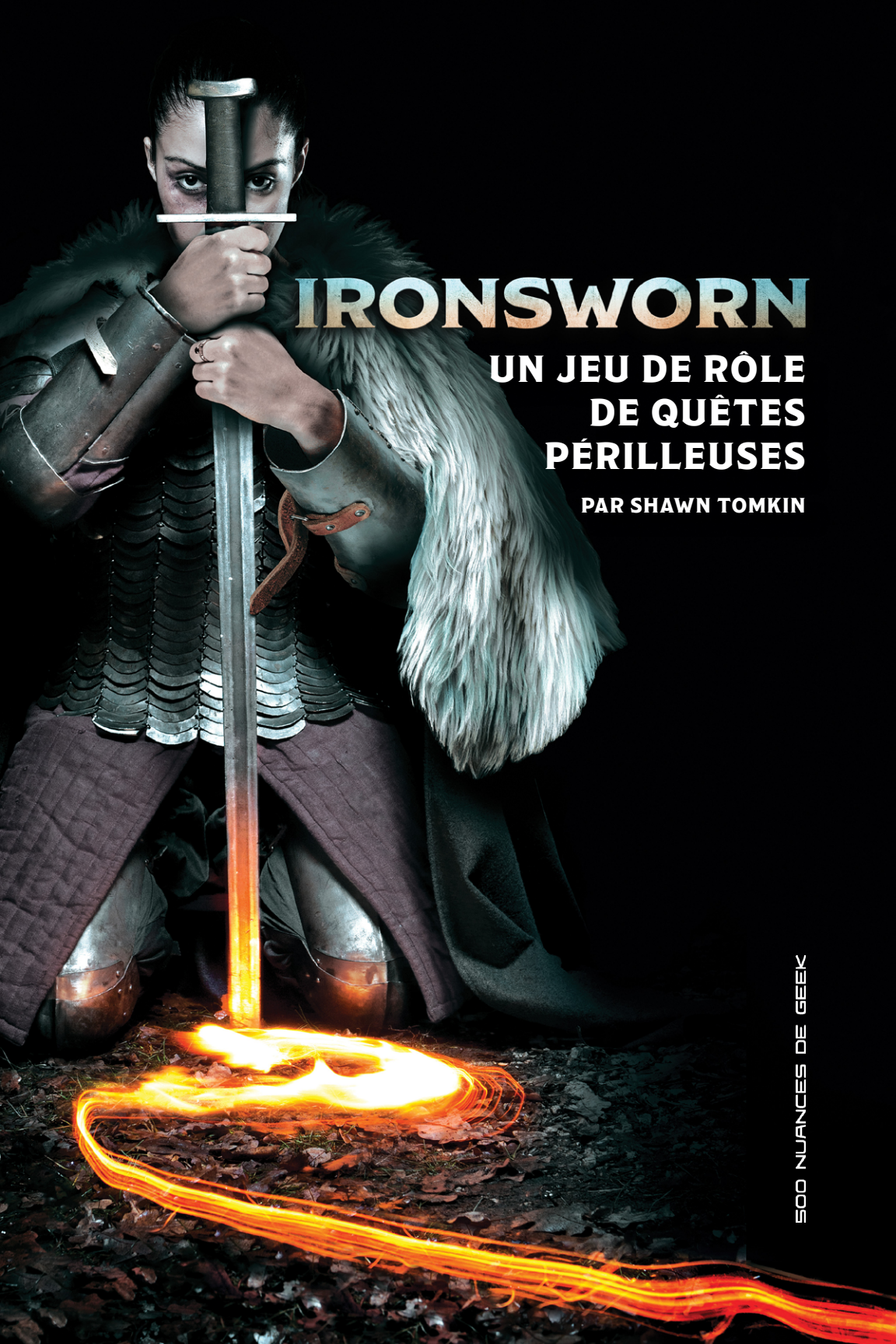

IRONSWORN
UN JEU DE RÔLE
DE QUÊTES
PÉRILLEUSES
PAR SHAWN TOMKIN
500 NUANCES DE GEEK

IRONSWORN



UN JEU DE RÔLE
DE QUÊTES PÉRILLEUSES

Copyright ©2018 Shawn Tomkin.

Le texte de cet ouvrage est publié sous licence internationale Creative Commons Attribution NonCommercial-ShareAlike 4.0. Pour plus de détails sur les licences et le Document de Référence du Système Ironsworn, visitez *ironswornrpg.com* [en] ou *ironsworn.pbta.fr*.

ÉCRITURE ET CONCEPTION

Shawn Tomkin

REMERCIEMENTS

Les règles d'*Ironsworn* ont été inspirées et parfois empruntées aux jeux fantastiques suivants, un grand merci à leurs auteurs.

Apocalypse World [en], de D. Vincent Baker.

City of Judas [en]**,** de Davide Pignedoli.

Dungeon World, de Sage LaTorra et Adam Koebel.

Fate, de Rob Donohue, Fred Hicks, Leonard Balsera, et al.

Mythic [en], de Tana Pigeon.

JOUEURS-TESTEURS ET CONTRIBUTEURS

Aaron Ferguson, Alice Southey, Allan Prewett, Andrea Parducci, Andrew Huffaker, Benny Tsai, Bjorsa Brimrsson, Bruce Curd, Calvin Mark Davis, Charley Kottler, Chris Dion, Chuck Durfee, Dale Mogford, Deathworks, Derek Cutsinger, Ethan Uhlig, Etienne Lefebvre, Freja Nordsiek, Greg Gelder, Guy Sodin, Jacob DC Ross, Jeremy Epp, Joe Deckert, Karen Lauwers, Mark Brady, Michael Bauer, Mike Leavitt, Peter J. Ria, Samuel Rondón Acevedo, Todd Grotenhuis, Wesley Ramos, Zack MacDonald

REMERCIEMENT TOUT PARTICULIER À

Bernhard Lutz, Catalina Gerlein, Charles Picard, Chet Coleman, Evandro Novel, Garrett Holthaus, Graham Spearing, Ian Stronach, Jim Alcala Sales, Jeremiah Wenneker, Josh McGraw, Justin Gordon, Lysa Clarke, Martin Bentley, Matt Click, Nicolas Bourassin

CRÉDITS PHOTO

Éléments graphiques tirés des banques d'images IStock, 123RF et ShutterStock.
Une sélection d'icônes appartenant à Lorc et Delapouite, sont publiées sous licence CC BY 3.0.

Ce livre est dédié à Terrie, en mémoire des vœux que nous avons réalisés ensemble.

VERSION FRANÇAISE

Traduction : Thomas Pereira

Responsable d'édition : Maître Sinh

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

Première relecture : Casque Noir, Roland « Ego' » Scaron, Hombelin, 2018

Seconde relecture : Jaïs Pingouroux 'Arcane', Maud T. /Mori Drak, 2020-2026

Relecture communautaire Ulule : Garlance, Sébastien Morand, Maxime Moraine, jrmi, Matze

Révision de la version française et suivi de projet : Maud T./Mori Drak

Le texte de cette traduction a dans un premier temps été publié en septembre 2018 au sein de La Caravelle — www.tipeee.com/la-caravelle, avant d'être révisé, relu et publié dans cette nouvelle version de 2026 chez 500 Nuances de Geek.

Merci à tous nos soutiens sur Ulule d'avoir permis à la version papier d'exister.

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 : LES BASES 1

JOUER À IRONSWORN **1**
- Ce dont vous aurez besoin 1
- Les règles et la fiction 2
- Le monde du jeu 2
- Les vœux de fer 4
- Votre personnage 4

ACTIONS **6**

LE JET D'ACTION **8**
- Égalités 9
- Le MJ et les dés 10

ÉLAN **11**
- Gagner de l'élan 11
- Perdre de l'élan 11
- Brûler de l'élan 12
- Réinitialiser votre élan 13
- Souffrir d'un élan négatif 13
- Élan minimum 13
- Élan maximum 14

JAUGES DE PROGRÈS **14**
- Rangs de défis 14
- Marquer votre progression 15
- Actions de progrès 17
- Jets de progrès 18
- Partager vos jauges de progrès avec vos alliés 19

DÉGÂTS **19**
- Infliger des dégâts 19
- Subir des dégâts 19

STRESS **20**

ATOUTS **21**

ORACLES **22**
- Lancer les dés d'oracle 22
- Chercher des réponses 23
- Ajouter plus d'aléatoire 24
- Faites confiance à votre instinct 24

LIENS **24**

AUTRES PERSONNAGES 24
Alliés et Compagnons 25
ÉQUIPEMENT 25
LE RYTHME DU JEU 26
ET ENSUITE ? 28

CHAPITRE 2 : VOTRE PERSONNAGE 30

VOUS ÊTES FERJURÉ 31
Visualisez votre personnage 31
Par où commencer ? 32
LES BASES D'UN PERSONNAGE 33
Nom 33
Caractéristiques 33
Santé 33
Esprit 34
Provisions 34
Élan 35
VŒUX 35
LIENS 36
HANDICAPS 36
États 37
Fléaux 38
Fardeaux 38
ATOUTS 39
Types d'atouts 39
Acquérir des atouts 41
Améliorer vos atouts 42
Capacités d'atouts 42
Prérequis de capacités 42
Utiliser les capacités de vos compagnons 43
Échec d'une action d'atout 44
Utiliser des cartes d'atouts 44
EXPÉRIENCE 45
ÉQUIPEMENT 45
DEVENIR FERJURÉ 46
RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE 47

CHAPITRE 3 : ACTIONS 48

DÉCLENCHER DES ACTIONS 49
Résultats des actions 49
Bonnes pratiques pour les actions 50
Déclencher des actions de groupe 51
Déclencher des actions de progrès 52
Équipement et actions 52
Initiative 53
Exemple : l'Initiative en Action 55
Glossaire des actions 58
ACTIONS D'AVENTURE 62
Faire face au danger 62
S'emparer d'un avantage 63
Récolter des informations 64
Guérir 65
Ravitailler 66
Monter le camp 67
Entreprendre un voyage 68
Atteindre votre destination 72
ACTIONS DE RELATION 74
Contraindre 74
Séjourner 76
Tracer le cercle 78
Forger un lien 79
Tester votre lien 81
Aider votre allié 82
Rédiger votre épilogue 83
ACTIONS DE COMBAT 84
Plonger dans la mêlée 84
Frapper 85
Riposter 86
Renverser la situation 88
Mettre fin au combat 89
Batailler 91
Les autres actions utilisées au combat 94
ACTIONS DE SOUFFRANCE 98
Subir des dégâts 99
Faire face à la mort 101
Dégâts au compagnon 102
Subir un stress 103
Faire face à la désolation 105
À court de provisions 106
Subir un revers 106

ACTIONS DE QUÊTE **107**
Jurer un vœu de fer 107
Atteindre un jalon 109
Réaliser votre vœu 110
Abandonner votre vœu 112
Évoluer 113
ACTIONS DE DESTIN **114**
Payer le prix 115
Consulter l'oracle 118

CHAPITRE 4 : VOTRE MONDE 122

BIENVENUE DANS LES TERRES DE FER **123**
Voyager dans les Terres de Fer 123
LES RÉGIONS DES TERRES DE FER **124**
Les Îles Barrières 125
La Côte Déchirée 126
Les Sylves Profondes 127
Les Terres Inondées 128
Les Havres 129
L'Arrière-Pays 130
Les Collines des Tempêtes 131
Les Montagnes Voilées 132
Le Désert Morcelé 133
VOS VÉRITÉS **134**
Le Vieux Monde 135
Le Fer 136
Les Héritages 136
Les Communautés 137
Les Meneurs 138
Les Défenses 139
Le Mysticisme 140
La Religion 140
Les Premiers-Nés 141
Les Bêtes 142
Les Horreurs 143
CARTOGRAPHIER VOS VOYAGES **144**

CHAPITRE 5 : ENNEMIS ET CONFRONTATIONS 146

LES PNJ DANS LES TERRES DE FER **147**
Les différents composants d'un PNJ 147
Hordes de PNJ 150
Joindre vos forces à celles des PNJ 151
Créer des PNJ 152
LES FERLANDAIS **153**
Brisé 153
Chasseur 154
Colon 154
Guerrier 155
Mystique 156
Pillard 157
LES PREMIERS-NÉS **158**
Elfe 158
Géant 159
Primordial 160
Troll 161
Varou 162
LES ANIMAUX **163**
Émacié 163
Loup 164
Ours 165
Rat des marais 165
Sanglier 166
LES BÊTES **167**
Araignée faucheuse 167
Basilic 168
Bête Primale 169
Léviathan 170
Mammouth 171
Wyverne 172
LES HORREURS **173**
Chimère 173
Détrempé 174
Égaré 175
Évidé 176
Givre-Lié 177
Revenant du Fer 178
Squelette 179

CHAPITRE 6 : ORACLES 180

CHERCHER L'INSPIRATION **181**
Les oracles en modes solo et coop 181
Les oracles en mode guidé 182
LES ORACLES DU FER **183**
Comment utiliser les tables aléatoires 183
Introduction aux Oracles 184
Oracle 1 : Action 190
Oracle 2 : Thème 191
Oracle 3 : Régions 192
Oracle 4 : Lieux 192
Oracle 5 : Eaux côtières 192
Oracle 6 : Descriptions de lieux 193
Oracle 7 : Noms de village 194
Oracle 8 : Générateur rapide de noms de village 196
Oracle 9 : Troubles de village 197
Oracle 10 : Rôles de personnage 198
Oracle 11 : Objectifs de personnage 198
Oracle 12 : Descriptions de personnage 199
Oracle 13 : Noms ferlandais 200
Oracle 14 : Noms elfiques 202
Oracle 15 : Autres noms 203
Oracle 16 : Tactiques de combat 204
Oracle 17 : Contrecoups mystiques 205
Oracle 18 : Rebondissements majeurs 206
Oracle 19 : Rangs de défi 206
PLUS D'ORACLES **207**
Créer vos propres oracles 207

CHAPITRE 7 : LES PHASES DE JEU EN DÉTAILS 208

DÉBUTER VOTRE CAMPAGNE **209**
Créer votre personnage 209
Créer votre monde 210
Marquer vos liens d'antécédents 211
Noter votre vœu d'antécédents 211
Visualiser votre événement déclencheur 212
Décrire la scène 214
Jurer un vœu de fer 215
Étapes suivantes 216
Créer une ébauche de quête 216
Résumé de préparation de campagne 218

LES RÈGLES DU JEU ET LA FICTION **219**
Commencer et finir par la fiction 219
Le cadrage fictionnel 221
Représenter la difficulté 224
Zoomer et dézoomer 226
GÉRER VOS QUÊTES **228**
Atteindre des jalons 229
Entreprendre de nouvelles quêtes 232
Réaliser votre vœu 237
Forger de nouveaux liens 238
Faire évoluer votre personnage 239
Diagramme de quête 242
PRINCIPES **243**
Principes généraux 243
Jeu en groupe 244
Jeu en solo 245
Incarner le MJ 246
OPTIONS DE JEU **248**
Nombre de joueurs 248
Jeu en one-shot 249
S'opposer à un allié 250
Défis de scène 252
Préparation de campagne semi-aléatoire 254
HACKS D'IRONSWORN **255**
Jouer dans d'autres mondes 255
Modifier les atouts 256
RAPPORT DE PARTIE DÉTAILLÉ **259**
Kuno entre en scène 259
Un voyage interrompu 260
Au cœur du combat 262
Conséquences 269

INDEX **272**

ANNEXE : FICHES ET CARTE **278**

Fiche de personnage 279
Fiche d'oracles 280
Fiche de jauges de progrès 281
Carte du monde 282

CHAPITRE 1

LES BASES



JOUER À IRONSWORN

Dans le jeu de rôle *Ironsworn*, vous incarnez un héros ayant juré d'entreprendre des quêtes périlleuses se déroulant dans l'univers de dark fantasy des Terres de Fer. Vous explorerez des terres vierges, vous mènerez des combats désespérés, vous forgerez des liens avec des communautés isolées et vous mettrez au jour les secrets de ce rude territoire. Mais surtout, vous jurerez des vœux de fer et ferez tout pour les réaliser – à n'importe quel prix.

Pour jouer à *Ironsworn*, vous devez créer votre personnage, prendre certaines décisions sur le monde dans lequel celui-ci évolue et mettre votre récit en mouvement. Lorsque votre route deviendra périlleuse ou incertaine, ce seront vos choix qui détermineront la suite des événements.

Ironsworn vous propose trois modes de jeu différents :

- Le Mode **Guidé :** Un ou plusieurs joueurs endossent les rôles de leurs personnages respectifs, qui sont les protagonistes de votre récit, tandis qu'un meneur, ou meneuse, de jeu (MJ) anime la session. Le MJ contribue à donner vie au monde, en interprétant les personnes et les créatures que vous croiserez et en prenant des décisions sur le résultat de vos actions.
- Le Mode **Coopératif (Coop) :** Un ou plusieurs de vos amis et vous collaborez pour relever des défis et accomplir des quêtes. La présence d'un MJ n'est pas nécessaire. Le système de jeu d'*Ironsworn* vous aidera à explorer les récits dramatiques de vos personnages et de leurs vœux de fer.
- Le Mode **Solo :** Comme dans le mode coopératif, aucun MJ n'est nécessaire. Vous incarnez un héros solitaire dans un monde rempli de dangers. Bonne chance !

***Ironsworn* est initialement prévu pour être joué en solo ou en petit groupe d'un à quatre joueurs (plus un MJ en mode guidé) dans l'idéal. Les personnages des autres joueurs sont définis dans les règles comme étant vos alliés.**

CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

Si vous jouez en solo, contentez-vous de réunir les documents du jeu et de commencer. Une session peut durer autant de temps que vous le souhaitez, de quelques minutes à quelques heures.

Si vous jouez avec un ou plusieurs amis, que ce soit en mode guidé ou coop, alors vous devriez probablement consacrer un certain temps à faire avancer vos quêtes respectives. Prévoyez deux heures ou plus.

Assurez-vous d'avoir prévu:

- Deux dés à dix faces (d10) pour chaque joueur. Ce sont vos **dés de défi**.
- Un dé à six faces (d6) pour chaque joueur. C'est votre **dé d'action**.
- En option, une autre paire de d10 peut vous servir de **dés d'oracle**.
- Une **fiche de personnage** et des **cartes d'atouts** pour chaque joueur (disponibles sur *ironsworn.pbta.fr*).
- Des jetons pour marquer les jauges sur votre fiche de personnage. Vous pouvez utiliser des trombones, des perles, des dés, des pièces, des pions venant d'autres jeux ou toute autre chose qui vous convient.

Pas obligatoire, mais pratique : des fiches de référence pour vos actions, la carte vierge des Terres de Fer, ainsi que les autres fiches de progrès disponibles sur *ironsworn.pbta.fr*.

LES RÈGLES ET LA FICTION

Ironsworn utilise diverses **mécaniques de jeu**, comme les lancers de dés et la gestion des caractéristiques et des ressources inscrites sur votre fiche de personnage. En tant que joueur, vous prendrez souvent des décisions en fonction de l'effet mécanique désiré. Par exemple, vous pourriez choisir de tenter une action en particulier pour profiter d'un bonus sur votre jet de dés. Les règles de base d'*Ironsworn* vous sont présentées dans ce chapitre.

Ironsworn est aussi largement dépendant de **la fiction**, qui inclut les personnages imaginés, les situations et les lieux de votre récit. Vous jouerez en adoptant le point de vue de votre personnage. Vous interpréterez ses actions et les événements d'une façon cohérente avec la fiction dramatique que vous allez forger pour votre récit et le monde du jeu.

Pour en savoir plus sur les liens entre la fiction et les règles du jeu, rendez-vous page 219.

LE MONDE DU JEU

Les **Terres de Fer** sont le cadre par défaut de vos aventures. Il s'agit d'une péninsule sauvage, parsemée de communautés isolées et de régions inexplorées, à la frontière du monde connu. Vous pouvez en apprendre plus sur ce monde à partir de la page 123. Mais pour le moment, voici un résumé de ses grands principes :

- Il y a deux générations de cela, votre peuple a été contraint de quitter son pays d'origine du Vieux Monde, pour se rendre sur les Terres de Fer.
- Le climat est rude. Les hivers sont brutaux. Le terrain accidenté rend les voyages et le commerce aussi difficiles que dangereux.

- On n'y trouve aucune ville prospère. Les Ferlandais vivent dans des villages et des fermes isolés, réunissant de modestes maisons de bois ou de pierre aux toits de chaume.
- De nombreuses zones restent inexplorées et inhabitées, excepté par les premiers-nés – des êtres tels que les elfes, les géants et les varous aux traits de loup.
- La monnaie y a peu de valeur. La majorité du commerce se pratique sous la forme de troc ou d'échange de faveurs.
- Certaines communautés restent isolées et indépendantes, tandis que d'autres font le commerce de ressources de base, comme le fer, les céréales, le bétail, le bois, la laine et le charbon.
- Les Terres de Fer sont peuplées d'un mélange de cultures diverses, y compris au sein d'une même communauté. Vous pouvez créer votre personnage et les êtres qui l'entourent comme vous le souhaitez, sans limite de géographie, d'hérédité, d'orientation sexuelle ou de genre.
- Les communautés se rallient parfois sous la bannière d'un chef puissant, mais il n'y a pas de royaumes à proprement parler. Les limites entre les territoires y sont vaguement définies, quand elles existent.
- La guerre à grande échelle y est inconnue, mais les bandes de pillards et les escarmouches entre les différentes communautés y sont une menace constante. Certaines communautés subsistent entièrement grâce au pillage.
- Les lances, les haches, les boucliers et les arcs sont les armes les plus répandues. Les épées sont rares et très précieuses. Certains guerriers choisissent de se lancer dans la bataille entièrement vêtus de fer, tandis que d'autres placent leur foi en leur habileté ou la solidité de leur bouclier.
- La magie y est subtile et mystérieuse. Les mystiques tentent de repousser les ténèbres en pratiquant la magie, mais ils leur succombent bien souvent. Les rituels y sont pratiqués pour obtenir des bénédictions et des visions.
- Les créatures surnaturelles et les bêtes y sont rares, effrayantes et dangereuses.

Nous vous encourageons à vous approprier *Ironsworn*, pour créer une version personnelle qui vous convienne. Votre version des Terres de Fer sera unique dans le sens où c'est vous qui allez définir certains aspects de l'histoire de votre peuple, de la magie, des bêtes mythiques et bien plus encore. Les choix que vous ferez vous aideront également à établir les vœux qui guident votre personnage.

Vous pouvez même ignorer complètement ce monde par défaut pour créer le vôtre, ou encore jouer dans un monde inspiré par un film, un livre ou un autre jeu de rôle. Les règles d'*Ironsworn* sont assez flexibles pour s'accommoder à de nombreuses autres formes de fantasy réaliste et brute ou de fiction historique.

Avec quelques efforts, vous pouvez même adapter ces règles à d'autres genres. Rendez-vous à la page 255 pour en apprendre plus sur les hacks d'*Ironsworn*.

LES VŒUX DE FER

Dans les Terres de Fer, un **vœu** est une chose sacrée. Lorsque vous faites la promesse solennelle de servir ou d'aider quelqu'un, ou de mener à bien une quête personnelle, vous êtes lié par l'honneur à ce vœu. Abandonner ou renier un serment est le pire des échecs qui soit.

Lorsque vous formulez un vœu, vous devez toucher un morceau de fer. Il peut s'agir d'une pièce de monnaie en fer, d'une arme ou de votre armure. C'est une ancienne tradition. Certains disent que le fer, cet élément du monde primaire, agit comme un conduit vous reliant aux anciens dieux – qui entendent ainsi votre promesse plus clairement.

Les vœux sont au cœur du système de jeu d'*Ironsworn*. Ce sont vos vœux qui vous motivent. Ces objectifs créent le contexte de vos aventures et de vos défis. En réalisant un vœu, vous gagnez de l'expérience et de nouvelles capacités.

Lorsque vous créez votre personnage, vous débutez par un **vœu d'antécédents**. Lorsque vous préparez votre campagne, vous imaginez ou êtes confronté à un **événement déclencheur** qui suscite un nouveau vœu. Vous trouverez des incitations de vœux en lien avec les détails du monde au chapitre 4 (page 123), ou avec les ennemis et autres confrontations au chapitre 5 (page 147). Vous pourrez ainsi sélectionner un vœu adapté à votre vision du monde et aux objectifs de votre personnage, mais aussi en créer un vous-même. Si vous jouez en mode coop, les autres joueurs et vous pouvez avoir des vœux en commun, ainsi que des vœux propres à chaque personnage.

Pour en apprendre plus sur vos premiers vœux et comment débuter votre campagne, consultez la page 209.

VOTRE PERSONNAGE

Vous utilisez votre **fiche de personnage** pour noter vos **caractéristiques**, votre **état** général et la progression de vos quêtes. Vous possédez également des **atouts** (page 21), qui sont des capacités que vous choisissez durant la création de votre personnage et lorsque vous gagnez de l'expérience. Ces éléments sont là pour vous aider à déterminer l'issue des situations dangereuses ou incertaines.

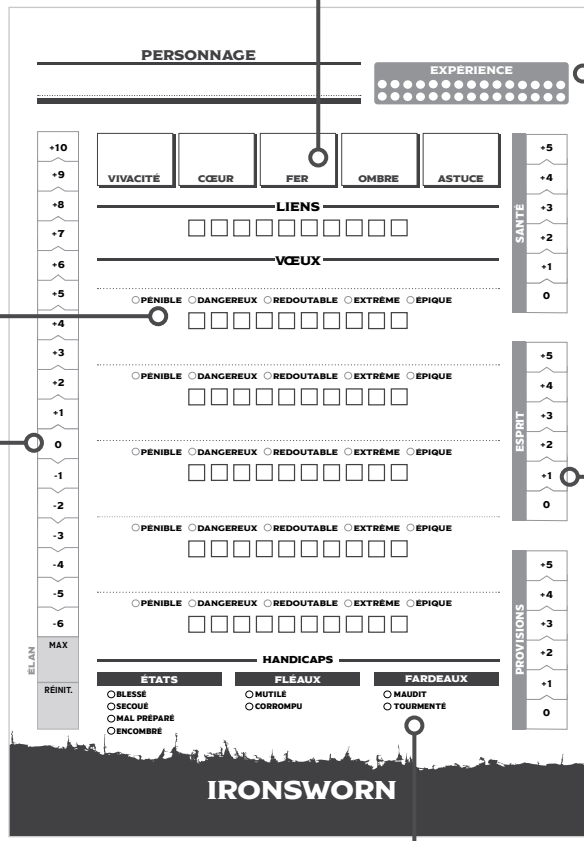
Toutefois, votre personnage est bien plus qu'une collection de scores. Vous êtes le protagoniste d'un récit vivant. Vous avez des espoirs et des craintes, des vertus et des défauts. Vous avez un passé. Vous faites ou faisiez partie d'une communauté. C'est la fiction de votre personnage. Précisez certains détails lors de sa création, mais n'en faites pas trop. Celui-ci évoluera au cours du jeu. Au début de votre session, mettez votre personnage en scène pour voir ce qui se produit ensuite. Et remplissez les blancs – pour votre personnage et votre monde – tout en jouant.

Pour en savoir plus sur la création de personnage et les composants qui le constituent, consultez la page 31.

Vos **vœux** (page 35) sont les serments sacrés que vous avez faits d'accomplir de périlleuses quêtes. Chaque **vœu** possède un rang qui est indiqué par sa **jauge de progrès.**

Vous avez cinq **caractéristiques** (page 33) qui représentent les aspects essentiels de votre personnage. Celles-ci vous offrent souvent un bonus lorsque vous passez à l'action.

Lorsque vous réalisez vos **vœux**, vous gagnez de l'**expérience** (page 45). Vous pouvez ensuite dépenser cette expérience pour acquérir de nouveaux atouts.



Lorsque vous passez à l'action, vous gagnez ou perdez de l'**élan** (page 11). Un élan positif peut vous aider à améliorer le résultat d'une action. Au contraire, un élan négatif peut faire échouer une action normalement réussie.

Vous subissez des **handicaps** (page 36) lorsque vous faites face à de terribles défis. Certains handicaps sont temporaires et vous pourrez en guérir facilement. D'autres sont permanents.

Vous possédez des jauges de **santé**, d'**esprit** et de **provisions** (page 33) qui représentent votre niveau de forme et d'entraînement actuel.

ACTIONS

Les **actions** sont des mécaniques indépendantes qui permettent de résoudre une activité, une scène ou une question spécifique. Il existe une action pour la plupart des situations courantes que vous rencontrerez dans *Ironsworn*. Les actions ont des **déclencheurs** spécifiques, annoncés par : « Lorsque vous... » Lorsque votre personnage agit de telle façon, ou lorsque vous êtes confronté à telle situation, consultez l'action appropriée pour découvrir ce qui se produit.

Les actions sont organisées par type d'activité.

- **Les actions d'aventure (page 62)** couvrent divers dangers, investigations, voyages et d'autres activités comme monter le camp et se soigner.
- **Les actions de relation (page 74)** visent à persuader les autres de faire quelque chose, tisser des liens avec des personnes et des communautés, se reposer et récupérer au sein d'une communauté, aider vos alliés et initier des duels.
- **Les actions de combat (page 84)** sont utilisées lorsque vous vous battez (mais pas exclusivement ; d'autres actions peuvent entrer en jeu).
- **Les actions de souffrance (page 98)** surviennent quand vous endurez des épreuves, comme subir des dégâts physiques ou un défi désespérant.
- **Les actions de quête (page 107)** incluent les vœux de fer, réaliser des progrès sur une quête jurée, mais aussi améliorer votre personnage.
- **Les actions de destin (page 114)** vous aident à décider ce qui se produit dans les modes solo et coop, ou à soutenir les décisions du MJ et à proposer des idées en mode guidé.

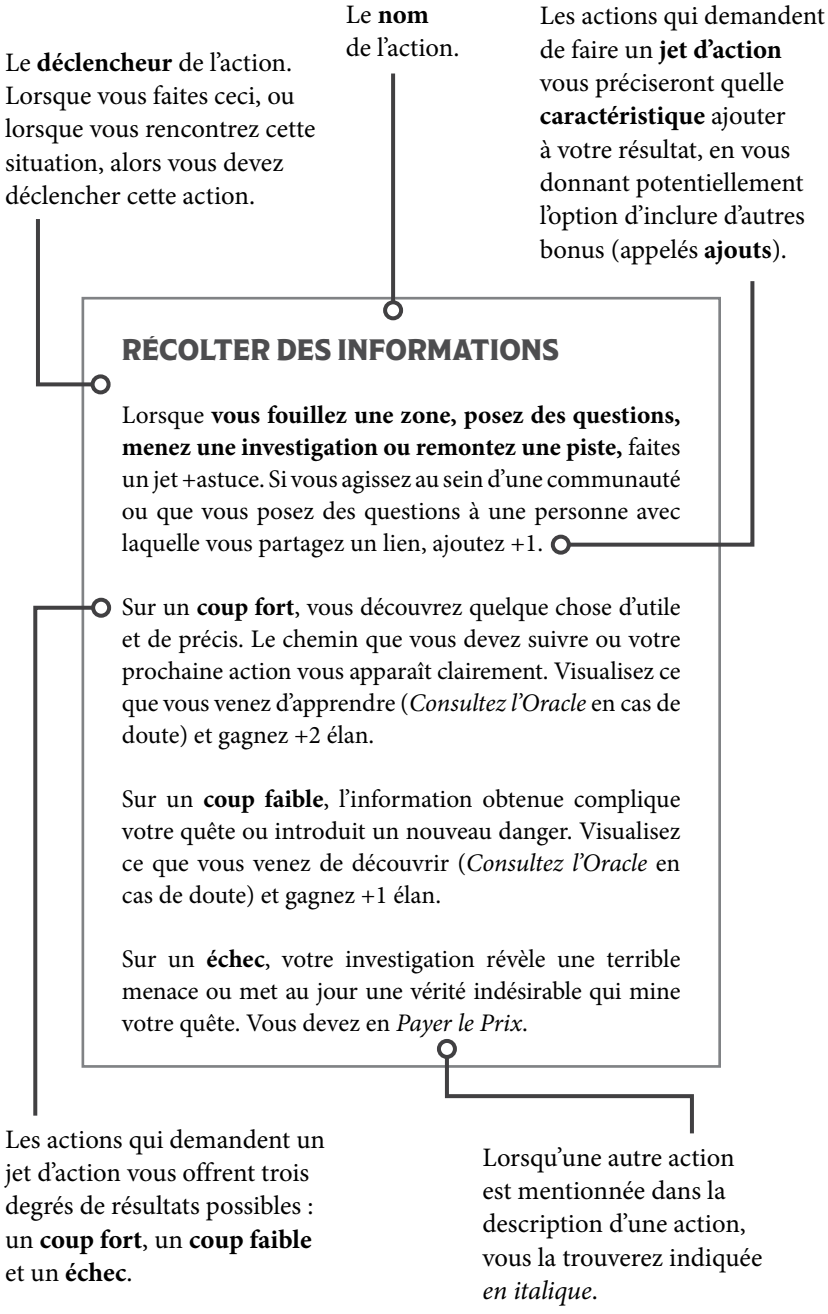
Lorsque le nom d'une action est mentionné dans ces règles ou par une autre action, il sera indiqué par un *texte en italique* (à l'infinitif ou parfois conjugué).

La plupart des actions reposent sur une approche risquée. Vous attaquez avec votre épée, vous escaladez une falaise, ou vous soignez un allié. Ces actions impliquent de lancer les dés pour en déterminer le résultat. C'est ce que l'on appelle un **jet d'action** (page 8).

Certaines actions mesurent votre progression face à un défi prolongé, tel qu'un voyage ou un combat, grâce à une **jauge de progrès** (page 14). Lorsque vous estimez être prêt à résoudre ce défi, vous faites un **jet de progrès** (page 18).

D'autres actions font appel à un type de jet de dés particulier, appelé un **jet d'oracle** (page 22). Ces actions vous aident à déterminer le résultat d'événements incertains, qui échappent au contrôle de votre personnage. Si vous jouez en solo ou en coop, vous pouvez utiliser l'action *Consulter l'Oracle* (page 118) afin de répondre aux questions qui concernent le monde, résoudre les réactions des autres personnages ou déterminer ce qui se produit ensuite.

Certaines actions ne nécessitent aucun jet. Elles peuvent accompagner ou faire référence à une autre action, ou simplement vous aider à résoudre une situation mécanique ou narrative. Ne faites pas de jet tant qu'aucune action ne vous le demande. Pour en apprendre plus sur les actions, consultez la page 49.



LE JET D'ACTION

Lorsque vous tentez une action qui représente une situation risquée ou incertaine, vous devez lancer trois dés simultanément :

- **Les dés de défi** : deux dés à dix faces (D10) ;
- **Le dé d'action** : un dé à six faces (D6).



Ajoutez la caractéristique appropriée à votre dé d'action. La description de l'action vous précisera laquelle ajouter, ou vous demandera de faire un choix entre plusieurs d'entre elles. Certaines actions vous demanderont d'utiliser l'une de vos jauges, comme la santé ou les provisions, au lieu d'une caractéristique. Selon l'action ou les atouts de votre personnage, vous pourrez aussi avoir l'opportunité d'appliquer un ou plusieurs bonus appelés des **ajouts**. Le total de votre dé d'action, de votre caractéristique et de tout ajout éventuel constitue votre **score d'action**. Celui-ci ne peut jamais excéder 10 ; toute valeur supérieure est ignorée.



Pour déterminer le résultat de votre action, comparez votre score d'action à chacun des dés de défi. Votre objectif est d'obtenir un score d'action supérieur aux résultats individuels de ces deux dés.



Il y a trois résultats possibles pour toute action.



Coup Fort

Votre score d'action est supérieur aux deux dés de défi. C'est un succès total. Vous réussissez ce que vous avez entrepris.



Coup Faible

Votre score d'action est supérieur à un seul des dés de défi. C'est un succès mitigé. Vous avez probablement réussi, mais avec un effet moindre ou une contrepartie.



Échec

Votre score d'action n'est supérieur à aucun des dés de défi. Vous avez échoué, ou vous devrez faire de sérieuses concessions.

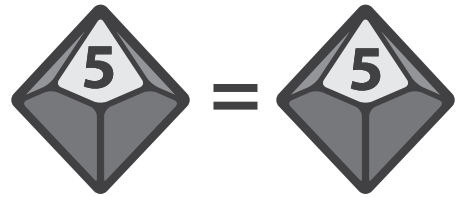
La description de l'action vous indiquera comment interpréter le résultat de votre action, ou vous proposera de faire un choix. Ce résultat peut inclure des changements mécaniques, qui affecteront l'état de votre personnage, ainsi que des changements narratifs à la situation actuelle.

Sur un échec, l'action vous demandera le plus souvent de *Payer le Prix*. Il s'agit d'une action spéciale qui vous laisse choisir une conséquence négative logique ou faire un jet pour voir ce qui se produit. Si vous incarnez le MJ, vous pouvez aussi consulter cette action, ou juste annoncer le prix à payer.

Mais rappelez-vous : sur un échec quelque chose doit forcément se produire. La situation devient plus complexe, plus dramatique ou plus dangereuse. Pour en apprendre plus sur l'action *Payer le Prix*, consultez la page 115.

En cas de score identique, le dé de défi l'emporte. Votre score d'action doit dépasser – et non pas égaler – un dé de défi pour compter comme un succès.

ÉGALITÉS



Lorsque vous effectuez un jet d'action, vous devriez surveiller les **égalités** sur les dés de défi. Dans les modes coop et solo, c'est votre déclencheur pour ajouter un rebondissement, créer une nouvelle complication, ou rebattre les cartes d'une façon ou d'une autre. Quelque chose d'intéressant, d'inattendu ou d'inhabituel se produit. Si vous hésitez, vous pouvez *Consulter l'Oracle*, une action qui vous permet de poser des questions ou de trouver l'inspiration. Si vous incarnez le MJ, une égalité sur les dés de défi peut être pour vous le signal d'introduire un rebondissement.

L'effet d'une égalité devrait être évalué en se basant sur le résultat de l'action :

- **Coup fort :** L'égalité devrait représenter un rebondissement dans le récit, quelque chose d'intéressant ou une nouvelle opportunité.
- **Échec :** L'égalité devrait représenter un résultat particulièrement négatif, une complication ou un nouveau danger. Les choses empirent pour vous d'une manière inattendue.

Vous pouvez également laisser l'intensité de votre succès ou de votre échec dicter votre interprétation d'une égalité. Par exemple, une égalité de 10 sur vos dés de défi devrait vous inciter à introduire un horrible retournement de situation ou un échec cuisant. C'est vraiment le pire qui pouvait vous arriver.

LE MJ ET LES DÉS

Si vous incarnez le MJ, vous pouvez vous concentrer sur la direction du jeu en répondant aux questions et aux actions de vos joueurs. Puisque les PNJ ne font pas d'actions, vous n'aurez aucun jet d'action à faire. Toutefois, vous pourriez posséder une paire de d10 pour faire vos jets d'oracle (voir page 22).



ÉLAN

L'**élan** est une mécanique de jeu spéciale qui est au cœur d'*Ironsworn*. Votre valeur d'élan va de -6 à +10 et représente l'évolution de votre situation au cours de vos quêtes. Les résultats de vos actions peuvent augmenter ou diminuer votre élan.

La **jauge d'élan** est située sur le bord gauche de votre fiche de personnage. Vous pouvez utiliser un trombone ou un jeton pour noter sa valeur actuelle.

Lorsque vous avez un **élan positif**, les choses penchent en votre faveur. Vous avez l'avantage. Vous avez le contrôle. Votre chemin est clair. Vous êtes orienté vers le succès.

À l'inverse, lorsque vous avez un **élan négatif**, vous jouez de malchance. Vous êtes en grande difficulté. Vous êtes dépassé. Vos prochains pas sont incertains.

L'élan est conservé d'une scène à l'autre et même entre les sessions de jeu. Quand vous concluez une session, notez votre valeur d'élan actuel. Votre élan retrouvera cette même valeur lorsque vous reprendrez le jeu.

GAGNER DE L'ÉLAN

Vous gagnez de l'élan grâce au résultat d'une action ou des options que celle-ci vous propose. Cela représente le fait d'acquérir un avantage, de découvrir de nouvelles informations et reflète l'aisance de votre progression dans vos quêtes. Si une action vous précise que vous gagnez de l'élan (indiqué par « vous gagnez +X élan »), augmentez alors votre jauge d'élan de la valeur indiquée. Les choix que vous faites en conséquence d'une action, ou les atouts que vous utilisez pour soutenir votre action, peuvent modifier la valeur d'élan reçue.

En règle générale, un gain de +1 élan représente un avantage mineur, tandis qu'un gain de +2 élan (ou plus) représente un avantage majeur.

PERDRE DE L'ÉLAN

Vous pouvez perdre de l'élan par choix lorsque vous tentez une action, ou en conséquence d'une action – en particulier sur un coup faible ou un échec. Si une action vous précise que vous perdez une certaine valeur d'élan (indiqué par « vous subissez -X élan »), vous devrez retrancher cette valeur de votre jauge d'élan. Les options choisies en conséquence d'une action, ou les atouts dont vous tirez parti pour soutenir votre action, peuvent modifier la valeur de cette perte.

Si vous perdez de l'élan en conséquence d'un événement narratif sans valeur précise, comme lorsque vous déclenchez l'action *Payer le Prix* (page 115), vous devriez alors subir une perte appropriée aux circonstances.

- Pour une **complication ou un désavantage mineurs,** vous subissez -1 élan.
- Pour une **complication ou un désavantage majeurs**, vous subissez -2 élan.

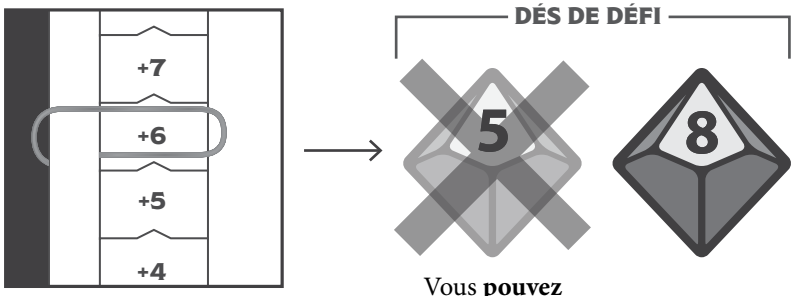
Certaines actions et certains atouts vous donnent l'option de subir une perte d'élan en échange d'avantages temporaires. Si vous choisissez cette option, ajustez alors votre jauge d'élan de la valeur indiquée.

BRÛLER DE L'ÉLAN

Brûler de l'élan est une option puissante vous permettant de consolider un succès décisif ou d'éviter un échec cuisant. Lorsque vous bénéficiez d'un élan positif, après avoir fait votre jet d'action, vous pouvez annuler n'importe quels dés de défi dont le résultat est inférieur à votre valeur d'élan actuelle. Cela vous donne ainsi un succès automatique.

Si vos deux dés de défi sont inférieurs à votre valeur d'élan, vous pouvez les annuler tous les deux pour obtenir un coup fort. Si vous brûlez de l'élan lorsqu'un seul de vos dés de défi est inférieur à votre valeur d'élan, le résultat de l'autre dé est conservé : vous obtenez donc un coup faible.

Par exemple : votre jauge d'élan est de +6 et votre score d'action de 4. Vous obtenez un 5 et un 8 sur vos dés de défi. Vous pouvez brûler de l'élan pour annuler le 5, mais pas le 8. Cela passe votre résultat d'un échec à un coup faible.



Brûler de l'élan n'est jamais une obligation. Même si vous obtenez un échec et que vous avez assez d'élan pour annuler vos dés de défi, vous pouvez choisir de subir cet échec pour conserver votre élan et le brûler à un moment plus propice.

Après avoir brûlé de l'élan, vous devez **réinitialiser votre élan**. Plus de détails à ce sujet à la page suivante.

RÉINITIALISER VOTRE ÉLAN

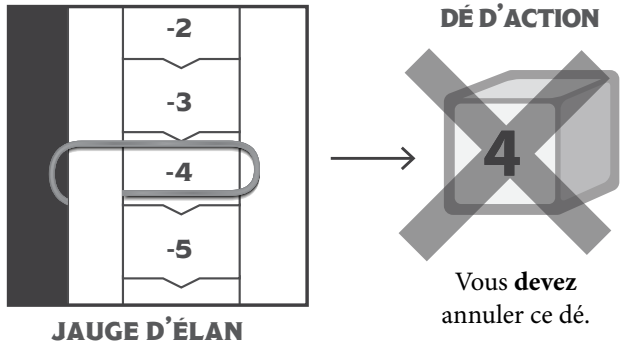
Après avoir brûlé de l'élan, vous devez ajuster votre jauge d'élan à sa **valeur de réinitialisation** qui est à +2 par défaut. Cette valeur peut être diminuée lorsque votre personnage souffre d'un **handicap** (page 36). Les handicaps sont des états tels que blessé, secoué ou mal préparé. Vous devez les cocher sur votre fiche de personnage en résultat d'une action ou d'un événement narratif.

- **Si vous avez marqué un handicap**, votre valeur de réinitialisation est de +1.
- **Si vous avez marqué plusieurs handicaps**, votre valeur de réinitialisation est de 0.

Vous trouverez une case sous votre jauge d'élan pour noter votre valeur de réinitialisation actuelle.

SOUFFRIR D'UN ÉLAN NÉGATIF

Lorsque votre élan est inférieur à 0, et que vous obtenez un résultat égal à cette valeur sur votre dé d'action, vous devez alors annuler le résultat de ce dernier. Vous devez toujours déterminer le succès de votre action en comparant votre bonus de caractéristique plus vos ajouts aux résultats de vos dés de défi, mais sans profiter de votre dé d'action.



ÉLAN MINIMUM

Votre élan ne peut jamais tomber en dessous de -6. Il s'agit de votre **élan minimum**. Si une action vous demande d'abaisser votre élan, mais que celui-ci a déjà atteint sa valeur minimale (-6), alors vous déclenchez l'action *Subir un Revers* (page 106). Celle-ci vous imposera une pénalité de santé, d'esprit ou de provisions (ou une combinaison de plusieurs à la fois) de la valeur indiquée, à moins que cela ne mine la progression de votre quête, de votre voyage ou de votre combat en cours.

Effectuez des actions telles que *S'emparer d'un Avantage* (page 63) afin d'augmenter votre élan.

ÉLAN MAXIMUM

Votre **élan maximum** débute à +10, mais est réduit d'un point pour chaque handicap marqué. Un emplacement est réservé sur votre fiche de personnage pour y noter sa valeur. Vous ne pouvez jamais dépasser votre valeur maximale d'élan. Si vous êtes déjà au maximum et qu'une action vous donne l'option d'augmenter votre élan, alors vous ne pourrez pas en bénéficier.

JAUGES DE PROGRÈS

Une **jauge de progrès** est utilisée pour mesurer votre avancement et déterminer le résultat d'un objectif ou d'un défi dans certaines situations :

- **Lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* (page 107)**, une jauge de progrès représente les défis que vous devrez surmonter sur votre route, afin d'atteindre votre but ultime.
- **Lorsque vous *Entreprenez un Voyage* (page 68)**, une jauge de progrès représente la distance parcourue et à quel point le voyage a été favorable jusqu'à présent.
- **Lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* (page 84)**, une jauge de progrès représente votre avantage alors que vous épuisez ou blessez vos adversaires au combat.
- **Lorsque vous établissez une nouvelle relation avec un personnage de votre monde et *Forgez un Lien* (page 79)** avec celui-ci, vous marquez ce lien par une coche sur une jauge de progrès.

Les jauges de progrès sont représentées par des rangées de dix cases à cocher – ou à **marquer** – chaque fois que vous progressez vers votre objectif. Lorsque vous débutez un défi, la jauge est entièrement vide.



Puisque votre progression peut s'étaler sur de nombreuses sessions de jeu, votre fiche de personnage dispose de jauges réservées à vos vœux. Vous y trouverez également une jauge réservée à vos liens. Pour les voyages et les combats, vous pouvez noter vos jauges de progrès sur le support qui vous convient, ou utiliser les fiches de défis disponibles en téléchargement sur *ironsworn.pbta.fr*.

RANGS DE DÉFIS

Lorsque vous engagez un combat, entreprenez un voyage ou prononcez un vœu de fer, vous devez donner un **rang** à votre défi. Par ordre croissant de difficulté, les rangs sont : **pénible**, **dangereux**, **redoutable**, **extrême** et **épique**. Vous (ou le MJ) devrez choisir un rang approprié à la situation selon la rapidité ou la facilité à laquelle celle-ci devrait être résolue. Un rang pénible est utilisé

pour les défis simples. Un défi ordinaire est dangereux ou redoutable. Enfin, les défis extrêmes ou épiques demandent de gros efforts et une bonne dose de chance pour être surmontés. Vous trouverez des recommandations pour le rang des ennemis page 148 ainsi que pour les voyages page 123. Donnez à vos vœux un rang adapté à la complexité de votre quête et à la place que vous souhaitez leur donner dans votre récit.

MARQUER VOTRE PROGRESSION

Vous devrez effectuer des actions spécifiques afin de progresser vers votre objectif. Par exemple, lorsque vous voyagez à travers un territoire hostile, vous *Entreprenez un Voyage* et **marquez votre progression** chaque fois que vous atteignez avec succès une nouvelle étape de votre voyage.

ENTREPRENDRE UN VOYAGE

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

- Voyage pénible : trois cases de progrès par étape.
- Voyage dangereux : deux cases de progrès par étape.
- Voyage redoutable : une case de progrès par étape.
- Voyage extrême : deux coches par étape.
- Voyage épique : une 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*.

Cette action vous permet de marquer votre progression en obtenant un coup fort ou un coup faible.

De même, lorsque vous combattez, vous devrez *Frapper* (page 85) ou *Riposter* (page 86) pour infliger des dégâts à votre ennemi. Pour avancer dans votre quête, vous devrez utiliser l'action *Atteindre un Jalon* (page 109). Ces actions cumulatives vous permettent d'amasser des avantages qui vous donneront de meilleures chances de succès, quand vous serez prêt à résoudre votre défi.

Chaque fois que vous progressez vers votre but, vous cochez complètement ou en partie l'une des cases de votre jauge de progrès. Vous marquez votre progression avec des traits – appelés **coches**. Une case complètement cochée consiste en quatre coches successives formant une étoile. Lorsqu'une action vous demande de marquer votre progression, vous devez tracer le nombre de coches ou de cases approprié en fonction du rang du défi dont il est question.



Pénible
Marquez 3 cases de progrès



Dangereux
Marquez 2 cases de progrès



Redoutable
Marquez 1 case de progrès



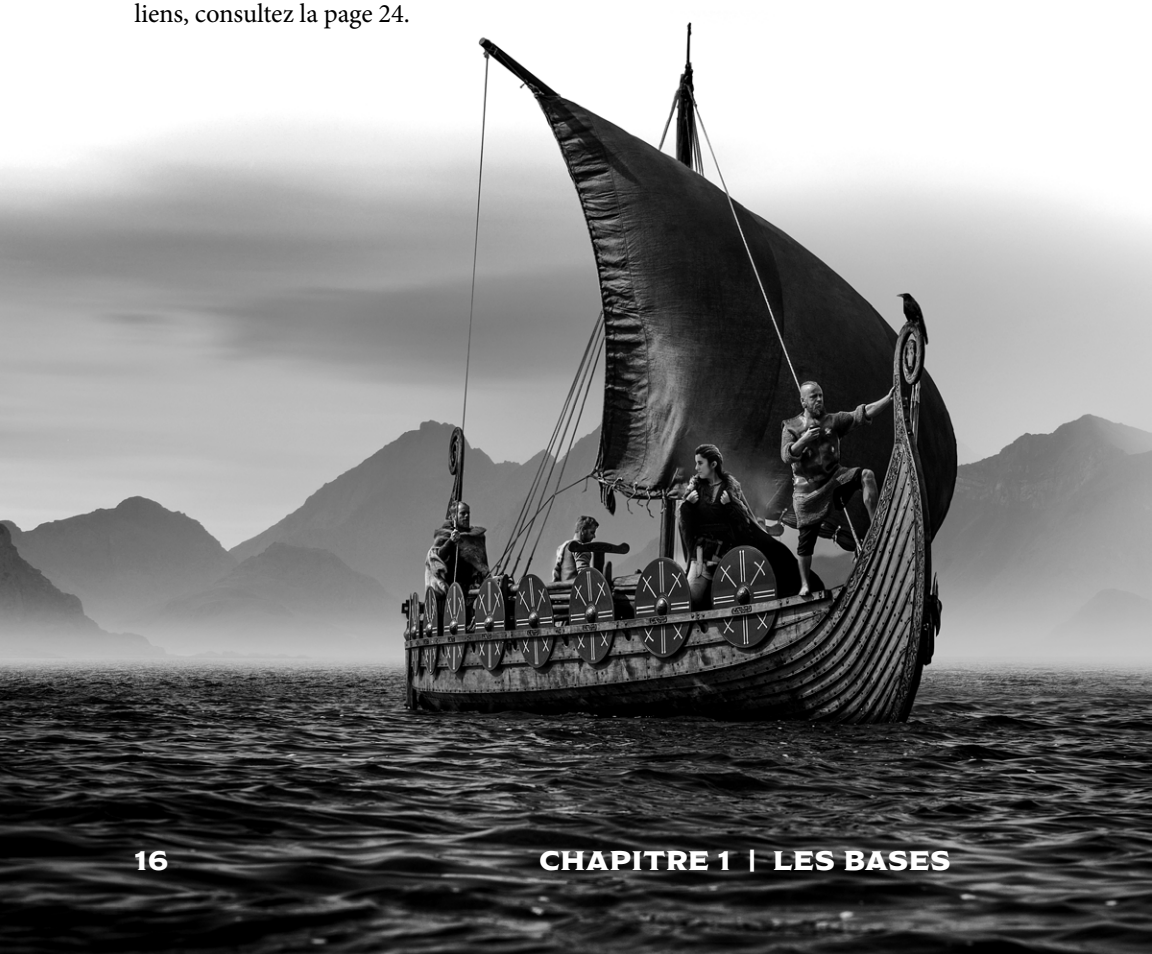
Extrême
Marquez 2 coches



Épique
Marquez 1 coche

MARQUER LA PROGRESSION DE VOS LIENS

Si vous marquez votre progression sur votre jauge de liens, vous marquez toujours 1 coche à la fois, à moins qu'une action ou un atout ne vous précise le contraire. Vos liens n'ont aucun rang de défi. Pour en apprendre plus sur les liens, consultez la page 24.



ACTIONS DE PROGRÈS

Il existe quatre actions, appelées **actions de progrès**, qui utilisent les jauges de progrès pour résoudre un objectif ou un défi.

- Pour résoudre une quête, vous ***Réalisez votre Vœu*** (page 110).
- Pour conclure votre voyage, vous ***Atteignez votre Destination*** (page 72).
- Pour décider de l'issue d'un combat, vous ***Mettez Fin au Combat*** (page 89).
- Lorsque vous renoncez à votre vie de Ferjuré, vous ***Rédigez votre Épilogue*** (page 83).

Cette action est identifiée comme étant une action de progrès.

Une **action de progrès** fait appel à un jet de progrès au lieu d'un jet d'action (consultez la page suivante pour comprendre ce principe).

ATTEINDRE VOTRE DESTINATION

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 arrivée à 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).

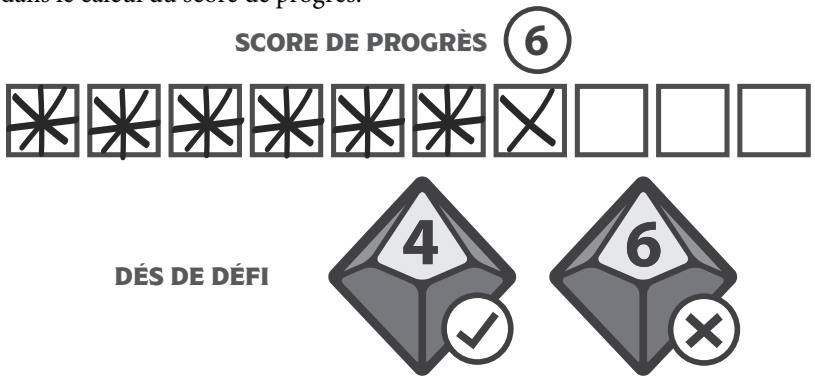
Sur un **échec**, vous avez énormément dévié de votre route, votre objectif est désormais hors d'atteinte, ou vous étiez mal renseigné sur votre destination. Si votre voyage se poursuit, effacez toutes vos cases de progrès sauf la première et élevez d'un cran le rang de votre voyage (s'il n'est pas déjà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

JETS DE PROGRÈS

Vous ne faites pas de jet d'action lorsque vous déclenchez une action de progrès. Au lieu de cela, vous comptez le nombre de cases entièrement cochées dans votre jauge de progrès (celles marquées de quatre coches). Cette valeur est votre **score de progrès**. Puis, vous jetez vos dés de défi et comparez votre score de progrès au résultat des dés.

Comme pour un jet d'action, si votre score de progrès est strictement supérieur à vos deux dés de défi, vous obtenez un coup fort. Tandis que si vous ne dépassez que l'un des deux dés de défi, il s'agit d'un coup faible. Enfin, si vous échouez à dépasser les deux dés, vous obtenez un échec. La description de l'action de progrès vous précisera comment résoudre le défi, en fonction du résultat de votre jet. De plus, gardez un œil sur les égalités, qui représentent un rebondissement surprenant ou une complication inhabituelle.

Dans l'exemple ci-dessous, vous devez comparer votre score de progrès de +6 à vos dés de défi lorsque vous déclenchez votre action de progrès. La septième case de progrès n'étant que partiellement cochée, elle n'est pas comptabilisée dans le calcul du score de progrès.



Lorsque vous décidez de déclencher votre action de progrès, vous devez évaluer vos chances de succès en regard des risques encourus à continuer de faire des actions préparatoires. Gardez à l'esprit qu'il n'est pas nécessaire de remplir entièrement votre jauge de progrès avant de tenter votre action de progrès. Par ailleurs, un coup faible ou un échec sur un jet de progrès peuvent mener à de nouvelles possibilités narratives intéressantes.

L'ÉLAN ET LES JETS DE PROGRÈS

L'élan est ignoré lorsque vous déclenchez une action de progrès. Vous ne pouvez donc ni brûler d'élan, ni souffrir d'un élan négatif sur un jet de progrès.

PARTAGER VOS JAUGES DE PROGRÈS AVEC VOS ALLIÉS

Lorsque vos alliés et vous travaillez ensemble pour relever un défi – que ce soit une quête, un voyage ou un combat – vous partagez une jauge de progrès à laquelle vous contribuez tous. Mais lorsque vous déclenchez une action de progrès, seul l'un d'entre vous lance les dés. Le résultat sera appliqué à tout le groupe.

DÉGÂTS

Les **dégâts** représentent les blessures physiques et la fatigue. Vous infligez des dégâts à vos ennemis au combat, et vous *Subissez des Dégâts* lorsque vous êtes attaqué ou échouez à surmonter un risque physique.

INFLIGER DES DÉGÂTS

Lorsque vous attaquez un ennemi avec succès en utilisant les actions *Frapper* (page 85) ou *Riposter* (page 86), vous **infligez des dégâts**. Si vous maniez une arme mortelle (telle qu'une épée, une hache, une lance ou un arc) vous infligez 2 dégâts. Si vous êtes désarmé, que vous utilisez une arme improvisée ou une arme simple (telle qu'un bouclier, une branche, une massue, un bâton ou une pierre), vous infligez 1 dégât. Vous pouvez avoir l'option d'infliger des dégâts supplémentaires par le biais des choix que vous faites dans votre action.

Chaque point de dégât que vous infligez est marqué sous la forme de progrès dans la jauge de progrès de votre ennemi, en fonction de son rang. Par exemple, chaque point de dégât est égal à 2 coches lorsque vous combattez un ennemi extrême, ou 2 cases complètes lorsque vous combattez un ennemi dangereux.

SUBIR DES DÉGÂTS

Lorsque vous subissez des blessures physiques ou des difficultés, vous déclenchez l'action *Subir des Dégâts* (page 99). En conséquence de cette action, vous réduirez votre jauge de santé de la valeur de dégâts subis. Il y a cinq rangs de dégâts :

- **Pénible (1 dégât) :** Une attaque par un ennemi mineur, une blessure douloureuse ou un gros effort.
- **Dangereux (2 dégâts) :** Une attaque par un ennemi doué ou une créature mortelle, une mauvaise blessure ou un terrible effort.
- **Redoutable (3 dégâts) :** Une attaque par un ennemi exceptionnel ou une puissante créature, une blessure grave ou un effort épuisant.
- **Extrême (4 dégâts) :** Une attaque dévastatrice assénée par un monstre ou une bête, une blessure handicapante ou un effort insurmontable.
- **Épique (5 dégâts) :** Une attaque par un ennemi légendaire ou mythique, une horrible blessure ou un effort déchirant.

Lorsque vous combattez un ennemi, celui-ci vous inflige des dégâts en fonction de son rang. Des exemples d'ennemis vous sont proposés dans le chapitre 5 (page 147).

Si votre santé tombe à zéro, un échec sur l'action *Subir des Dégâts* vous fait courir le risque de souffrir d'un handicap, voire de mourir. Vous pouvez récupérer de la santé en vous reposant et en récupérant, par le biais des actions *Guérir* (page 65), *Monter le Camp* (page 67), ou *Séjourner* (page 76).

STRESS

Le **stress** représente la charge mentale et les traumatismes émotionnels. Lorsque vous faites face à un choc ou au désespoir, vous déclenchez l'action *Subir un Stress* (page 103). Dans le cadre de cette action, vous diminuez votre jauge d'esprit de la valeur de stress subi. Il existe cinq rangs de stress :

- **Pénible (1 stress) :** Un incident perturbant ou un échec frustrant.
- **Dangereux (2 stress) :** Un incident éprouvant ou un échec contrariant.
- **Redoutable (3 stress) :** Un incident horrible ou un échec démoralisant.
- **Extrême (4 stress) :** Un incident déchirant ou un échec traumatique.
- **Épique (5 stress) :** Un incident dévastateur ou une perte totale d'espoir.

Lorsque vous vous opposez à un ennemi, celui-ci peut vous infliger du stress (en vous montrant un visage terrifiant ou en vous assénant une provocation démoralisante) en fonction de son rang. Vous trouverez des exemples d'ennemis dans le chapitre 5 (page 147).

Lorsque vous *Subissez un Stress*, vous réduisez votre jauge d'esprit de la valeur de stress subi. Si votre esprit tombe à zéro, vous risquez de subir un handicap ou de sombrer dans la désolation.

Vous pouvez récupérer de l'esprit en vous relaxant lorsque vous *Montez le camp* (page 67), en trouvant de la compagnie lorsque vous *Séjournez* (page 76), ou lorsque vous *Forgez un Lien* (page 79).

Contrairement aux dégâts, vous n'infligez pas de stress aux autres personnages – tout du moins pas de façon mécanique. Si vous tentez d'effrayer ou de démoraliser un autre personnage, vous déclenchez l'action appropriée pour voir ce qui se produit.



ATOUTS

Les atouts sont un composant clé de votre personnage. Ils débloquent des options et des bonus supplémentaires lorsque vous déclenchez une action, certains possédant même leurs propres actions spéciales. Lorsque vous créez votre personnage (page 31), vous devez sélectionner vos atouts de départ. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* et gagnez de l'expérience (page 45), vous pouvez *Évoluer* pour dépenser votre expérience sur de nouveaux atouts ou améliorer vos atouts existants.

Pour en apprendre plus sur les atouts, consultez la page 39.

Vous pouvez opter pour tous les atouts qui vous conviennent. Il n'y a pas de liste d'atouts imposée en fonction de la classe ou du rôle de votre personnage. Vous devriez toutefois éviter de sélectionner les mêmes atouts qu'un autre joueur.

La plupart des atouts incluent une capacité par défaut, représentée par un cercle plein. Si l'atout ne possède pas de capacité par défaut, il vous faudra en sélectionner une.

Les atouts modifient habituellement les actions en vous accordant un bonus ou en vous permettant d'utiliser l'action de manière différente. Certains atouts incluent leurs propres actions uniques.

Quand vous gagnez de l'expérience, vous pouvez acquérir des améliorations pour vos atouts. Lorsque vous débloquez une amélioration, vous devez griser le cercle qui lui correspond, pour signaler que vous possédez désormais cette capacité.

Il s'agit du type d'atout. Lorsque vous sélectionnez un atout, vous avez le choix parmi les **compagnons**, les **voies**, les **talents de combat** et les **rituels**.

VOIE



TUEUR

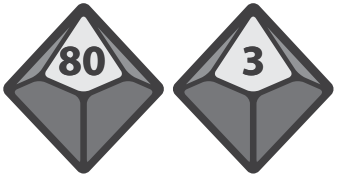
- ● Lorsque vous *Récoltez des Informations* en traquant une bête ou une horreur, ou que vous vous *Emparez d'un Avantage* en vous préparant à l'affronter, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- ○ Lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* visant à tuer une bête ou une horreur, vous pouvez relancer n'importe 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 *Séjournez*, relancez n'importe quels dés (une fois seulement).

ORACLES

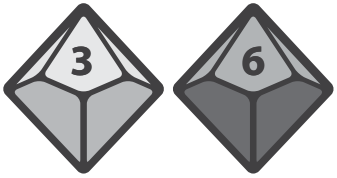
Certaines actions peuvent vous demander de faire un jet dans une table aléatoire, pour tirer un résultat allant de 1 à 100. Vous trouverez également des amorces créatives dans le chapitre 6 (page 181), que vous pouvez utiliser pour révéler des détails, déclencher des événements et guider les actes des autres personnages de votre monde. Ces **oracles** vous permettent de répondre aux questions, dans les modes solo ou coop, mais peuvent aussi inspirer le MJ dans le mode guidé.

LANCER LES DÉS D'ORACLE

Chaque fois qu'une action ou une table aléatoire d'oracle vous demande de tirer un résultat entre 1 et 100, lancez deux dés à dix faces.



L'un de vos dés d'oracle peut être un dé de dizaines. Si c'est le cas, le résultat de cet exemple se lit 83.



Vous pouvez également utiliser deux D10 de couleurs différentes, en décidant avant le jet lequel représente les dizaines et lequel représente les unités. Le résultat de cet exemple se lit 36.

Vous pouvez réserver une paire de dés uniquement pour vos jets d'oracle, en les partageant avec les autres joueurs autour de la table. Cela rendra ces dés d'autant plus spéciaux et uniques.



CHERCHER DES RÉPONSES

Si vous jouez en mode solo ou coop, vous pouvez *Consulter l'Oracle* pour vous aider à guider votre session de jeu et trouver des idées quand vous avez besoin de savoir ce qui se passe ensuite. Sa fonction la plus basique consiste à répondre à une question par « oui » ou par « non. » Combinée à votre propre instinct et votre créativité, cette action – et d'autres éléments aléatoires – peuvent emmener votre récit dans des directions aussi excitantes que surprenantes. Pour en apprendre plus sur cette action, consultez la page 118.

CONSULTER L'ORACLE

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 peut être 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.

Faites un jet dans cette table en utilisant vos dés d'oracle pour tirer un résultat entre 1 et 100.

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.

Si vous jouez avec un MJ, celui-ci incarne l'oracle. Lorsque le jeu vous demande de *Consulter l'Oracle*, tournez-vous vers votre MJ. Celui-ci reste libre d'exploiter des générateurs aléatoires ou des outils d'assistance créative pour vous fournir des réponses.

Gardez à l'esprit – même lorsque vous jouez avec un MJ – qu'*Ironsworn* est centré sur un récit collaboratif. Faites vos propres suggestions. Discutez entre vous. Le MJ est l'arbitre final de ce qui survient ensuite, mais tout le monde autour de la table devrait avoir son mot à dire sur la construction du monde et le récit de votre jeu.

AJOUTER PLUS D'ALÉATOIRE

Vous trouverez plusieurs tables aléatoires au chapitre 6 (page 181). Elles vous procurent des incitations inspirantes et des résultats aléatoires pour des situations courantes. Vous pouvez aussi utiliser n'importe quel générateur aléatoire qui vous convienne, que ce soit en vous référant à un autre jeu, à un générateur en ligne ou à des outils visuels tels que des cartes de tarot.

FAITES CONFIANCE À VOTRE INSTINCT

Ces générateurs aléatoires ne remplaceront jamais votre imagination et votre intuition. Si un événement est intéressant, dramatique ou qu'il fait progresser le récit, alors mettez-le en jeu. Si vous comptez trop sur ces générateurs pour répondre à la question « que se passe-t-il ensuite », cela peut tuer le rythme de votre session et lui donner un ton trop détaché ou incohérent.

Gardez toujours les choses en mouvement. Posez des questions. Si la réponse vous vient immédiatement à l'esprit, suivez votre instinct. Si vous avez un doute, *Consultez l'Oracle*. Puis continuez à jouer.

LIENS

En explorant votre monde et en accomplissant des quêtes, vous allez tisser des liens avec des personnes et des communautés, grâce à l'action *Forger un Lien* (page 79). Vos liens vous donnent des avantages sur certaines actions spécifiques quand vous interagissez avec ceux à qui vous êtes lié. Par exemple, si vous tentez de *Contraindre* (page 74) une personne avec laquelle vous partagez un lien, vous ajouterez +1 à votre jet. Chaque action vous précisera si posséder un lien vous procure cet avantage.

Vos liens vous aident également à déterminer votre destin lorsque vous renoncez à votre vie d'aventurier. Plus vous aurez créé de liens, plus vous aurez de connexions avec de nombreuses personnes et communautés, ce qui vous donnera de meilleures chances de finir vos jours en paix, entouré d'amis.

Votre fiche de personnage possède une jauge dédiée à vos liens. Lorsque vous réussissez à *Forger un Lien*, vous marquez une coche dans cette jauge de progrès. Puis, quand vos aventures toucheront à leur fin, vous pourrez *Rédiger votre Épilogue* (page 83), en comptabilisant le total de vos cases de liens pour faire un jet de progrès (page 18) qui conclura l'histoire de votre personnage.

AUTRES PERSONNAGES

Les règles d'*Ironsworn* sont presque entièrement orientées vers les protagonistes – ce qui signifie qu'elles font référence aux capacités et aux actions de votre personnage. Les autres personnages non-joueurs et les créatures (**PNJ**)

ne sont pas détaillés mécaniquement. En fait, ils ne possèdent bien souvent qu'un seul trait – leur rang – qui vous permet de marquer les progrès faits à leur encontre durant une scène de combat. De plus, les PNJ n'utilisent pas d'actions. Vous ne lancerez pas les dés pour déterminer le résultat de leurs actes. Lorsque vous tentez de les influencer, de vous opposer à eux, de leur résister ou de les aider, vous déclenchez les actions de votre personnage. Si vous avez des questions concernant les motivations d'un PNJ ou sur ce qu'il va faire ensuite, *Consultez l'Oracle*. Pour en apprendre plus, consultez la page 147.

ALLIÉS ET COMPAGNONS

Si vous jouez en mode coop ou guidé avec d'autres joueurs, leurs personnages sont évoqués dans ces règles et dans les actions comme étant vos **alliés**.

Un **compagnon** est un type d'atout spécial. Contrairement aux PNJ ordinaires, les compagnons vous apportent des avantages mécaniques grâce à leurs capacités et ils possèdent une jauge de santé sur laquelle marquer les dégâts reçus. Si la description d'une action fait référence à un compagnon, cela signifie un atout de compagnon. Pour en savoir plus sur les compagnons, consultez la page 39.

ÉQUIPEMENT

Dans *Ironsworn*, vous ne vous souciez pas trop de votre équipement. Votre jauge de provisions (page 34) correspond à une représentation abstraite de votre préparation générale, de vos vêtements, de vos munitions, de la quantité d'eau et de nourriture que vous possédez, ainsi que tout votre équipement ordinaire.

Vous êtes armé et cuirassé en fonction de l'idée que vous vous faites de votre personnage. Si vous maniez une arme mortelle (telle qu'une épée, une hache, une lance ou un arc), vous infligez 2 dégâts. Si vous êtes désarmé, que vous utilisez une arme improvisée ou une arme simple (telle qu'un bouclier, une branche, une massue, un bâton ou une pierre), vous infligez 1 dégât.

Votre autre équipement vous apporte des bénéfices narratifs. Il vous permet de déclencher des actions pour lesquelles ce matériel est important, voire d'éviter entièrement une action.

Par exemple, vous devez descendre le long d'une falaise rocheuse. Sans assistance, vous devriez déclencher l'action *Faire Face au Danger* pour déterminer ce qui se produit. Mais si vous aviez une corde, cette descente ne serait ni particulièrement risquée, ni incertaine. Dans ce cas-là, vous pourriez vous dispenser de cette action et simplement décrire le résultat.

Certains atouts (page 39) peuvent donner plus d'importance et de sens à l'équipement de votre personnage. Par exemple, les talents de combat (page 40) représentent votre expertise au maniement d'une arme particulière ou dans un certain style de combat. Donc, lorsque vous maniez l'arme appropriée, vous bénéficiez de cet atout.

Au-delà de vos atouts, vous pouvez aussi noter les différents équipements qui vous importent, en adoptant le niveau de détails qui vous convient, mais ne vous compliquez pas trop la tâche. Si vous vous demandez si vous possédez un objet ordinaire, vous pouvez simplement *Consulter l'Oracle* (page 118).

LE RYTHME DU JEU

Comme dans la plupart des jeux de rôle, vous jouez principalement en adoptant le point de vue de votre personnage. Que faites-vous ? Que tentez-vous d'accomplir ? À quelle opposition et quels défis êtes-vous confronté ? Vos quêtes, ainsi que les personnages et les situations que vous allez rencontrer, guideront la fiction et les choix que vous ferez.

Lorsque vous avez des questions sur ce que vous découvrez, sur les réactions des autres personnages qui peuplent votre monde ou sur ce qui se produit ensuite, vous pouvez vous fier à ce qui vous paraît juste (si vous jouez en solo ou en coop), ou interroger votre MJ. Lorsque vous cherchez l'inspiration ou que vous souhaitez vous en remettre au hasard, vous déclenchez l'action *Consulter l'Oracle* (page 118). Utilisez les questions binaires de type « oui/non » et les incitations aléatoires pour générer des rebondissements intéressants et de nouvelles complications auxquelles vous n'auriez pas pensé par vous-même. Mais surtout, si un événement est intéressant, dramatique et qu'il convient à la fiction, faites-le se produire.

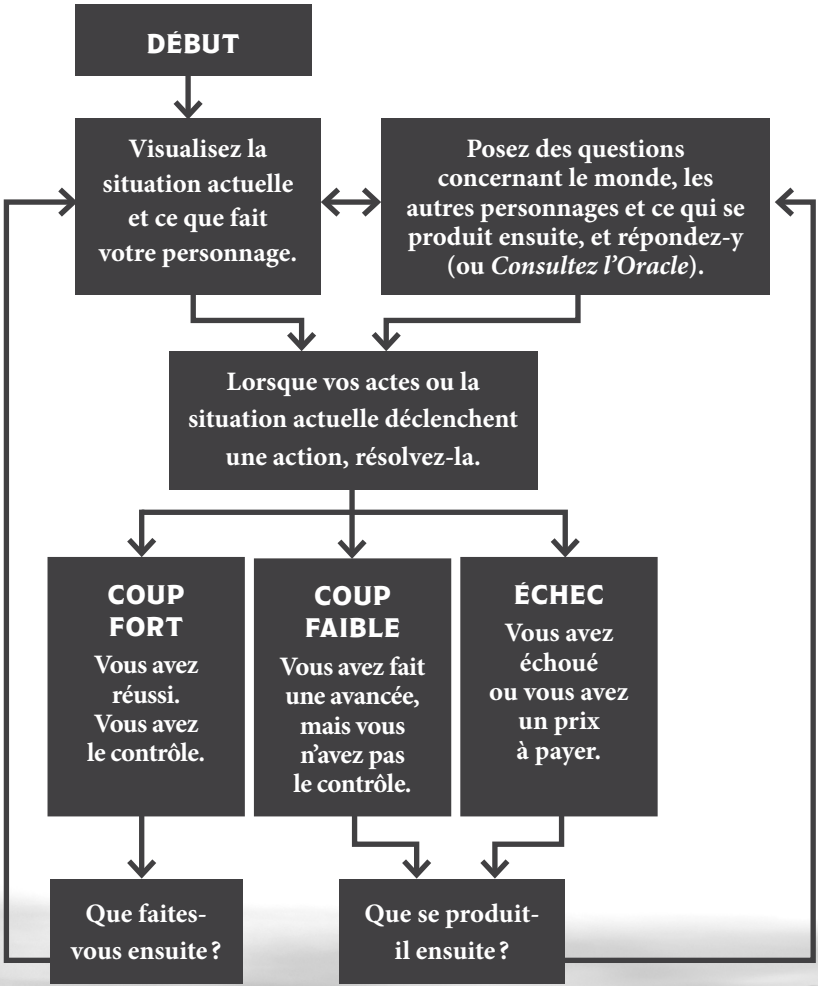
Si vous tentez quelque chose étant couvert par une action, consultez celle-ci pour résoudre la situation. Si sa description vous demande de lancer les dés, faites-le.

Obtenir un coup fort sur une action signifie que vous avez le contrôle. C'est vous qui dirigez le récit. Que faites-vous ensuite ?

Un coup faible ou un échec signifient que vous n'avez pas le contrôle de la situation. Au lieu d'agir, vous réagissez. Que se produit-il ensuite ?



Si vous jouez avec un MJ, celui-ci déterminera comment le monde répond. Dans le cas contraire, vous devrez vous fier à votre intuition et à des jets d'oracle occasionnels pour orienter le récit.



ET ENSUITE ?

Vous venez de lire les règles de base d'*Ironsworn*. Chacun des concepts déjà évoqué sera développé dans le reste de ce livre, mais il n'est pas nécessaire de les lire ou de les comprendre en intégralité avant de jouer. Pour commencer :

1. **Créez votre personnage (page 31)**. Distribuez vos caractéristiques, sélectionnez vos atouts et imaginez les antécédents et la personnalité de votre personnage.

2. **Construisez votre monde (page 123)**. Visitez les Terres de Fer, créez votre vision toute personnelle de ce monde, et trouvez des incitations inspirantes pour vos vœux et vos quêtes. Ou bien, commencez à jouer dans votre propre monde.

3. **Passez en revue les actions (page 49)**. Il vous sera utile d'avoir une compréhension basique de vos actions et de la façon dont vous pourrez traduire les intentions et les actes de votre personnage. Vous pouvez imprimer la fiche de référence des actions, disponible sur *ironsworn.pbta.fr*, pour la garder sous la main durant le jeu. Puis, consultez le chapitre 3 quand vous avez une question ou que vous voulez des précisions.

4. **Parcourez le rapport de partie (page 259).** Voir *Ironsworn* en action vous aidera à comprendre les règles du jeu et les jets de base, en vous montrant comment résoudre les actions de votre personnage et leurs résultats, mais aussi comment utiliser des incitations créatives pour faire avancer votre récit.

5. ***Jurez un Vœu de Fer* (page 107).** Jouez pour voir ce qu'il se produit. Lorsque vous avez des questions concernant les actions, consultez la page 49. Lorsque vous avez besoin d'un adversaire ou d'une confrontation, consultez la page 147. Lorsque vous avez besoin d'obtenir des réponses de la part de l'oracle, consultez la page 181.

6. **Allez voir plus loin (page 209)**. Lorsque vous êtes prêt à explorer les guides de préparation de campagne, les options de jeu supplémentaires et les conseils de bonnes pratiques, consultez le chapitre 7.

La mère demanda à la voyante de lui révéler le destin de son nouveau-né. La vieille mystique s'approcha et observa l'enfant endormi. Elle baissa la tête en fermant les yeux. Puis elle recula, en fronçant les sourcils. Nul besoin de consulter les dieux, ni de lancer les pierres de divination.

« Ferjuré », annonça la voyante.

Elle préleva son dû, en argent comme en sang, puis laissa la mère seule avec son bébé.

Cette nuit-là, la mère sanglota longtemps, car elle savait que son enfant grandirait loin d'elle. Que ce soit par devoir ou par vengeance, par goût de l'aventure ou par amour, le résultat serait le même. Les terres sauvages l'appelleraient, le fer et les ombres lui murmureraient leurs secrets, et son enfant la quitterait.

Elle pleura en pensant à la vie que son enfant allait vivre et parce qu'elle savait ce qui l'attendait.

CHAPITRE 2

VOTRE PERSONNAGE



VOUS ÊTES FERJURÉ

Là où d'autres passent toute leur vie sans jamais s'aventurer au-delà des murs de leurs villages ou de leurs fermes, vous avez un destin différent. Les vœux que vous avez jurés vous mèneront vers toute une vie de danger, d'héroïsme et de sacrifice aux frontières du monde connu.

VISUALISEZ VOTRE PERSONNAGE

Avant de vous plonger dans les mécaniques de votre personnage, considérez ses motivations, ses intérêts et ses compétences, ainsi que sa personnalité et ses faiblesses. Vous pouvez commencer par une ou deux idées sur vos antécédents et vos objectifs – ou vous contenter d'une page quasiment vierge. Vous pouvez développer votre personnage au cours du jeu.

SOYEZ EXTRAORDINAIRE

Votre personnage est très compétent. Vous êtes malin, courageux et motivé. Vous savez vous défendre dans un combat. Lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer*, vous le pensez vraiment.

Mais vous n'êtes pas infaillible. Vous subirez des épreuves. Vous prendrez de mauvaises décisions. Vous échouerez parfois. Surmonter ces échecs et aller de l'avant, voilà ce qui fait de vous un héros.

SOYEZ QUI VOUS VOULEZ

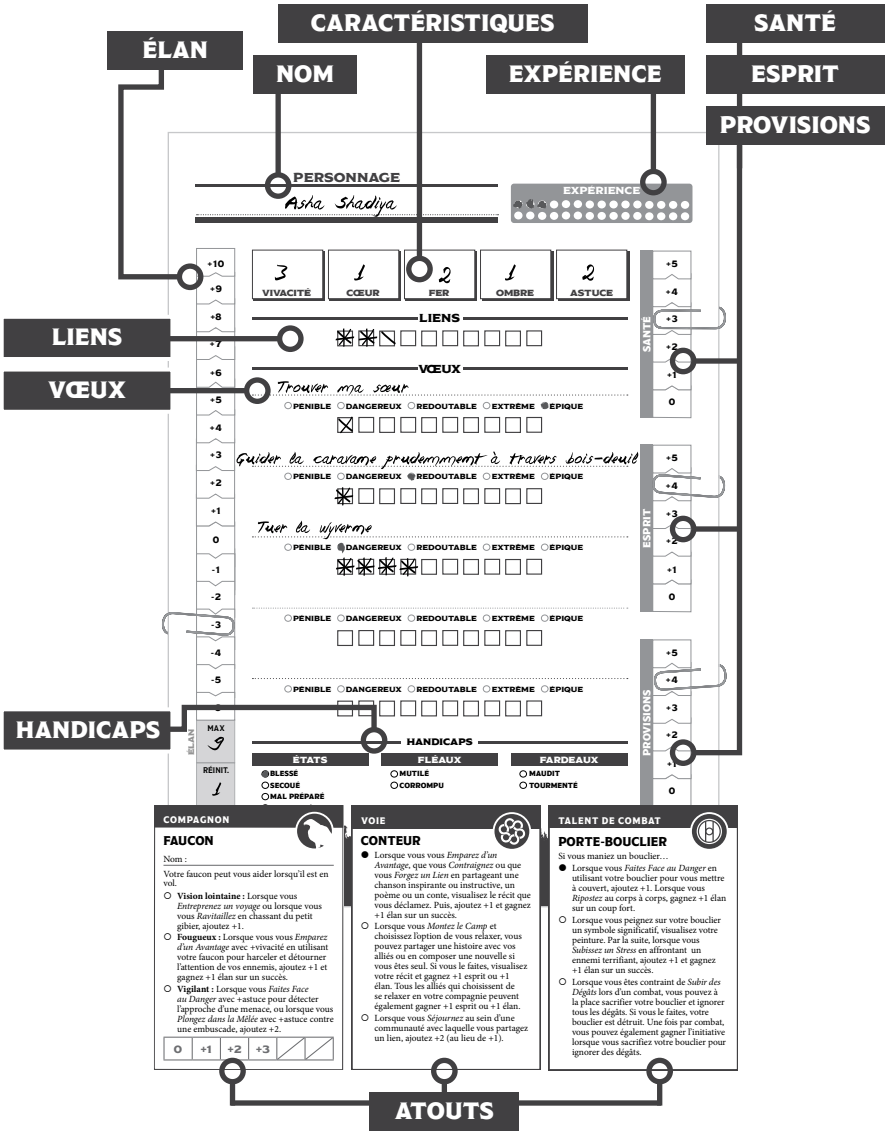
Les habitants des Terres de Fer sont variés. Les communautés qu'on y trouve se forment par intérêt mutuel, par soucis de protection ou sous l'impulsion d'un meneur influent. Les traditions du Vieux Monde sont toujours respectées, mais les Ferlandais ont largement abandonné leurs divisions passées, lorsqu'ils ont traversé le vaste océan nordique. Si bien que même au sein d'une même communauté, vous trouverez un mélange des influences du Vieux Monde et de la culture propre aux Terres de Fer.

Vous pouvez imaginer votre personnage de la façon qui vous plaît – sans limite de géographie, d'hérédité, d'orientation sexuelle ou de genre. Votre personnage peut être directement inspiré d'une culture historique de notre monde, mais vous pouvez tout aussi bien mêler des influences diverses dans son concept.

Par défaut, le monde du jeu est centré sur les humains. Les règles ne vous donneront pas d'options spécifiques pour incarner des races de fantasy. Toutefois, vous pouvez toujours l'adapter à votre goût. Les mécaniques de votre personnage sont relativement simples et peuvent être converties à plusieurs types de fantasy ou de fiction historique.

PAR OÙ COMMENCER ?

Vous pouvez construire votre monde ou créer votre personnage, tout comme vous pouvez faire les deux en même temps. Si vous avez déjà une idée claire de votre personnage, alors commencez par lui et bâtissez le monde autour de lui, comme si vous construisiez un décor adapté à votre acteur. Mais si vous cherchez encore l'inspiration, mieux vaut commencer par la création de votre monde. Le chapitre 4 (page 123) inclut des incitations pour créer des situations et des quêtes pour vous aider à mieux visualiser votre personnage et imaginer sa place dans les Terres de Fer.



LES BASES D'UN PERSONNAGE

NOM

Vous avez un nom. Peut-être qu'un jour, d'autres personnes l'honoreront dans des sagas et des chansons.

Donnez un nom à votre personnage. Pour trouver l'inspiration, vous pouvez faire un jet dans la table de Noms Ferlandais, page 200.

CARACTÉRISTIQUES

Vous possédez cinq caractéristiques. Chacune a une valeur entre 1 et 3. Lorsque vous déclenchez une action et faites un jet, vous ajoutez habituellement l'une de vos caractéristiques à vos dés d'action. La description de l'action vous précisera quelle caractéristique vous devrez ajouter à votre jet, mais elle peut aussi vous demander de faire un choix entre certaines d'entre elles.

- **Vivacité :** Rapidité, agilité et aptitude au combat à distance.
- **Cœur :** Courage, volonté, empathie, sociabilité et loyauté.
- **Fer :** Force physique, endurance, agressivité et aptitude au combat rapproché.
- **Ombre :** Discrétion, tromperie et ruse.
- **Astuce :** Expertise, savoir et observation.

Pour commencer, distribuez les bonus suivants dans vos cinq caractéristiques comme vous le souhaitez : 3, 2, 2, 1, 1.

SANTÉ

Votre santé représente votre condition physique actuelle et votre endurance, allant de 0 à +5. Votre santé se dégrade lorsque vous *Subissez des Dégâts* (page 99), mais elle augmente dès que vous vous reposez ou que vous bénéficiez de soins, en résultat de l'action *Guérir* (page 65) ou *Séjourner* (page 76).

Lorsque vous tombez à 0 santé et que vous obtenez un échec sur l'action *Subir des Dégâts*, vous courez le risque de souffrir d'un handicap ou d'être tué.

Pour commencer, fixez votre jauge de santé à +5.

ESPRIT

Votre esprit représente votre état mental actuel, allant de 0 à +5. Il diminue lorsque vous *Subissez un Stress* (page 103). Votre esprit augmente lorsque vous trouvez du réconfort auprès de vos compagnons ou dans la réussite de vos actions, ainsi que lors de moments de détente, à travers les actions *Monter le camp* (page 67) ou *Forger un Lien* (page 79).

Lorsque votre esprit tombe à 0 et que vous obtenez un échec sur l'action *Subir un Stress*, vous courez le risque de souffrir d'un handicap ou de sombrer dans la désolation.

Pour commencer, fixez votre jauge d'esprit à +5.

PROVISIONS

Les provisions sont une représentation abstraite de votre degré de préparation et d'entretien du matériel courant, ce qui inclut vos munitions, ainsi que la quantité d'eau et de nourriture dont vous disposez. Cette jauge va de 0 à +5. Au lieu de tenir à jour un inventaire précis, vous pouvez considérer que la majorité de votre équipement courant est couvert par la jauge de provisions.

Vos provisions diminuent lorsque vous déclenchez l'action *Entreprendre un Voyage* (page 68). Vous pouvez également réduire vos provisions lorsque vous avez un prix à payer en conséquence d'une épreuve ou en résultat d'autres actions. Par exemple, si vous déclenchez l'action *Faire Face au Danger* (page 62) pour traverser à gué une rivière en crue, vous risquez d'y perdre des équipements importants, si vous obtenez un coup faible ou un échec. Cependant, vos provisions augmentent lorsque vous prenez le temps de les renouveler, grâce à des actions telles que *Ravitailler* (page 66).

Votre jauge de provisions représente les possessions que vous partagez avec tout votre groupe. Par conséquent, vos alliés et vous posséderez la même valeur de provisions lorsque vous voyagerez ensemble : si l'un d'entre vous déclenche une action qui augmente vos provisions, ou si celles-ci diminuent en raison d'une autre action, chacun d'entre vous devra ajuster sa propre jauge de provisions en conséquence.

Lorsque votre jauge de provisions tombe à 0, tous les personnages déclenchent l'action *À Court de Provisions* (page 106). Si vous êtes déjà à 0 provisions et que vous subissez une nouvelle pénalité de provisions, alors vous devrez réduire votre santé, votre esprit ou votre élan de la valeur correspondante.

Pour commencer, fixez votre jauge de provisions à +5. Vos alliés et vous partagez la même jauge de provisions tant que vous êtes réunis dans la même aventure. Lorsque l'un de vous déclenche une action qui affecte vos provisions, de manière positive comme de manière négative, vous devez tous ajuster les jauges de vos fiches de personnages en conséquence.

ÉLAN

L'élan représente l'avancée de vos quêtes. Celui-ci est gagné et perdu en conséquence de vos actions. Si vous possédez un élan positif, vous faites fructifier vos succès précédents en vous préparant à tenter des actions décisives. À l'inverse, si vous souffrez d'un élan négatif, vous avez accumulé des revers et votre quête est mal engagée.

Pour en apprendre plus sur l'élan et comment celui-ci peut aider ou gêner votre personnage, consultez la page 11.

Utilisez la jauge d'élan située à gauche de votre fiche de personnage pour noter votre élan actuel. Votre fiche de personnage possède également des cases prévues pour noter votre élan maximum actuel et votre valeur de réinitialisation.

- Votre **élan maximum** débute à +10 et il sera réduit de 1 pour chaque handicap marqué sur votre fiche.
- Votre **valeur de réinitialisation** débute à +2. Si vous avez coché un handicap, cette valeur passe à +1. Si vous avez plus d'un handicap coché, votre réinitialisation est fixée à 0.

Pour en apprendre plus sur les handicaps, consultez la page 36.

Pour commencer, fixez votre élan actuel à +2, votre élan maximum à +10 et votre valeur de réinitialisation à +2.

VŒUX

Lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* (page 107), vous lui attribuez un rang (pénible, dangereux, redoutable, extrême ou épique) puis le notez sur votre fiche de personnage. Vous utiliserez ensuite une jauge de progrès que vous marquerez à chaque fois que vous *Atteignez un Jalon* (page 109).

Vous devriez débuter votre première session en ayant deux vœux : un objectif à long terme (votre vœu d'antécédents) et une situation immédiate que vous devez gérer (votre événement déclencheur). Vous trouverez quelques exemples de quêtes d'introduction dans le chapitre 4 « Votre Monde » (page 123) et le chapitre 5 « Ennemis et Confrontations » (page 147).

Pour en apprendre plus sur vos vœux de départ, consultez la page 211.

LIENS

Au fil de vos voyages dans les Terres de Fer et des rencontres qui vous amèneront à accepter des quêtes au service d'autres personnes, vous pouvez créer des liens en déclenchant l'action *Forger un Lien* (page 79).

Vos liens vous procurent une toile narrative qui vous aide à mieux développer votre monde, ainsi que les personnages et communautés qui le peuplent. Ils vous donnent des lieux à revisiter et des personnes à retrouver, lorsque votre vie de Ferjuré devient trop éprouvante et que vous cherchez un répit. Vos liens vous offrent aussi des avantages mécaniques lorsque vous agissez au sein d'une communauté ou que vous interagissez avec une personne avec laquelle vous partagez un lien. L'action *Séjourner* (page 76), par exemple, vous donne un bonus sur vos jets si vous possédez un lien avec cette communauté.

La jauge de liens sur votre fiche de personnage représente l'ensemble des relations que vous avez établies. Lorsque vous parvenez à *Forger un Lien*, vous marquez votre progrès (une coche) sur cette jauge. Lorsque le temps viendra de mettre un terme à votre vie de Ferjuré, vous devrez *Rédiger votre Épilogue* (page 83). En déclenchant cette action, vous devrez faire le total de vos cases entièrement cochées dans votre jauge de liens, ce qui vous donnera votre score de progrès. Consultez la page 14 pour en apprendre plus sur les jauges de progrès et les actions de progrès.

Vous pouvez débuter votre première session avec un maximum de trois liens d'antécédents. Notez les personnes et les communautés avec lesquelles vous partagez des liens, puis ajoutez jusqu'à trois coches dans votre jauge de progrès. Pour en apprendre plus sur la première session et vos liens de départ, consultez la page 209.

HANDICAPS

En conséquence des épreuves et des revers que vous subirez dans votre quête, vous pourrez être amené à marquer des handicaps à la suite d'une action ou d'un événement du récit. Vos actions vous préciseront quel handicap marquer, ou vous laisseront le choix. Les handicaps représentent des désavantages temporaires, durables ou permanents. Certains peuvent être facilement éliminés en déclenchant l'action appropriée tandis que d'autres feront définitivement partie de votre personnage.

Les handicaps devraient avoir un impact narratif sur la façon dont vous visualisez les actions de votre personnage et sur la façon dont ceux qui vous entourent vous perçoivent. Ils auront également un impact mécanique, en réduisant votre jauge d'élan.

- **Chaque handicap marqué** réduit votre élan maximum de 1.
- **Si vous avez marqué un handicap**, votre valeur de réinitialisation passe à +1 au lieu de +2.
- **Si vous avez marqué plusieurs handicaps**, votre valeur de réinitialisation passe à 0.

ÉTATS

- **Blessé** peut être marqué si votre santé est déjà à zéro et que vous échouez à *Subir des Dégâts* (page 99). Vous êtes alors grièvement blessé et vous devrez suivre un traitement pour pouvoir récupérer.
- **Secoué** peut être marqué si votre esprit est déjà à zéro et que vous échouez à *Subir un Stress* (page 103). Vous êtes alors désespéré ou en détresse et vous devrez trouver du réconfort pour pouvoir récupérer.
- **Mal préparé** est marqué lorsque vous êtes déjà à zéro provisions et que vous êtes *À Court de Provisions* (page 106). Vos alliés et vous partagez la même jauge de provisions, ce qui les conduira également à marquer qu'ils sont mal préparés.
- **Encombré** est marqué en fonction des circonstances, lorsque vous transportez un poids excessif ou un objet encombrant.

Comme pour tous les handicaps, les états que vous subissez impactent votre élan maximum et votre valeur de réinitialisation. De plus, si vous êtes blessé, secoué ou mal préparé vous ne pourrez pas augmenter les jauges associées.

- **Si vous êtes blessé**, vous ne pouvez pas augmenter votre santé.
- **Si vous êtes secoué**, vous ne pouvez pas augmenter votre esprit.
- **Si vous êtes mal préparé**, vous ne pouvez pas augmenter vos provisions.

Si une action vous donne l'opportunité d'augmenter votre santé, votre esprit ou vos provisions tandis qu'un état leur étant associé est marqué, alors vous ne pourrez pas sélectionner cette option. Vous devez d'abord éliminer cet état avant de pouvoir augmenter la valeur de la jauge qui lui est associée.

Blessé, secoué et mal préparé peuvent être éliminés lorsque vous obtenez un succès sur l'action appropriée. Par exemple, obtenir un succès sur l'action *Guérir* (page 65) vous permet d'éliminer l'état blessé. Quant aux états secoué et mal préparé, ils ne peuvent généralement être éliminés que lorsque vous trouvez de la compagnie et collectez des provisions au sein d'une communauté, grâce à l'action *Séjourner* (page 76). Une fois qu'un état est éliminé, vous devez ajuster votre élan maximum et votre valeur de réinitialisation en conséquence, et vous pouvez à nouveau augmenter la jauge correspondante grâce à des actions.

Contrairement aux autres états, encombré n'est ni déclenché ni résolu par une action en particulier. Au lieu de cela, il vous est imposé lorsque cela est approprié dans le récit. Par exemple, vous marquerez l'état encombré si vous portez un allié inconscient pour le mettre à l'abri durant une situation périlleuse. Encombré peut également être déclenché par l'atout **Fer-vêtu**, qui vous permet de bénéficier de la protection d'une armure lourde en échange de cet état. L'état encombré est toujours éliminé lorsque vous allégez votre charge.

FLÉAUX

- **Mutilé** peut être marqué lorsque vous échouez à *Subir des Dégâts* (page 99). Vous avez subi une blessure qui vous impose une pénalité physique permanente, telle que la perte d'un œil ou d'une main. Mais vous pouvez aussi porter d'horribles cicatrices qui sont un rappel constant de vos échecs passés.
- **Corrompu** peut être marqué si votre esprit est à zéro et que vous échouez à *Subir un Stress* (page 103)**.** Vos expériences vous ont dévasté émotionnellement. Vous êtes sur le point de succomber à vos plus sombres penchants.

Les fléaux sont permanents. Ils auront un impact définitif sur votre personnage par le biais d'une pénalité d'élan et, de manière plus importante, par l'impact narratif consistant à être mutilé ou corrompu. Vous devriez tenir compte de ce handicap dans la façon dont vous effectuez vos actions et interagissez avec le monde. Vous pouvez avoir des limitations physiques ou émotionnelles à gérer. Votre attitude peut changer. Vos objectifs et vos méthodes peuvent changer, ainsi que le comportement des autres à votre égard.

Si vous êtes mutilé, visualisez votre blessure et prenez-en note. Considérez comment cela impacte votre approche des défis physiques, pour l'intégrer dans votre roleplay et la description de vos actions.

Si vous êtes corrompu, imaginez en quoi cela impacte votre personnalité et vos motivations. Peut-être luttez-vous intérieurement face à une nouvelle pulsion, une excentricité ou une phobie. Vous pourriez même porter sur vous un signe physique, voire surnaturel, de votre corruption. Si c'est le cas, de quoi s'agit-il ?

FARDEAUX

- **Maudit** est marqué lorsque vous *Faites Face à la Mort* (page 101) et en réchappez avec une quête liée à votre âme. Ce fardeau ne peut être éliminé qu'en accomplissant cette quête.
- **Tourmenté** est marqué lorsque vous *Faites Face à la Désolation* (page 105), et entreprenez une quête visant à éviter l'avènement d'un avenir terrible.

Les fardeaux sont le résultat d'événements qui changent radicalement votre vie en vous liant à des quêtes. Se débarrasser d'un fardeau ne peut être accompli qu'en remplissant cette quête.

Lorsque vous êtes maudit ou tourmenté, vous devriez considérer sous quelle forme physique ou émotionnelle se manifeste cet état. Vous avez parcouru les territoires qui s'étendent par-delà la mort ou éprouvé des visions de vos plus grandes peurs. Quels signes en gardez-vous ? Comment ces expériences affectent-elles vos relations ?

Lorsque vous créez votre personnage, celui-ci n'a aucun handicap marqué.

ATOUTS

Vos atouts représentent vos antécédents, vos compétences et vos traits. Ils vous offrent des options et des bonus supplémentaires lorsque vous déclenchez une action, certains atouts fonctionnant même comme des actions indépendantes.

Les atouts vous offrent des bénéfices à la fois narratifs et mécaniques. Par exemple, si vous êtes un **Herboriste**, vous gagnez des bonus à vos actions visant à traiter des blessures ou des maladies. Vous pouvez visualiser comment votre personnage sait identifier les plantes, diagnostiquer des maladies rares et mentionner des savoirs obscurs sur les plantes médicinales. Même lorsque vous ne déclenchez pas d'action, votre rôle influe sur vos intérêts et les attitudes de votre personnage. De plus, votre expertise peut amener des possibilités narratives et ouvrir de nouvelles quêtes lorsque vous interagissez avec ceux qui ont besoin de vos services.

Les atouts d'*Ironsworn* se présentent sous la forme de cartes à imprimer, disponibles en téléchargement sur *ironsworn.pbta.fr*. Placez-les à côté de votre fiche de personnage pour mieux vous y référer. Chaque carte d'atout propose trois **capacités** différentes.

TYPES D'ATOUTS

Il existe quatre types d'atouts : les **compagnons**, les **voies**, les **talents de combat** et les **rituels**. Vous pouvez opter pour tous les atouts qui vous conviennent, du moment qu'ils correspondent à votre vision de votre personnage et reflètent les expériences et les objectifs de celui-ci.

COMPAGNON

FAUCON

Nom :

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

- ○ **Vision lointaine :** Lorsque vous *Entreprenez 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		

COMPAGNONS

Les compagnons sont vos assistants PNJ. Lorsque vous acquérez un compagnon, donnez-lui un nom et visualisez son apparence, ainsi que sa personnalité. Si celui-ci ne possède pas de capacité de départ, choisissez-en une. Améliorer un compagnon vous permet de débloquer ses autres capacités.

Les compagnons possèdent leur propre jauge de santé et peuvent subir des dégâts en conséquence de vos actions. Lorsque l'un de vos compagnons subit des dégâts (page 102), vous déclenchez l'action *Dégâts au Compagnon* pour déterminer le résultat. Plus d'informations page 43.

VOIES

Les voies représentent vos antécédents, vos intérêts, votre entraînement et vos compétences. Elles vous procurent des avantages mécaniques et narratifs, mais elles reflètent également qui vous êtes et la façon dont vous interagissez avec le monde. Par exemple, un **Ritualiste** aura certainement une autre philosophie de vie qu'un **Vétéran**. D'un autre côté, choisir ces deux voies à la fois peut refléter l'évolution de votre personnage ou souligner des antécédents intéressants.

VOIE

CONTEUR

- ● Lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage*, que vous *Contraignez* ou que vous *Forgez un Lien* en partageant une chanson inspirante ou instructive, un poème ou un conte, visualisez le récit que vous déclamez. Puis, ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.
- ○ Lorsque vous *Montez 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 *Séjournez* au sein d'une communauté avec laquelle vous partagez un lien, ajoutez +2 (au lieu de +1).

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.

TALENTS DE COMBAT

Les personnages d'*Ironsworn* sont supposés être des combattants aguerris. Même sans posséder un talent de combat, vous êtes capable de manier des armes et déclencher des actions de combat (page 84). Un talent de combat reflète un domaine d'expertise particulier, en vous donnant accès à des options et des bonus supplémentaires.

Les atouts de talents de combat vous demandent habituellement de manier une arme spécifique. Si vous êtes un **Porte-Bouclier** mais que vous ne portez pas de bouclier sur vous, vous ne pourrez pas profiter de cet atout.

RITUELS

Dans *Ironsworn*, la magie prend la forme de rituels qui soutiennent vos actions, mais fonctionnent aussi parfois en tant qu'actions uniques. Comme vos autres atouts, les rituels peuvent être sélectionnés lorsque vous gagnez de l'expérience, pour ensuite être progressivement améliorés, en les rendant plus flexibles ou plus puissants.

Tous les rituels utilisent une action indiquée par leur capacité par défaut. Vous devez déclencher cette action et le jet qui lui est associé pour bénéficier de son effet. Toutes les capacités secondaires que vous gagnez en améliorant cet atout dépendent du rituel décrit dans sa capacité par défaut.

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.

ACQUÉRIR DES ATOUTS

Vous pouvez sélectionner trois atouts lorsque vous créez votre personnage. Des atouts supplémentaires peuvent être acquis en dépensant vos points d'expérience lorsque vous *Évoluez* (page 113).

Certains atouts ne peuvent être obtenus qu'en ayant rempli un prérequis narratif ou mécanique. La description de ces atouts vous précisera en quoi celui-ci consiste. Par exemple :

- **Bannière-Juré** vous demande d'avoir marqué un lien avec un meneur ou une faction. Si vous possédez le lien d'antécédents adéquat, ou que vous avez déclenché l'action *Forger un Lien* avec un meneur ou une faction, alors vous pouvez débloquer cet atout.
- **Blessé de Guerre** exige que vous soyez mutilé (page 38). Si vous avez marqué ce handicap, alors vous pouvez débloquer cet atout.
- **Ritualiste** vous demande de *Réaliser votre Vœu* au service d'un maître mystique et de *Forger un Lien* avec celui-ci pour suivre son enseignement. Une fois ces conditions remplies, vous pouvez débloquer cet atout.

Pour les atouts sans prérequis, vous devriez considérer les justifications narratives de chaque nouvel ajout à votre personnage. Qu'a fait celui-ci pour gagner ces capacités ? Comment est-ce que vos objectifs ont changé pour refléter ce nouveau centre d'intérêt ? Vos nouveaux atouts devraient refléter ce qui s'est produit dans le récit.

AMÉLIORER VOS ATOUTS

Lorsque vous dépensez de l'expérience (page 45) pour améliorer un atout, vous remplissez le cercle sur votre carte d'atout correspondant à la capacité que vous venez d'acquérir. Tous les atouts incluent trois capacités. La première sera probablement déjà sélectionnée lorsque vous prendrez l'atout. Si ce n'est pas le cas, alors c'est vous qui pouvez choisir avec laquelle des trois capacités vous souhaitez commencer.

Améliorer un atout demande de dépenser 2 points d'expérience. Les capacités peuvent être sélectionnées dans n'importe quel ordre. Vous n'avez pas besoin de débloquer la deuxième capacité avant d'acquérir la troisième.

CAPACITÉS D'ATOUTS

Les atouts offrent une ou plusieurs fonctions.

- Ils vous procurent **des bonus (ajouts) sur certaines actions**.
- Ils vous permettent d'**altérer le résultat d'une action** en relançant les dés.
- Ils vous apportent **de meilleurs résultats sur un succès lors d'une action**, comme gagner +1 élan.
- Ils vous donnent l'option d'**échanger une ressource contre une autre**, comme échanger de l'élan pour infliger plus de dégâts.
- Ils vous permettent d'**utiliser des actions dans des circonstances inhabituelles**, comme utiliser le rituel **Clairvoyance** pour *Récolter des Informations* à distance.
- Ils vous permettent d'**utiliser une caractéristique différente** au lieu de celle normalement requise pour une action.
- Ils vous donnent accès à **des actions spécifiques uniques**.
- Ils **ajoutent des détails narratifs** et créent des situations dans lesquelles vous pourrez en apprendre plus sur votre personnage ou sur votre monde.

Suivez les instructions de vos atouts et appliquez leurs capacités à votre situation actuelle.

PRÉREQUIS DE CAPACITÉS

Les circonstances narratives et les conséquences de l'échec d'une action peuvent vous contraindre dans des situations qui vous interdisent de tirer parti d'un atout important, rendant vos aventures plus éprouvantes et dramatiques.

Par exemple, si vous ne possédez pas de peau de bête, vous ne pourrez pas accomplir le rituel **Pacte**. Si vous *Entreprenez un Voyage* sans votre compagnon **Cheval**, vous devrez vous passer de son bonus. Si vous êtes un **Archer** qui se retrouve à court de flèches, vous devrez utiliser une autre arme. Avant de déclencher une action qui utilise un atout, prenez un instant pour vous assurer que vous êtes bien positionné et équipé pour bénéficier de ces capacités.

UTILISER LES CAPACITÉS DE VOS COMPAGNONS

Si vous avez un compagnon, utiliser les capacités de celui-ci est une option, pas une obligation. Par le biais de la fiction, vous pouvez interagir avec votre compagnon et lui faire accomplir des tâches ou vous aider sans utiliser l'une de ses capacités d'atout. Par exemple, un compagnon **Cheval** peut vous donner les moyens de voyager rapidement ou d'échapper à un danger.

Lorsque vous tirez parti de la capacité d'un compagnon, vous le mettez forcément en danger. **Si vous obtenez un résultat de 1 sur votre dé d'action lorsque vous êtes aidé par un compagnon, alors tout résultat négatif de votre action impliquera votre compagnon.** Selon les circonstances, il pourra subir des dégâts, être mis en danger, être séparé de vous ou refuser de vous obéir.

DÉGÂTS AU COMPAGNON

Lorsqu'un compagnon subit des dégâts physiques, vous déclenchez l'action *Dégâts au Compagnon* (page 102). Quand la santé d'un compagnon tombe à zéro, il court le risque d'être tué. Certaines actions, telles que *Séjourner* (page 76) et *Monter le camp* (page 67), vous offrent des options pour restaurer la santé de vos compagnons.

COMPAGNONS DÉFUNTS

Si l'un de vos compagnons décède, marquez 1 point d'expérience pour chacune des capacités de ce compagnon que vous avez acquises, puis défaussez cet atout. Si vous veniez à acquérir le même type de compagnon plus tard dans le récit, au fil de votre quête et de vos voyages, alors vous êtes libre de reprendre cet atout au coût normal.



ÉCHEC D'UNE ACTION D'ATOUT

Par manque de place, les actions décrites sur un atout ne précisent pas toujours le résultat d'un échec. Si un atout possède sa propre action, mais ne vous indique pas de conséquence spécifique pour un échec, alors vous pouvez utiliser le résultat d'un échec sur l'action *Faire Face au Danger* (page 62) : « Sur un échec, vous échouez ou votre progrès est miné par un rebondissement dramatique ou coûteux. Vous devez en *Payer le Prix*. » En résumé, faites survenir une conséquence négative appropriée aux circonstances.

ÉCHEC D'UN RITUEL

La pratique des arts mystiques est dangereuse et le résultat peut s'avérer imprévisible. Si votre rituel dégénère, visualisez quel type de contrecoup est possible ou *Consultez l'Oracle*. Vous trouverez également une table aléatoire de Contrecoups Mystiques, page 205.

Échouer lors d'un rituel peut aussi produire un résultat complètement banal. Peut-être tomberez-vous dans une embuscade au beau milieu de votre rituel, ou bien perdrez-vous du temps (en subissant une pénalité d'élan) ou des ressources (en subissant une pénalité de provisions). Vous pourriez choisir de réserver les contrecoups clairement surnaturels pour des circonstances bien précises, telles que les égalités sur les dés de défi.

UTILISER DES CARTES D'ATOUTS

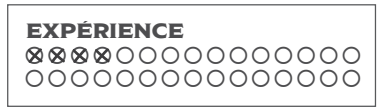
La collection de cartes d'atouts est disponible en téléchargement sur ironsworn.pbta.fr. Vous pouvez les imprimer, puis découper les cartes d'atouts individuelles. Chaque carte est prévue pour se glisser dans des pochettes de protection standard, de dimensions 88×63mm.

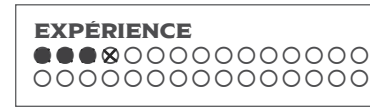
Pour commencer, sélectionnez trois atouts. Puisqu'il s'agit d'un aspect clé de votre personnage, vous êtes libre de le faire au tout début de sa création. Vous pouvez laisser vos atouts guider votre concept de personnage et vice-versa.

EXPÉRIENCE

Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* (page 110), vous gagnez de l'expérience. La valeur gagnée est basée sur le rang de la quête que vous venez de mener et elle varie de 1 à 5 points. Marquez un « X » sur votre fiche de personnage pour chaque point d'expérience gagné.

Lorsque vous *Évoluez* (page 113), vous pouvez dépenser de l'expérience pour acheter des atouts ou améliorer un atout existant. Lorsque vous le faites, remplacez le « X » de chaque point d'expérience dépensé par un cercle grisé.





Grâce à l'action *Évoluer*, vous pouvez :

- **Gagner un nouvel atout** en dépensant 3 points d'expérience.
- **Améliorer un atout** en dépensant 2 points d'expérience.

Au départ, votre jauge d'expérience est vierge.

ÉQUIPEMENT

Prenez note de tout équipement ou objet important avec lequel vous débutez. Certains pourraient avoir un impact sur le récit et les actions que vous déclenchez, ou donner de la profondeur aux antécédents de votre personnage. Vos équipements ne vous offrent aucun avantage mécanique s'ils ne sont pas représentés par un atout (comme une arme utilisée avec un talent de combat).

Vous pouvez partir du principe que vous êtes équipé pour les voyages et l'aventure, puisque cela est représenté par votre jauge de provisions. Ne vous souciez donc pas du nombre de rations, de munitions ou d'autres objets courants que vous transportez.

Les règles ne vous imposent pas de limitations, mais gardez à l'esprit la place que votre personnage occupe dans la société, en tenant compte de la disponibilité des ressources dans votre version personnelle des Terres de Fer. Par défaut, les épées et les armures de bonne qualité y sont rares et suffiront à faire de vous une personne remarquable. Votre équipement aura une influence sur la façon dont les autres personnages réagiront à votre présence, dans la fiction du jeu.

Si vous souhaitez commencer vos aventures comme un Ferlandais typique, visualisez votre personnage revêtu d'un équipement ordinaire et bon marché : un gambison reçu en héritage, une cape de voyage élimée, un vieux bouclier de bois vermoulu, une lance et un couteau ébréchés. Améliorer votre sort peut faire partie de l'évolution de votre personnage.

Pour commencer, prenez note de tout équipement qui puisse avoir un impact narratif et un lien avec vos atouts, mais veillez à rester simple.

DEVENIR FERJURÉ

Lors de votre première session, visualisez votre situation actuelle. Quelque chose s'est produit (ou est sur le point de se produire) qui vous a mis sur la voie du Ferjuré. Il s'agit de votre **événement déclencheur**. Faites-en une affaire personnelle. Donnez-lui toute son importance. Il ne s'agit pas d'une situation que vous pouvez ignorer. Vous devez redresser un tort.

Si vous avez besoin d'inspiration pour cette situation de départ, consultez les accroches de quêtes, dans le chapitre 4 « Votre Monde » (page 123) et le chapitre 5 « Ennemis et Confrontations » (page 147). Vous pouvez également *Consulter l'Oracle* (page 118) puis interpréter le sens de la réponse obtenue.

Pour en apprendre plus sur comment débuter votre campagne, consultez la page 209. Puis, *Jurez un Vœu de Fer* et jouez pour découvrir ce qui se produit.



RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre qui vous convient.

1. **Visualisez votre personnage** (page 31).
2. Choisissez un **nom** (page 33).
3. Déterminez vos **caractéristiques** vivacité, cœur, fer, ombre et astuce en distribuant les bonus suivants dans l'ordre qui vous convient : 3, 2, 2, 1, 1 (page 33).
4. Fixez votre **santé**, votre **esprit** et vos **provisions** à +5 (page 33).
5. Fixez votre **élan** à +2, votre **élan maximum** à +10 et votre **valeur de réinitialisation** à +2 (page 35).
6. Marquez jusqu'à trois **liens d'antécédents** (page 36).
7. Sélectionnez trois **atouts** (page 39).
8. Notez tout **équipement** ou **objet** important (page 45).
9. Notez un **vœu d'antécédents** et donnez-lui un rang extrême ou épique. Puis, visualisez votre **événement déclencheur** et *Jurez un Vœu de Fer*. Pour plus de détails sur le début de votre campagne et sa préparation, consultez la page 209.



CHAPITRE 3

ACTIONS



DÉCLENCHER DES ACTIONS

Les actions vous aident à déterminer ce qui se produit lorsque vous tentez quelque chose de risqué ou d'incertain, et servent à résoudre diverses situations narratives et mécaniques. Il existe des actions pour la plupart des activités et des scènes courantes que vous décrirez dans *Ironsworn*. Lorsque vous faites quelque chose ou que vous rencontrez une situation qui entre dans le cadre d'une action, consultez celle-ci et suivez ses instructions pour découvrir ce qui se produit ensuite.

Lorsqu'une action est mentionnée dans ces règles ou dans la description d'une autre action, son nom sera indiqué en *italique*. Donc, lorsque vous voyez du texte en *italique*, c'est le signal vous demandant de déclencher cette action.

Les actions d'*Ironsworn* sont également disponibles en fiches de référence imprimables, à télécharger sur *ironsworn.pbta.fr.* Utilisez ces fiches lors de vos parties et revenez à ce chapitre si vous avez besoin de conseils ou de précisions.

RÉSULTATS DES ACTIONS

La plupart des actions vous demanderont de faire un jet d'action pour être résolues (page 8). Lancez votre dé d'action et vos dés de défi, ajoutez la caractéristique appropriée à votre dé d'action, ainsi que tout ajout que vous procure l'action ou vos atouts, puis consultez le résultat.

- **Coup Fort :** Votre score d'action est supérieur aux deux dés de défi. C'est un succès total ; vous réussissez ce que vous avez entrepris. Vous profitez des bénéfices définis par cette action. Vous avez le contrôle. Visualisez ce que vous faites ensuite.
- **Coup Faible :** Votre score d'action est supérieur à un seul des dés de défi. C'est un succès mitigé ; vous avez probablement réussi, mais avec un effet moindre ou une contrepartie. L'action vous décrira le résultat ou le choix que vous devrez faire. Vous êtes en train de perdre le contrôle de la situation. Que se passe-t-il ensuite ?
- **Échec :** Votre score d'action n'est supérieur à aucun des dés de défi. Vous avez échoué ou vous devrez faire de sérieuses concessions. L'action vous indiquera un résultat spécifique ou vous demandera de *Payer le Prix* (page 115). Vous avez perdu le contrôle de la situation. Que se passe-t-il ensuite ?

Le jet de progrès (page 18) est une variation du jet d'action utilisée pour résoudre un défi de longue durée. Lorsque vous déclenchez une action de progrès, vous ne lancez pas votre dé d'action. Au lieu de cela, vous lancez vos dés de défi et comparez leurs résultats à votre jauge de progrès. Puis, vous vérifiez si vous obtenez un coup fort, un coup faible ou un échec.

D'autres actions font appel à un jet d'oracle (page 22) pour vous aider à guider la fiction. Celui-ci consiste à lancer deux d10 pour générer un nombre compris entre 1 et 100, puis à consulter le résultat dans une table aléatoire.

Certaines actions ne nécessitent aucun jet ; ne faites pas de jet si l'action ne le demande pas.

BONNES PRATIQUES POUR LES ACTIONS

LA FICTION D'ABORD, PUIS L'ACTION

Que tentez-vous de faire ? Comment procédez-vous ? À quelles complications pourriez-vous faire face ? Visualisez tout cela. Si vous jouez en mode coop ou guidé, discutez-en entre vous. Si – après avoir réfléchi à tout cela par le biais de la fiction – vous déterminez que vous êtes en train de faire quelque chose ou que vous rencontrez une situation qui relève d'une action, alors déclenchez-la.

Selon l'ampleur de l'action actuelle, vous pourriez visualiser une succession de scènes sur plusieurs jours (pour un voyage, par exemple) ou, au contraire, un instant d'à peine quelques secondes (lors d'un combat intense). Adoptez toujours le point de vue de la fiction – même si l'action que vous déclenchez est évidente. Puis, traduisez la fiction pour qu'elle corresponde aux règles d'une action, avant de revenir aussitôt vers la fiction pour jouer le résultat.

Pour en apprendre plus sur l'interaction entre la fiction et les règles du jeu, consultez la page 219.

TOUT N'EST PAS UNE ACTION

Ne laissez pas votre session sauter d'action en action sans aucun moment dédié au roleplay, à la construction du monde ou à la narration. Si vous faites quelque chose de sûr et certain, alors ce n'est probablement pas une action. Si vous préférez passer rapidement sur quelque chose, alors faites-le.

De nombreuses actions vous offrent un bénéfice en échange d'un coût, vous laissant le choix de risquer l'action pour obtenir cette récompense. Si vous rencontrez une communauté au cours de vos voyages et décidez de jouer des interactions banales avec les autochtones, alors ce n'est pas nécessairement une action. Toutefois, si vous êtes blessé et presque à court de provisions, alors l'action *Séjourner* (page 76) vous donne l'opportunité de récupérer.

Les actions sont aussi utilisées pour donner du rythme à votre partie. Les actions qui mènent immédiatement à d'autres actions donneront le sentiment que la situation est plus intense et dangereuse.

FAIRE EN SORTE QUE VOS ACTIONS COMPTENT

Laissez vos actions découler naturellement de votre récit. Ne tentez pas de déclencher des actions uniquement pour bénéficier d'un avantage sans que celui-ci ne soit soutenu par la fiction. Ne répétez pas non plus une action en vue d'obtenir un résultat en particulier. Une action, qu'elle soit réussie ou manquée, devrait toujours produire un changement dans la situation actuelle.

Par exemple, vous tentez de *Contraindre* (page 74) un chef de clan d'accepter une alliance. Vous jouez votre tentative de le raisonner. Puis, vous faites votre jet et obtenez un échec. Il refuse votre proposition. Pourquoi cela ? Quelle nouvelle information apprenez-vous ou que fait-il pour rendre la situation plus complexe ou dangereuse ? Quoi qu'il se produise, quelque chose doit se produire. Vous ne devriez pas tenter de le *Contraindre* à nouveau, sauf si vous adoptez une nouvelle approche ou que vous utilisez un nouveau moyen de pression.

Toutefois, vous serez amené à répéter la même action plusieurs fois de suite. Au combat, vous devrez souvent *Frapper* (page 85) ou *Riposter* (page 86) avec des jets consécutifs. Lorsque vous *Entreprendrez un Voyage* (page 68), vous pourrez répéter ce jet pour progresser. Cela reste acceptable tant que ces jets ne deviennent pas trop monotones. Apportez de la variété en déclenchant d'autres actions, en consacrant du temps à la narration, ou en faisant survenir des événements qui vous font reconsidérer votre approche. En cas de doute, suivez cette recommandation : si vous venez de faire la même action trois fois de suite, changez de stratégie ou introduisez un rebondissement.

DÉCLENCHER DES ACTIONS DE GROUPE

Lorsque vous partez à l'aventure avec des alliés (les autres personnages joueurs), vous devrez souvent déclencher des actions afin de résoudre un défi pour tout le groupe. Cela représente comment votre personnage prend les devants dans une scène en particulier. Vous pourriez agir en tant que porte-parole lorsque vous *Contraignez* un ennemi afin de négocier une reddition. Ou encore guider votre groupe à travers un bois touffu en *Entreprenant un Voyage*. À moins qu'une action n'offre spécifiquement des bénéfices pour vos alliés, tout bonus mécanique que vous gagnez sur un succès ne s'applique qu'au personnage qui déclenche l'action. Par exemple, si vous représentez votre groupe lorsque vous *Jurez un Vœu de Fer* (page 107) et obtenez un coup fort, c'est vous qui récoltez la récompense mécanique (dans le cas de cette action, « vous gagnez +2 élan »). Mais tout le groupe bénéficie de ce succès dans la fiction.

Il existe toutefois des exceptions telles que les actions *Monter le camp* ou *Séjourner*, qui proposent des options spécifiques permettant à vos alliés d'améliorer leurs jauges ou d'éliminer leurs handicaps. De plus, votre jauge de provisions est partagée lorsque vous voyagez ensemble, donc tout changement (positif ou négatif) affecte tous les membres du groupe.

Les alliés peuvent contribuer à vos actions en déclenchant l'action *Aider votre Allié* (page 82). Sur un succès, vous gagnez un bonus qui améliore vos chances de réussite. Si plusieurs de vos alliés déclenchent cette action, les bonus peuvent s'additionner.

Lorsque vous tentez une action pour votre groupe et que vous faites face à un résultat négatif, vous devriez lui appliquer les coûts aussi bien mécaniques que narratifs en fonction de la situation en cours.

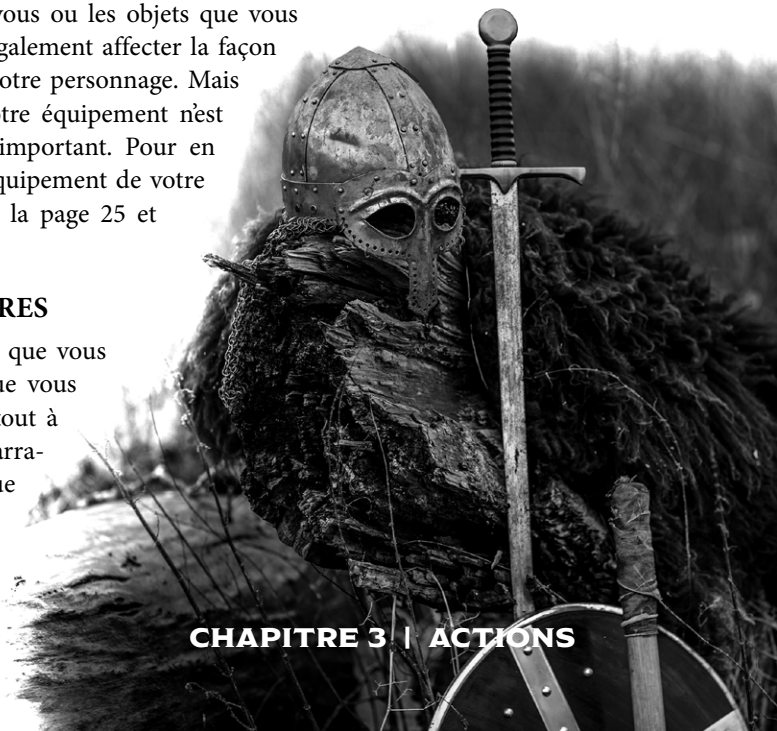
DÉCLENCHER DES ACTIONS DE PROGRÈS

Il existe quatre actions de progrès : *Atteindre votre Destination* (page 72), *Mettre Fin au Combat* (page 89), *Réaliser votre Vœu* (page 110), et *Rédiger votre Épilogue* (page 83). Ces actions représentent vos tentatives d'agir de façon décisive pour résoudre un défi ou conclure tout un arc narratif. Lorsque vous déclenchez ces actions, vous n'avez pas à lancer votre dé d'action ni à lui ajouter de caractéristique. Au lieu de cela, vous devez faire le total de votre score de progrès, en ajoutant +1 pour chaque case de progrès complètement cochée. Puis, lancez vos dés de défi, comparez leurs résultats à votre score de progrès et résolvez l'action comme indiqué. Vous ne pouvez pas brûler de l'élan sur un jet de progrès, tout comme vous ne souffrez pas d'un élan négatif sur celui-ci.

Pour en apprendre plus sur les jauges et actions de progrès, consultez la page 14.

ÉQUIPEMENT ET ACTIONS

Votre équipement et les objets que vous possédez peuvent contribuer à la fiction de votre action, voire vous éviter de déclencher une action. Ce que vous portez sur vous ou les objets que vous transportez peuvent également affecter la façon dont vous visualisez votre personnage. Mais en dehors de cela, votre équipement n'est pas particulièrement important. Pour en apprendre plus sur l'équipement de votre personnage, consultez la page 25 et la page 45.



ARMES ET ARMURES

Au combat, les armes que vous maniez et l'armure que vous portez servent avant tout à apporter des détails narratifs à la scène. Lorsque vous visualisez votre combat, tenez compte de votre équipement.

Les armes possèdent des caractéristiques implicites. Les hachettes, les couteaux ou les lances peuvent être lancées. Un arc décoche des flèches. Une épée est une arme redoutable, aussi bien en attaque qu'en défense. Lorsque vous maniez une lance, vous pouvez exploiter sa portée pour tenir votre adversaire à distance ou l'attaquer de façon rapide et précise. Lorsque vous maniez un couteau, vous pouvez vous glisser dans la garde de votre adversaire et le planter ou le taillader. Lorsque vous utilisez un bouclier, vous pouvez dévier des coups, percuter ou bousculer votre ennemi, ou encore parer les flèches qui vous visent.

De même, vous pouvez visualiser la façon dont votre armure vous protège. Portez-vous des peaux de bêtes cousues de façon rudimentaire ? Ou peut-être une magnifique cotte de mailles que vous avez héritée de vos ancêtres ? Cachez-vous votre visage sous un heaume à visière ? Comment votre armure affecte-t-elle votre posture de combat et vos tactiques ?

Un échec sur une action peut avoir pour conséquence de vous faire perdre une arme, de vous laisser à court de munitions ou d'endommager votre armure. Cela peut être représenté mécaniquement par une perte d'élan, voire *Subir un Stress* si un objet ayant une valeur sentimentale est détruit. Être désarmé limite également votre capacité à infliger des dégâts (1 dégât au lieu de 2 ; voir page 19). Commencez toujours par la fiction. Quelles actions cet objet vous permet-il d'accomplir ou d'éviter ? Que se produit-il lorsque vous le perdez ?

Si vous possédez un atout de talent de combat (page 40), votre arme et votre armure vous procurent des bénéfices supplémentaires par le biais de leurs capacités. Donc tant que vous possédez l'objet concerné, vous pouvez utiliser ces capacités.

INITIATIVE

L'**initiative** est une mécanique de jeu spécifique au combat. Elle indique qui a le contrôle d'une situation. Lorsque vous avez l'initiative, vous pouvez déclencher des actions proactives et avez accès à plus d'options. À l'inverse, si votre adversaire a l'initiative, il vous force à réagir. L'initiative alternera entre vous et vos adversaires, selon le résultat de vos actions. Certaines actions sont intrinsèquement proactives ou offensives, si bien qu'elles ne peuvent être déclenchées que lorsque vous avez l'initiative. D'autres sont de nature réactive ou défensive et sont déclenchées lorsque votre ennemi a l'initiative.

En général, les actions de combat (page 84) vous précisent le moment où vous pouvez les déclencher (avec ou sans initiative) et si vous pouvez gagner ou perdre l'initiative en conséquence de leur résultat. Toutefois, vous pourrez déclencher des actions qui ne sont pas spécifiquement des actions de combat, pour agir ou éviter des dangers lors d'un combat.

Pour déterminer si vous possédez l'initiative, suivez ces deux recommandations (à moins que la description de l'action ne vous précise le contraire) :

- **Lorsque vous obtenez un coup fort**, vous gagnez ou conservez l'initiative.
- **Lorsque vous obtenez un coup faible ou un échec**, vous perdez l'initiative.

La capacité de prendre l'initiative sur un coup fort s'applique même aux actions de souffrance (page 98). Par exemple, si vous obtenez un échec lorsque vous *Ripostez* et que vos ennemis vous infligent des dégâts, vous pouvez toujours reprendre l'initiative en obtenant un coup fort sur l'action *Subir des Dégâts*. Cela représente la façon dont votre personnage encaisse le coup et retourne résolument au combat. Pour en apprendre plus sur les autres actions utilisées au combat, consultez la page 94.

Les PNJ ne déclenchent pas d'actions. Lorsqu'un PNJ a l'initiative, il agit dans la fiction de la scène, ce qui vous force à réagir. Lorsque vous avez l'initiative, vous avez le contrôle et déclenchez des actions proactives pour atteindre vos objectifs.

INITIATIVE ET ALLIÉS

Lorsque vous jouez avec des alliés (d'autres personnages joueurs), chaque joueur devra noter son initiative séparément, en se basant sur le résultat de ses actions. Vous pouvez braquer le projecteur sur chaque personnage à tour de rôle et déclencher des actions appropriées à la situation. Un personnage possédant l'initiative déclenchera des actions proactives pour infliger des dégâts ou obtenir un avantage. Tandis qu'un personnage dépourvu d'initiative se défendra contre des attaques ou tentera de revenir dans le combat.

Gardez à l'esprit que l'initiative ne représente pas le fait d'être le prochain à agir. Discutez entre vous de ce qui se passe, comme si vous déplaciez une caméra fictive dans votre scène imaginaire. Donnez vie au chaos de la mêlée. Tirez parti d'un moment dramatique pour passer à un autre personnage et entretenir le suspense. Gardez les choses en mouvement afin de donner à tout le monde une chance de briller.

EXEMPLE : L'INITIATIVE EN ACTION

Ash et Tayla jouent à *Ironsworn* en mode coop et sans MJ. Ils aident actuellement un village à se défendre contre une attaque de pillards. Soudain, ils se retrouvent confrontés à deux pillards à l'intérieur de la maison longue.

Nos deux héros déclenchent l'action *Plonger dans la Mêlée* (page 84). C'est cette action qui déclenche le combat. Selon la description de cette action, c'est la situation et leurs intentions qui déterminent quelle caractéristique ils utilisent pour leurs jets. Les pillards ne les ont pas encore repérés, donc Ash souhaite en tirer avantage pour leur décocher une flèche ou deux. Il fait un jet +ombre. Pendant ce temps, Tayla s'impatiente de croiser le fer, elle fait donc un jet +cœur, puisqu'elle se moque des précautions.

Ash obtient un coup fort, donc il gagne l'initiative. Tayla obtient quant à elle un coup faible.

Tous deux réfléchissent un moment à la façon dont ils vont gérer le premier engagement du combat. Ash suggère ceci : « Tayla, tu charges l'arme à la main, mais ces pillards ne sont pas nés de la dernière pluie. Ils réagissent promptement en saisissant leurs armes, l'un des deux se fendant d'un coup de lance. »

Cette narration montre comment Tayla n'a pas le contrôle de la situation. Elle va devoir réagir à l'attaque du pillard et tenter de regagner l'initiative.

Toutefois, Tayla souhaite mettre l'accent sur Ash, qui a l'initiative. Cela donne à ce dernier l'opportunité d'interférer avec les ennuis qui visent Tayla.

« Tu disposes d'une seconde avant que je sois engagée au corps à corps », précise Tayla. « Que fais-tu ? »

« Aussi vite qu'il m'est possible, j'encoche une flèche, je bande mon arc et je décoche en visant le pillard armé d'une lance. Je fais un jet de *Frapper*. »

Ash fait un jet +vivacité pour *Frapper* (page 85), et obtient un coup faible. Il peut marquer son progrès contre le pillard, mais il perd l'initiative.

« Mon tir était simplement un peu lent », dit Ash. « Je vais infliger ses dégâts dans un instant. Mais d'abord, le pillard propulse le fer de sa lance vers toi. Que fais-tu ? »

Ash et Tayla remontent donc un peu le fil du temps pour ajouter un effet dramatique. Le résultat de l'action d'Ash, la flèche décochée, ne s'est pas encore produit dans la fiction. Ils utilisent cette technique pour résoudre le coup faible et pour donner au pillard l'opportunité d'agir avant d'être atteint par la flèche.

« Je vais tenter d'esquiver son attaque et d'entrer dans sa garde », annonce Tayla.

« En tentant de *Riposter* ? » lui demande Ash. Cette action (page 86) permet à Tayla de tenter d'infliger des dégâts à son ennemi.

« Non. Je veux juste me défendre. »

« On dirait que tu déclenches *Faire Face au Danger.* Fais-moi ton jet. »

Tayla déclenche l'action *Faire Face au Danger* (page 62). Elle obtient un coup fort, donc elle a désormais l'initiative.

« Il propulse sa lance vers moi, commence Tayla en décrivant le résultat de son action, mais je la repousse de côté avec mon bouclier. Je suis désormais dans sa garde et je lève le bras pour armer mon coup d'épée... »

« Et c'est à ce moment-là que, l'interrompt Ash, tchak ! Ma flèche siffle à tes oreilles pour venir se planter dans l'épaule du pillard. Celui-ci chancelle de douleur. »

« Joli », dit Tayla à Ash. « Tu ne pourras certainement plus avoir de ligne de tir dégagée, maintenant que je suis au contact avec ces deux gars. Que fais-tu ? »

« Je lâche mon arc, saisis ma hache et je rejoins le combat. »

Ash ne possède pas l'initiative, donc la fiction doit le montrer en train de subir la situation. « Tandis que je m'approche, ajoute-t-il, le pillard sur ma gauche charge soudain vers moi. »

« Voyons d'abord ce qui se passe de mon côté », demande Tayla.

« Bien sûr. Tu es désormais entrée dans sa garde. Il titube toujours en raison de la douleur causée par ma flèche. Que fais-tu ? »

Tayla mime un coup d'épée. « En plein dans sa gorge, je *Frappe*. »

Tayla fait son jet. Elle obtient de nouveau un coup fort. Elle marque les dégâts en progrès contre le pillard. Celui-ci en est à dix dans sa jauge de progrès.

« Je vais tenter de *Mettre Fin au Combat* », dit Tayla, en déclenchant l'action qui détermine si elle parvient à vaincre ce pillard (page 89).

Elle fait son jet et obtient un coup fort. Le pillard est hors de combat.

« Pendant ce temps-là, dit Tayla, l'autre type se jette sur toi. Il tient son bouclier devant lui, comme un bélier de siège. Que fais-tu ? »



GLOSSAIRE DES ACTIONS

Il existe plusieurs phrases, termes et incitations courants que vous retrouverez souvent dans la description des actions et des atouts. Ceux-ci sont listés (ou rappelés) ci-dessous dans l'ordre alphabétique.

« ACTION DE PROGRÈS »

Il s'agit d'un type spécial d'action qui vous permet de résoudre le résultat d'un objectif ou d'un défi. Lorsque vous déclenchez une action de progrès, comptez les cases entièrement cochées sur la jauge de progrès correspondante pour obtenir votre score de progrès. Ne comptabilisez que les cases entièrement cochées (celles marquées de quatre coches). Puis, lancez vos dés de défi, comparez-les à votre score de progrès, et résolvez un coup fort, un coup faible ou un échec normalement. Vous ne pouvez pas brûler d'élan sur ce jet, ni être affecté par un élan négatif.

Pour en savoir plus sur les jauges de progrès et les action de progrès, rendez-vous à la page 14.

« AJOUTEZ +X »

Ajoutez cette valeur à votre dé d'action. Celle-ci vient se cumuler à tous les autres bonus que vous pouvez éventuellement recevoir, comme celui de votre caractéristique. Votre dé d'action + votre caractéristique + vos ajouts s'additionnent pour donner votre score d'action total. Consultez la page 8 pour plus de détails.

« ALLIÉ(S) »

Un allié (page 25) est un personnage contrôlé par un autre joueur.

« CHOISISSEZ »

L'action vous donne une liste d'options et vous indique combien vous pouvez en sélectionnée. Chaque option ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

« COMPAGNON(S) »

Un compagnon (page 25) est un atout PNJ.

« *CONSULTEZ L'ORACLE* »

Lorsque vous cherchez l'inspiration pour décider du résultat d'une action, pour résoudre ce qui se passe ensuite ou pour découvrir des détails de votre monde, vous pouvez *Consulter l'Oracle* (page 118). Cette action vous permet de poser des questions pour obtenir des réponses par oui ou par non, mais aussi pour suivre des incitations débouchant sur de nouvelles idées. Lorsque vous jouez avec un MJ, c'est lui qui devient l'oracle. Demandez-lui ce qui se produit, ou discutez-en avec lui.

« EN ÉCHANGE DE »

Ajustez les jauges appropriées de la quantité indiquée dans l'action. En général, vous obtiendrez un +1 dans une jauge en échange d'un -1 dans une autre.

« FAITES UN JET +[CARACTÉRISTIQUE] »

Ajoutez la valeur de la caractéristique indiquée au résultat de votre dé d'action. Il s'agit de la mécanique de base du jet d'action (page 8). La plupart des actions vous indiqueront quelle caractéristique vous devez utiliser (par exemple « faites un jet +fer »). Si ce n'est pas le cas, ou si l'action vous donne un choix, utilisez la caractéristique la plus appropriée.

« GAGNEZ +X »

Ajoutez cette valeur à la jauge indiquée. Par exemple, « Vous gagnez +2 élan » vous demande d'ajouter 2 points à votre jauge d'élan.

Certains atouts peuvent vous offrir des bonus supplémentaires. À moins que le contraire ne soit précisé, ce bonus vient s'ajouter à tous les autres bénéfices du résultat de votre action. Si vous gagnez +2 élan dans le cadre d'une action, tout en utilisant un atout qui vous donne +1 élan sur cette même action, alors vous gagnez +3 élan au total.

« INFLIGEZ VOS DÉGÂTS »

Lorsque vous infligez des dégâts (page 19), vous les marquez sur la jauge de progrès de votre ennemi. Si vous maniez une arme mortelle (comme une épée, une hache, une lance ou un arc) vous infligez 2 dégâts. Si vous êtes désarmé ou que vous utilisez une arme simple ou improvisée (tel qu'un bouclier, une branche, une massue, un bâton ou une pierre), vous infligez 1 dégât.

Chaque point de dégât que vous infligez est marqué sous la forme de progrès dans la jauge de votre adversaire, en fonction de son rang. Par exemple, chaque point de dégât équivaut à 2 coches lorsque vous affrontez un ennemi de rang extrême, ou 2 cases complètes lorsque vous affrontez un ennemi dangereux.

« INFLIGEZ +X DÉGÂTS »

« Infligez +1 dégât » vous permet d'ajouter un dégât à votre attaque actuelle. Certains atouts augmentent vos dégâts dans des circonstances particulières, tout comme une action peut vous donner l'option d'augmenter vos dégâts. Dans ce cas, vous devez infliger des dégâts en conséquence de votre action pour obtenir ce bonus. Additionnez toujours vos dégâts de base à tout dégât bonus éventuel, avant de les appliquer à la jauge de progrès de votre ennemi.

« LORSQUE VOUS... »

Il s'agit du déclencheur de l'action. Lorsque vous faites ceci ou que vous êtes confronté à cette situation, vous déclenchez cette action. Seul vous, par le biais de votre personnage, déclenchez des actions. Ni vous, ni le MJ n'utilisez d'action pour les personnages non-joueurs ou les créatures. Si vous tentez simplement de déterminer si quelque chose se produit ou comment quelqu'un agit, vous pouvez *Consulter l'Oracle* (page 118).

« *PAYER LE PRIX* »

Lorsque vous obtenez un échec sur une action, une indication vous demandera généralement d'en *Payer le Prix*. Cette action (page 115) vous aide à résoudre le résultat d'un échec. Si vous jouez sans MJ, vous ferez le choix le plus évident ou le plus intéressant, en fonction des circonstances actuelles. Faites un jet dans la table de *Payer le Prix* pour voir ce qui se produit, ou *Consulter l'Oracle* (page 118). Si vous jouez avec un MJ, il peut décider de ce qui se produit, vous demander de faire un jet dans une table aléatoire, ou en discuter avec le groupe.

« RELANCEZ N'IMPORTE QUELS DÉS »

Après avoir fait votre jet, vous pouvez décider de relancer n'importe quels dés, y compris un seul ou les deux dés de défi et/ou votre dé d'action. Mettez de côté les dés que vous souhaitez conserver. Vous n'avez droit qu'à une seule relance, en lançant simultanément tous les dés que vous avez choisi de relancer. Faites le bon choix, car seul le nouveau résultat sera pris en compte.

« *SUBIR DES DÉGÂTS* (X DÉGÂTS) »

Déclenchez l'action *Subir des Dégâts* (page 99), en réduisant votre jauge de santé de la valeur de dégâts subis.

« *SUBIR UN STRESS* (X STRESS) »

Déclenchez l'action *Subir un Stress* (page 103), en réduisant votre jauge d'esprit de la valeur de stress subi.

« SUBISSEZ -X »

Vous devez soustraire cette valeur de la jauge indiquée. Par exemple, « Vous subissez -1 provisions » vous demande de soustraire 1 point de votre jauge de provisions. Si une valeur de pénalité est laissée à votre appréciation, alors réduisez la jauge concernée en fonction du défi auquel vous faites face.

Rang	Valeur
Pénible	-1
Dangereux	-2
Redoutable	-3
Extrême	-4
Épique	-5

Lorsque vous combattez un ennemi, celui-ci vous inflige des dégâts et du stress en fonction de son rang. Par exemple, un ennemi redoutable inflige 3 dégâts ou stress.

Si vous avez un doute sur la valeur subie, partez du principe que c'est un rang dangereux et ajustez la jauge associée en lui retranchant -2.

« SUR UN COUP FAIBLE » / « SI VOUS OBTENEZ UN COUP FAIBLE »

Suivez ces instructions si votre score d'action ou de progrès est supérieur à un seul des dés de défi, tout en étant inférieur ou égal à l'autre dé de défi.

« SUR UN COUP FORT » / « SI VOUS OBTENEZ UN COUP FORT »

Suivez ces instructions si votre score d'action ou de progrès est supérieur aux deux dés de défi.

« SUR UN ÉCHEC » / « SI VOUS OBTENEZ UN ÉCHEC »

Suivez ces instructions si votre score d'action ou de progrès n'est supérieur à aucun des dés de défi.

« SUR UN SUCCÈS » / « SI VOUS OBTENEZ UN SUCCÈS »

Suivez ces instructions si vous obtenez un coup faible ou un coup fort sur une action (votre score d'action ou de progrès est supérieur à un seul ou aux deux dés de défi).

ACTIONS D'AVENTURE

Les actions d'aventure sont utilisées lorsque vous parcourez les Terres de Fer, que vous enquêtez sur des situations et que vous affrontez des menaces.

FAIRE FACE AU DANGER

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*.

L'action *Faire Face au Danger* peut s'utiliser dans toutes les situations risquées, dramatiques ou dangereuses n'étant pas déjà couvertes par d'autres actions. Si vous tentez de surmonter un obstacle ou de résister à une menace, déclenchez cette action et voyez ce qui se produit. Vous sélectionnez quelle caractéristique ajouter à votre jet, en vous basant sur la façon dont vous gérez ce défi.

Un coup fort signifie que vous réussissez. Vous avez le contrôle. Que faites-vous ensuite ?

Un coup faible signifie que vous surmontez l'obstacle ou que vous évitez la menace, mais non sans un certain coût. Choisissez une option et visualisez ce qui se produit ensuite. Vous n'avez pas le contrôle total de la situation. Considérez comment les choses pourraient dégénérer, peut-être en vous forçant à réagir avec une autre action.

Un échec signifie que votre action est contrecarrée, que vous ne parvenez pas à vous opposer à la menace ou que vous faites une avancée, mais le coût en sera terrible. Vous devez en *Payer le Prix*.

S'EMPARER D'UN AVANTAGE

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*.

La structure de *S'emparer d'un Avantage* est similaire à celle de *Faire Face au Danger*. Vous devez visualiser votre action et faire un jet + votre caractéristique la plus appropriée. Toutefois, *S'emparer d'un Avantage* est proactif plutôt que réactif. Vous évaluez la situation ou vous renforcez votre position.

Cette action vous donne l'opportunité d'accumuler de l'élan ou d'améliorer vos chances de succès sur une action subséquente. C'est une bonne action à déclencher si vous souhaitez prendre un moment pour analyser la situation, ou si vous agissez pour prendre le contrôle. Cette action sera le plus souvent limitée dans le temps – comme lorsque vous poussez votre ennemi avec votre bouclier pour préparer une attaque. Elle peut aussi représenter une préparation ou une évaluation qui s'étale sur plusieurs minutes, plusieurs heures voire plusieurs jours, selon les circonstances du récit.

Un coup fort signifie que vous avez identifié une opportunité ou pris le dessus. Vous renversez votre ennemi. Vous vous mettez en position pour aligner votre tir. Vous tendez votre piège. Vous avez trouvé le meilleur chemin à travers les montagnes. Il est désormais temps de mettre votre succès à profit.

Un coup faible signifie que votre action vous a aidé, mais que votre avantage est de courte durée ou qu'il révèle un nouveau danger ou une complication. Vous avez poussé dans une direction et le monde a poussé dans la direction opposée. Que se produit-t-il ensuite ?

Un échec signifie que votre tentative d'obtenir un avantage s'est retournée contre vous. Vous avez agi trop lentement, vous êtes montré présomptueux, vous avez été déjoué ou surpassé. Vous devez en *Payer le Prix*.

RÉCOLTER DES INFORMATIONS

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*.

Utilisez cette action lorsque vous hésitez sur la marche à suivre, lorsque la piste que vous suivez disparaît, lorsque vous procédez à une fouille minutieuse ou lorsque vous menez l'enquête.

Récolter des Informations possède une certaine similitude avec d'autres actions pouvant utiliser +astuce et impliquer le savoir, mais chacune possède une fonction propre. Lorsque vous êtes contraint de réagir en utilisant votre lucidité ou votre perspicacité pour gérer une menace immédiate, vous déclencherez *Faire Face au Danger*. Lorsque vous évaluez vos options ou que vous tirez parti de votre expertise en vous préparant pour l'action suivante, vous déclencherez *S'emparer d'un Avantage*. Lorsque vous consacrez du temps à chercher, à enquêter ou à poser des questions, en particulier dans le cadre d'une quête, c'est là que vous déclencherez *Récolter des Informations*. Utilisez donc l'action qui vous paraît la plus appropriée selon les circonstances, mais aussi en fonction de vos intentions.

Un coup fort signifie que vous obtenez une nouvelle information utile. Vous savez quoi faire ensuite. Visualisez ce que vous apprenez, ou *Consultez l'Oracle*.

Un coup faible signifie que ce que vous venez d'apprendre complique votre quête ou la rend plus dangereuse. Vous en savez plus sur la situation, mais ce ne sont pas de bonnes nouvelles. Pour poursuivre, vous devrez surmonter de nouveaux obstacles et découvrir où vous mènent ces indices.

Sur un échec, des événements ou des personnes œuvrent contre vous, une nouvelle terrible menace est révélée, ou vous apprenez quelque chose qui contredit des informations précédentes ou complique sévèrement votre quête.

GUÉRIR

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*.

Lorsque vous soignez des dégâts physiques ou une maladie – sur vous-même, un allié, un compagnon ou un PNJ – vous déclenchez cette action. Guérir peut être représenté par le fait de stopper une hémorragie, panser des blessures, appliquer des cataplasmes ou utiliser des herbes pour concocter un tonifiant. Dans les Terres de Fer, la guérison n'a rien de magique, mais certaines personnes savent traiter jusqu'aux blessures et maladies les plus graves.

Guérir prend du temps. Quelques minutes, au minimum, sont nécessaires pour administrer un traitement rapide capable de remettre quelqu'un sur pied. Mais il vous faudra des heures, voire des jours, pour guérir des blessures plus graves. Choisissez ce qui semble le plus approprié aux circonstances, et tenez compte de l'impact que ce temps de repos forcé a sur l'avancement de vos quêtes ainsi que sur les autres événements se déroulant dans votre monde.

Un échec peut signifier que vous avez causé plus de mal que de bien, ou qu'une situation périlleuse interrompt vos soins.

Les PNJ qui ne sont pas des compagnons ne possèdent pas de jauge de santé. Lorsque vous tentez de les *Guérir*, déclenchez cette action et appliquez le résultat dans la fiction. Ils se rétabliront ou pas, en fonction du résultat de votre action.

RAVITAILLER

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.*

Lorsque vous êtes sur le terrain et que vous cherchez à restaurer votre jauge de provisions, déclenchez cette action. Dans la fiction, cela représente le fait de chasser ou de cueillir des végétaux. Vous pourriez aussi fouiller une zone susceptible de receler des provisions, comme un campement abandonné ou un champ de bataille.

Si vous partez à l'aventure entouré d'alliés, vous partagez la même jauge de provisions. Lorsque l'un d'entre vous déclenche cette action, tous les autres doivent ajuster leur jauge en conséquence.

Si vous avez marqué l'état mal préparé, vous ne pouvez pas vous *Ravitailler*. Au lieu de cela, vous devez trouver de l'aide au sein d'une communauté lorsque vous *Séjournez*.

MONTER LE CAMP

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 *Entreprenez un Voyage.*

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

Monter le camp peut être une activité purement narrative qui peut rester abstraite ou être interprétée comme vous le souhaitez. Toutefois, si vous avez besoin de récupérer des périls de vos aventures lorsque vous voyagez en pleine nature, vous pouvez déclencher cette action.

Contrairement à la plupart des autres actions, *Monter le camp* ne vous demande pas de faire un jet +caractéristique. Au lieu de cela, vous devrez faire un jet +provisions. Cela représente votre accès à vos provisions et à votre équipement. Grelotter de froid emmitouflé dans votre cape, allongé à même le sol, est une expérience différente de celle consistant à se prélasser devant un bon feu, en prenant un repas chaud avant de dormir dans une tente sèche.

Sur un coup fort, choisissez deux options dans la liste, chacune ne pouvant être sélectionnée qu'une seule fois. Sur un coup faible vous n'en choisissez qu'une seule. Si vous récupérez ou que vous festoyez, vous pouvez également appliquer ces bénéfices à vos compagnons (vos atouts PNJ ; voir page 39).

Si vous voyagez avec des alliés, seul l'un d'entre vous devra faire ce jet pour tout le groupe. Chacun d'entre vous peut ensuite choisir ses propres bénéfices sur un coup fort ou un coup faible.

Sur un échec, vous ne tirez aucun bénéfice de votre temps de repos. Peut-être souffrez-vous de rêves troublés (déclenchez *Subir un Stress*). Le mauvais temps vous laisse transi de froid et fatigué (déclenchez *Subir des Dégâts*). Ou peut-être avez-vous été attaqué. En cas de doute, faites un jet dans la table de *Payer le Prix* ou *Consultez l'Oracle* pour trouver l'inspiration. Selon ce que vous visualisez, vous pouvez jouer pour voir ce qui se produit ou au contraire passer directement au jour suivant, en continuant votre voyage malgré votre état diminué.

ENTREPRENDRE UN VOYAGE

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*.

Il s'agit de l'action de voyage d'*Ironsworn*. Lorsque vous entamez ou poursuivez votre voyage vers votre destination, vous déclenchez cette action.

Tout d'abord, donnez un rang à votre voyage. Décidez de la distance et du degré de risque de celui-ci en vous basant sur la fiction existante. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*. La plupart de vos voyages devraient être pénibles ou dangereux. Les voyages redoutables ou extrêmes peuvent s'étaler sur plusieurs semaines dans votre récit, en respectant les haltes appropriées, les quêtes annexes et les aventures vécues en chemin. Un voyage épique pourra prendre plusieurs mois, voire des années. Ce sera le voyage de toute une vie.

Si le voyage est banal, c'est-à-dire qu'il couvre une courte distance sur un territoire sans danger, alors ne déclenchez pas cette action. Contentez-vous de raconter le voyage et passez directement à ce qui se produit lorsque vous arrivez.

VOYAGE ACCOMPAGNÉ ?

Si vous faites partie d'une caravane ou d'un groupe de PNJ, si bien que vous ne participez pas activement à la planification ou à l'exécution du voyage, alors vous n'avez pas à déclencher cette action ni à marquer votre progression. Le voyage sera résolu directement dans la fiction. Vous pouvez *Consulter l'Oracle* pour déterminer ce qui se produit en route ou lorsque vous arrivez.

ALLIÉS ET VOYAGES

Si vous voyagez avec des alliés, l'un d'entre vous fera le jet d'*Entreprendre un Voyage* pour chaque segment du voyage. De plus, vous partagez tous la même jauge de progrès. Toutefois, la responsabilité de mener le voyage peut passer d'un joueur à un autre à chaque segment de votre voyage, si vous le souhaitez.

Vos compagnons de voyage peuvent également vous assister en déclenchant l'action *Aider votre Allié*. Peut-être qu'ils partent en éclaireurs ou qu'ils vous divertissent par une chanson entraînante. Ils peuvent également *Ravitailler* le groupe, pour représenter comment ils cueillent ou chassent des provisions en cours de route.

Tous les voyageurs devraient apporter leur touche à la narration, en décrivant ce qu'ils font et aperçoivent tout au long du voyage, même s'ils ne tentent pas d'action.

Seul le personnage qui déclenche l'action bénéficie du bonus d'élan sur un coup fort. Mais puisque votre jauge de provisions est commune, chacun d'entre vous perd -1 provisions lorsque le personnage qui agit fait ce choix sur un coup fort ou quand il obtient un coup faible.

ÉTAPES

Si vous obtenez un coup fort ou un coup faible sur cette action, vous atteignez une étape. Une étape peut être un élément du paysage, un village ou un point d'intérêt. Selon les informations que vous possédez ou si vous avez déjà traversé cette zone auparavant, une étape en particulier peut vous être familière. Si ce n'est pas le cas, visualisez ce que vous y trouvez. Si vous êtes en mal d'inspiration, *Consultez l'Oracle.*

Vous trouverez des tables aléatoires pour les particularités des étapes, en page 192, mais veillez à ne pas vous reposer entièrement sur celles-ci. Cherchez plutôt l'inspiration dans votre fiction et le paysage que vous visualisez autour de vous. Si c'est intéressant, merveilleux ou que cela vous offre de nouvelles opportunités pour insérer un événement dramatique ou une aventure, alors donnez-lui vie.

Selon le rythme de votre récit et votre situation actuelle, vous pouvez choisir de vous concentrer sur cette étape. Un village peut vous apporter des opportunités de roleplay ou vous donner une chance de récupérer et de vous

approvisionner, par le biais de l'action *Séjourner*. Dans la nature, vous pourriez déclencher des actions telles que *Monter le camp, Ravitailler* ou *S'emparer d'un Avantage*. Ou vous pourriez aussi jouer une scène qui n'implique pas d'action, mais simplement une interaction avec vos alliés ou le monde. Mélangez tout cela. Certaines étapes peuvent bien fonctionner avec un simple montage cinématique (vous montrant sans doute en train d'arpenter des collines découpées depuis un point de vue aérien), quand d'autres vous offriront l'opportunité de faire un gros plan sur certains éléments, afin d'enrichir votre récit et votre monde.

Lorsque vous obtenez une égalité sur un jet (page 9), profitez-en pour introduire un élément inattendu. Il peut s'agir d'une confrontation, d'une particularité surprenante ou dramatique du paysage, mais aussi d'un rebondissement dans le déroulement de votre quête actuelle.

MARQUER VOTRE PROGRESSION

Lorsque vous obtenez un succès et atteignez une étape, vous marquez votre progression en tenant compte du rang de votre voyage. Par exemple, pour un voyage dangereux vous marquez 2 progrès (en cochant entièrement deux cases dans votre jauge) à chaque étape. Lorsque vous estimerez avoir accumulé suffisamment de progrès et vous sentirez prêt à franchir le dernier palier vers votre destination, vous déclencherez l'action *Atteindre votre Destination*. Pour plus de précisions sur les jauges de progrès et les actions de progrès, consultez la page 14.

TEMPS DE VOYAGE

Le temps de voyage peut être largement abstrait. Le temps qui s'écoule entre les étapes peut se compter en heures ou en jours, selon le terrain et la distance. Si cela devient important, alors vous pouvez en faire une estimation en vous basant sur ce que vous savez de votre voyage, ou vous pouvez *Consulter l'Oracle*.

MONTURES ET TRANSPORTS

Les chevaux, les mules et les modes de transports (tels que les bateaux) influenceront tous la fiction de votre voyage, ainsi que sa logistique et sa durée. Mais ils ne vous procureront pas d'avantages mécaniques, sauf si vous possédez un atout qui vous donne accès à un bonus (comme un compagnon **Cheval**, par exemple).

GÉRER VOS RESSOURCES

Vous pouvez ponctuer votre voyage en déclenchant les actions *Ravitailler* ou *Monter le camp* pour gérer votre santé, votre esprit et vos provisions, ou pour créer de nouvelles scènes en guise de distractions. Ne vous souciez pas de déclencher l'action *Monter le camp* automatiquement à la fin de chaque jour de voyage. Vous pouvez partir du principe que vous allez vous reposer et camper correctement sans pour autant déclencher l'action, vous pouvez donc vous

contenter d'interpréter ces scènes ou de les abréger selon vos envies. Mais lorsque vous souhaitez profiter des bénéfices de l'action *Monter le camp*, ou que vous souhaitez jouer l'action dans la fiction, vous pouvez la déclencher.

SUR UN ÉCHEC...

Vous ne marquez pas de progrès sur un échec. Au lieu de cela, vous êtes confronté à un nouveau danger. Vous pourriez faire face aux risques posés par la rudesse du climat, le terrain difficile, les rencontres inopinées avec des créatures ou d'autres personnes, les attaques de vos ennemis, d'étranges découvertes ou des événements surnaturels. Décidez de ce qui se produit en vous basant sur les circonstances et votre environnement actuel, en faisant un jet dans la table de l'action *Payer le Prix*, ou en *Consultant l'Oracle* pour trouver l'inspiration. Selon le rythme voulu pour votre récit, vous pouvez ensuite jouer les événements pour voir ce qui se produit, ou au contraire les résumer et appliquer immédiatement leurs conséquences.

Par exemple, vous obtenez un échec et décidez que vous arrivez sur la rive d'un large fleuve en crue, que vous devez forcément traverser pour continuer votre voyage. Si vous souhaitez vous concentrer sur la manière dont vous gérez la situation, alors jouez pour voir ce qui se produit en déclenchant des actions. Vous pourriez vous *Emparer d'un Avantage* en explorant l'amont du fleuve jusqu'à trouver un gué, que vous pourrez traverser en *Faisant Face au Danger*. Mais si vous préférez faire avancer rapidement le récit, vous pouvez directement passer à un résultat périlleux, comme perdre des provisions durant la traversée (en subissant une pénalité de provisions). Mélangez tout cela, en particulier au cours des longs voyages.

ATTEINDRE VOTRE DESTINATION

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).

Lorsque vous avez accumulé assez de progrès sur votre jauge de voyage et que vous êtes prêt à conclure votre expédition, déclenchez cette action. Puisqu'il s'agit d'une action de progrès, faites le total des cases cochées dans votre jauge de progrès pour ce voyage. Il s'agit de votre score de progrès. Ne comptabilisez que les cases entièrement cochées (celles avec quatre coches). Puis, lancez vos dés de défi et comparez-les à votre score de progrès, et résolvez un coup fort, un coup faible ou un échec normalement. Vous ne pouvez pas brûler d'élan sur ce jet, tout comme vous ne pouvez pas être affecté par un élan négatif.

Lorsque vous obtenez un coup fort, vous arrivez à votre destination dans de bonnes dispositions. Cela devrait être reflété dans le bénéfice que vous retirez de cette action, mais également dans la façon dont vous visualisez votre arrivée. Si vous concluez un long et dangereux périple, faites en sorte que ce moment soit gratifiant.

Sur un coup faible, quelque chose complique votre arrivée ou vos projets immédiats. Les choses ne sont pas comme vous l'espériez, ou un nouveau danger se révèle. Peut-être que le village est occupé par une troupe de pillards, ou que le mystique dont vous étiez venu chercher les conseils se montre initialement hostile à votre égard. Visualisez ce que vous trouvez et jouez pour voir ce qui se produit.

Sur un échec, quelque chose se passe horriblement mal. Vous réalisez que vous avez dévié de votre itinéraire, vous aviez des informations erronées

concernant votre destination, ou vous devez faire face à un rebondissement qui mine la raison de votre venue. Selon les circonstances, cela peut signifier que votre voyage se termine par un fiasco ou que vous devez poursuivre votre route en effaçant toutes vos cases de progrès sauf la première et en élevant le rang de votre voyage.

Si vous voyagez en compagnie d'alliés, seul l'un d'entre vous déclenchera cette action. Mais chacun d'entre vous profitera du (ou subira le) résultat de son jet. Seul le personnage qui fait le jet profite des avantages mécaniques sur un coup fort.



ACTIONS DE RELATION

Vous déclenchez les actions de relation lorsque vous interagissez avec les autres personnages qui peuplent votre monde, quand vous combattez en duel, quand vous tissez des liens, quand vous aidez vos alliés, mais aussi lorsque vous déterminez le sort définitif de votre personnage.

CONTRAINDRE

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*.

Lorsque vous agissez pour persuader quelqu'un de faire ce que vous lui demandez, ou de vous donner quelque chose, vous déclenchez cette action. Vous pouvez le faire en utilisant le marchandage, l'intimidation, le charme, la diplomatie ou la tromperie. Utilisez la caractéristique appropriée en vous basant sur votre approche, puis faites votre jet pour voir ce qui se produit.

Cette action ne vous donne pas pour autant la possibilité de contrôler ce que font les autres personnages de votre monde. Souvenez-vous : la fiction doit primer. Considérez leurs motivations. De quel moyen de pression disposez-vous ? Qu'ont-ils à y gagner ou que cherchent-ils à éviter ? Avez-vous déjà établi une relation ? Si votre argument n'a aucun poids, ou si votre menace n'a aucune conséquence, alors vous ne pouvez pas déclencher cette action. Vous ne pouvez pas intimider un interlocuteur dans une situation où vous êtes clairement désavantagé. Tout comme vous ne pouvez pas faire du troc si vous ne possédez rien qui ait de la valeur. En cas de doute, *Consultez l'Oracle :* « Cette personne est-elle sensible à ceci ? » Si la réponse est oui, vous déclenchez cette action.

D'un autre côté, si une réponse positive est garantie de la part de cette personne, si vous agissez clairement dans son intérêt ou que vous proposez un marché équitable, ne déclenchez pas cette action, mais laissez plutôt l'échange se produire. Réservez cette action pour les situations incertaines et dramatiques.

Sur un coup faible, votre succès reposera sur la contre-proposition faite par votre interlocuteur. Encore une fois, fiez-vous à la fiction. Que pourrait vouloir cette personne ? Qu'est-ce qui serait de nature à apaiser ses craintes ou à l'inciter à vous obéir ? Si vous acceptez son offre, vous gagnez du terrain. Sinon, vous rencontrez un obstacle dans votre quête, qui va vous obliger à trouver une autre voie pour le contourner.

Si vous lui promettez quelque chose dans le cadre de cette action, mais que vous ne tenez pas votre promesse, alors cette personne devrait répondre en conséquence. Peut-être que vous serez très mal reçu la prochaine fois que vous visiterez cette communauté. Si ce personnage est puissant, il peut même œuvrer contre vous. Si vous partagez un lien, alors vous devrez très certainement *Tester votre Lien*. Vos actions, bonnes ou mauvaises, devraient avoir des ramifications dans votre récit qui dépassent largement le cadre de l'action.

Sur un échec, la personne se sent insultée, se met en colère, se montre inflexible, voit clair à travers vos mensonges, ou vous demande de payer le prix fort. Sa réponse devrait introduire de nouveaux dangers ou de nouvelles complications.

L'action *Contraindre* peut aussi être utilisée pour conclure un combat de manière non-violente. Votre approche dictera quelle caractéristique vous utiliserez : +fer lorsque vous menacez de poursuivre les hostilités, +cœur lorsque vous tentez de vous rendre ou de faire entendre raison à votre adversaire et +ombre lorsque vous usez de tromperie. Votre adversaire doit avoir une raison d'être sensible à votre approche. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*. Pour en apprendre plus, consultez la page 95.

SÉJOURNER

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*.



Les communautés sont semblables à des oasis au sein des étendues sauvages des Terres de Fer. Elles sont source de protection, de commerce et de camaraderie. Toutefois, elles n'ont rien de commun avec les grandes cités du Vieux Monde. La vie ici est bien plus rude et les ressources bien trop rares.

Lorsque vous vous reposez, vous ravitaillez ou cherchez à tisser des liens au sein d'une communauté, vous déclenchez cette action. Selon votre degré de succès, vous pourrez éliminer un ou plusieurs handicaps, ou encore augmenter vos jauges. Si vous partagez un lien avec cette communauté, vous pouvez choisir une option supplémentaire sur un succès.

Vous ne pouvez sélectionner chaque option qu'une seule fois. Si vous récupérez, vous pouvez également appliquer ces bénéfices à vos compagnons (atouts PNJ — voir page 39). Si vous *Séjournez* en compagnie d'alliés, seul l'un d'entre vous déclenchera cette action, mais chacun d'entre vous peut faire ses propres choix sur un coup fort ou un coup faible.

Vous ne déclenchez cette action qu'une seule fois par visite dans une communauté. Votre séjour devrait demander plusieurs heures, voire plusieurs jours, selon les circonstances actuelles et le niveau d'aide et de récupération requis.

Sur un succès, cette action vous propose de faire un nouveau jet pour l'une des options de récupération sélectionnée. Le second jet vous procure un bonus sur cette activité (sur un succès) mais il vous fait courir le risque de perdre tous les bénéfices de votre récupération en cas d'échec. Par exemple, si vous souffrez d'un esprit bas, vous pourriez choisir de vous concentrer sur l'option fréquenter, qui représente le temps passé à ripailler dans la salle de banquet ou à partager un moment intime avec un ou une amante. Refaites un jet +cœur, et gagnez le bonus supplémentaire sur un succès.

Vous devriez visualiser en quoi cette communauté et les personnes qui la composent sont uniques. Donnez au moins un trait mémorable à chaque communauté. Si vous êtes en manque d'inspiration, *Consultez l'Oracle*. Vous trouverez des incitations créatives, ainsi que des générateurs de noms et de troubles de village dans le chapitre 6 (page 181).

Du point de vue de la narration, vous pouvez imaginer la majeure partie du temps passé dans cette communauté sous la forme d'un montage. Si vous choisissez de vous concentrer sur une action de récupération, faites un gros plan sur cette scène et visualisez ce qui se produit. Vous pourriez vous trouver dans la maison du guérisseur, faire des achats sur le marché, danser pendant un festival ou parler avec le meneur du clan afin d'élaborer un plan d'action. Visualisez le début de la scène, faites votre jet, puis décrivez la conclusion de la scène (bonne ou mauvaise) en fonction du résultat de votre jet.

Vous pouvez aussi effectuer des actions supplémentaires au sein d'une communauté. Si vous avez besoin de *Récolter des Informations,* de *Contraindre* quelqu'un

ou de *Tracer le Cercle* pour résoudre un différend, zoomez dans ces scènes et jouez pour découvrir ce qui se produit. *Séjourner* est une action globale qui vous donnera le ton de tout votre séjour et dictera les mécaniques de votre récupération. Mais c'est loin d'être la seule action que vous pouvez déclencher.

Sur un échec, quelque chose se passe mal. Vous n'êtes pas le bienvenu. Les villageois sont hostiles envers vous. Votre caractère sinistre vous isole. Un événement périlleux vous menace tous. Visualisez ce dont il s'agit en fonction des circonstances actuelles ou *Consultez l'Oracle*.

TRACER LE CERCLE

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 du 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.

Les duels ritualisés sont un moyen courant de gérer les différends entre Ferlandais. Lorsque vous défiez quelqu'un ou que vous acceptez un défi, votre adversaire et vous devez chacun tracer au sol la moitié d'un cercle, avec la pointe d'une lame de fer. Puis, vous devez vous faire face au centre de ce cercle et engager le combat.

Vous devez préparer la jauge de progrès de votre ennemi, comme indiqué dans l'action *Plonger dans la Mêlée*, mais utiliser *Tracer le Cercle* au lieu de

Plonger dans la Mêlée pour initier le combat. Vous avez l'initiative au début du combat à moins que vous n'obteniez un échec ou que vous choisissiez l'option accorder le premier coup.

Les duels sont habituellement stoppés lorsque l'un des duellistes se rend ou qu'il est clairement vaincu. Le vainqueur peut faire une demande que le perdant devra accepter. Refuser cette demande vous condamne à l'ostracisme et à la honte. Si vous perdez un duel, visualisez ce que votre adversaire demande de vous. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*. Puis, obtempérez ou faites face au coût narratif de votre déshonneur.

Les duels peuvent aussi être à mort. Si l'un des combattants déclare son intention de se battre jusqu'à la mort, alors son adversaire est obligé d'accepter ou de déclarer forfait.

FORGER UN LIEN

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*.

Vos liens vous connectent aux personnes que vous croisez dans les Terres de Fer. Ils vous procurent un bénéfice narratif en enrichissant vos interactions et en créant des relations avec un ensemble de personnages et de lieux récurrents. Ils peuvent également vous apporter des avantages mécaniques sous la forme d'ajouts pour certaines actions telles que *Séjourner* et *Contraindre*. Mais surtout, vos liens vous aideront à déterminer votre sort, lorsque enfin vous prendrez votre retraite d'aventurier et *Rédigerez votre Épilogue*.

Les liens peuvent être créés par le biais des circonstances du récit ou en jurant des vœux. Si vous avez développé une relation forte avec une personne ou une

communauté, alors vous pouvez *Forger un Lien* avec celle-ci pour lui donner de l'importance. Si vous déclenchez cette action après avoir réussi à *Réaliser votre Vœu* à leur service, vous pouvez considérer avoir prouvé votre valeur, ce qui vous permet de relancer n'importe quels dés.

Lorsque vous *Forgez un Lien* et que vous obtenez un coup fort, ajoutez une coche dans votre jauge de liens (page 36) et notez la description de votre lien.

Sur un coup faible, la personne ou la communauté vous en demande plus. Il peut s'agir d'une tâche à effectuer, d'un objet à leur donner, d'une concession à accepter, voire d'un vœu à jurer. Visualisez ce dont ils ont besoin, ou *Consultez l'Oracle*. Si vous le faites, ou si vous *Jurez un Vœu de Fer*, alors vous pouvez marquer ce lien.

Sur un échec, votre demande est rejetée. Pour quelle raison ? La réponse devrait introduire de nouvelles complications ou de nouveaux dangers.

LES LIENS ET LA FICTION

Dans la fiction de votre monde, les liens peuvent prendre une forme cérémonielle. Si vous *Forgez un Lien* avec une personne, alors peut-être que vous échangez des présents. Tandis que pour un lien avec une communauté, ses membres peuvent vous honorer à leur manière. Visualisez en quoi consistent ces cérémonies pour donner de la couleur et du relief à votre monde.

Respectez l'importance de vos liens dans la fiction. Ne débarquez pas dans un village après avoir terminé une quête pour décréter que vous avez désormais des liens avec toutes les personnes que vous voyez, simplement pour faire grimper votre jauge de liens. Vos liens représentent des relations sincères et authentiques.

LIENS AVEC LES ALLIÉS

Si vos alliés et vous agissez ensemble pour *Forger un Lien* avec un PNJ ou une communauté, alors seul l'un de vous déclenchera l'action. Les autres joueurs peuvent déclencher *Aider votre Allié* pour vous soutenir. Si vous obtenez un succès, chacun d'entre vous pourra ajouter une coche dans sa jauge de liens. Mais seul le personnage qui déclenche l'action profitera du bonus sur un coup fort (+1 esprit ou +2 élan).

Vous pouvez également forger des liens avec vos alliés. L'un de vous deux déclenche l'action et sur un succès, vous pouvez tous les deux marquer votre lien. Si vous obtenez un coup faible, votre allié doit décider de ce qu'il exige de votre part. Sur un échec, quelque chose vous oppose encore. De quoi s'agit-il ? Que devez-vous faire pour établir une relation plus profonde ?

TESTER VOTRE LIEN

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*.

Vos liens ne sont pas nécessairement durables. Les événements du récit peuvent les mettre à mal. Quelle est la force de votre engagement ? Si vous cherchez à maintenir ce lien, quel prix êtes-vous prêt à payer ? Lorsque vous êtes contraint d'agir à l'encontre d'une communauté ou d'une personne avec laquelle vous partagez un lien, que vous échouez à remplir une tâche cruciale à leurs yeux ou que ceux-ci trahissent votre confiance, alors vous déclenchez cette action.

Vous devriez *Tester votre Lien* lorsque vous séjournez dans la communauté ou que vous êtes en compagnie de la personne avec laquelle vous partagez un lien. Si un incident précipite cette mise à l'épreuve, mais que vous n'êtes pas en position de la résoudre, prenez-en note. Puis, déclenchez cette action la prochaine fois que vous rentrerez en contact. Si une longue période s'écoule sans que vous ne puissiez déclencher ce test (plusieurs jours, semaines ou mois, selon les circonstances) alors effacez ce lien et n'y pensez plus.

Si vos alliés et vous partagez un lien avec un PNJ ou une communauté et que vous agissez ensemble pour *Tester votre Lien*, alors seul l'un d'entre vous déclenchera cette action.

AIDER VOTRE ALLIÉ

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.

Lorsque vous passez à l'action pour aider un allié (le personnage d'un autre joueur) par le biais de l'action *S'emparer d'un Avantage*, vous pouvez transférer les bénéfices de cette action à votre allié. Cela représente la façon dont vous ouvrez la voie au succès de votre allié, grâce à votre action de soutien. Vous pourriez distraire un ennemi lors d'un combat, partir en éclaireur durant un voyage ou l'encourager lorsque vous faites face à une terrible menace.

Si vous obtenez un coup fort lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage*, votre allié choisira entre gagner +2 élan ou déclencher une action immédiate avec un ajout de +1. Si vous possédez un atout qui vous donne des bénéfices supplémentaires sur le résultat de l'action *S'emparer d'un Avantage*, alors ceux-ci sont également transférés à votre allié (au lieu d'en profiter vous-même).

Au combat, il s'agit d'une action proactive, qui se déclenche lorsque vous avez l'initiative. Si vous obtenez un coup fort, votre allié et vous pouvez tous deux gagner ou garder l'initiative.

Sur un coup faible, lorsque vous vous *Emparez d'un Avantage*, votre allié gagne +1 élan, mais cet avantage est de courte durée, la situation se complique ou devient plus dangereuse. Si vous êtes au combat, vous perdez tous deux l'initiative.

Sur un échec, votre allié ou vous (ou vous deux) devrez *Payer le Prix*, en fonction des circonstances et de votre intention lorsque vous avez déclenché l'action. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*. Comme sur un coup faible, vous perdez tous deux l'initiative lorsque vous êtes engagés au combat.

Si de multiples personnages déclenchent cette action pour contribuer à l'action d'un allié, alors tous les bonus de l'action *S'emparer d'un Avantage* s'additionnent. Donc tant que quelqu'un obtient un coup fort, le personnage cible peut gagner ou conserver l'initiative.

Ne cherchez pas à vous renvoyer cette action entre deux personnages uniquement pour tenter d'accumuler de l'élan. Visualisez ce que vous tentez pour *Aider votre Allié,* déclenchez l'action *S'emparer d'un Avantage*, résolvez-la, puis laissez le soin à votre allié de préciser comment il tire parti de l'avantage. Gardez les choses en mouvement. Introduisez de nouveaux événements.

RÉDIGER VOTRE ÉPILOGUE

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.

Vous ne déclencherez cette action qu'une seule fois, lorsque tous vos vœux seront réalisés ou reniés et que vous choisirez de mettre un terme à la vie d'aventurier de votre personnage. Pour le meilleur ou pour le pire, les liens que vous avez forgés se répercuteront jusqu'à la fin de vos jours. Comment avez-vous influé sur le monde ? Dans quels lieux êtes-vous le bienvenu ou au contraire, un paria ? Que restera-t-il de vous, lorsque vos quêtes auront pris fin ?

Rédiger votre Épilogue est une action de progrès. Faites le total des cases marquées dans votre jauge de progrès de liens. Il s'agit de votre score de progrès. Ne comptabilisez que les cases entièrement cochées (celles marquées de quatre coches). Puis, lancez vos dés de défi, comparez-les à votre score de progrès et résolvez un coup fort, un coup faible ou un échec normalement. Vous ne pouvez pas brûler d'élan sur ce jet, tout comme vous ne pouvez pas être affecté par un élan négatif.

Selon le résultat obtenu, visualisez la façon dont vous vivrez vos vieux jours.



ACTIONS DE COMBAT

Lorsque vous n'avez plus d'autre option, lorsque les épées sont dégainées, lorsque les flèches sont encochées, lorsque les boucliers sont levés, alors vous déclenchez ces actions.

PLONGER DANS LA MÊLÉE

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.

Vous déclenchez cette action lorsque vous rejoignez le combat. Préparez les jauges de progrès de vos ennemis et faites un jet pour déterminer qui prend le contrôle initialement. Puis, jouez pour voir ce qui se produit.

Si vous combattez au côté d'alliés, alors chacun d'entre vous devra déclencher l'action *Plonger dans la Mêlée*. Le résultat déterminera votre positionnement initial et votre réactivité. Les autres joueurs et vous devrez ensuite visualiser la scène et déclencher les actions appropriées. Si vous avez l'initiative, vous êtes en position pour tenter des actions proactives. Dans le cas contraire, vous devrez tenter des actions pour vous défendre contre les attaques ou parvenir à mieux vous positionner. Si vos alliés et vous combattez des ennemis communs, vous partagez vos jauges de progrès pour y marquer chacun les dégâts que vous infligez.

Si vous combattez un groupe d'ennemis pénibles ou dangereux, vous pouvez les combiner pour obtenir une seule jauge de progrès. C'est ce que l'on appelle une **horde**. Gérer vos progrès contre une horde est bien plus facile que de le faire individuellement pour chaque ennemi, ce qui rendra vos combats plus rapides. Pour une petite horde (de 3 à 5 ennemis), augmentez leur rang d'un cran. Pour une grande horde (de 6 à 10 ennemis) augmentez leur rang de deux crans. Si vous faites face à plus de 10 ennemis pénibles ou dangereux, groupez-les en petites hordes et associez-leur les jauges appropriées.

Pour en savoir plus sur les ennemis que vous pourriez rencontrer dans les Terres de Fer, consultez la page 147.

FRAPPER

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.

Déclenchez cette action lorsque vous avez l'initiative et que vous agissez pour infliger des dégâts à vos ennemis. Narrativement, cette action peut représenter un moment précis dans le temps : un seul coup de votre hache ou une flèche qui file vers l'ennemi. Mais vous pouvez aussi l'utiliser pour décrire une pluie de coups qui oblige votre adversaire à rester sur la défensive.

Sur un coup fort, votre attaque porte. Par défaut, vous infligez 2 dégâts si vous maniez une arme mortelle (telle qu'une épée, une hache, une lance ou un arc) et 1 dégât si vous en êtes dépourvu. Un coup fort sur cette action vous permet d'infliger +1 dégât (donc, 3 dégâts si vous maniez une arme mortelle). Vos atouts peuvent aussi éventuellement vous procurer des bonus supplémentaires.

Chaque point de dégât que vous infligez dans le cadre de cette action doit être marqué sur la jauge de progrès de votre ennemi, en fonction du rang de celui-ci. Par exemple, chaque point de dégât équivaut à 2 coches lorsque vous combattez un ennemi de rang extrême, ou à 2 cases de progrès complètes lorsque vous combattez un ennemi dangereux. Consultez la page 148 pour en apprendre plus sur les rangs de PNJ et comment infliger des dégâts.

Narrativement, un coup fort représente le fait de blesser votre ennemi ou l'épuiser. Vous avez l'initiative et vous pouvez déclencher votre prochaine action. Si cette attaque est censée être le coup de grâce, alors vous pouvez tenter de *Mettre Fin au Combat*.

Sur un coup faible, vous avez causé des dégâts mais pris trop de risques, ce qui vous expose à la riposte de votre ennemi. Vous marquez vos dégâts et votre ennemi gagne l'initiative. Que fait-il ensuite ?

Sur un échec, vous devez en *Payer le Prix*. Votre adversaire riposte et vous *Subissez des Dégâts*. Vous perdez votre position ou votre avantage et subissez une pénalité d'élan. Vous faites face à un danger nouveau ou amplifié. Un compagnon ou un allié est mis en danger. Vous lâchez ou brisez votre arme. Laissez le résultat découler de la fiction, ou faites un jet dans la table de l'action *Payer le Prix* pour voir ce qui se produit.

RIPOSTER

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.

Lorsque votre ennemi possède l'initiative, qu'il vous attaque, et que vous choisissez de contre-attaquer, alors vous déclenchez cette action.

Premièrement, visualisez votre action et la fiction de l'échange de coups. S'agit-il d'un moment précis et dramatique, où vous cherchez chacun une ouverture chez l'autre ? Ou est-ce simplement une pluie d'attaques et de parades, d'avancées et de replis ? Le résultat de l'action déterminera si votre ennemi prend l'avantage ou si vous prenez le contrôle du combat.

Sur un coup fort, vous parvenez à prendre le contrôle de l'échange, vous infligez vos dégâts et vous regagnez l'initiative. Sur un coup faible, vous infligez vos dégâts à votre ennemi, mais ce dernier conserve l'initiative et vous devez aussi en *Payer le Prix*. Cela peut consister à *Subir des Dégâts* quand votre ennemi vous contre. Mais vous pourriez aussi faire face à tout autre résultat dramatique, si celui-ci est approprié à la situation actuelle et aux intentions de votre ennemi.

Sur un échec, vous échouez à infliger des dégâts et devez en *Payer le Prix*. Le combat tourne en votre défaveur.

Comme avec l'action *Frapper*, chaque point de dégâts que vous infligez dans le cadre de cette action doit être marqué sur la jauge de progrès de votre ennemi, en fonction du rang de celui-ci (page 148).

Si vous ne contre-attaquez pas activement – par exemple si vous tentez d'éviter l'attaque ou de vous mettre à couvert –, alors vous devriez plutôt déclencher *Faire Face au Danger* au lieu de *Riposter*. Utiliser cette action vous offre plus de flexibilité pour introduire une caractéristique plus avantageuse dans le jeu, en plus de vous permettre de ne subir qu'un prix relativement mineur sur un coup faible. Toutefois, vous abandonnez la possibilité d'infliger des dégâts à votre ennemi. Rendez-vous page 94 pour plus d'informations sur l'utilisation de l'action *Faire Face au Danger* au combat.

Si vous devez réagir à une attaque en encaissant simplement les dégâts, alors cela n'est pas une action. Le résultat ne fait aucun doute. Vous devez en *Payer le Prix*.



RENVERSER LA SITUATION

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*.

Cette action représente un dernier effort désespéré pour récupérer le contrôle lors d'un combat. C'est au moment où tout semble perdu que le héros retrouve soudain des forces.

Renverser la Situation vous permet de prendre l'initiative et de déclencher une action. Cette action peut être tout ce qui est approprié aux circonstances, mais sera le plus souvent *Frapper* ou *S'emparer d'un Avantage*. Faites votre jet d'action (ajoutez +1), puis appliquez le résultat obtenu. Si vous obtenez un succès, vous pouvez gagnez +1 élan. Puis, jouez pour voir ce qui se produit. Avec un peu de chance, cette action décisive sera le tournant du combat.

Mais il y a un hic : si vous obtenez un échec lorsque vous tentez cette action, vous devriez ajouter une sévérité particulière aux conséquences. Vous pourriez subir des dégâts supplémentaires. Votre arme se brise. Votre compagnon est grièvement blessé. Considérez le résultat de votre échec et donnez-lui toute son importance. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*.

Narrativement, il s'agit d'un moment dramatique. Concentrez-vous sur celui-ci. Visualisez l'action de votre personnage. Vous parvenez à vous relever et brandissez votre épée, avec un regard rempli d'une détermination nouvelle. Vous éperonnez votre monture pour la lancer dans une charge désespérée. Vous agrippez la lame de votre adversaire à mains nues. Vous tirez une dague de votre botte et attaquez. Ou peut-être que vous clamez votre nom, que vous déplorez la mort de votre père et que vous recommandez à votre ennemi de se préparer à mourir.

METTRE FIN AU COMBAT

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*.

Mettre Fin au Combat permet de conclure vos actions précédentes et les progrès que vous avez faits tout au long de la scène. L'issue du combat est résolue à cet instant : ça passe ou ça casse. Votre ennemi est-il vaincu ? Avez-vous remporté une victoire à la Pyrrhus, qui vous laisse un goût amer ? Est-ce que votre ennemi retourne soudain votre avantage supposé contre vous ?

Puisqu'il s'agit d'une action de progrès, faites le total des cases cochées sur la jauge de progrès de cet ennemi, qu'il s'agisse d'un seul ennemi ou d'une horde. Cela vous donne votre score de progrès. Ne comptabilisez que les cases entièrement cochées (celles marquées de quatre coches). Puis, lancez vos dés de défi, comparez leurs résultats à votre score de progrès et résolvez un coup fort, un coup faible ou un échec normalement. Vous ne pouvez pas brûler de l'élan sur ce jet, tout comme vous ne pouvez pas être affecté par un élan négatif.

Vous ne pouvez *Mettre Fin au Combat* qu'à la suite d'un coup fort obtenu sur une action préalable. Votre action de préparation peut être n'importe laquelle, mais vous devez la mettre en scène comme une manœuvre ou une riposte décisive, censée conclure le combat.

Donc, si vous jouez de malchance en accumulant les coups faibles et les échecs, ce qui vous empêche de déclencher cette action, envisagez la possibilité d'accumuler et de brûler de l'élan pour regagner le contrôle. Utilisez vos

meilleures caractéristiques et vos atouts pour améliorer vos chances. Toutefois, gardez à l'esprit que *Mettre Fin au Combat* n'est pas le seul moyen de résoudre une scène de combat. Vous pouvez fuir. Vous pouvez abandonner. Vous pouvez négocier ou forcer votre adversaire à déposer les armes.

Mettre Fin au Combat représente la conclusion d'un combat sanglant et désespéré, dans lequel les deux camps sont déterminés à l'emporter.

Sur un coup fort, visualisez comment cet ennemi est vaincu. Si vous faites toujours face à d'autres ennemis (en utilisant des jauges de progrès séparées), alors vous avez l'initiative et le combat continue.

Si vous obtenez un coup faible, votre victoire se paye au prix fort. Choisissez l'un des résultats listés en fonction des circonstances. Puis, considérez les implications narratives de votre choix et l'impact qu'il aura sur la suite du récit.

Sur un échec, vous devriez faire face à une conséquence aussi dramatique que sévère. Êtes-vous capturé ? Avez-vous été mortellement blessé et laissé pour mort ? Est-ce que quelqu'un placé sous votre protection est tué ? Est-ce que vous perdez un objectif important ou reniez un vœu ? Faites un choix éclairé par la situation et les intentions de votre ennemi, ou faites un jet dans la table de l'action *Payer le Prix* et interprétez le résultat comme étant sévère. Cela doit faire mal.

Lorsque vos alliés et vous combattez un ennemi commun, vous partagez la même jauge de progrès. N'importe lequel d'entre vous peut tenter de *Mettre Fin au Combat*. Si vous obtenez un coup faible ou un échec, considérez comment vos choix impactent le groupe et qui devra subir le coût approprié à la situation.



BATAILLER

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*.

Cette action est utilisée comme alternative à une scène de combat détaillée. Lorsque vous souhaitez prendre de la distance et résoudre un combat en un seul jet, déclenchez cette action.

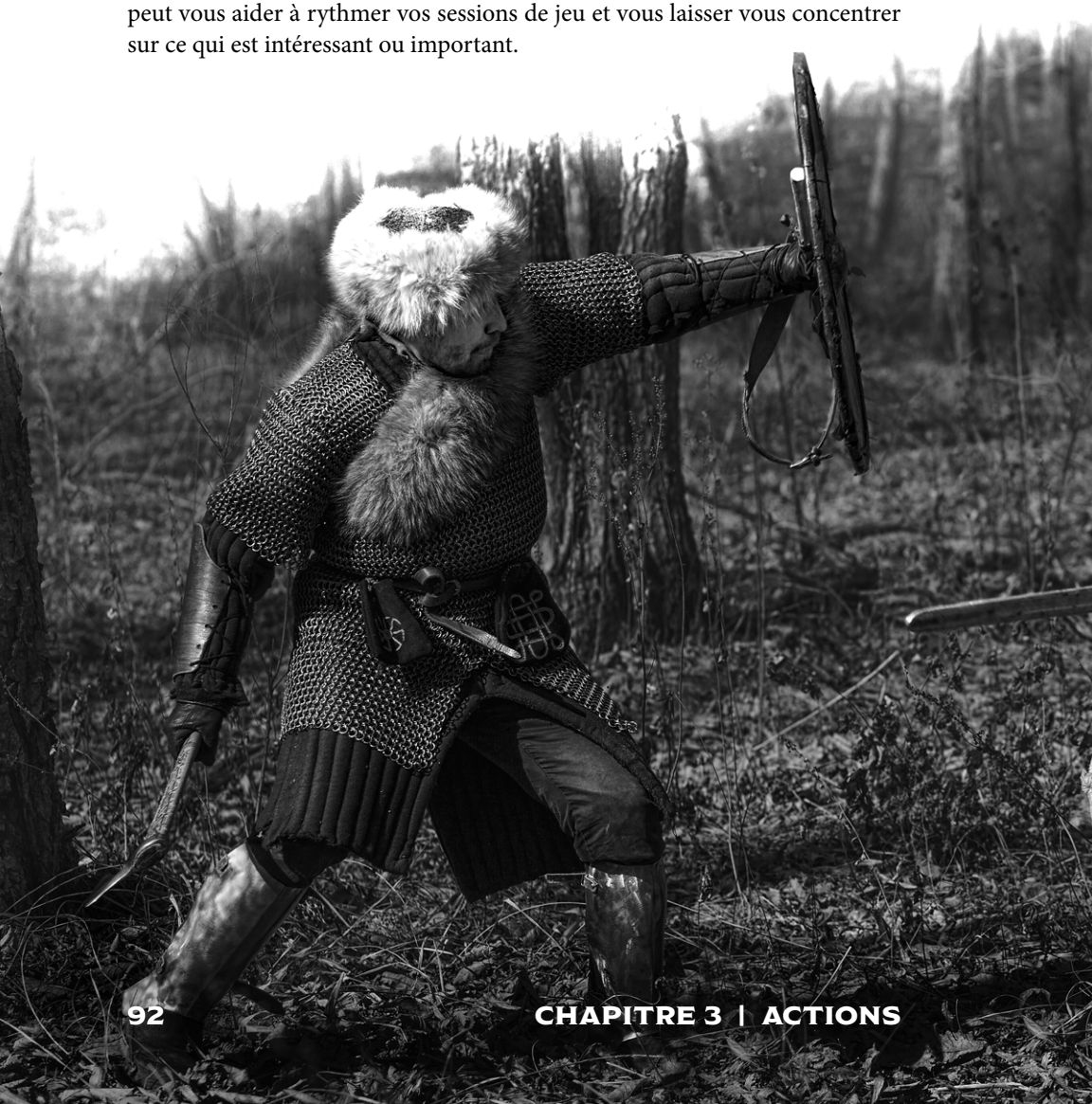
Tout d'abord, considérez votre objectif. Tentez-vous de vaincre vos ennemis ? De les repousser jusqu'à ce que les renforts arrivent ? Défendez-vous une personne ou un lieu ? Cherchez-vous à rejoindre une position ? Visualisez la situation, votre stratégie et ce que vous tentez de gagner ou d'éviter.

Puis, faites votre jet et visualisez le résultat obtenu. Un coup fort indique un succès inconditionnel. Vos ennemis sont vaincus, se rendent, s'enfuient ou abandonnent leurs objectifs en fonction de la situation et de vos buts dans ce combat.

Un coup faible signifie que vous atteignez votre objectif dans l'ensemble, mais avec un coût imposé. Puisqu'il s'agit de la résolution d'une scène étendue, le prix que vous payez devrait être dramatique et significatif. Cela peut inclure subir une quantité importante de dégâts, échouer à atteindre un objectif secondaire, rencontrer un nouveau danger ou une nouvelle complication. En cas de doute, faites un jet dans la table de l'action *Payer le Prix*, mais vous pouvez aussi faire un choix dans les options du résultat coup faible de l'action *Mettre Fin au Combat.*

Un échec sur l'action *Batailler* devrait avoir de terribles conséquences sur votre personnage et sur sa quête. Cet objectif vous devient inaccessible. Qu'est-ce que cela signifie ? Êtes-vous capturé ? Gravement blessé ? Avez-vous échoué à sauver un être aimé ? Le village est-il envahi par des pillards ? Devez-vous *Abandonner votre Vœu* ? Considérez la situation et les intentions de votre ennemi, et *Payez le Prix*. Cela doit faire mal.

Utilisez l'action *Batailler* comme vous le souhaitez. Si votre récit n'est pas centré sur le combat, ou que vous préférez généralement représenter des confrontations abstraites, alors vous pouvez utiliser exclusivement cette action. Vous pouvez aussi la déclencher au milieu d'une plus grande scène. Peut-être que vous *Bataillez* pour vous débarrasser rapidement des ennemis les plus faibles, puis gérez l'affrontement contre leur meneur à l'aide d'actions de combat classiques. L'alternance de l'action *Batailler* et des scènes de combat plus détaillées peut vous aider à rythmer vos sessions de jeu et vous laisser vous concentrer sur ce qui est intéressant ou important.



BATAILLER AUX CÔTÉS DE VOS ALLIÉS

Lorsque vous utilisez cette action en combattant aux côtés d'alliés, seul l'un d'entre vous déclenche cette action. Les autres peuvent déclencher l'action *Aider votre Allié* en utilisant les mêmes caractéristiques qu'indiquées dans l'action *Batailler*. Résolvez ces actions en premier, puis l'action *Batailler*.

Sur un coup fort, vous bénéficierez tous du succès dans le récit, mais seul le personnage ayant déclenché l'action gagne le bonus d'élan. Sur un coup faible ou un échec, vous souffrirez tous d'un résultat approprié à la situation. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*.



LES AUTRES ACTIONS UTILISÉES AU COMBAT

Lors d'une confrontation, vous n'aurez pas seulement recours à des actions de combat. Vous pouvez déclencher d'autres actions appropriées à la situation, à vos intentions et aux actions de vos ennemis.

FAIRE FACE AU DANGER (PAGE 62)

Déclenchez cette action lorsque vous cherchez à éviter ou surmonter un obstacle au combat, ou lorsque vous choisissez de vous concentrer sur votre défense.

- Votre monture saute par-dessus un fossé alors que vous chevauchez au cœur de la bataille. *Faites Face au Danger* avec +vivacité.
- L'énorme ours primal rugit en bavant. Aurez-vous assez de courage face à cette bête terrifiante ? *Faites Face au Danger* avec +cœur.
- Vous relevez votre bouclier tandis que le pillard vous attaque, en tenant le rang contre une pluie de coups de hache. *Faites Face au Danger* avec +fer.

S'il s'agit d'une action proactive (vous surmontez un obstacle) faites-le lorsque vous avez l'initiative. Tandis que s'il s'agit d'une action réactive (vous tentez d'éviter une menace immédiate) votre ennemi aura certainement l'initiative.

Quand devriez-vous *Faire Face au Danger* au lieu de *Riposter* à une attaque ? Si vous contre-attaquez, alors vous êtes probablement en train de *Riposter*. Si vous tentez d'éviter une attaque en vous concentrant sur votre défense, en esquivant, en vous protégeant de votre bouclier ou en vous mettant à couvert, alors vous *Faites Face au Danger*. Ce choix est moins risqué, puisque vous pouvez tirer parti d'une caractéristique plus avantageuse et que la pénalité pour un coup faible est plutôt légère. Contrairement à *Riposter*, elle ne vous offre pas l'opportunité d'infliger immédiatement des dégâts sur un succès, mais un coup fort sur *Faire Face au Danger* peut vous mettre en bonne position pour votre action suivante.

Vous devrez aussi certainement *Faire Face au Danger* si votre ennemi tente de tirer avantage d'une action par un autre moyen qu'une attaque directe. Celui-ci se replie dans la forêt pour vous tirer dessus depuis le couvert. Peut-être qu'il vous provoque, dans le but de vous pousser à agir de manière inconsidérée. Peut-être qu'il vous repousse, pour vous déséquilibrer et faciliter l'attaque suivante. Que faites-vous ? Visualisez votre réaction, puis déclenchez l'action. Si vous échouez, vous subirez sûrement une pénalité d'élan en conséquence de ce revers. Votre ennemi gagne l'initiative et il s'efforcera de confirmer son avantage.

Faire Face au Danger peut également être utilisé pour fuir définitivement le combat. Si vous possédez une issue et un moyen de vous échapper, alors déclenchez cette action et voyez si vous parvenez à vous échapper.

Pour finir, dans les cas où un ennemi représente un obstacle mineur, *Faire Face au Danger* peut être utilisé pour éviter le combat ou pour résoudre votre action contre un ennemi dérisoire. Par exemple, vous pouvez *Faire Face au Danger* pour vous glisser dans le dos d'un ennemi ou fuir un combat potentiel. Si vous vous occupez d'un ennemi faible depuis une position clairement avantageuse, par exemple en décochant une flèche tout en étant dissimulé, alors vous pouvez *Faire Face au Danger* pour voir ce qui se produit. Dans tous les cas, un échec de cette action peut vous forcer à *Plonger dans la Mêlée*.

S'EMPARER D'UN AVANTAGE (PAGE 63)

Cette action est déclenchée au combat lorsque vous tentez de trouver un moyen de pression, d'améliorer votre position ou de préparer une autre action. Par exemple :

- Vous visez prudemment avant de tirer. Vous vous *Emparez d'un Avantage* +astuce.
- Vous effectuez une feinte sournoise, afin de déséquilibrer votre adversaire et de créer une ouverture. Vous vous *Emparez d'un Avantage* +ombre.
- Vous tentez de décourager votre ennemi avec un rugissement intimidant alors que vous chargez. Vous vous *Emparez d'un Avantage* +fer.

S'emparer d'un Avantage peut être utilisé chaque fois que vous avez l'initiative ou comme façon d'établir une position favorable avant le combat. Mécaniquement, c'est une action puissante vous permettant d'accumuler de l'élan pour déclencher ensuite une action décisive. Narrativement, c'est le moyen idéal d'intégrer une action plus cinématique dans une scène.

Lorsque vous souhaitez vous *Emparer d'un Avantage*, visualisez la situation. Considérez le terrain, vos armes, votre position, mais aussi votre style de combat et votre approche. Tenez compte de votre ennemi, de ses tactiques et de sa préparation. Pouvez-vous trouver une opportunité ? Visualisez votre action, puis déclenchez l'action.

CONTRAINDRE (PAGE 74)

Contraindre peut être utilisé comme un moyen d'écourter le combat. Vous n'avez pas forcément à déclencher l'action *Mettre Fin au Combat* afin de vous rendre ou de négocier une trêve. *Mettre Fin au Combat* est le résultat d'un affrontement désespéré et probablement sanglant. Si votre ennemi ou vous avez d'autres objectifs, alors vous pouvez tenter de le *Contraindre*.

- Vous tentez de forcer votre ennemi à se rendre. Vous devez le *Contraindre* +fer.
- Vous tentez de vous rendre, de raisonner ou de négocier. Vous devez le *Contraindre* +cœur.
- Vous usez de tromperie afin que votre ennemi cesse le combat. Vous devez le *Contraindre* +ombre.

L'action *Contraindre* doit être supportée par la fiction. Quelle est l'intention de votre ennemi ? Comment vous considère-t-il ? Êtes-vous son ennemi juré ? Un repas potentiel ? Qu'est-il prêt à risquer pour vous vaincre ? Est-ce que le combat tourne en sa faveur ou en sa défaveur ? De quel moyen de pression disposez-vous ? Si votre ennemi n'a rien à y gagner, vous ne pouvez pas déclencher cette action. En cas de doute, *Consultez l'Oracle* avant de *Contraindre*.

Contraindre peut être utilisé proactivement (lorsque vous avez l'initiative) ou réactivement (lorsque c'est votre ennemi qui la possède) selon les circonstances. Offrir de se rendre est une réponse réactive, elle peut donc être tentée lorsque vous n'avez pas l'initiative. Tenter de *Contraindre* votre ennemi à déposer les armes est une action proactive qui ne peut être tentée que lorsque vous avez le contrôle.

AIDER VOTRE ALLIÉ (PAGE 82)

Cette action est un choix évident lorsque vous tentez de faciliter les actions de l'un de vos alliés. Visualisez la façon dont vous l'aidez, déclenchez l'action *S'emparer d'un Avantage*, puis laissez votre allié bénéficier du résultat.

Vous devriez avoir l'initiative avant de tenter d'*Aider votre Allié*. Sur un coup fort, vous gagnez ou conservez alors tous deux l'initiative. C'est un énorme avantage pour votre allié s'il avait des difficultés à faire des progrès contre cet ennemi. Sur un coup faible ou un échec, vous perdez tous deux l'initiative.

ACTIONS DE SOUFFRANCE (PAGE 98)

Déclenchez les actions de souffrance appropriées lorsque vous faites face au résultat de vos actions dans une scène de combat.

Si vous déclenchez une action de souffrance et obtenez un coup fort, vous pouvez gagner ou conserver l'initiative – même si vous aviez obtenu un coup faible ou un échec sur l'action précédente. Toutefois, cette opportunité ne doit pas contredire la fiction du moment. Si vous êtes hors-jeu et *Faites Face à la Mort*, alors vous n'allez certainement pas vous relever pour combattre. Si vous obtenez un coup fort sur une action de souffrance, considérez ce qui se produit ensuite et évaluez quelles actions vous pouvez déclencher dans ce contexte.

PAYER LE PRIX (PAGE 115)

Être forcé de *Subir des Dégâts* est le résultat évident lorsque vous devez *Payer le Prix* durant un combat, mais bien d'autres choses peuvent se produire dans une situation de combat dynamique. Vous pouvez trébucher et subir une pénalité d'élan. Vous pouvez lâcher votre arme. Votre bouclier peut se briser. Un objectif peut vous échapper. Un compagnon ou un allié peut être blessé. Vous pouvez vous retrouver dans une position périlleuse. Une nouvelle menace peut se révéler.

Introduisez de la variété. Rendez les combats excitants et cinématiques. Quoi qu'il se produise, faites en sorte que le résultat corresponde à quelque chose que vous auriez préféré éviter. En cas de doute, faites un jet dans la table de l'action *Payer le Prix* ou *Consultez l'Oracle*.

CONSULTER L'ORACLE (PAGE 118)

En mode solo et coop, vous pouvez *Consulter l'Oracle* pour déterminer les objectifs, les tactiques et les actions spécifiques de votre ennemi. L'oracle peut également vous aider à déterminer le résultat des événements ou à introduire de nouveaux rebondissements.

Utilisez cette action avec parcimonie. Le plus souvent, suivez votre instinct. Vos actions déclenchent des réactions. Qui combattez-vous ? Que veut-il ? Que fera-t-il ensuite ? Votre première impression est souvent la bonne.

Le chapitre 6 inclut l'oracle de Tactiques de Combat (page 204) que vous pouvez utiliser afin de déterminer aléatoirement l'action ou la réaction d'un PNJ durant un combat. Vous pouvez également obtenir la description des tactiques de votre ennemi en consultant le chapitre 5 (page 147) pour guider son comportement.

Soyez conscient du décor environnant et des autres personnages. Posez des questions. « Puis-je me mettre à couvert ici ? », « Est-ce que le gué de la rivière peut être traversé ? », « Les villageois s'enfuient-ils ? » Prenez en compte les actes de votre ennemi et vos opportunités, dans le contexte de votre environnement.

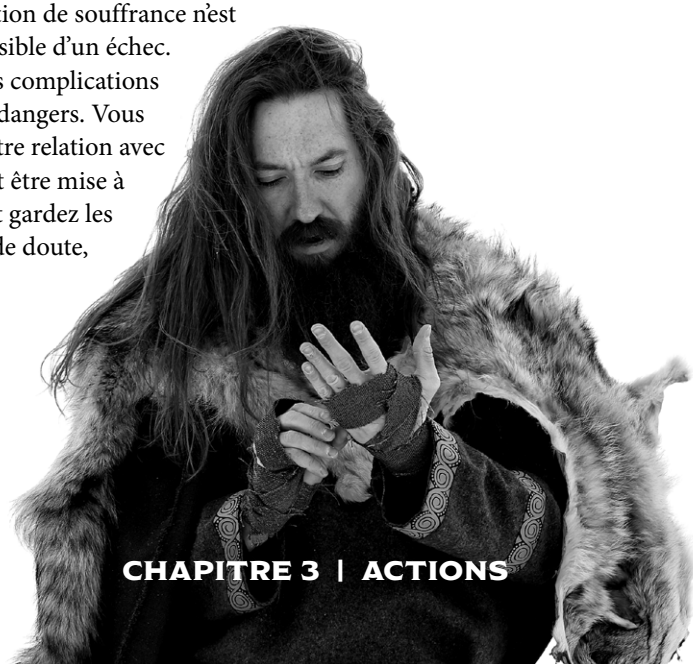
Dans le mode guidé, le MJ est votre oracle. Lorsque vous avez des questions concernant ce qui se produit, tournez-vous vers lui, ou discutez-en autour de la table. Le MJ est libre d'utiliser l'action *Consulter l'Oracle* pour répondre à vos questions.

ACTIONS DE SOUFFRANCE

Ces actions sont déclenchées en conséquence d'un événement périlleux ou d'un mauvais résultat sur d'autres actions. Elles représentent ce qui vous arrive et comment vous résistez à ce traumatisme.

- **Lorsque vous faites face à des dégâts physiques**, déclenchez l'action *Subir des Dégâts* (page 99).
- **Lorsque vous obtenez un échec sur l'action *Subir des Dégâts* et que votre santé tombe à 0**, vous pouvez être amené à *Faire Face à la Mort* (page 101).
- **Lorsque votre compagnon est exposé à des dégâts**, déclenchez l'action *Dégâts au Compagnon* (page 102).
- **Lorsque vous êtes démoralisé, effrayé ou que vous agissez à l'encontre de vos intentions**, déclenchez l'action *Subir un Stress* (page 103).
- **Lorsque vous obtenez un échec sur l'action *Subir un Stress* et que votre esprit tombe à 0**, vous pouvez être amené à *Faire Face à la Désolation* (page 105).
- **Lorsque vos provisions tombent à 0**, tous les personnages déclenchent l'action *À Court de Provisions* (page 106). Si vous êtes déjà à 0 provisions et que vous devez subir une pénalité de provisions, alors vous devrez réduire votre jauge de santé, d'esprit ou d'élan de la valeur correspondante.
- **Lorsque votre jauge d'élan est à son minimum (-6) et que vous devez subir une pénalité d'élan**, vous déclenchez l'action *Subir un Revers* (page 106).

Toutefois, déclencher une action de souffrance n'est pas la seule conséquence possible d'un échec. Vous pourriez faire face à des complications narratives ou à de nouveaux dangers. Vous pourriez perdre un objet. Votre relation avec un autre personnage pourrait être mise à l'épreuve. Renouvelez-vous et gardez les choses intéressantes. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*.



SUBIR DES DÉGÂTS

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 blessé 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. *Faites Face à la Mort*.
11-20	Vous êtes mourant. Vous devrez parvenir à *Guérir* en une ou deux heures, ou *Faire Face à la Mort*.
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 *Faites Face à la Mort*.
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.

Si vous échouez à vous défendre contre une attaque, que vous souffrez d'une blessure, que vous êtes frappé par une maladie ou que vous êtes épuisé par une action éreintante, déclenchez cette action.

Lorsque vous êtes forcé de *Payer le Prix*, vous devriez *Subir des Dégâts* si des dommages physiques sont le résultat dramatique évident dans la situation actuelle. De plus, certaines actions et certains atouts vous indiquent de *Subir des Dégâts* en guise de coût à payer ou en concession, en précisant parfois la valeur exacte des dégâts subis.

Si vous faites face à l'attaque d'un PNJ ennemi, vous devez utiliser son rang (page 148) pour déterminer la valeur de dégâts subis. Si celle-ci n'est pas indiquée ou évidente, suivez les recommandations ci-après.

- **Pénible (1 dégât)** : Une attaque par un ennemi mineur, une blessure douloureuse ou un gros effort.
- **Dangereux (2 dégâts)** : Une attaque par un ennemi doué ou une créature mortelle, une mauvaise blessure ou un terrible effort.
- **Redoutable (3 dégâts)** : Une attaque par un ennemi exceptionnel ou une puissante créature, une blessure grave ou un effort épuisant.
- **Extrême (4 dégâts)** : Une attaque dévastatrice assénée par un monstre ou une bête, une blessure handicapante ou un effort insurmontable.
- **Épique (5 dégâts)** : Une attaque par un ennemi légendaire ou mythique, une horrible blessure ou un effort déchirant.

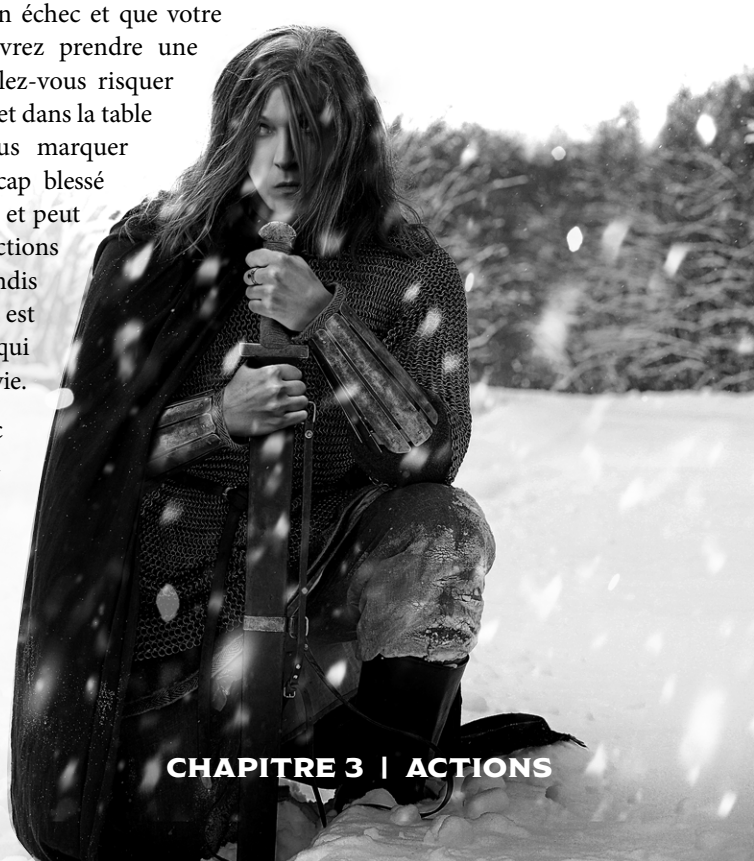
En cas de doute, optez pour des dégâts dangereux (2 dégâts).

Ensuite, réduisez votre jauge de santé de la quantité de dégâts subis. Si votre santé tombe à 0, alors appliquez le restant à votre jauge d'élan. Puis, faites un jet pour voir ce qui se produit.

Sur un coup fort, vous ne vous démontez pas. Vous pouvez regagner 1 point de santé ou gagner +1 élan. Sur un coup faible, vous êtes meurtri mais vous réussissez à persévérer.

Lorsque vous obtenez un échec et que votre santé est à 0, vous devrez prendre une décision importante. Allez-vous risquer de mourir en faisant un jet dans la table de l'oracle ou allez-vous marquer un handicap ? Le handicap blessé (page 37) est temporaire et peut être éliminé grâce aux actions *Guérir* ou *Séjourner*, tandis que mutilé (page 38) est un handicap permanent, qui chamboulera toute votre vie.

Si vous obtenez un échec et que vous avez déjà marqué des handicaps, alors vous n'avez plus le choix. Faites un jet et croisez les doigts.



FAIRE FACE À LA MORT

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.

Vous déclenchez cette action lorsque vous devez *Faire Face à la Mort* en conséquence d'un échec sur l'action *Subir des Dégâts*, ou lorsque vous subissez un traumatisme physique si dévastateur que la mort en est le seul résultat logique. C'est une action que vous déclencherez rarement (avec de la chance), mais qui offre la possibilité d'enrichir votre monde et de décrire ses mythes. Essayez de rendre ce moment dramatique et personnel.

La première fois que vous faites cette action, vous devriez imaginer comment l'au-delà est représenté, dans votre version des Terres de Fer, ou pour votre personnage en particulier. Que voyez-vous et ressentez-vous ? Est-ce simplement un puits de ténèbres sans fin ? Voyez-vous des portes de fer s'ouvrir devant vous ? Est-ce qu'un passeur vous embarque pour la traversée d'une rivière rouge sang ? Entendez-vous les chants de vos proches vous inviter à les rejoindre dans la salle des banquets ? Sur un coup fort, vous pourriez percevoir des bribes de ce qui se trouve au-delà. Est-ce que votre expérience rejoint vos croyances ou au contraire, les remet en question ? En cas de doute, *Consultez l'Oracle*.

Vous devez également considérer le personnage de la mort elle-même. La mort possède-t-elle une forme ou est-elle insondable et innommable ? Est-elle sublime et accueillante ? Est-elle sournoise et pleine de duplicité ? Ou sinistre et froide comme une nuit d'hiver ? Sur un coup faible, vous pouvez décider ce que la mort exige de votre part, ce qui vous mène à accepter une nouvelle quête et à marquer le handicap maudit (page 38) alors que vous retournez dans le monde des vivants.

Sur un échec, vous mourez. Visualisez ce qui vous attend. Vous pouvez recommencer avec un nouveau personnage, dans une nouvelle version des Terres de Fer, mais vous pouvez aussi continuer à explorer votre monde actuel et votre récit depuis une nouvelle perspective. Peut-être que votre personnage défunt avait un parent qui jure de venger sa mort ?

DÉGÂTS AU COMPAGNON

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.

Un compagnon (page 39) est un atout PNJ qui complète vos capacités et peut vous apporter son soutien sur vos actions. Lorsque vous mettez un compagnon à contribution sur une action, vous lui faites forcément courir un risque. Si vous obtenez un résultat de 1 sur votre dé d'action quand vous utilisez une capacité de compagnon, alors c'est votre compagnon qui subira les effets négatifs de votre action. Selon la situation, cela peut inclure des dégâts.

Infliger des dégâts à votre compagnon peut aussi se produire en conséquence logique de n'importe quelle action, ou lorsque vous faites un jet dans la table de l'action *Payer le Prix*.

Votre atout de compagnon possède sa propre jauge de santé, qui fonctionne exactement comme la vôtre. S'il subit des dégâts physiques, réduisez sa jauge en fonction des circonstances ou du rang de votre ennemi et appliquez toute pénalité restante à votre jauge d'élan. Puis, déclenchez cette action.

Lorsque la santé de votre compagnon est à 0 et que vous obtenez un coup faible ou un échec, vous ne pouvez pas utiliser ses capacités jusqu'à ce qu'il

récupère au moins +1 santé. Pour aider votre compagnon, déclenchez l'action appropriée, comme *Guérir, Monter le camp* ou *Séjourner*.

Si votre compagnon est tué, vous gagnez 1 point d'expérience pour chaque capacité cochée. Puis, défaussez cet atout. Si vous venez à acquérir le même type de compagnon par la suite, au fil de votre quête et de vos voyages, vous pourrez reprendre cet atout au coût normal.

Vous devriez également déclencher *Subir un Stress* et encaisser une pénalité d'esprit lorsque votre compagnon est blessé ou meurt, si cela est approprié dans la fiction.

SUBIR UN STRESS

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. *Faites Face à la Désolation.*
11-25	Vous renoncez : *Abandonnez votre Vœu* (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.

Déclenchez cette action lorsque votre courage défaille, lorsque vous êtes démoralisé ou désespéré, ou encore lorsque vous agissez à l'encontre de vos propres intérêts.

Lorsque vous êtes contraint de *Payer le Prix,* vous devrez *Subir un Stress* si un choc émotionnel est le résultat dramatique le plus évident par rapport à la situation. De plus, certaines actions et certains atouts vous indiquent de *Subir un Stress* en guise de coût à payer ou de concession à faire, en vous donnant parfois la valeur de stress subi.

Si vous êtes démoralisé ou effrayé par un PNJ ennemi, vous pouvez utiliser son rang (page 148) pour déterminer la valeur de stress que vous devez subir. Si ce stress n'est pas précisé ou évident, alors suivez les recommandations ci-dessous :

- **Pénible (1 stress)** : Un incident perturbant ou un échec frustrant.
- **Dangereux (2 stress)** : Un incident éprouvant ou un échec contrariant.
- **Redoutable (3 stress)** : Un incident horrible ou un échec démoralisant.
- **Extrême (4 stress)** : Un incident déchirant ou un échec traumatique.
- **Épique (5 stress)** : Un incident dévastateur ou une perte totale d'espoir.

En cas de doute, optez pour un rang dangereux (2 stress).

Ensuite, réduisez votre jauge d'esprit de la valeur de stress subi. Si votre esprit chute à 0, appliquez toute pénalité restante à votre jauge d'élan. Puis, faites un jet pour voir ce qui se produit.

Sur un coup fort, vous êtes imperturbable. Vous pouvez regagner +1 esprit ou gagner +1 élan. Sur un coup faible, vous êtes bouleversé mais vous persévérez.

Lorsque vous obtenez un échec et que votre jauge d'esprit est à 0, vous devrez prendre une décision importante. Allez-vous risquer la désolation en faisant un jet dans la table d'oracle, ou marquer un handicap ? Le handicap secoué (page 37) est temporaire et peut être éliminé par le biais de l'action *Séjourner*, tandis que le handicap corrompu (page 38) est un événement permanent, qui bouleverse toute une vie.

Si vous avez obtenu un échec et que vous souffrez déjà de ces deux handicaps, alors vous devez obligatoirement faire un jet dans la table aléatoire pour connaître votre sort.

FAIRE FACE À LA DÉSOLATION

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.

Vous déclenchez cette action lorsque vous êtes forcé de *Faire Face à la Désolation* en conséquence d'un échec sur l'action *Subir un Stress*. Cela représente le potentiel point de non-retour de votre personnage. Allez-vous poursuivre votre quête, en dépit de tout ce que vous avez vu et fait, ou allez-vous succomber aux ténèbres ?

Choisir l'option d'être tourmenté (page 38) sur un coup faible ouvre d'intéressantes possibilités narratives. Quelle est votre plus grande peur ? Empêcher l'avènement de votre vision peut emmener votre récit dans une nouvelle direction captivante.

Sur un échec, vous êtes brisé. Il n'y a aucune guérison possible. C'est la fin de l'aventure pour votre personnage.

À COURT DE PROVISIONS

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.

Lorsque vos alliés et vous devez réduire vos provisions à 0 (en conséquence d'un choix ou en résultat d'une autre action), vous souffrirez tous du handicap mal préparé (page 37). Ce handicap ne peut être éliminé que lorsque vous obtenez un succès sur l'action *Séjourner* et que vous retenez l'option équiper.

Tant que vous êtes mal préparé, vous ne pouvez pas augmenter votre jauge de provisions. Si vous subissez de nouvelles pénalités de provisions en étant mal préparé, alors vos alliés et vous devez répartir cette valeur sur vos jauges d'élan, de santé et d'esprit. Sélectionnez l'option la plus adaptée à la situation. Manquer de provisions peut avoir un impact évident sur votre bonne forme, votre moral et votre degré de préparation, face aux défis qui vous attendent.

SUBIR UN REVERS

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 voyage ou un combat 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).

Lorsque vous souffrez d'une pénalité d'élan alors que votre jauge est déjà à son minimum (-6), alors toute pénalité restante devra être appliquée à votre jauge de santé, d'esprit ou de provisions. Mais vous pouvez aussi l'appliquer en perte de progrès dans la jauge appropriée à la situation. Faites votre choix en vous basant sur l'état de votre personnage et sur la fiction de la scène en cours. Ne vous contentez pas de distribuer des points de pénalité où bon vous semble. Visualisez comment vos choix se répercutent sur la fiction.

Si votre santé, votre esprit ou vos provisions tombent tous à 0, alors vous n'avez plus le choix. Vous devez effacer votre progression dans la jauge de progrès correspondant à la situation. Vous devriez affecter la quête, le voyage ou le combat qui est le plus central dans la scène en cours.

ACTIONS DE QUÊTE

Jurer et réaliser des vœux est au centre des motivations de votre personnage. Ces serments guident le récit de vos aventures et vous donnent les moyens d'accumuler de l'expérience, qui en retour pourra être dépensée pour acquérir de nouvelles capacités. Lorsque vous acceptez une nouvelle quête, que vous marquez votre progression dans celle-ci et enfin, que vous la menez à bien ou que vous récoltez les récompenses d'une quête, vous déclenchez ces actions.

JURER UN VŒU DE FER

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.*

Lorsque vous tentez de jouer les redresseurs de torts, que vous cherchez à satisfaire une ambition personnelle, ou que vous faites le serment de servir quelqu'un, déclenchez cette action.

Dans la fiction, un vœu de fer s'accompagne d'un rituel. Vous devez toucher un morceau de fer et prononcer votre vœu. Ne déclenchez pas simplement l'action. Visualisez également la façon dont votre personnage prend part à ce rituel. Que faites-vous ? Que dites-vous ? Est-ce un moment d'acceptation sous la contrainte ou de féroce détermination ?

Déterminez le rang de votre quête en vous basant sur les défis que vous aurez à affronter, ou *Consultez l'Oracle*. Les quêtes possédant un rang élevé vous demanderont plus d'efforts (à la fois en termes de fiction et de temps de jeu dédié), mais vous offriront également plus d'expérience. Une quête épique peut être l'œuvre de toute une vie, tandis qu'une quête pénible peut se résumer à quelques scènes seulement.

Il n'est pas nécessaire de résoudre un vœu avant d'en jurer un autre. En fait, les règles vous encouragent à confronter votre personnage à tant de situations nouvelles qu'il finira par se perdre en chemin, en jurant de nouveaux vœux pour tenter d'accomplir des quêtes secondaires. Car telle est la vie d'un Ferjuré.

En vous basant sur le résultat de cette action, votre voie peut être toute tracée (sur un coup fort), ou vous demander plus d'investigations pour identifier vos prochaines étapes (sur un coup faible).

Sur un échec, vous ferez face à un sérieux obstacle dès le début qui vous empêche d'entreprendre cette quête. Il peut s'agir d'un événement soudain, comme une personne œuvrant contre vous ou refusant votre aide, ou bien d'une conviction personnelle que vous devrez surmonter. Si vous avez un doute sur ce qui doit se produire, *Consultez l'Oracle*. Cela devrait être significatif et difficile à gérer. De plus, lorsque vous aurez résolu cet obstacle, vous ne pourrez pas *Atteindre un Jalon* de votre quête. En fait, vous ne pourrez marquer votre progression sur ce vœu que lorsque vous aurez surmonté ce défi initial.

Sur un échec, vous avez également l'option de vous rendre compte que vous avez juré ce vœu sur un coup de tête ou sans bénéficier de soutien, ce qui vous conduit à simplement renoncer. Si vous le faites, vous *Abandonnez votre Vœu.*

Lorsque vos alliés se joignent à vous pour *Jurer un Vœu de Fer,* l'un d'entre vous parlera au nom du groupe et déclenchera l'action. Les autres peuvent contribuer à l'effort en déclenchant l'action *Aider votre Allié*. Si vous obtenez un succès et gagnez un bonus d'élan, ou que vous obtenez un échec et que vous choisissez de subir une pénalité d'élan, seul le personnage qui a déclenché l'action devra ajuster sa jauge d'élan. Une fois votre quête lancée, vous partagez une jauge de progrès commune et marquez vos progrès ensemble.



ATTEINDRE UN JALON

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.

Vous devrez surmonter des obstacles tout au long de vos quêtes. Certains de ces obstacles découleront naturellement de la fiction. Surmonter un défi vous mène naturellement au défi suivant. D'autres représenteront des rebondissements dans le récit, introduits par votre interprétation du résultat d'une action, ou lorsque vous *Consultez l'Oracle* pour trouver l'inspiration. Lorsque vous surmontez l'un de ces obstacles, et à condition que celui-ci ait constitué un sérieux défi, vous pouvez déclencher cette action et marquer votre progression sur cette quête.

Toutes les étapes de vos aventures ne sont pas dignes de constituer des jalons. Venez-vous d'échapper à un grand danger ? Cela vous a-t-il coûté quelque chose d'important ? Venez-vous de démêler une trame complexe d'indices et de motivations cachées ? Était-ce aussi dramatique qu'intéressant, dans le récit ? Mais surtout, l'étape était-elle directement liée à votre quête, ou à un événement aléatoire sans aucun lien ?

La façon dont vous définissez vos jalons détermine le rythme de votre jeu. Vous devrez relever des défis pour *Atteindre un Jalon* et marquer votre progression. Vous ne pouvez pas (en toute confiance) *Réaliser votre Vœu* sans avoir marqué de progrès dans votre jauge. Vous ne pouvez pas gagner d'expérience sans *Réaliser votre Vœu*. Vous ne pouvez pas ajouter de nouvel atout à votre personnage sans d'abord acquérir de l'expérience. C'est ce mécanisme qui permet à vos quêtes de guider le rythme du jeu et d'améliorer votre personnage, selon un rythme que tous les joueurs autour de la table définiront ensemble. Si vous considérez des obstacles relativement simples comme des jalons, alors vous progresserez rapidement vers l'accomplissement de votre quête. Mais, si c'est le cas, vous allez vous priver de certaines opportunités narratives et de la satisfaction obtenue en surmontant des défis dignes de ce nom.

Vous n'êtes pas certain qu'un obstacle soit digne d'être un jalon dans votre quête ? Si vous jouez en mode coop ou guidé, discutez-en autour de la table. Mais si vous jouez en mode solo, faites confiance à votre instinct et au type d'expérience de jeu que vous souhaitez créer. En définitive, le jeu vous appartient.

Pour en apprendre plus sur les jalons, consultez la page 229.

RÉALISER VOTRE VŒU

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.

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 renouvelez 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*.

C'est la fin du chemin. Votre ennemi est vaincu. Vous trouvez la relique. Vous parachevez votre entraînement. Le village est sauvé. La bête est tuée. Le meurtre est vengé. L'honneur de votre famille est rétabli. Vous triomphez.

Ou peut-être pas ? Déclenchez cette action pour le découvrir.

Puisqu'il s'agit d'une action de progrès, vous ferez le total des cases cochées dans votre jauge de progrès pour cette quête. Il s'agit de votre score de progrès. Ne comptabilisez que les cases entièrement cochées (celles marquées de quatre coches). Puis, lancez vos dés de défi et comparez-les à votre score de progrès, et résolvez un coup fort, un coup faible ou un échec normalement. Vous ne pouvez pas brûler d'élan sur ce jet, tout comme vous ne pouvez pas être affecté par un élan négatif.

Lorsque vos alliés et vous œuvrez à réaliser un vœu en commun, vous partagez la même jauge de progrès. Une fois le bon moment venu, l'un d'entre vous devra déclencher l'action *Réaliser votre Vœu* au nom du groupe. Le résultat affectera tous les alliés impliqués.

Sur un coup fort, votre vœu se réalise. Notez votre expérience, effacez ce vœu, puis décidez de ce que vous souhaitez faire ensuite. Est-ce que d'autres quêtes vous appellent dans les territoires sauvages ? Ou estimez-vous que le temps est venu de *Rédiger votre Épilogue*, pour mettre un point final à vos aventures en tant que Ferjuré ?

Sur un coup faible, vous découvrez ou réalisez quelque chose qui laisse votre quête en suspens ou qui mine votre succès. Visualisez ce que vous découvrez (ou *Consultez l'Oracle*), faites votre choix, puis jouez pour voir ce qui se produit. Que vous laissiez tout cela derrière vous ou que vous entrepreniez une nouvelle quête, vous devriez le faire en étant motivé par la fiction et les choix que vous faites au nom de votre personnage. Avez-vous vaincu votre ennemi dans un duel sanglant, mais dans son dernier souffle celui-ci vous a-t-il révélé que votre véritable ennemi est toujours en vie ? Vous pourriez *Jurer un Vœu de Fer* de le traquer. Avez-vous aidé un chef de clan à revenir au pouvoir, pour découvrir que toutes ses promesses n'étaient que des mensonges ? Vous pourriez *Jurer un Vœu de Fer* consistant à destituer cet usurpateur, ou simplement quitter les lieux, en vous faisant la promesse de ne jamais y revenir.

Sur un échec, un rebondissement vous laisse désemparé ou votre véritable objectif est désormais hors d'atteinte. La troupe de pillards n'était qu'une diversion, qui a permis à une force plus nombreuse de s'enfuir avec les provisions hivernales de tout le village. La couronne des rois est trouvée, mais il s'agit d'une contrefaçon. Vous avez traqué et vaincu la wyverne, mais vous découvrez qu'elle appartenait à une volée de bêtes bien plus importante. Si vous choisissez d'aller de l'avant, la nature de votre quête reste la même (protéger le village, trouver la couronne, faire cesser les ravages causés par les wyvernes) mais la majorité de votre progression est défaite par cette dramatique réalisation.

ABANDONNER VOTRE VŒU

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).

Déclenchez cette action lorsque vous décidez d'abandonner une quête ou si les circonstances rendent désormais votre objectif inaccessible.

Pour un Ferjuré, réaliser que vous devez *Abandonner votre Vœu* est une décision dramatique et désespérante. Les traditions dictent que l'objet sur lequel vous avez juré votre vœu (votre épée, votre armure, votre pièce en fer) doit lui aussi être abandonné. Certains clans estiment même que vous devez vous débarrasser de toutes vos armes et de votre armure, pour ne plus porter de fer jusqu'à être parvenu à vous racheter.

Mécaniquement, vous devrez *Subir un Stress* en réduisant votre esprit d'une valeur égale au rang de votre quête (pénible = 1 ; dangereuse = 2 ; redoutable = 3 ; extrême = 4 ; épique = 5). Narrativement, vous devriez considérer comment votre échec affecte votre récit et ce que vous faites pour revenir sur le bon chemin. Aviez-vous juré ce vœu au service de quelqu'un ? Comment est-ce que cela affecte votre relation avec cette personne ? Si votre vœu est une quête personnelle, comment est-ce que cet échec vous force à reconsidérer vos choix de vie ? Comment allez-vous rebondir après cela ?

Si la quête que vous avez abandonnée était centrale aux motivations de votre personnage, vous pouvez décider que votre vie de Ferjuré prend fin. Si c'est le cas, alors *Rédigez votre Épilogue* pour déterminer votre destin.

ÉVOLUER

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.

Déclenchez cette action lorsque vous dépensez de l'expérience pour acquérir un atout ou améliorer un atout existant.

Narrativement, vous devriez considérer comment vos expériences récentes et vos vœux déjà réalisés vous ont conduit à maîtriser ces nouvelles capacités. Votre cheval était-il une récompense, offerte en signe de reconnaissance par le chef d'un clan des hautes-terres ? Avez-vous suivi l'enseignement d'un puissant mystique ? Est-ce que le temps que vous avez passé à arpenter les territoires sauvages a fait de vous un expert dans le travail du bois ou en navigation ? Laissez vos choix d'atouts découler naturellement de la fiction.

Pour en apprendre plus sur comment dépenser votre expérience et gagner des atouts, consultez la page 239.



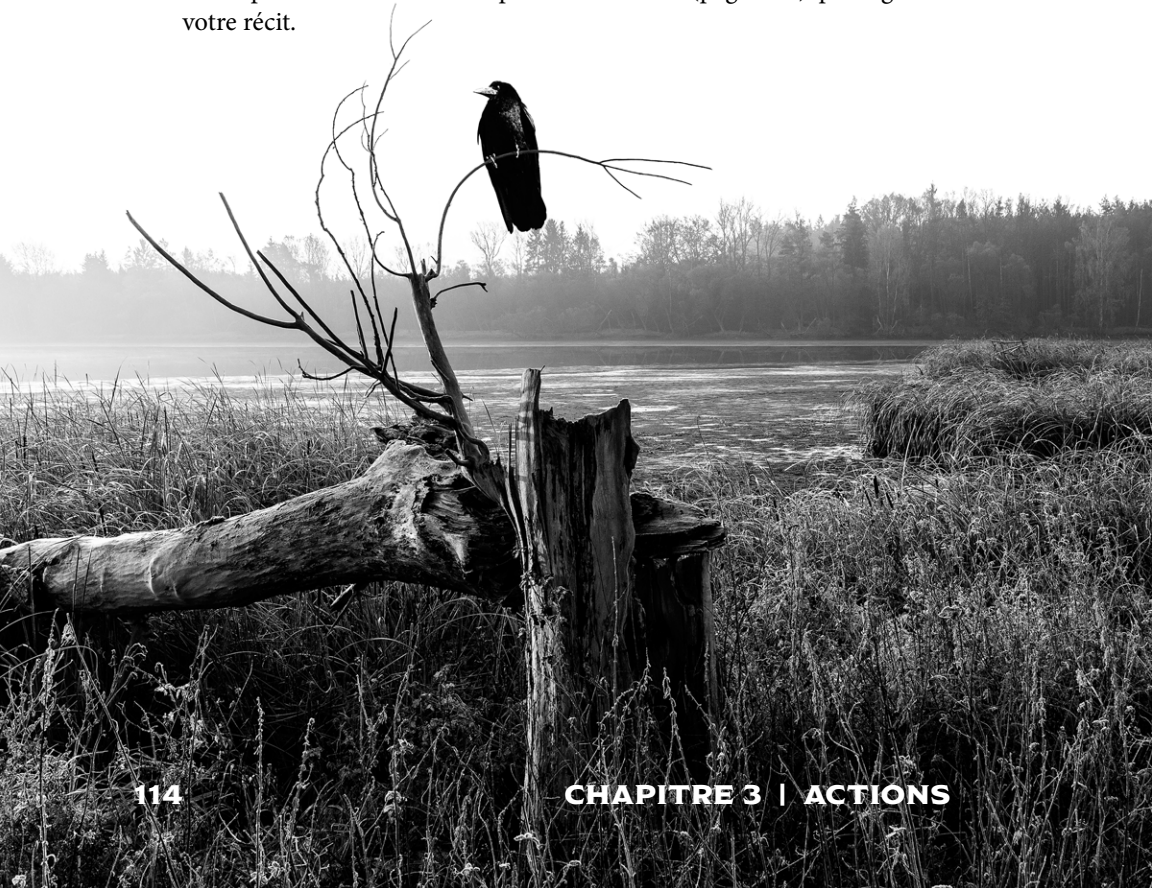
ACTIONS DE DESTIN

En mode solo et coop, les actions de destin interviennent dans le résultat d'autres actions ou vous permettent de trouver l'inspiration pour votre récit. Lorsque vous subissez le résultat d'une action, que vous cherchez à savoir ce qui se produit ensuite ou que vous avez une question concernant des personnes, des lieux ou des événements extérieurs à votre personnage, les actions de destin vous aideront à en découvrir la réponse.

En mode guidé, votre MJ représente les caprices du destin. Il peut se fier à ces actions s'il le désire, mais il peut également décider arbitrairement du résultat, ou vous retourner la question.

Il y a trois aspects clés qui interviennent dans l'utilisation de ces actions de destin :

- **Instinct** : Si la réponse à une question ou le résultat d'une situation sont évidents, intéressants ou dramatiques, alors faites-les se produire.
- **Aléatoire** : Vous pouvez faire un jet dans les tables aléatoires pour générer un résultat ou une réponse à une question.
- **Inspiration** : Vous pouvez utiliser des incitations créatives, telles que celles présentées dans le chapitre des oracles (page 181) pour guider votre récit.



PAYER LE PRIX

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 (*Consultez l'Oracle* 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.

Il s'agit de l'une des actions les plus courantes dans *Ironsworn*. Déclenchez-la quand le résultat d'une autre action vous le demande ou si la situation actuelle vous amène naturellement à prendre des décisions et des mesures coûteuses.

Premièrement, **choisissez l'une des options listées dans la description de l'action**. Vous pouvez déterminer vous-même le résultat. *Consultez l'Oracle* ou faites un jet dans la table aléatoire pour vous décider. En mode guidé, c'est vers le MJ qu'il faut vous tourner pour obtenir un arbitrage. Quel que soit votre choix, suivez toujours ce qui se déroule dans la fiction. Si un résultat dramatique vous vient à l'esprit, alors faites-le se produire.

Ensuite, **visualisez le résultat.** Que se produit-il ? Quel est l'impact sur la situation actuelle et sur votre personnage ? Appliquez le résultat dans la fiction de votre scène avant d'en déterminer l'impact sur les mécaniques de jeu. Le fait de se concentrer sur le coût narratif vous permet de produire un récit plus profond et dramatique.

Pour finir, **appliquez toutes les pénalités appropriées :**

- Si vous faites face à une épreuve physique ou une blessure, *Subissez des Dégâts* et une pénalité de santé.
- Si vous êtes découragé ou effrayé, *Subissez un Stress* et une pénalité d'esprit.
- Si vous perdez votre équipement ou épuisez vos ressources, subissez une pénalité de provisions.
- Si vous perdez un temps précieux ou que vous terminez dans une position défavorable, subissez une pénalité d'élan.
- Si un allié ou un compagnon est mis en danger, appliquez-lui ces pénalités.

Consultez la page 61 pour avoir des recommandations sur les pénalités mécaniques. En cas de doute, optez pour une pénalité de -2 sur la jauge appropriée.

La plupart des situations peuvent avoir un impact à la fois sur la fiction et sur les mécaniques de jeu. Mais parfois, un résultat pourra être purement narratif sans infliger de coût immédiat. Un échec initial peut introduire une complication ou vous forcer à agir en réaction (par exemple en *Faisant Face au Danger*). Puis, un échec sur une action qui suit peut introduire une pénalité. De cette façon, les échecs s'accumulent et la situation devient plus intense et risquée.

Les coûts narratifs et mécaniques que vous subissez doivent être appropriés aux circonstances et à l'action accomplie. Obtenir un échec sur l'action *Mettre Fin au Combat* implique un coût bien plus élevé qu'un échec de l'action *Riposter*, dans la même scène. Pour les moments dramatiques et les actions décisives, relevez les enjeux et la sévérité des échecs.

Une fois le résultat résolu, **visualisez ce qui se produit ensuite** et la façon dont vous y réagissez. Vous n'avez pas le contrôle. La situation s'avère plus complexe et dangereuse. Vous devrez peut-être y répondre en déclenchant une autre action, vous permettant de retrouver l'avantage et d'éviter de subir de nouvelles pertes.

ÉGALITÉS AUX DÉS

Si vous obtenez une égalité sur les dés de défi lors d'une action (page 9), et que celle-ci vous indique de *Payer le Prix*, alors vous devriez envisager de faire un jet dans la table aléatoire, ou simplement choisir un résultat. L'égalité est réalisée en introduisant un résultat que vous n'auriez pas envisagé autrement. Si vous avez un doute sur ce que l'un des résultats de la table aléatoire pourrait représenter (par exemple, « un nouveau danger ou un nouvel ennemi se révèle »), vous pouvez *Consulter l'Oracle*. Si vous obtenez une égalité sur votre jet dans la table de l'action *Payer le Prix*, pas d'inquiétude, celle-ci n'aura aucun effet particulier.

CONSULTER L'ORACLE

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.

En mode solo ou coop, utilisez cette action lorsque vous avez une question ou que vous voulez révéler des détails de votre monde. En mode guidé, le MJ peut utiliser cette action pour répondre aux questions qu'il se pose ou pour inspirer le récit de votre session de jeu.

TIRER UNE CONCLUSION

L'utilisation la plus basique de cette action consiste simplement à décider de la réponse. Réfléchissez-y un moment (ou discutez-en autour de la table) puis optez pour ce qui vous semble être le plus approprié à la situation actuelle, en veillant à introduire en priorité les éléments ayant le meilleur potentiel dramatique et divertissant.

Votre première impression est souvent la bonne. Si quelque chose vous vient à l'esprit, alors c'est probablement approprié à la situation actuelle. Mais, si votre idée initiale ne vous intéresse ou ne vous enthousiasme pas vraiment, alors consacrez lui plus de temps de réflexion jusqu'à obtenir un effet « eurêka ».

Si vous n'êtes toujours pas certain de la réponse, ou que vous préférez vous fier au hasard, alors vous avez d'autres options...

POSER UNE QUESTION DE TYPE OUI/NON

Vous pouvez poser une question binaire, dont la réponse est oui ou non, et laisser la réponse être déterminée par le destin.

- « Est-ce que cette ferme est habitée ? »
- « Est-ce que je lâche mon épée ? »
- « Y a-t-il un endroit où je puisse me cacher ? »
- « Est-ce que je connais le chemin ? »
- « Serait-elle d'accord pour commercer ? »

Décidez de la probabilité d'une réponse « oui », et faites un jet d'oracle pour obtenir le résultat. Par exemple, si vous évaluez la probabilité d'une réponse « oui » comme étant « improbable », alors vous devez obtenir un résultat compris entre 76 et 100 pour que la réponse soit oui. Sinon, la réponse est non.

CHOISIR DEUX POSSIBILITÉS

L'option suivante consiste à poser une question, puis à retenir deux résultats possibles.

- « Est-ce que je lâche mon épée ou mon bouclier ? »
- « Est-ce dans la forêt ou dans les collines ? »
- « Est-ce que l'ours primal me cloue au sol ou me mord ? »
- « Suis-je attaqué par une horreur ou une bête ? »
- « Est-ce un ennemi de rang redoutable ou de rang dangereux ? »

Vous devez ensuite qualifier l'une d'elles de « probable », puis faire un jet dans la table aléatoire. Si c'est un « oui », alors retenez votre réponse probable. Sinon, optez pour l'autre. Utilisez cette approche lorsque la réponse est plus vague, mais que vous avez deux options à l'esprit.

TROUVER UNE IDÉE

La dernière option consiste à trouver l'inspiration par le biais d'une question ouverte.

- « Que se passe-t-il ensuite ? »
- « Que veut-elle ? »
- « À quoi ressemble cet endroit ? »
- « Qu'est-ce que je viens de trouver ? »
- « Qui ou quoi se met à m'attaquer ? »

Si vous jouez une session avec d'autres joueurs, vous pouvez en discuter. Chercher des idées ensemble mènera à des réponses intéressantes que vous n'auriez pas trouvées seul.

Vous pouvez également utiliser des générateurs aléatoires pour vous aider à trouver l'inspiration. Consultez le chapitre 6 (page 181) pour obtenir des incitations créatives et des résultats aléatoires. Vous pouvez également utiliser tous les outils qui vous conviennent, qu'il s'agisse de générateurs en ligne pour trouver des noms intéressants, de jeux de cartes de tarot ou encore de pierres runiques de divination, pour vous apporter une inspiration plus visuelle. Lorsque vous posez une question ouverte, vous devriez utiliser des générateurs pour vous aider à trouver l'inspiration, plutôt que pour obtenir une réponse définitive. Votre créativité vous mènera naturellement d'un concept abstrait vers une réponse plus spécifique, ce qui ajoutera une dimension plus palpitante et surprenante à votre récit et à votre monde.

Sur la fiche de création d'oracles (disponible sur *ironsworn.pbta.fr*) vous trouverez un ensemble de tables vierges pour créer vos propres oracles. Si vous commencez votre voyage, vous pouvez compléter une table aléatoire avec les choses que vous vous attendez à rencontrer. Lorsque vous souhaitez déclencher un événement, faites un jet dans cette table aléatoire.

QUESTIONS APRÈS QUESTIONS

Vous pouvez revenir à la table oui / non pour poser une question subsidiaire, vous permettant de clarifier ou confirmer un résultat. Toutefois, vous devriez éviter de trop vous appuyer sur le questionnement (tout comme sur cette action en général). Évitez l'effet boule de neige d'une question qui en appelle dix autres plus spécifiques. Même lorsque vous jouez en solo, les oracles ne devraient vous servir qu'à épicer votre récit, et non pas en constituer le plat de résistance. Posez une question ou deux, décidez du sens de la réponse obtenue, puis passez à la suite. En cas de doute, suivez votre instinct. Votre première impression est certainement la bonne. Vous pouvez vous y fier.

OBTENIR UNE ÉGALITÉ

Une égalité sur vos dés d'oracle lorsque vous faites un jet dans la table oui/non devrait déclencher un rebondissement narratif ou un résultat extrême. Cela peut signifier un « OH QUE OUI ! » ou un « OH QUE NON ! » en lettres capitales, mais aussi un oui ou un non avec un retournement de situation intéressant ou une complication dramatique.

Si vous hésitez sur le sens que pourrait avoir une égalité, alors vous pouvez faire un nouveau jet dans une autre table d'oracle (page 183) pour trouver l'inspiration. Si vous avez encore un doute, allez simplement de l'avant. Résoudre une égalité n'est en rien une obligation. C'est simplement un moyen d'introduire un tournant dans le récit qui vous fera prendre un chemin inattendu. Essayez cette voie, mais ne tombez pas dans une spirale sans fin.

LES ORACLES EN MODE GUIDÉ

En mode guidé, c'est le MJ qui est votre oracle. Vous n'avez donc pas à déclencher cette action, sauf si vous discutez d'une situation à résoudre et que vous avez besoin d'un résultat aléatoire ou d'un peu d'inspiration. Votre MJ est libre d'utiliser cette action (ou de vous demander de la déclencher) pour l'aider à guider le récit.



CHAPITRE 4

VOTRE MONDE



BIENVENUE DANS LES TERRES DE FER

Les Terres de Fer sont une vaste péninsule bordée par l'océan nordique. Les ethnies qui se qualifient de nos jours comme étant des Ferlandais se sont établies sur ce territoire il y a deux générations de cela, après avoir été exilées de leurs patries par un cataclysme. Depuis cette époque, elles sont parvenues à survivre, mais pas à prospérer. Les Terres de Fer sont une contrée aussi rude que dangereuse. Les hivers y sont longs et brutaux. Les récoltes y sont incertaines. Selon les choix que vous ferez lors de la création de votre propre version des Terres de Fer, les bêtes monstrueuses et les horreurs indicibles peuvent poser un risque permanent.

Ce chapitre inclut un résumé des principales régions des Terres de Fer. Vous y trouverez également une section vous permettant de définir les traits, les dangers et la mythologie de votre version des Terres de Fer, pour ainsi créer un monde adapté à votre vision et vos préférences. Certains détails sont volontairement succincts. Considérez ces indications comme l'esquisse d'un tableau, prête à recevoir les teintes chatoyantes et les détails de votre récit.

VOYAGER DANS LES TERRES DE FER

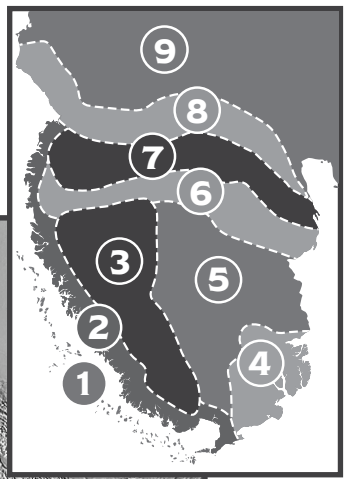
Lorsque vous voyagez dans une zone dangereuse ou inexplorée, déclenchez l'action *Entreprendre un Voyage* (page 68). Vous devrez déterminer le rang de votre voyage, en fonction des circonstances de la fiction : la distance, la région, le terrain, les menaces et la préparation de votre personnage. Vous devriez également considérer quelle est son importance dans le cadre de votre quête. Un rang plus élevé signifie que plus de temps de narration sera consacré à ce voyage. Si vous souhaitez parvenir plus vite à destination, alors abaissez le rang de votre voyage. À l'inverse, si ce voyage représente un aspect important du récit de votre personnage, ou que vous souhaitez créer des opportunités pour des événements intéressants et des quêtes secondaires, alors donnez-lui un rang plus élevé. En cas de doute, suivez les recommandations générales suivantes ou *Consultez l'Oracle*.

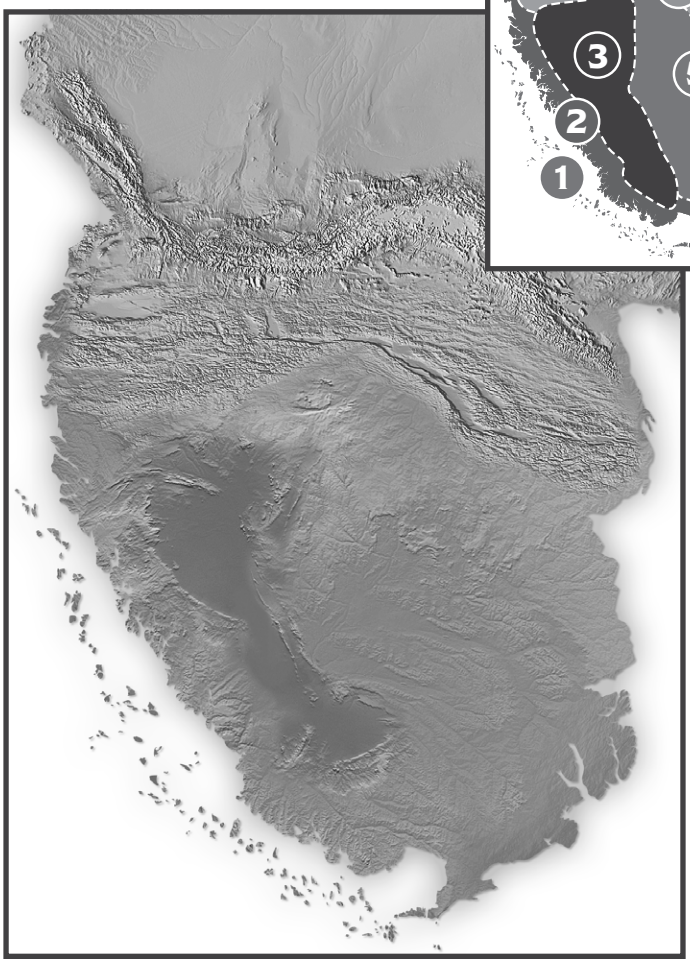
- Voyager sur une distance modeste dans une même région est de rang **Pénible**.
- Voyager sur une longue distance dans une même région, ou sur un terrain irrégulier, est de rang **Dangereux**.
- Voyager d'une région à une autre, ou sur un terrain éprouvant, est de rang **Redoutable**.
- Voyager dans de multiples régions est de rang **Extrême**.
- Voyager d'une extrémité des Terres de Fer à l'autre, ou jusqu'à un autre continent, est de rang **Épique.**

En règle générale, ne vous compliquez pas trop les choses. Un voyage devrait se faire au rythme de votre récit. Ne vous souciez donc pas de compter les distances ou les durées. Donnez à votre voyage un rang approprié aux circonstances et à votre récit en général, puis déclenchez l'action pour voir ce qui se produit.

LES RÉGIONS DES TERRES DE FER

1. Les Îles Barrières
2. La Côte Déchirée
3. Les Sylves Profondes
4. Les Terres Inondées
5. Les Havres
6. L'Arrière-Pays
7. Les Collines des Tempêtes
8. Les Montagnes Voilées
9. Le Désert Morcelé





LES ÎLES BARRIÈRES

Particularités :

- Vagues se brisant sur la côte et courants traîtres
- Rochers déchiquetés cachés juste sous la surface des flots
- Falaises enneigées surplombant l'océan
- Nuages bas et brumes tournoyantes
- Vents hurlants
- Oiseaux de mer planant dans les cieux
- Épaves vermoulues de navires en bois
- Pêcheurs bravant la mer déchaînée
- Pirates en maraude

Ce long chapelet d'îles s'aligne parallèlement à la Côte Déchirée. Elles sont aussi belles qu'imposantes. Leurs falaises d'un gris ardoise s'élèvent à pic de la surface des flots, couronnées de landes dépourvues d'arbres. Des chutes d'eau, alimentées par des pluies persistantes, dévalent ces falaises pour éclabousser l'océan en furie. Les vents hurlants y sifflent en permanence. Quand l'hiver vient, le grésil, la neige et l'écume marine peuvent réduire la visibilité à une longueur de bras.

Les îles sont faiblement peuplées par les Ferlandais, on y trouve le plus souvent des pêcheurs, qui sont les seuls assez braves pour se risquer dans ces eaux traîtres. Leurs villages s'accrochent à d'étroits rivages pierreux où dominent des promontoires haut perchés. La nuit, les faibles lueurs de leurs feux et de leurs torches miroitent faiblement sur les flots déchaînés.

Accroche de Quête : La vierge spectrale vous apparaît sur la proue de votre navire, offrant de vous guider sans encombre hors de la tempête – mais à un certain prix. Qu'exige-t-elle de votre part ?



LA CÔTE DÉCHIRÉE

Particularités :

- Fjords étroits
- Villages bâtis sur des rivages pierreux
- Navires marchands aux voiles multicolores
- Charpentiers de marine calfatant des coques de bois
- Pirates battant des tambours de guerre
- Bancs d'épaulards glissant entre les vagues
- Monstrueux serpents de mer s'élevant depuis les profondeurs insondables

Cette côte est ponctuée de gigantesques fjords. C'est un territoire rude de falaises enneigées surplombant des flots azurés.

Les villages ferlandais se situent à l'embouchure des fjords, à l'abri d'étroites vallées. C'est depuis ces pied-à-terre que pêcheurs, comme pirates, lèvent l'ancre. Leurs proches se réunissent pour assister à leur départ, en déposant des couronnes d'épicéa dans leur sillage.

Au centre de chaque village, au devant de la maison longue, on trouve un cairn de galets gravés de runes, symbolisant ceux qui se sont perdus en mer, une pierre étant dédiée à chaque disparu.

Accroche de Quête : Un navire s'étant récemment élancé depuis le ponton d'un village côtier est retrouvé échoué sur la côte. Il est vide. Sa cargaison, qui avait une grande importance, est désormais perdue. En quoi consistait-elle et pourquoi avez-vous juré de la retrouver ?



LES SYLVES PROFONDES

Particularités :

- Forêts à perte de vue
- Épaisse canopée plongeant le sol dans la pénombre
- Brouillard persistant
- Pluies constantes
- Elfes toujours vigilants
- Arbres centenaires recouverts de mousses
- Ruisseaux qui serpentent sur un terrain irrégulier
- Grognements et trottinements perceptibles à travers la brume

Les Sylves Profondes sont une vaste et antique forêt. Leur sol est un tapis spongieux de fougères et de lichens. Les branches tortueuses y sont recouvertes de mousses tombantes. L'air qu'on y respire est presque toujours humide et brumeux. Contrairement aux régions limitrophes, les chutes de neige importantes y sont rares. Au lieu de cela, une pluie fine dégouline sans cesse des frondaisons et vient gonfler les torrents rocailleux. Il y flotte une odeur moite et terreuse de végétation pourrissante.

Quelques rares habitants vivent à l'orée des Sylves Profondes, où ils tirent avantage d'un climat relativement tempéré et d'un gibier abondant. Toutefois, la plupart des Ferlandais évitent cette région. Ce territoire est celui des premiers-nés, des bêtes monstrueuses et des horreurs qui dépassent l'imagination. C'est le monde tel qu'il était avant l'humanité.

Accroche de Quête : Un humain s'est allié avec un ennemi qui vit tapi au cœur de la sylve, pour mener des attaques visant des villages ferlandais. Qui est cette personne ? Avec qui s'est-il allié ? Qu'allez-vous tenter pour faire cesser ces attaques ?



LES TERRES INONDÉES

Particularités :

- Marais fétides
- Arbres morts empoisonnés par l'eau salée
- Deltas de rivières paresseuses
- Étangs et lacs dissimulés par des brumes persistantes
- Feux follets trompeurs, attirés par la chaleur des vivants
- Insectes mordeurs
- Créatures immobiles, à l'affût juste sous la surface des eaux

Les Terres Inondées sont une région plane parsemée de tourbières, de marécages, de lacs et de rivières paresseuses. Près de la côte, l'eau devient saumâtre et des arbres morts se dressent dans le paysage. Plus loin au nord, le bourbier formé par les marais forestiers et les tourbières est ponctué de quelques rares monticules. Dans toute cette région, des rivières pleines de méandres progressent lentement vers l'océan. L'odeur qui s'élève de ces terres est putride et moite. C'est l'odeur de la mort lente.

Quelques rares villageois coriaces vivent dans de petites communautés bâties au sommet de mottes, ou dans des cahutes sur pilotis surplombant les marécages. La plupart d'entre eux pêchent et piègent leur nourriture, en se déplaçant sur les nombreux cours d'eau sur des barques à fond plat qu'ils naviguent à l'aide de longues perches. Certains creusent la tourbe pour en extraire le fer des marais – une tâche épuisante dans le froid et l'humidité des lieux.

Les voyages sont risqués dans cette région. Vous pouvez faire un pas sur la terre ferme, le suivant vous enverra sous l'eau boueuse, à travers une fine pellicule de mousse gluante. Puis, des mains squelettiques vous agripperont, pour vous attirer par le fond. « Reste avec moi », vous chuchotera une voix. « Reste ici avec moi dans les ténèbres. »

Accroche de Quête : Les eaux en crue menacent de submerger un village. La fuite à bord de barques est la seule véritable option, mais elles sont trop peu nombreuses pour évacuer tous les habitants. De plus, une créature affamée rôde dans les eaux alentour, prête à sauter sur l'occasion pour se repaître.



LES HAVRES

Particularités :

- Collines vallonnées et affleurements rocheux
- Bosquets de végétation dense et ombragée
- Villages fortifiés
- Bruyères verdoyantes
- Larges fleuves empruntés par des bateliers prudents
- Longs hivers rigoureux

Les Havres sont une vaste région parsemée de forêts, de broussailles et de vallons. C'est dans les Havres que les tout premiers colons Ferlandais décidèrent d'entamer leur nouvelle vie, après un long voyage leur ayant fait subir de terribles pertes : cette oasis toute relative, dans ce territoire désolé, leur redonnait espoir.

Mais des années plus tard, cet espoir s'estompe. Même ici, dans les Havres, le répit et la sécurité sont de courte durée. Les hivers sont longs et rigoureux. Les récoltes trop insuffisantes. Les pillards frappent sans merci. Les bois touffus, les profondes rivières et les nuits sombres recèlent des secrets et des horreurs qui rôdent. Certains disent que les Terres de Fer sont vivantes, pareilles à un esprit maléfique, dont l'intention est de se débarrasser de tous ces envahisseurs humains. Lentement, saison après saison, année après année, elles semblent y parvenir.

Les villages de cette région des Terres de Fer sont typiquement bâtis au sommet de collines ou à la confluence de plusieurs rivières. Leurs bâtiments sont faits de bois, parfois de pierre, avec des toits recouverts de tourbe. Les maisons centrales et les bâtiments communaux sont protégés par une palissade d'enceinte constituée de terre et de bois. Hors de ces murs, du printemps jusqu'à l'automne, les fermiers cultivent de modestes champs. Mais une fois l'hiver venu, les villages se retrouvent coupés du monde, sous une épaisse couche de neige et un ciel qui reste désespérément gris.

Accroche de Quête : Un village est tombé sous la coupe d'un chef cruel. Quel pouvoir détient-il sur ces villageois ? Quel est votre lien avec cette communauté ? Que pourriez-vous tenter, pour destituer ce tyran ?



L'ARRIÈRE-PAYS

Particularités :

- Forêts denses blotties contre les reliefs accidentés
- Camps de chasseurs et des villages isolés
- Chants d'oiseaux laissant soudainement place à un silence inquiétant
- Chasseurs et trappeurs à la recherche de gibier
- Bêtes affamées, en maraude
- Hordes de varous, hurlant leurs chants de guerre

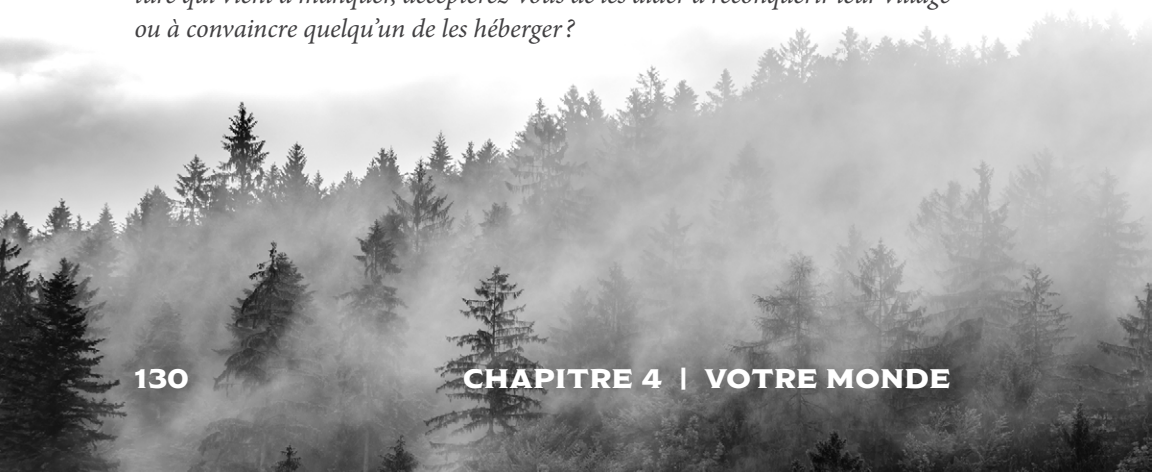
L'Arrière-Pays est constitué de reliefs formés par une série de collines forestières.

Les villages ferlandais que l'on trouve dans cette région isolée servent principalement de relais aux chasseurs et aux trappeurs. Quelques rares fermiers font de leur mieux pour cultiver le sol rocailleux, mais les habitants dépendent principalement du gibier, des champignons, des baies et des autres ressources de la forêt pour survivre, durant les longs hivers.

Ceux-ci sont aussi mordants que rudes. La neige s'accumule en congères hautes comme un homme, voire plus encore. Les chasseurs, emmitouflés dans d'épaisses fourrures, chaussent des raquettes pour traverser les reliefs accidentés. La nuit, ils montent le camp. Ils boivent et se racontent des légendes. Ils tentent de repousser les ténèbres, autour d'un feu ardent. Souvent, ils jettent des regards nerveux en direction des bruits qui se font entendre, par-delà la zone couverte par la lueur des flammes.

Durant le printemps et l'été, la fonte des neiges fait gonfler de tumultueuses rivières. Les forêts foisonnent d'une vie nouvelle. Mais le fond de l'air reste frais. Comme un rappel constant de l'arrivée prochaine de l'hiver.

Accroche de Quête : Un groupe de villageois de l'Arrière-Pays a été chassé de son territoire. Qu'est-ce qui a causé leur départ ? Avec l'hiver qui arrive et la nourriture qui vient à manquer, accepterez-vous de les aider à reconquérir leur village ou à convaincre quelqu'un de les héberger ?



LES COLLINES DES TEMPÊTES

Particularités :

- Forêts chétives
- Vents hurlants
- Chutes d'eau cernées de brumes
- Villages miniers
- Campements nomades sur les hauts-plateaux
- Caravanes de Ferlandais transportant des chargements de minerai
- Géants gardant prudemment leurs distances
- Mammouths broutant dans les prairies escarpées

Ces hautes terres se caractérisent par des collines accidentées et des montagnes érodées, des forêts de conifères clairsemées et de larges plateaux herbeux qui s'élèvent jusqu'aux contreforts des Montagnes Voilées. Pratiquement en toute saison, les vents mauvais s'abattent constamment sur le flanc des collines, en sifflant et hurlant. Au plus fort de l'hiver, certains prétendent que ces vents prononcent les noms de ceux dont le destin est de périr durant l'interminable saison froide.

Des Ferlandais nomades vivent dans ces collines, où ils font paître leurs troupeaux. Au printemps et en été, ils partent en transhumance pour rejoindre les alpages. Tandis qu'en hiver, ils s'abritent du froid mordant en se repliant dans des vallées protégées.

D'autres vivent dans des villages miniers, qui extraient du minerai de fer du lit des torrents et de mines superficielles. Leurs fourneaux, qui crachent une épaisse fumée noire, transforment le minerai en fer forgé, qui est ensuite envoyé vers le sud pour commercer avec les Havres.

Accroche de Quête : Vous avez découvert ou entendu parler d'un riche filon de fer et d'argent que personne n'exploite encore dans ces collines. Quels dangers devrez-vous affronter avant de pouvoir y établir une mine ? Quelle force s'oppose à vos tentatives d'y établir votre propre concession ?



LES MONTAGNES VOILÉES

Particularités :

- Gigantesques pics voilés de nuages tourbillonnants
- Bêtes hurlantes
- Neiges éternelles
- Chemins de montagne périlleux
- Cairns de pierre, honorant les morts
- Villages abandonnés
- Wyvernes tournoyant dans le ciel

Communément appelées les Voiles, ces grandes montagnes marquent la frontière nord des terres colonisées. Elles sont presque toujours voilées de nuages, de neige et de brumes. Les quelques rares jours où celles-ci deviennent visibles pour les Ferlandais habitant loin au sud, dans les Havres, la vue de ces immenses pics enneigés suffit à leur inspirer un mélange de peur et de fascination.

Pour quelques-uns, ce spectacle résonne comme un appel plutôt qu'un avertissement. Les Ferlandais qui s'établissent dans cette région sont principalement des membres de petites communautés minières. Ils cherchent la fortune dans le fer et l'argent, mais ne trouvent souvent que la mort, transis par le froid dans ce climat brutal. Même ceux qui parviennent tant bien que mal à gagner leur vie dans les Voiles s'assurent de redescendre au sud avant l'arrivée de l'hiver. Avant que l'obscurité ne règne en maître.

Accroche de Quête : Alors que l'hiver arrive à grands pas, une petite communauté minière qui vit sur les flancs des Voiles ne donne plus aucun signe de vie. Ils auraient dû redescendre des montagnes il y a déjà plusieurs semaines. Le temps va venir à leur manquer.



LE DÉSERT MORCELÉ

Particularités :

- Vastes champs d'échardes de glace
- Calme déconcertant
- Profondes crevasses, plongeant dans les ténèbres
- Froid mordant
- Horreurs surnaturelles surgissant de sous la glace

Au nord des Montagnes Voilées se trouve le Désert Morcelé, une plaine encombrée d'échardes de glace acérées.

Personne ne connaît les limites de ce territoire, ni ne sait ce qui se trouve au-delà. Aucun humain ne vit ici et seule une poignée d'explorateurs s'y sont aventurés, depuis le col des Montagnes Voilées qui permet d'y accéder. Ceux qui ont survécu à ce périple en sont revenus avec des histoires de froid inimaginable et de créatures se déplaçant sous les glaces.

Accroche de Quête : Le voyageur qui est revenu de son voyage dans le Désert Morcelé, en y perdant ses doigts rongés par les engelures, relate d'extraordinaires histoires. Les autres n'ont que du mépris pour lui, mais vous avez décidé de le croire. Pourquoi ? Que vous raconte-t-il ? Qu'est-ce qui vous pousse à aller voir ces choses de vos propres yeux ?



VOS VÉRITÉS

Pour chaque catégorie dans cette section, choisissez l'une des trois options proposées et faites-en une vérité, dans votre version des Terres de Fer. Vos choix dictent les antécédents et le ton de votre campagne, ce qui en retour pourra vous inspirer des vœux, par le biais des accroches de quêtes listées pour chacune de ces options.

Vous n'êtes pas satisfait des choix proposés ? Vous pouvez également créer vos propres vérités.

Certains choix dans une catégorie peuvent contredire un choix fait dans une autre, mais vous êtes libre de plier et de détourner ces options pour les adapter à votre version personnelle des Terres de Fer. Si vous estimez qu'un choix particulier est évocateur ou intéressant, alors vous pouvez l'intégrer dans le monde généré par vos autres choix. Vous pouvez même faire plusieurs choix dans la même catégorie. Il n'y a pas de règle absolue dans ce domaine. Des contradictions apparentes peuvent s'avérer être la fondation de récits intéressants.

Vos choix peuvent impacter vos personnages et les atouts que vous pourrez raisonnablement posséder. Par exemple, si la magie est rare ou inconnue dans votre monde, vous pouvez ignorer les rituels ou les traiter d'une manière plus subtile, qui les rapproche plus d'une forme de superstition. Vous êtes libre de construire votre monde autour de vos personnages ou à l'inverse, de laisser le monde influencer ou dicter les limites de vos options.

Ne vous souciez pas de compléter tous les détails de votre monde avant de commencer à jouer. Laissez le champ libre à l'inspiration et aux surprises. En cours de partie, complétez les blancs pour approfondir votre récit et votre monde. Vous pourriez même découvrir au fil du jeu que certains de vos choix – qui reflètent le savoir populaire de votre peuple – ne sont finalement pas la vérité absolue.

La section suivante est disponible sous forme de livret à télécharger sur ironsworn.pbta.fr, ce qui vous permet de l'imprimer pour noter plus facilement vos choix. Si vous jouez en mode coop ou guidé, faites-le en groupe, lors de votre première session, afin de donner à tout le monde l'occasion de contribuer à la création de votre monde. Consultez la page 209 pour plus de détails sur comment bien débuter votre campagne.

LE VIEUX MONDE

- ○ Les clans sauvages, connus sous le nom de Skuldes, ont envahi les royaumes du Vieux Monde. Nos armées leur succombèrent. La plupart furent tués ou réduits en esclavage. Ceux qui parvinrent à s'échapper mirent les voiles, à bord de tout ce qui était en état de flotter. Après plusieurs mois de voyage ardu, les survivants débarquèrent enfin sur les Terres de Fer.

  Accroche de Quête : Vous êtes un descendant des Skuldes. En raison de votre héritage, votre famille fait l'objet d'une vieille rancune de la part des autres Ferlandais. Récemment, une petite troupe de Skuldes a débarqué sur vos côtes. Sont-ils les précurseurs d'une invasion ? De quel côté va pencher votre loyauté ?

- ○ Le fléau se répandit telle une horrible vague à travers tout le Vieux Monde, tuant tout ceux qu'il trouvait sur son passage. Des milliers de personnes s'enfuirent à bord de navires. Mais la peste ne pouvait pas être distancée. Sur de nombreux navires, elle fût contenue par des mesures radicales, en jetant par-dessus bord tous ceux qui montraient le moindre symptôme. D'autres bateaux furent perdus à jamais. Pour finir, les survivants trouvèrent les Terres de Fer et en firent leur nouvelle demeure. Certains disent qu'ils ont été définitivement maudits par ceux qu'ils ont laissés derrière eux.

  Accroche de Quête : Un village est frappé par la maladie. Bien que ce mal possède des similitudes avec la peste du Vieux Monde, il ne tue pas ses victimes. Au lieu de cela, celles-ci s'en trouvent changées. Comment est-ce que cette maladie se manifeste ? Pourquoi avez-vous juré d'en trouver le remède ?

- ○ Le Vieux Monde ne pouvait plus nous nourrir. Nous étions devenus bien trop nombreux. Nous avions abattu toutes les forêts. Nos champs se flétrissaient dans un sol stérile. Les cités et les villages débordaient de personnes désespérées et affamées. Des roitelets se disputaient la moindre miette. Nous jouâmes notre destin sur les flots, pour découvrir les Terres de Fer. Un nouveau monde. Un nouveau départ.

  Accroche de Quête : Il y a plusieurs décennies, l'exode prit fin. Depuis cette époque, aucun navire n'est arrivé ici en provenance du Vieux Monde. Jusqu'à maintenant. Des rumeurs parlent d'un unique navire venant tout juste de traverser le vaste océan, pour venir s'échouer sur les récifs des Îles Barrières. Lorsque vous apprenez le nom de ce navire, vous jurez aussitôt de découvrir ce qu'il est advenu de son équipage. Pourquoi cela est-il aussi important pour vous ?

LE FER

- Les imposantes collines et montagnes des Terres de Fer sont riches en minerai de fer. Le plus prisé d'entre eux est le fer noir, ou métal-étoile.

  Accroche de Quête : La caravane, en partance pour les lointaines terres du sud, a quitté le village minier à la dernière saison, mais elle n'a jamais atteint sa destination. Elle transportait un chargement de fer noir. Pour quelle raison retrouver cette caravane perdue est important pour vous ?

- Le climat est maussade. La pluie et le vent marin rentrent loin dans les terres. Les hivers sont longs et mordants. L'un des premiers colons fit ce triste constat : « Seuls ceux qui sont faits de fer oseraient vivre en ce lieu infâme. » – et c'est ainsi que ces terres reçurent leur nom.

  Accroche de Quête : La récolte a été maigre. Les chutes de neige ininterrompues ont isolé le village. Les réserves s'épuisent vite. Qu'allez-vous faire pour permettre aux villageois de survivre à la mauvaise saison ?

- De mystérieux piliers de métal sont dispersés dans le paysage. De couleur gris fer, ils sont aussi lisses que les galets d'une rivière. Personne ne connaît leur fonction. Certains affirment qu'ils sont aussi anciens que le monde lui-même. D'autres, comme les Prêtres du Fer, les vénèrent en jurant des vœux à leur contact. La plupart des colons font le signe de protection en les apercevant, avant de hâter le pas. Les piliers ne se corrodent pas et même les lames les plus affûtées se montrent incapables d'y laisser la moindre marque.

  Accroche de Quête : Vos rêves sont hantés des visions d'un pilier qui se dresse au milieu d'un paysage étrange. Que voyez-vous ? Pourquoi avez-vous juré de le trouver ?

LES HÉRITAGES

- Nous sommes les premiers humains à arpenter ces terres.

  Accroche de Quête : Dans les écrits de l'un des premiers colons, on trouve la description d'une clairière située au cœur des Sylves Profondes. Les esprits qui protègent ce lieu sont réputés prodiguer des bénédictions miraculeuses. Quel bienfait dispense-t-il ?

- Il y a longtemps de cela, d'autres humains ont navigué jusqu'ici depuis le Vieux Monde. Mais tout ce qu'il reste d'eux, c'est un peuple sauvage et sanguinaire, que nous appelons les brisés. Est-ce aussi notre sort que de finir comme eux ?

  Accroche de Quête : Vous trouvez un enfant, l'un de ces brisés. Il est blessé et pourchassé par les autres membres de son peuple. Allez-vous le protéger, au risque de vous attirer le courroux des tribus de brisés ?

- Avant les Ferlandais, avant-même les premiers-nés, un autre peuple vivait ici. Leurs ruines antiques se retrouvent dans toutes les Terres de Fer.

  Accroche de Quête : Des mineurs ont excavé une ruine souterraine. Peu après, les villageois ont commencé à être hantés par des rêves étranges. Les ruines semblent les appeler, selon eux. Plusieurs d'entre eux ont disparu dans ce lieu sombre et ancien, dont une personne qui vous est chère.

LES COMMUNAUTÉS

- Nous sommes bien peu sur ces terres maudites. Nombre d'entre nous n'auront jamais de contact avec quiconque en dehors de notre ferme ou de notre village, les étrangers sont donc considérés avec une profonde suspicion.

  Accroche de Quête : Au plus fort de l'hiver, un homme désespéré arrive dans une ferme isolée par la neige. Il est blessé, affamé et pratiquement mort de froid. Toute sa famille a été enlevée. Par qui ? Serez-vous assez brave pour affronter l'hiver impitoyable et aller les sauver ?

- Nous vivons au sein de communautés appelées cercles. Ce sont des colonies allant de la taille d'une ferme abritant quelques familles, jusqu'à des villages pouvant en compter plusieurs centaines. Certains cercles appartiennent à des peuples nomades. D'autres cercles plus puissants regroupent plusieurs hameaux. Nous commerçons (et parfois bataillons) avec les autres cercles.

  Accroche de Quête : Une querelle opposant deux cercles depuis des décennies a dégénéré en conflit armé. Quelle est la cause de cette dispute ? Allez-vous rejoindre le combat, ou jurer d'y mettre un terme ?

- Nous avons forgé les Terres de Fer pour en faire notre demeure. Les villages situés dans les Havres sont reliés par des routes bien entretenues. Les caravanes de marchands se déplacent entre les différentes colonies réparties dans les Havres et les autres régions périphériques. Mais même ainsi, une grande partie de ce territoire reste indompté.

  Accroche de Quête : Les caravanes sont contraintes de payer un droit de passage, le long des routes commerciales. Cette taxe, qui s'élève à un quart des marchandises transportées, laisse plusieurs communautés avec des réserves hivernales insuffisantes. Qui prélève cette taxe ? Comment comptez-vous régler cette injustice ?

LES MENEURS

- Les façons de gouverner sont aussi variées que les peuples. Certaines communautés sont dirigées par le chef d'une puissante famille, ou par un conseil des anciens qui prend les décisions et juge les litiges. Chez d'autres, les prêtres ont une autorité morale. Dans certaines, ce sont les duels au milieu du cercle qui décident de tout.

  Accroche de Quête : Dans vos rêves enfiévrés, vous voyez sans cesse une ville située dans les Terres de Fer. Elle possède une solide muraille de pierre, des marchés animés et un donjon perché sur une haute colline. Ses habitants sont innombrables ! Nulle part dans toutes les Terres de Fer, une telle ville n'existe. Mais dans vos rêves, vous êtes le dirigeant de cette ville. Vous ne savez comment, mais quoi qu'il vous en coûte, vous devez absolument faire de cette vision une réalité.

- Chacune de nos communautés possède son propre meneur, appelé le chef de village. Tous les sept printemps, la communauté confirme son chef actuel ou s'en choisit un nouveau. Certains chefs acceptent malgré eux d'être coiffés d'un bandeau de fer, tandis que des ambitieux tentent de s'en emparer par le complot ou par la menace.

  Accroche de Quête : Une cheffe est tombée gravement malade. Sans aide, elle est certaine de mourir, car le guérisseur du village n'a jamais vu une telle maladie. Celui-ci suspecte que le poison, voire une magie impie, soit à l'origine de ce mal. Les familles de cette communauté sont désormais divisées en factions prêtes à tout pour que le bandeau de fer se pose sur la tête de leur candidat. Parviendrez-vous à découvrir la vérité sur la maladie de la cheffe et à lui rendre la santé ?

- De nombreux chefs de clans sont à la tête de petits domaines. La plupart d'entre eux ambitionnent d'être couronnés roi de toute la région. Leurs querelles causeront notre perte.

  Accroche de Quête : Vous possédez en secret une moitié de la Couronne Véritable, une relique du Vieux Monde. Il y a des siècles de cela, cette couronne fut brisée en deux fragments, lorsque la hache d'un assassin fendit le crâne du dirigeant suprême. Vous êtes l'un des descendants de cette lignée. Qui vous a confié cette relique ? Allez-vous chercher l'autre moitié de la couronne brisée pour tenter de réunir les clans sous votre bannière ? Ou voyez-vous un autre usage que vous pourriez faire de cette relique ?

LES DÉFENSES

- Ici dans les Terres de Fer, les ressources sont trop précieuses et le territoire bien trop dépeuplé, pour soutenir la création de forces armées organisées. Quand une communauté est menacée, ses membres se réunissent pour la protéger eux-mêmes.

  Accroche de Quête : Un village se montre incapable, ou réticent, à se défendre contre une menace imminente. Pour quelle raison ? Quel est le péril auquel ils font face ? Qu'allez-vous faire pour les protéger ?

- Les gardiens sont nos soldats, nos gardes et notre milice. Ils servent les communautés en tant que sentinelles, en patrouillant dans les territoires alentour et en organisant les défenses en temps de crise. La plupart ont des liens forts avec leur communauté. D'autres, appelées les gardiens libres, sont des mercenaires en maraude qui monnayent leurs services auprès des communautés ou des caravanes.

  Accroche de Quête : Vous découvrez une gardienne mourante. Celle-ci vous révèle une importante mission, et vous charge de la mener à bien. « Jure-le moi », dit-elle, en vous tendant une main ensanglantée qui serre un objet crucial à votre quête. De quoi s'agit-il ?

- Nos troupes se sont ralliées pour frapper l'ennemi ou pour défendre notre territoire. Bien que pâles en comparaison des armées qui parcouraient autrefois le Vieux Monde, ces forces sont bien entraînées et aussi bien équipées que leurs communautés peuvent se le permettre. Nos bannières sont décorées des figures de l'Histoire du Vieux Monde et de nos victoires dans les Terres de Fer.

  Accroche de Quête : L'une des troupes a été massacrée lors d'un combat contre un ennemi implacable. Quelle est votre lien avec cette troupe ? Qui les a vaincu ? Allez-vous porter leur bannière et chercher vengeance ou jurez-vous de la ramener au sein de la communauté qu'elle représente afin d'y être honorée ?

LE MYSTICISME

- Certains parviennent à trouver du réconfort dans les traditions. Ils font appel à des mystiques pour leur révéler le destin de leurs nouveaux-nés, ou leurs demandent de mener à bien des rituels censés leur assurer des récoltes abondantes. D'autres agissent par superstition, envers ceux qu'ils estiment avoir des pouvoirs. Toutefois, la plupart croient que la véritable magie – si elle a bien existé – est désormais perdue à jamais.

  Accroche de Quête : Une personne proche de vous est accusée d'avoir maudit un village, en provoquant la perte de leurs récoltes et en rendant le bétail malade. Quelles sont les preuves de son implication ? Défendrez-vous cette personne et parviendrez-vous à découvrir la véritable cause des ennuis du village ?

- La magie est rare et dangereuse, mais les quelques élus à posséder le don sont redoutablement doués.

  Accroche de Quête : Vous avez entendu des rumeurs sur une personne détenant un véritable pouvoir. On prétend qu'elle vit dans un lointain village isolé. Qui vous a parlé de ce mystique ? Son pouvoir est-il craint ou respecté ? Pourquoi avez-vous juré d'aller le trouver ?

- La magie irrigue ces terres comme les torrents qui dévalent les collines. Son pouvoir s'offre à ceux qui choisissent de le dompter, et la plupart des colons ont souvent connaissance d'un ou deux rituels utiles.

  Accroche de Quête : Une personne que vous aimez a suivi la voie du pouvoir, et lui a succombé. Qui était cette personne ? Pourquoi a-t-elle basculé dans les ténèbres ? Où se trouve-t-elle maintenant ? Cherchez-vous à la sauver ou à la vaincre ?

LA RELIGION

- Certains Ferlandais se signent toujours ou marmonnent des prières par habitude ou par tradition, mais la plupart estiment que les dieux les ont depuis longtemps abandonnés.

  Accroche de Quête : Une Ferlandaise charismatique encourage ses adeptes à renier les vestiges des religions du Vieux Monde, en proposant une nouvelle voie pour ce monde nouveau. Quelle doctrine enseigne-t-elle ? Que cherche-t-elle à accomplir ? Avez-vous juré de l'aider ou de l'en empêcher ?

- Le peuple honore les anciens dieux comme les nouveaux. En ces terres impitoyables, une prière est un simple mais puissant réconfort.

  Accroche de Quête : Un Ferlandais est déterminé à se rendre en pèlerinage dans un territoire hostile. Quel est le sanctuaire qu'il cherche à atteindre ? Pourquoi avez-vous juré de l'aider durant son voyage ? Qui cherche à l'arrêter et pourquoi ?

- Nos dieux sont nombreux. Ils se manifestent par des apparitions et des miracles. Certains disent même qu'ils marchent parmi nous. Les prêtres se font le relais de la volonté des dieux et exercent une autorité morale sur de nombreuses communautés.

  Accroche de Quête : Vous portez la marque d'un dieu. En quoi consiste-t-elle ? Les prêtres ont décrété qu'il s'agissait d'un signe prouvant que vous êtes celui qui accomplira une prophétie. Acceptez-vous ce destin, en jurant de précipiter son avènement ou au contraire, êtes-vous déterminé à l'éviter à tout prix ? Quelle force s'oppose à vous ?

LES PREMIERS-NÉS

- Les premiers-nés sont passés dans la légende. Certains disent que les derniers descendants des anciennes tribus vivent toujours dans les profondes forêts ou sur les plus hautes montagnes. La plupart estiment qu'ils ne sont rien d'autre que des mythes.

  Accroche de Quête : Une personne obsédée par les premiers-nés cherche à trouver des preuves de leur existence. Cela lui demandera de lancer une expédition dans les confins des Terres de Fer. Quel sera votre rôle dans cette mission ?

- Les premiers-nés vivent en autarcie et protègent jalousement leur territoire.

  Accroche de Quête : Un elfe, devenu un paria pour ses semblables, vit désormais parmi les Ferlandais. Au fil du temps, il est devenu l'un des membres de la communauté. Mais il est désormais mourant. Il se languit de retrouver une dernière fois son peuple avant de rendre l'âme. Cherche-t-il l'absolution ou la justice ? Pourquoi avez-vous juré de l'aider ? Quelles forces s'opposent à son retour ?

- Les premiers-nés dominent les Terres de Fer. Les elfes des forêts profondes et les géants des collines nous tolèrent et commercent même avec nous, du moins pour l'instant. Mais les Ferlandais craignent l'arrivée du jour où les humains ne seront plus les bienvenus sur ce territoire.

  Accroche de Quête : Les humains et les géants sont sur le point d'entrer en guerre. Que s'est-il produit ? Dans quel camp vous situez-vous ? Quelque chose peut-il être tenté pour désamorcer la situation ?

LES BÊTES

- Les bêtes primales ne sont rien d'autre que des légendes. Les quelques rares humains qui se sont aventurés dans les forêts profondes et les hautes montagnes en sont revenus avec des récits d'épouvante parlant de créatures monstrueuses, mais ils sont clairement délirants. De telles choses ne peuvent exister.

Accroche de Quête : Vous avez été le témoin d'une attaque par ce que vous croyez être un animal gigantesque. Personne ne vous croit. En fait, c'est vous qui êtes accusé du meurtre que vous imputez à cette bête. Comment allez-vous prouver votre innocence ? Pouvez-vous ne serait-ce que faire confiance à votre mémoire de ces événements ?

- Des bêtes monstrueuses rôdent dans les régions sauvages des Terres de Fer.

  Accroche de Quête : Un Ferlandais influent est obsédé par sa vengeance personnelle contre une certaine bête. En quoi cette créature est elle particulière ? Comment a-t-elle mérité le courroux de cette personne ? Allez-vous l'aider dans sa quête ou au contraire, faire en sorte que sa rage aveugle ne détruise pas plus que cette simple bête ?

- Des bêtes de toutes sortes rôdent dans les Terres de Fer. On les trouve principalement dans les confins, mais leur territoire de chasse s'étend jusque dans les régions colonisées. C'est là qu'elles attaquent souvent le bétail, mais aussi les voyageurs, les caravanes, voire les villages eux-mêmes.

  Accroche de Quête : Des tueurs professionnels gagnent leur pitance en tuant des bêtes. L'une d'entre eux, célèbre dans toutes les Terres de Fer pour ses nombreux trophées, a disparu durant une battue de chasse. A-t-elle finalement trouvé une proie plus forte qu'elle ou quelque chose de plus sinistre est-il à l'œuvre ? Quel lien avez-vous avec elle ?

LES HORREURS

- ○ Ce ne sont que des histoires pour faire peur aux enfants.

  Accroche de Quête : Les meurtres ont débuté à la saison dernière. Les rumeurs locales évoquent l'œuvre d'une horreur vengeresse, mais des forces plus banales pourraient être impliquées. Quel est votre lien avec ces tueries ? Que ferez-vous pour les stopper ?

- ○ Nous craignons les sombres forêts et les cours d'eau profonds, où les monstres rôdent. Au cœur de la longue nuit, lorsque le monde est plongé dans les ténèbres, seuls les fous s'aventurent hors de chez eux.

  Accroche de Quête : Vous portez les cicatrices de l'attaque d'une horreur. Quelle était-elle ? S'agit-il de cicatrices physiques, émotionnelles ou les deux ? Comment cherchez-vous à regagner votre intégrité ?

- ○ Les morts sont sans repos dans les Terres de Fer. La nuit tombée nous allumons des torches, nous répandons du sel et nous postons des sentinelles sur les palissades. Mais ce n'est jamais assez. Elles reviennent toujours.

  Accroche de Quête : Un groupe de Ferlandais a fondé un village dans un territoire maudit par une horreur malfaisante. Quel mal ravage ces terres ? Pourquoi ces gens sont-ils déterminés à s'installer ici ? Allez-vous les aider ou au contraire, allez-vous tenter de les forcer à abandonner cette folie ?

CARTOGRAPHIER VOS VOYAGES

Pour garder une trace des détails de votre monde, téléchargez la carte vierge des Terres de Fer sur ironsworn.pbta.fr. Puis, utilisez une autre feuille, des fiches bristol ou un journal afin d'indexer les lieux importants de votre carte.

Les fiches bristol sont parfaites pour cette fonction. Elles vous permettent de noter une quantité raisonnable d'informations concernant une région ou un lieu, tout en restant facile à consulter en détail en cas de besoin. Numérotez simplement vos fiches, puis reportez ces nombres sur votre carte des Terres de Fer. Si vous classez vos fiches dans l'ordre, attachées par un trombone derrière votre carte, il ne vous faudra qu'une seconde pour vous souvenir de « comment s'appelait ce village perdu dans l'Arrière-Pays ? ».

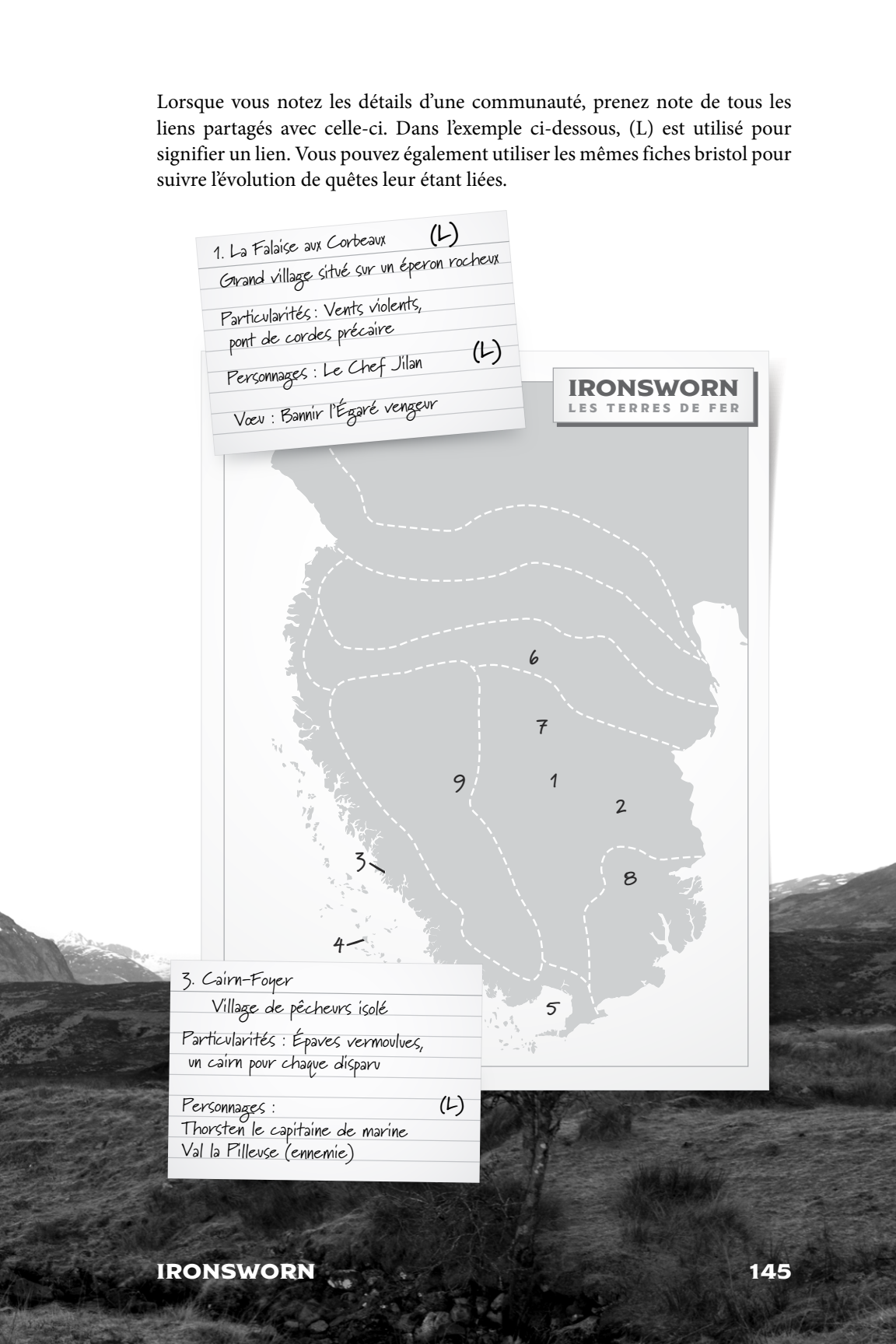
Vous pouvez même utiliser ces fiches pour des événements aléatoires. Vous avez besoin de savoir quelle est la destination des pillards ? Mélangez vos fiches, placez-les face cachée et piochez-en une.

Ne vous souciez pas trop des détails. Tout ce que vous rencontrez n'a pas à être noté sur la carte ou enregistré. Concentrez-vous sur les personnes et les lieux importants de votre récit. Ne vous embarrassez pas avec les distances ou les emplacements exacts. Vous ne gagnerez pas de points supplémentaires pour la précision. Cela étant dit, si vous aimez les cartes vraiment détaillées et les carnets de voyage, vous êtes libre d'adopter la forme qui vous convient le plus.

Si vous utilisez votre propre carte des Terres de Fer ou que vous jouez dans un monde entièrement différent, vous pouvez gérer les détails de la façon qu'il vous plaît.



Lorsque vous notez les détails d'une communauté, prenez note de tous les liens partagés avec celle-ci. Dans l'exemple ci-dessous, (L) est utilisé pour signifier un lien. Vous pouvez également utiliser les mêmes fiches bristol pour suivre l'évolution de quêtes leur étant liées.



CHAPITRE 5

ENNEMIS ET CONFRONTATIONS



LES PNJ DANS LES TERRES DE FER

Le terme PNJ (personnage non-joueur) recouvre n'importe quel habitant de votre version des Terres de Fer, en dehors de votre personnage et de ceux interprétés par les autres joueurs. Il peut s'agir de personnes, d'entités ou de créatures. Vous devrez jouer vos interactions avec les PNJ, puis déclencher des actions lorsque vous tentez de les influencer, de les aider, d'obtenir leur aide ou d'agir à leur encontre.

Ce chapitre inclut toute une variété d'exemples de PNJ, listés par catégories.

- Les **Ferlandais** sont les humains qui ont colonisé ces territoires.
- Les **Premiers-nés** sont les êtres qui arpentaient les Terres de Fer des éons avant l'arrivée des humains.
- Les **Animaux** sont des créatures ordinaires.
- Les **Bêtes** sont des créatures monstrueuses possédant une intelligence et une taille inhabituelles.
- Les **Horreurs** sont des entités surnaturelles.

Cette liste de PNJ n'est qu'un point de départ. Utilisez ce qui correspond le mieux à votre version des Terres de Fer, tout en gardant à l'esprit les choix que vous avez faits durant la création de votre monde au chapitre précédent. Si votre monde est entièrement peuplé d'humains, vous pouvez ignorer tous les PNJ fantastiques. À l'inverse, si vous souhaitez mettre l'accent sur la fantasy dans votre campagne, vous pouvez vous concentrer sur le surnaturel ou le monstrueux.

Utilisez ce qui vous convient, en vous débarrassant du reste. Créez ce qui vous manque. Ce monde est le vôtre.

LES DIFFÉRENTS COMPOSANTS D'UN PNJ

Puisque le système de jeu d'*Ironsworn* est centré sur les capacités et les actions de votre personnage, les PNJ sont principalement représentés par le biais de la fiction, plutôt que par des mécaniques de jeu. Ils ne possèdent ni caractéristique, ni atout, ni jauge. Au lieu de cela, les exemples de PNJ proposés dans ce chapitre possèdent des détails d'ordre général, qui vous aideront à guider leurs actions et à définir le risque qu'ils constituent au combat.

Lorsque vous interagissez avec un PNJ, visualisez sa personnalité et ses motivations. Un personnage brutal fera usage de sa force ou d'intimidation. Un personnage sournois agira par le biais de la manipulation ou de la tromperie. Un personnage noble agira en suivant un code d'honneur. Un animal, en fonction de son instinct, pourra attaquer ou fuir s'il se sent menacé. Une entité

surnaturelle pourra être motivée par une malveillance ou une haine implacable pour les vivants, ou avoir des besoins plus complexes. Lorsque vous hésitez sur les particularités possédées par un PNJ ou sur sa prochaine action, *Consultez l'Oracle*. Puis, visualisez ce qu'il tente d'accomplir et déclenchez des actions pour l'aider ou le gêner comme il convient.

RANG

Les PNJ possèdent un seul attribut, leur rang. Celui-ci vous indique leur capacité à encaisser et à infliger des dégâts (page 19), comme ceci :

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

Quand vous combattez un adversaire, associez-lui une jauge de progrès normale de 10 cases. Lorsque vous *Frappez* ou que vous *Ripostez* et infligez vos dégâts, marquez vos progrès pour chaque point de dégât en vous basant sur le rang de votre ennemi. Par exemple, pour un ennemi extrême, vous marquerez 2 coches pour chaque point de dégât infligé, tandis que pour un ennemi dangereux, vous marquerez 2 cases de progrès (2 cases complètes) pour chaque point de dégât infligé.

Lorsque vous échouez à vous défendre contre l'attaque d'un ennemi et devez encaisser des dégâts physiques, vous déclenchez l'action *Subir des Dégâts* (page 99). Dans le cadre de cette action, vous réduirez certainement votre jauge de santé de la valeur de dégâts infligés par l'ennemi, en fonction de son rang.

Si c'est approprié à ce PNJ, il peut également vous infliger un stress (page 20) égal à son rang lorsque vous échouez à résister à une action qui vous effraie, vous démoralise ou vous secoue.

Utilisez l'action *Mettre Fin au Combat* (page 89), en utilisant votre score de progrès contre cet ennemi, lorsque vous tentez de résoudre le combat. Pour en apprendre plus sur la progression, consultez la page 14.

Les rangs proposés pour les exemples de PNJ de ce chapitre représentent un spécimen lambda de ce type d'adversaire. Pour les PNJ inhabituellement puissants, vous pouvez augmenter leur rang d'un cran (jusqu'à un maximum de rang épique). À l'inverse, pour des ennemis moins puissants, abaissez leur rang d'un cran (jusqu'à un minimum de pénible). Vous pouvez également ajuster le rang d'un ennemi lorsque les circonstances vous donnent un avantage ou un désavantage significatif avant le combat. Consultez la page 224 pour plus de conseils sur comment ajuster le rang d'un défi.

PARTICULARITÉS

Ce sont les particularités typiques de l'apparence et de la personnalité d'un PNJ. Elles ne sont pas universellement vraies, en particulier dans des sociétés aussi diverses que celles des Ferlandais et des premiers-nés, mais elles peuvent vous donner un point de départ ou une idée générale.

MOTIVATIONS

Les motivations reflètent les desseins et l'instinct d'un PNJ. Pour les créatures, elles sont relativement simples : chasser, se nourrir, défendre son territoire. Mais pour les êtres intelligents, les motivations représentent les objectifs et croyances que l'on retrouve généralement au sein de leurs communautés. Toutefois, l'éventail assez large des motivations auxquelles vous êtes susceptible de faire face n'est pas limité. Les motivations sont un point de départ, qui vous donnent l'ébauche d'un PNJ typique à développer (ou à prendre à contre-pied) selon son rôle dans la fiction.

Les PNJ qui sont au centre de votre campagne devront être plus détaillés. Selon leur rôle dans votre récit, leurs motivations peuvent aller dans le sens de (ou s'opposer à) vos propres objectifs. Lorsque vous découvrez des détails concernant un PNJ important, prenez-en note. Restez à l'affût des opportunités vous permettant d'introduire des antécédents surprenants et intéressants, qui expliquent les motivations de ces personnages.

TACTIQUES

Les tactiques vous donnent des indications sur la façon dont un PNJ pourrait agir au combat. Il peut s'agir de ses manœuvres de base, mais en aucun cas de toutes les possibilités disponibles, lors d'une scène de combat dramatique. Vous devriez laisser les actions d'un PNJ découler de la fiction. Quelle est la situation ? Quel est son objectif ? Qu'est-ce qui ajoutera à l'intensité et au danger du moment ? Faites-le se produire. En cas de doute, *Consultez l'Oracle*.

Vos ennemis devraient faire plus que simplement vous infliger des dégâts. Un rugissement terrifiant ou une vantardise démoralisante peut vous faire *Subir un Stress*. Les manœuvres tactiques réduiront votre élan. Les complications fictives, telles que l'apparition de nouveaux ennemis, la mise en danger de compagnons ou d'alliés ou une réalisation qui gêne votre quête, augmenteront la tension dramatique d'une scène.

ACCROCHES DE QUÊTES

Tous les PNJ possèdent une accroche de quête, qui peut vous servir d'inspiration pour l'un de vos vœux.

VOTRE VÉRITÉ

Certains PNJ sont accompagnés d'une question à laquelle vous devrez répondre. Il s'agit d'une opportunité d'adapter le PNJ à votre vision des Terres de Fer. Vous pouvez le faire lorsque vous créez votre monde, mais aussi le découvrir au cours du jeu. Votre vérité peut représenter un fait absolu ou au contraire, une simple croyance populaire chez les habitants de votre monde.

HORDES DE PNJ

Lorsque vous combattez un groupe d'ennemis **pénibles** ou **dangereux**, vous pouvez les combiner en une seule jauge de progrès. C'est ce que l'on appelle une **horde**. Ce sera plus pratique pour vous que de suivre votre progression face à chaque ennemi, et vous permettra de faire avancer la scène plus rapidement.

Lorsque vous regroupez vos ennemis en hordes, augmentez leur rang pour représenter leur capacité combinée à infliger et encaisser des dégâts. Pour une petite horde (de 3 à 5 environ), augmentez le rang d'un cran. Tandis que pour une grande horde (de 6 à 10 environ) vous devez augmenter le rang de deux crans. Par exemple, une horde de 4 ennemis pénibles est traitée comme un seul ennemi dangereux. Si vous faites face à plus de 10 ennemis pénibles ou dangereux, vous pouvez les grouper en plus petites hordes et leur associer leurs propres jauges de progrès.

Lorsque vous infligez des dégâts à une horde, vous devez visualiser leurs effets en fonction de la fiction. Vous pourriez blesser vos ennemis, en mettre

quelques-uns hors-jeu ou en repousser une partie. Lorsque vous réussissez à *Mettre Fin au Combat*, vous avez vaincu les derniers d'entre eux ou brisé leur volonté de combattre.

Les ennemis redoutables, extrêmes et épiques ne peuvent pas être regroupés en horde. Vous devez leur réserver leur propre jauge de progrès.

JOINDRE VOS FORCES À CELLES DES PNJ

Si votre récit vous amène à coopérer avec des PNJ pour surmonter ensemble des défis, vous devrez considérer à quel point ceux-ci impactent la fiction et vos propres actions. Les PNJ ne vous apporteront pas d'avantages mécaniques sur vos actions, à moins qu'ils ne soient des atouts compagnon (page 39). Ils ne déclencheront pas non plus d'actions d'eux-mêmes. Ce sont simplement des éléments de votre récit, qui impacteront peut-être les actions que vous tentez, les résultats de celles-ci et le rang de vos défis. De plus, vous assurer l'aide d'un PNJ important peut également vous permettre d'*Atteindre un Jalon* (page 109).

Par exemple :

- Si vous avez pour mission de protéger des PNJ, ceux-ci peuvent être mis en danger ou subir des pertes, en conséquence de l'échec de vos actions.
- Si vous combattez aux côtés de PNJ, vous pouvez réduire le rang de vos ennemis. Par exemple, se battre seul contre une horde de pillards peut constituer un défi extrême. Tandis que si vous êtes aidé par une troupe de villageois vigoureux, vous pourriez ajuster le rang de l'ennemi pour le rendre redoutable.
- Si vous êtes guidé par un éclaireur expérimenté, vous pourriez choisir d'abréger votre périple en vous dispensant de déclencher l'action *Entreprendre un Voyage*, ou de réduire le rang de celui-ci.
- Si un meneur PNJ accepte de vous aider dans votre quête en vous laissant traverser un territoire disputé, vous pourriez *Atteindre un Jalon* et marquer votre progression.

Comme pour n'importe quel PNJ, vous pouvez *Consulter l'Oracle* pour déterminer comment un PNJ qui vous prête assistance se comporte ou réagit, ou comment il se débrouille face à un défi. Vous pouvez déclencher des actions pour l'influencer, telles que *Contraindre*. Si vous développez une relation solide au cours de votre récit ou si vous *Jurez un Vœu de Fer* à son service, alors vous pouvez choisir de *Forger un Lien*.

En résumé, considérez-les comme des personnages et non pas comme de simples nombres. Donnez-leur des personnalités, des particularités et des motivations. Laissez-les avoir un impact sur votre récit et sur vos quêtes, pour le meilleur ou pour le pire, mais restez toujours centré sur votre personnage et vos alliés.

CRÉER DES PNJ

Vous devriez créer des PNJ adaptés à votre version des Terres de Fer, qui contribuent à votre récit et enrichissent les aventures de vos personnages. Utilisez les exemples de PNJ proposés ci-après comme point de départ, ou créez les vôtres de A à Z. Puisqu'il n'y a pas de mécaniques de jeu propres aux PNJ, il est facile de les intégrer au récit sans trop de préparation.

Si vous faites face à un PNJ en combat, donnez-lui un rang. Si vous le souhaitez, vous pouvez également noter ses motivations et ses tactiques. Par ailleurs, ses objectifs, ses capacités et ses actions font partie intégrante de votre fiction. Un PNJ peut vous ignorer, vous aider ou vous gêner. Déclenchez vos actions pour résoudre vos intentions à son égard comme il convient. Utilisez les résultats de ces actions comme tremplin pour ajouter de nouveaux détails et complications, qui viendront développer ces personnages.

Pour les PNJ récurrents, prenez bonne note de ce que vous apprenez à leur sujet au fil du temps. Si vous partagez un lien, notez-le également.



LES FERLANDAIS

Les Ferlandais désignent les humains qui vivent en ces terres. À moins que votre récit ne mette l'accent sur des aventures se déroulant loin des régions colonisées, la majorité de vos interactions se feront avec vos semblables.

Cette section liste quelques-unes des grandes catégories des Ferlandais. Mais elle n'est en rien représentative de la variété des peuples et des cultures que vous pourrez croiser sur ces terres. Lorsque vous êtes contraint de combattre un Ferlandais et que vous cherchez à déterminer son rang, vous pouvez *Consulter l'Oracle* ou suivre les recommandations ci-dessous :

- Un citoyen ordinaire ou une brute est de rang **pénible**.
- Un guerrier entraîné est de rang **dangereux**.
- Un puissant guerrier ou un vétéran est de rang **redoutable**.

BRISÉ

Rang :	Pénible (3 cases de progrès par dégât ; inflige 1 dégât)
Particularités :	• Yeux fous • Peau recouverte de peintures rituelles • Cris sauvages • Vêtements en loques et armes volées
Motivations :	• Montrer ma puissance • Partager ma douleur
Tactiques :	• Surgir par surprise • Attaquer sauvagement

Longtemps avant l'arrivée de notre peuple, d'autres hommes débarquèrent ici, en provenance du Vieux Monde. Mais quelque chose s'est produit. Quelque chose qui les a changés. Que ce soit la longue lutte menée pour survivre sur ces terres hostiles, les ravages de la guerre ou la corruption engendrée par une force maléfique, ils sont désormais dépourvus de toute humanité et sont devenus ceux qu'on nomme les brisés. Désormais, ils ne vivent que pour tuer et pour détruire.

Nous craignons les brisés pour leur sauvagerie. Mais, par-dessus tout, nous les craignons parce qu'ils sont le sombre présage de ce que nous pourrions un jour devenir.

Accroche de Quête : Il y a des années de cela, un enfant Ferlandais a été enlevé par une tribu de brisés. Récemment, il a été aperçu vivant parmi eux. Quel est votre lien avec cette personne ? Peut-il être rendu aux siens ou est-il à tout jamais perdu ?

CHASSEUR

Rang :	Dangereux (2 cases de progrès par dégât ; inflige 2 dégâts)
Particularités :	• Revêtu de fourrures et de peaux de bêtes pour se protéger du froid • Regard d'acier • Chez lui dans les forêts
Motivations :	• Une parfaite mise à mort • Survivre à la chasse
Tactiques :	• Poser des pièges • Se glisser dans les ombres • Tirs d'une précision mortelle

Les chasseurs doivent faire face au climat brutal, au terrain accidenté, aux animaux dangereux et pire encore. Nombre d'entre eux ne reviennent jamais de leurs chasses. D'autres réapparaissent, mais en sont définitivement changés.

Accroche de Quête : Une chasseuse revient vers son village, prise de panique et appelant à l'aide. Les autres chasseurs de sa battue sont toujours là dehors. Que leur est-il arrivé ?

COLON

Rang :	Pénible (3 cases de progrès par dégât ; inflige 1 dégât)
Particularités :	• Aspects divers • Fatigués et inquiets • Méfiants envers les étrangers
Motivations :	• Me préparer à la venue de l'hiver • Protéger ma famille
Tactiques :	• Défense désespérée • Tenir le coup ensemble

La plupart des habitants des Terres de Fer sont des colons. Nous sommes des fermiers, des manœuvres, des artisans, des marins et des marchands. Mais

quand des troubles surviennent, nous savons par quel bout tenir une épée et nous luttons côte à côte pour protéger nos fermes et nos familles.

Accroche de Quête : Deux grandes familles se querellent. Quelle est la source de ce conflit ? Quel est votre lien avec elles ? Quel danger menace de détruire leur communauté, si elles se montrent incapables de mettre leur différend de côté ?

GUERRIER

Rang :	Dangereux (2 cases de progrès par dégât ; inflige 2 dégâts)
Particularités :	• Endurci par le combat • Balafré
Motivations :	• Le frisson de la bataille • Protéger ceux dont j'ai la charge • Survivre un jour de plus
Tactiques :	• Manœuvrer pour gagner l'avantage • Trouver une ouverture

Certains habitants des Terres de Fer parviennent à s'élever au-dessus de la piétaille grâce à leurs faits d'armes. Ils sont entraînés au combat, ou simplement nés pour se battre. Pour eux, une épée, une lance ou une hache est un outil aussi naturel que n'importe quel marteau ou bêche.

Accroche de Quête : Un guerrier légendaire, qui n'est plus dans la fleur de l'âge, jure de faire face à un terrible ennemi, dans une dernière bataille pour l'honneur. Quelle aide vous demande-t-il et pourquoi ? Qui est son ennemi désigné ?

VOTRE VÉRITÉ

Le bouclier d'un guerrier est le plus souvent décoré de symboles importants. Quels sont-ils ? S'agit-il d'armoiries familiales ? De totems d'animaux ? De sceaux mystiques ? De motifs honorant les nations du Vieux Monde ? Si vous portez un bouclier, qu'est-il peint sur celui-ci ?

MYSTIQUE

Rang :	Dangereux (2 cases de progrès par dégât ; inflige 2 dégâts)
Particularités :	• Yeux savants • Peau tatouée
Motivations :	• Respecter les traditions • Suivre les voies du pouvoir
Tactiques :	• Prédire les intentions de mes ennemis • Préparer des rituels • Utiliser la tromperie

Certains disent qu'on peut reconnaître un mystique simplement en le regardant dans les yeux. La façon dont ils évoluent entre deux mondes y laisse miroiter une sombre réflexion de ce royaume au-delà du nôtre. C'est ce que nous appelons la vision. Certains parviennent à contenir cette part sombre. D'autres finissent par être consumés par celle-ci..

Accroche de Quête : Un mystique revient chez lui après un voyage de plusieurs années. Il s'en trouve changé. Quel nouveau pouvoir ou savoir détient-il désormais ? Que cherche-t-il à accomplir, grâce à celui-ci ? Pourquoi vous opposez-vous à lui ?

PILLARD

Rang :	Dangereux (2 cases de progrès par dégât ; inflige 2 dégâts)
Particularités :	• Équipé pour la guerre • Ferveur martiale
Motivations :	• Ce qui leur appartient sera à nous • Tenir le rang avec les miens • Connaître une mort glorieuse
Tactiques :	• Intimider • Former un mur de boucliers • Brûler les villages

Les pillards survivent en prenant de force aux autres ce dont ils ont besoin. Notre grain. Notre viande. Notre bétail. Notre fer. Ils nous dépouilleront de tout, avant de nous laisser faire face au long hiver sans rien d'autre pour nous sustenter que nos prières faites envers des dieux indifférents à notre sort.

Accroche de Quête : Vous avez été élevé en tant que pillard, né pour combattre, mais il y a bien longtemps que vous avez quitté cette vie. Troublé par votre passé, vous avez juré d'éliminer ce puissant clan qui ravage les Terres de Fer. Comment allez-vous le vaincre ? Que se passera-t-il, lorsque vous devrez affronter vos anciens compagnons de bouclier ?

VOTRE VÉRITÉ

Un puissant clan de pillards est connu et redouté dans toutes les Terres de Fer. Quel est son nom ? Qui le dirige ?

LES PREMIERS-NÉS

Les premiers-nés vivaient déjà sur ces terres bien longtemps avant que les navires des humains ne débarquent sur les côtes. Dans leur arrogance, les hommes baptisèrent cette péninsule les Terres de Fer et prirent le nom de Ferlandais, mais ces terres portent déjà depuis la nuit des temps d'autres noms choisis par les premiers-nés. Pour déterminer le rôle des premiers-nés dans votre version des Terres de Fer, consultez la page 141.

ELFE

Rang :	Dangereux (2 cases de progrès par dégât ; inflige 2 dégâts)
Particularités :	• Grands yeux lumineux qui brillent derrière les fentes d'un masque de bois • Peau gris-vert possédant la texture des feuilles mortes • Voix caverneuse • Armé d'un arc et d'une lance
Motivations :	• Protéger les forêts • Éconduire les intrus ou leur faire payer le prix fort
Tactiques :	• Frapper depuis les ombres • Forcer mes ennemis à se rendre • Retourner la forêt contre eux

Les elfes sont des êtres étranges qui peuplent les forêts. On les voit rarement hors des bois anciens des Sylves Profondes. Ils défendent jalousement leur territoire et se méfient des humains. Leurs patrouilles arpentent sans relâche leurs frontières, chevauchant d'effrayantes montures que nous appelons les émaciés (page 163). D'autres des leurs nous observent depuis les ombres des sous-bois, armés de leurs lances et de leurs arcs. Certains prétendent que les mystiques elfes sont capables d'envoûter les bêtes et les animaux de la forêt pour les aider à défendre les Sylves.

Certaines personnes nous mettent en garde contre les elfes qui attendraient le bon moment, en planifiant l'attaque décisive qui nous chassera de ces terres.

Accroche de Quête : Le meneur d'une communauté ferlandaise cherche à obtenir audience auprès des elfes. Dans quel but ? Pourquoi êtes-vous contraint de l'aider ?

VOTRE VÉRITÉ

Les elfes cachent leurs visages derrière des masques de bois décorés. Quelle est la signification de ces masques ?

GÉANT

Rang :	Extrême (2 coches par dégât ; inflige 4 dégâts)
Particularités :	• Cheveux noirs et peau rougeâtre • Deux fois la taille d'un homme adulte, voire plus • Revêtu de plusieurs couches de laine, de peaux de bêtes et de fourrures • Stoïque et observateur
Motivations :	• Survivre à l'hiver • Protéger le troupeau
Tactiques :	• Se battre en dernier recours • Donner de grands coups circulaires • Faire fuir l'ennemi

Les géants résident dans les Collines des Tempêtes et les Montagnes Voilées. Ils mènent une existence nomade et solitaire, ou se réunissent en petits groupes familiaux pour élever des bœufs, des bouquetins et des moutons. Dans leur propre langue, leur peuple porte le nom de Jotul.

En raison de leur naturel calme, de nombreux Ferlandais s'imaginent à tort qu'ils sont stupides. Mais les géants possèdent un esprit vif et sont très observateurs. Ils ont un grand respect pour la vie, y compris pour celle des hommes, ce qui les amène à utiliser la ruse et la négociation pour éviter le combat. Mais lorsqu'il n'y a plus d'autre choix, un géant enragé peut devenir une force aussi dévastatrice qu'implacable.

Accroche de Quête : Un couple de géants s'est mis à piller les villages humains, en s'emparant aussi bien des provisions que du bétail. Avec l'hiver qui arrive, la survie de ces villages est menacée. Qu'est-ce qui a bien pu pousser les géants à descendre des collines ?

VOTRE VÉRITÉ

Tous les cinq printemps, les clans de géants se retrouvent lors d'un grand rassemblement. C'est là que les gardiens de la mémoire chanteront les exploits de leur grand héros, que tous révèrent. Qui est ce géant légendaire ?

PRIMORDIAL

Rang :	Extrême (2 coches par dégât ; inflige 4 dégâts)
Particularités :	• Personnification des forces de la nature • Forme turbulente, au visage changeant • Apparence vaguement humaine ou animale
Motivations :	• Incarner le chaos • S'accrocher aux vestiges du pouvoir
Tactiques :	• Contrôler les éléments • Tout détruire dans un accès de rage primale

Les primordiaux sont dit-on, les vestiges des esprits de dieux depuis longtemps oubliés, et de loin les plus anciens des premiers-nés. Chacun d'entre eux incarne un aspect du monde naturel, imitant vaguement un humain ou un animal. Un primordial de la rivière sera une masse de rochers, de graviers et d'eau jaillissante. Un primordial de la forêt sera constitué de bois, de terre, de roches et de plantes. Un primordial de la montagne sera constitué de moraines et de glace. Un primordial du feu, selon son humeur, pourrait prendre la forme de braises, de cendres et de fumée, ou celle d'un brasier ardent.

Les primordiaux varient en taille, allant de celle d'un humain, jusqu'à la moitié de celle d'un géant. Des rumeurs persistantes évoquent des primordiaux qui vivraient au plus profond des Sylves, ou sur les sommets des Montagnes Voilées, et dont la taille atteindrait celle d'un arbre centenaire. Certains prétendent même que par-delà le Désert Morcelé, on trouverait des primordiaux gigantesques dont la tête se perdrait dans les nuages. Le grondement du tonnerre serait-il l'écho des pas de ces colosses vivant par-delà les limites du monde connu ?

Les primordiaux sont des êtres solitaires dont le caractère est aussi imprévisible que les forces naturelles qu'ils personnifient. Ils peuvent vous ignorer, mais aussi rôder à quelque distance, comme s'ils vous observaient. Mais ils peuvent tout aussi bien vous attaquer. Ils ne parlent aucun langage compréhensible de l'homme. Certains affirment qu'ils ne sont pas doués d'intelligence et ne sont que des manifestations du monde naturel, sans grande différence avec une tempête hivernale.

Comment peut-on tuer un primordial ? Nombreux sont ceux qui se gausseraient d'une telle idée. Autant prétendre vouloir tuer la pluie ou l'océan. Un mystique pourrait vous répondre qu'il vous faudrait une arme imprégnée d'un pouvoir élémentaire. Ne l'écoutez pas. S'il vous arrivait de croiser un primordial, gardez vos distances. Mieux que cela, courez.

Accroche de Quête : Au plus fort de l'hiver, un primordial de feu s'est mis à raser des fermes et à brûler un bois tout proche. La nuit, on peut voir les flammes orange illuminer le ciel. Que pourriez-vous bien tenter pour mettre fin à cette destruction ?

TROLL

Rang :	Redoutable (1 case de progrès par dégât ; inflige 3 dégâts)
Particularités :	• Longs membres • Petits yeux enfoncés dans le crâne • Peau translucide camouflée dans l'environnement • Odorat développé • S'exprime en charabia
Motivations :	• Trouver des choses qui brillent • Conserver des trésors en secret
Tactiques :	• Être sournois • Mordre et griffer • Courir et se cacher

Les trolls vivent principalement dans les Terres Inondées, mais il n'est pas inhabituel d'en croiser un dans l'Arrière-Pays, voire dans le sud des Havres. Ce sont des créatures solitaires, qui se méfient du contact avec les Ferlandais, mais qui sont susceptibles d'attaquer si on les effraye ou qu'on les provoque.

Les trolls se déplacent avec le dos voûté, en se dandinant sur leur quatre membres dégingandés. Lorsqu'ils se redressent, ils sont bien plus grands qu'un homme – certains atteignant presque la taille d'un géant. Leur peau blême est de couleur gris pâle, mais ils sont capables de se camoufler en reproduisant la teinte de leur environnement.

Les trolls collectionnent les objets en tout genre, mais affectionnent plus particulièrement les babioles des Ferlandais. L'idée que d'autres viennent leur dérober les trésors qu'ils accumulent est leur hantise, si bien qu'ils sont constamment à la recherche de nouvelles cachettes. Leurs trésors sont souvent de la camelote sans valeur pour toute autre personne qu'un troll, mais on y trouve occasionnellement des choses de valeur ayant atterri on ne sait comment dans les marais.

Accroche de Quête : Les villageois tolèrent le troll qui vit à proximité, car sa présence dissuade une menace plus grande encore. Il reçoit même parfois des offrandes pour compléter son trésor, en plus de ses quelques chapardages tolérés. Mais récemment, le troll a disparu. Quelle était la menace que le troll contribuait à tenir à distance ?

VAROU

Rang :	Dangereux (2 cases de progrès par dégât ; inflige 2 dégâts)
Particularités :	• Yeux jaunes qui brillent dans le clair de lune • Oreilles pointues et visage affublé d'un museau
Motivations :	• Prendre leur territoire • Défendre les miens • Réprimer l'appel du sang
Tactiques :	• Frapper de nuit • Bondir dans la mêlée • Céder à l'appel du sang

Les varous sont des êtres humanoïdes qui hantent les Sylves Profondes et les bosquets de l'Arrière-Pays. Ils possèdent des traits féroces rappelant ceux des loups. Ils sont larges d'épaules et ont une stature dépassant d'une tête celle d'un humain moyen. Leur longue chevelure est soigneusement tressée et décorée de perles et d'autres babioles.

Les varous accordent une importance capitale à leur territoire. Ils sont souvent en guerre entre clans, mais aussi contre les elfes, pour s'emparer ou défendre des terres. Ils délimitent leur domaine en gravant le symbole de leur clan sur les arbres. Seuls les plus téméraires ignorent ces avertissements. Plusieurs de nos villages, bâtis trop près d'un territoire varou, sont désormais des ruines abandonnées, portant la marque d'un clan de varous victorieux.

Accroche de Quête : Un clan de varous a gravé sa marque sur les arbres entourant une communauté ferlandaise, en déclarant ainsi qu'elle faisait partie de leur territoire. Une attaque est certainement imminente. Qu'allez-vous faire pour l'empêcher ?

VOTRE VÉRITÉ

Un jeune varou reçoit son keth – une dague recourbée – avant d'entamer un rite de passage. Que doit-il accomplir pour gagner sa place parmi les autres adultes de son clan ?

LES ANIMAUX

Les animaux sont les créatures ordinaires que l'on croise le plus couramment dans les Terres de Fer. Certains animaux sont endémiques ; d'autres se retrouvaient également à travers tout le Vieux Monde.

La plupart des animaux sauvages sont craintifs et ne constituent pas une menace pour les humains. Ces créatures n'ont pas de rang et peuvent être attaquées ou manipulées en déclenchant les actions appropriées. Par exemple, l'action *Ravitailler* (page 66) est effectuée pour chasser un cerf ou du petit gibier.

Seules quelques exceptions notables (les prédateurs, les créatures agressives et les animaux entraînés au combat) sont listées dans cette section.

ÉMACIÉ

Rang :	Dangereux (2 cases de progrès par dégât ; inflige 2 dégâts)
Particularités :	• Créature équine à la silhouette squelettique • Yeux vitreux et fantomatiques • Cuir noir écailleux
Motivations :	• Galoper comme le vent
Tactiques :	• Se cabrer • Charger • Piétiner

Les émaciés sont des créatures qu'on ne trouve qu'ici, dans les Terres de Fer. Ils sont capables de se déplacer sur le sol irrégulier des Sylves Profondes et de l'Arrière-Pays avec une vitesse et une grâce surnaturelle. Cela en fait les montures idéales pour les elfes (page 158), qui les élèvent et les entraînent.

Un émacié n'est habituellement pas agressif à moins d'avoir été provoqué, mais il peut s'avérer aussi dangereux que le plus puissant des destriers de guerre monté par un cavalier expérimenté.

Accroche de Quête : Les villages de l'Arrière-Pays succombent les uns après les autres à un régiment d'elfes chevauchant des émaciés. Ceux-ci attaquent avec une force aussi soudaine que violente, en disparaissant avant que la moindre défense ne puisse être organisée. Leur meneur, un guerrier sans rival, chevauche un émacié blanc facilement reconnaissable. Qu'est-ce qui a poussé ces elfes à frapper les Ferlandais ?

VOTRE VÉRITÉ

Certains émaciés sauvages vivent en hardes. Autrefois, ils parcouraient les forêts en grand nombre, mais de nos jours, ils sont bien plus rares. Qu'est-il arrivé pour que ces hardes soient réduites aussi radicalement ?

LOUP

Rang :	Dangereux (2 cases de progrès par dégât ; inflige 2 dégâts)
Particularités :	• Sens affûtés
Motivations :	• Combattre mes rivaux • Marquer mon territoire • Courir avec la meute
Tactiques :	• Traquer • Frapper en meute • Traîner la proie au sol

Les Terres de Fer sont le territoire de chasse de plusieurs espèces de loups. En général, elles ne sont pas agressives et évitent les villages et les voyageurs. Toutefois, les attaques contre les Ferlandais peuvent parfois se produire. Un hiver plus rude que les précédents, ou un nombre insuffisant de proies peuvent pousser une meute à s'attaquer au bétail, voire à des colons imprudents. Quand leurs hurlements résonnent à la nuit tombée, nous espérons que les loups soient assez rassasiés.

Accroche de Quête : Vous trouvez les carcasses d'une meute de loups. Tous sont morts, y compris les louveteaux. Quelle en est la cause ? En quoi est-ce le présage d'un grand danger ?



OURS

Rang :	Redoutable (1 case de progrès par dégât ; inflige 3 dégâts)
Particularités :	• Dents et griffes redoutables • Cuir épais
Motivations :	• Trouver de la nourriture • Défendre les oursons
Tactiques :	• Rugir • Plaquer au sol • Mutiler sauvagement

La plupart des ours ne sont pas agressifs. Ils évitent les humains et ne vous attaqueront probablement pas, sauf s'ils vous considèrent comme une menace.

Toutefois, il y a des exceptions. Les ours argentés des Montagnes Voilées, dont le territoire de chasse s'étend parfois assez loin au sud pour atteindre les Collines des Tempêtes, sont de puissantes créatures aussi territoriales qu'agressives. De même, les ours cendrés que l'on rencontre dans les forêts de toutes les Terres de Fer, sont connus pour leur férocité et leur intelligence. Si l'une ou l'autre de ces espèces flaire votre odeur, vous courez le risque que l'un de ces ours remonte votre piste pour vous attaquer.

Accroche de Quête : Un groupe de chasseurs vient d'abattre un énorme ours cendré en lui décochant une volée de flèches. Son corps a basculé dans le cours d'une rivière et a été emporté par le courant. Malheureusement, il semble que cet ours ait survécu à sa chute et qu'il traque désormais les chasseurs, qui sont sur le chemin du retour vers leur village.

RAT DES MARAIS

Rang :	Pénible (3 cases de progrès par dégât ; inflige 1 dégât)
Particularités :	• Yeux perçants • Longue queue
Motivations :	• Tout dévorer • Se multiplier
Tactiques :	• Attaquer en masse grouillante et mordre

Les rats des marais sont des rongeurs de taille inhabituelle. Ils pullulent dans les Terres Inondées et dans les marécages de l'Arrière-Pays et des Sylves Profondes.

Ils sont capables de dévorer pratiquement n'importe quoi, y compris les charognes et les déchets. Nos greniers à grain et nos celliers sont des cibles faciles pour les rats des marais, capables de creuser des tunnels ou de ronger des murs pour atteindre la nourriture. Les rats des marais sont également capables de s'attaquer à des proies vivantes : des biches, du bétail voire un colon malchanceux. Une nuée de rats des marais peut tuer un cheval et le réduire à l'état de squelette en quelques heures seulement.

Accroche de Quête : Des rats des marais ont ravagé les réserves hivernales d'un village isolé. Comment allez-vous faire en sorte que les habitants puissent avoir assez de nourriture pour passer l'hiver qui vient ?

SANGLIER

Rang :	Dangereux (2 cases de progrès par dégât ; inflige 2 dégâts)
Particularités :	• Poils drus • Longues défenses • Vicieux
Motivations :	• Farfouiller • Protéger son territoire • Défendre ses femelles
Tactiques :	• Charger et encorner • Revenir à la charge

Dans le Vieux Monde, les sangliers sauvages étaient déjà des animaux belliqueux et dangereux. Mais ici, dans les Terres de Fer ? Ils sont encore plus gros et coriaces. Ils attaquent même sans avertissement ou provocation. Ils vous coursent pour vous encorner et vous mordre, avant de revenir à la charge pour recommencer, encore et encore .

Accroche de Quête : Une chasse au sanglier a viré à la tragédie, tandis qu'un colon est attaqué et grièvement blessé. D'où connaissez-vous cette personne ? Quelle terrible vérité vous révèle-t-elle alors qu'elle se trouve à l'article de la mort ?

LES BÊTES

Les bêtes sont de puissantes créatures monstrueuses de grande taille. Bien qu'inconnues dans le Vieux Monde, elles restent néanmoins des espèces naturelles, contrairement aux entités surnaturelles.

Pour déterminer le rôle des bêtes dans votre version des Terres de Fer, consultez la page 141.

ARAIGNÉE FAUCHEUSE

Rang :	Dangereux (2 cases de progrès par dégât ; inflige 2 dégâts)
Particularités :	• Énormes chélicères • Longues pattes et corps boursouflé • Huit yeux noirs iridescents
Motivations :	• Se tenir à l'affût • Se nourrir
Tactiques :	• Se laisser tomber sur une proie • Mordre avec ses chélicères • Capturer dans sa toile

Ces gigantesques créatures sont une menace dans toutes les forêts des Terres de Fer. En dépit de leur grande taille, elles sont capables de se déplacer dans les frondaisons avec une grâce surnaturelle, pour se laisser tomber soudainement sur leurs proies et les agripper pour les emmailloter dans leur toile.

Accroche de Quête : Un nid d'araignées faucheuses a attaqué un contingent Ferlandais. L'unique survivant de cette horrible confrontation parle d'une araignée-mère monstrueuse, plus grande et plus forte qu'un cheval. Quelle était la mission de ce groupe ? Quel objet important avez-vous juré de retrouver sur l'une des victimes ?



BASILIC

Rang :	Extrême (2 coches par dégât ; inflige 4 dégâts)
Particularités :	• Serpent géant • Écailles de couleur brun-jaunâtre • Yeux de couleur jaune vif
Motivations :	• Dévorer
Tactiques :	• Attendre à l'affût • Regard hypnotique • Morsure soudaine • Constriction

Les basilics vivent dans les Terres Inondées, où ils rôdent dans les eaux troubles des marais et se dissimulent dans les fourrés marécageux. C'est là qu'ils attendent patiemment le passage de leurs proies. Ils dévorent le plus souvent des rats des marais ou des biches, mais ils peuvent aisément faire leur repas d'un voyageur ferlandais.

Accroche de Quête : L'aventurier qui avait juré de terrasser un basilic est devenu le dernier repas de celui-ci. Mais en raison de la digestion lente de cette créature, les restes de cet aventurier se trouvent encore dans sa panse, et cela inclut l'épée dont il avait hérité. Quelle était votre relation avec cette personne ? Pourquoi le fait de récupérer cette épée est-il si important, pour vous ?

VOTRE VÉRITÉ

Une partie précise de l'anatomie des basilics est prisée des Ferlandais. Quelle est-elle ? Comment est-elle utilisée ?

BÊTE PRIMALE

Rang :	Extrême (2 coches par dégât ; inflige 4 dégâts)
Particularités :	• Atteint le double de la taille de leurs congénères ordinaires, voire plus
Motivations :	• Dominer • Protéger son territoire
Tactiques :	• Parade d'intimidation • Attaque dévastatrice

Les bêtes primales (comme les loups, ours et sangliers) sont des versions monstrueusement colossales de leurs espèces ordinaires. Ce sont le plus souvent des créatures solitaires, bien que certains loups primaux aient été observés à la tête de meutes de loups ordinaires. Certains les désignent sous le nom de gardiens, les considérant comme l'incarnation même de la terre, et prétendent qu'ils vivraient aussi longtemps que les plus vieux arbres de la forêt.

Accroche de Quête : Un loup primal, blanc comme la neige, vous apparaît en rêve. Une fois réveillé, le souvenir de son regard perçant reste en vous. Est-ce là un sombre présage ou une vision prophétique ? Pourquoi vous sentez-vous contraint de rechercher cette bête ?

VOTRE VÉRITÉ

Quels peuples des Terres du Fer révèrent et protègent les bêtes primales ? À l'inverse, quel groupe les chasse et pour quelle raison ?



LÉVIATHAN

Rang :	Épique (1 coche par dégât ; inflige 5 dégâts)
Particularités :	• Corps massif • Chair dure comme le fer • Yeux noirs impitoyables • Grâce sinueuse
Motivations :	• Somnoler dans les profondeurs • Détruire les intrus
Tactiques :	• Remonter des profondeurs • Éperonner et faire sombrer les navires • Avaler sa proie toute entière

Ces énormes créatures marines rôdent dans les ténèbres des plus profonds fjords et dans les profondeurs abyssales au-delà des Îles Barrières. On les voit parfois refaire surface pour chasser dans les eaux côtières. Ils détruisent sans distinction tous les navires ferlandais qui s'approchent trop près de leurs territoires de chasse.

Les marins les plus vigilants parviennent parfois à observer un léviathan tourner autour de leur navire, pour l'étudier avant d'attaquer. Leur tête en forme de dague est aussi solide et dévastatrice qu'un rostre, capable de disloquer la coque d'un navire d'un seul coup.

Accroche de Quête : Un léviathan rôde le long de la côte, s'en prenant aux bateaux de pêche et aux navires marchands. Parmi les victimes de ces catastrophes, se trouvait une personne qui comptait pour vous. De qui s'agissait-il ? Vous avez juré d'envoyer cette bête rejoindre les profondeurs, mais vous aurez besoin d'une arme mythique pour y parvenir : le Harpon Abyssal, un artefact du Vieux Monde réputé avoir été taillé dans les ossements d'un dieu de la mer disparu depuis une éternité. Où est-ce que cette arme est prétendument cachée ?

VOTRE VÉRITÉ

Certains habitants de la côte croient que les léviathans sont la manifestation d'un esprit ancien. Quel est-il ?

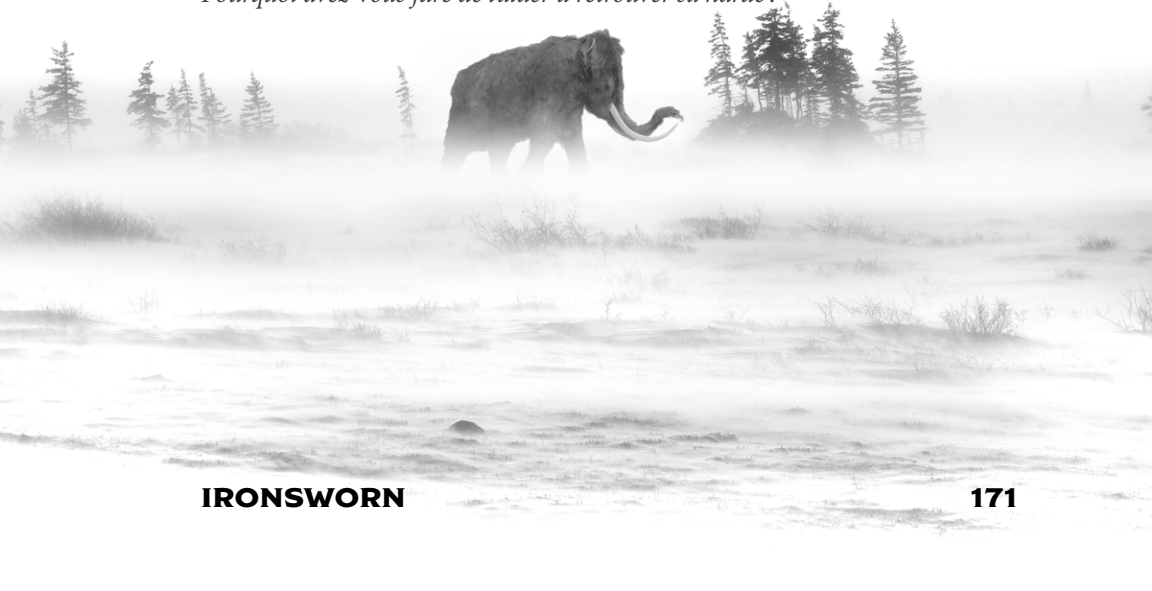
MAMMOUTH

Rang :	Extrême (2 coches par dégât ; inflige 4 dégâts)
Particularités :	• Fourrure laineuse • Énorme tête dotée de défenses recourbées • Trompe préhensile
Motivations :	• Migrer vers les pâturages fertiles • Fourrager en quête de nourriture • Protéger les plus jeunes de la harde
Tactiques :	• Former un cercle de défense • Charger • Piétiner • Empaler

Ces bêtes ressemblent aux éléphants des royaumes du sud du Vieux Monde, mais elles sont plus massives et recouvertes d'une épaisse fourrure. Les mammouths vivent en hardes qui se déplacent dans les Collines des Tempêtes, migrant au sud avec l'arrivée de l'hiver et remontant vers le nord au printemps. Ce ne sont pas des créatures agressives, mais ils sont imperturbables et lutteront jusqu'à la mort pour protéger leurs petits.

Une harde de mammouths est un spectacle aussi merveilleux qu'impressionnant, mais tout colon un tant soit peu intelligent gardera ses distances et restera sous le vent en leur présence.

Accroche de Quête : Un jeune mammouth s'égare seul dans un village ferlandais. Pourquoi avez-vous juré de l'aider à retrouver sa harde ?



WYVERNE

Rang :	Extrême (2 coches par dégât ; inflige 4 dégâts)
Particularités :	• Immenses ailes membraneuses • Rangées de dents comme des poignards • Cuir épais aux reflets métalliques • Longue queue
Motivations :	• Observer ses proies depuis le ciel • Se nourrir
Tactiques :	• Fondre en piqué • Attraper sa proie dans sa gueule • Rugir de façon terrifiante • Fouetter avec sa queue

On trouve plusieurs espèces de wyvernes dans les Terres de Fer. À l'ouest, les wyvernes fauves nichent dans les falaises des Îles Barrières et de la Côte Déchirée, se nourrissant des poissons qui fraient dans les eaux environnantes. Plus loin dans les terres, les wyvernes vertes hantent les régions forestières. Les plus grandes et redoutables de toutes, les wyvernes de fer, chassent dans les Collines des Tempêtes et sur les pentes des Montagnes Voilées.

Toutes les wyvernes possèdent des têtes carnassières avec de larges mâchoires, des corps larges et des queues serpentiformes. Elles ont de courtes pattes arrières et de longs bras qui supportent leurs ailes membraneuses. Une fois en vol, ce sont des créatures aussi terrifiantes que magnifiques. Tandis qu'au sol, elles se traînent lourdement sur leurs quatre membres, les ailes repliées et les mâchoires grandes ouvertes, en fixant obstinément leur proie. Les wyvernes sont l'incarnation animale de toute la cruauté des Terres de Fer. Elles sont la mort qui vole.

Accroche de Quête : Les antiques peintures rupestres que l'on trouve dans les Collines des Tempêtes montrent des créatures humanoïdes se déplaçant à dos de wyvernes. Peut-être est-il possible de dompter ces bêtes. Pourquoi êtes-vous si obsédé par cette possibilité ?

VOTRE VÉRITÉ

Des rumeurs persistantes évoquent un cimetière de wyvernes, dans lequel les spécimens les plus âgés se rendraient d'instinct, quand elles sentent leur fin proche. Où est censé se trouver ce lieu ? Quel usage les Ferlandais réservent-ils aux ossements de wyvernes ?

LES HORREURS

Les horreurs sont des entités surnaturelles. Dans le Vieux Monde, ce n'était guère que des superstitions et des légendes. Mais ici, ces cauchemars sont bien réels. Les Terres de Fer sont un terrain fertile pour les forces des ténèbres. Le mal qui y prend racine produit ces êtres morts-vivants constitués de pure vengeance ou de haine gratuite.

De nombreuses horreurs peuvent être temporairement vaincues par des attaques physiques, mais ne peuvent pas être tuées. Elles sont au-delà de la mort.

Pour déterminer le rôle des horreurs dans votre version des Terres de Fer, consultez la page 143.

CHIMÈRE

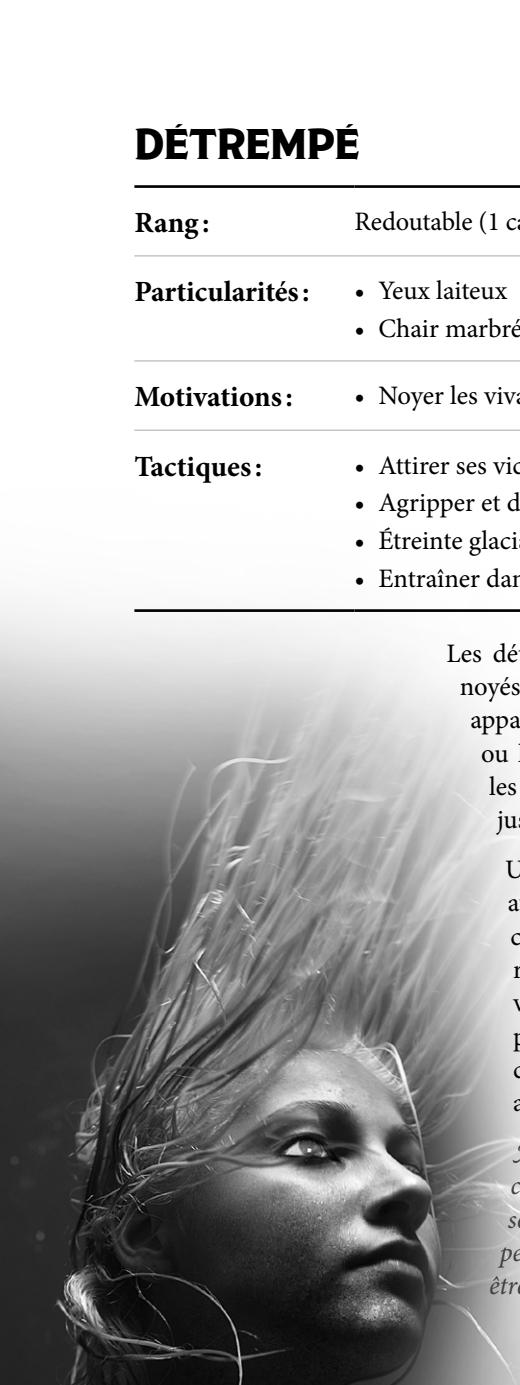
Rang :	Extrême (2 coches par dégât ; inflige 4 dégâts)
Particularités :	• Masse grouillante de carcasses et de viscères • Odeur de putréfaction
Motivations :	• Faim insatiable
Tactiques :	• Horrible plainte • Assaut infatigable • Griffer, mordre et déchiqueter

Une chimère est un tas informe de chair animale putréfiée, animé d'une vie surnaturelle. Son corps est constitué d'un agglomérat de diverses créatures mortes, fusionnées en une entité massive et protéiforme, qui ne connaît que la douleur et la faim. Quand une douzaine d'yeux injectés de sang se fixent sur vous, quand d'innombrables bouches s'ouvrent à l'unisson pour geindre, alors votre seul espoir se trouve dans une mort rapide.

Accroche de Quête : De multiples chimères ont émergé du cœur d'une forêt dense. Quelle force maléfique est à l'œuvre en ces lieux ?

DÉTREMPÉ

Rang :	Redoutable (1 case de progrès par dégât ; inflige 3 dégâts)
Particularités :	• Yeux laiteux • Chair marbrée
Motivations :	• Noyer les vivants
Tactiques :	• Attirer ses victimes à proximité de l'eau • Agripper et donner des coups de griffes dentelées • Étreinte glaciale • Entraîner dans les profondeurs



Les détrempés sont les esprits sans repos des noyés ou des morts jetés à l'eau. Ils peuvent apparaître dans les mers, les rivières, les étangs ou les marécages. La solitude et le chagrin les poussent à attirer leurs victimes vivantes jusque dans leurs repaires aquatiques.

Un détrempé n'est pas limité à la zone autour de sa sépulture. En fait, certains croient que le fait de survivre à une rencontre avec un détrempé vous laissera vulnérable à une nouvelle attaque à proximité de n'importe quel plan d'eau, et ce jusqu'à ce que cet esprit achève ce qu'il a entrepris.

Accroche de Quête : Une personne que vous connaissiez vous apparaît après sa mort, sous la forme d'un détrempé. Qui était cette personne ? Y a-t-il quoi que ce soit qui puisse être accompli pour lui offrir le repos ?

VOTRE VÉRITÉ

De nombreux Ferlandais effectuent un rituel rapide chaque fois qu'ils se trouvent près d'un plan d'eau, en espérant ainsi se prémunir des détrempés qui rôdent. En quoi consiste ce rituel ? Y a-t-il une part de vérité dans cette coutume ?

ÉGARÉ

Rang :	Redoutable (1 case de progrès par dégât ; inflige 3 dégâts)
Particularités :	• Des manifestations subtiles et perturbantes • Même apparence que de son vivant • Révéler les ravages de la mort • Puanteur de la tombe
Motivations :	• Tourmenter les vivants • Trouver le repos
Tactiques :	• S'évanouir puis réapparaître • Visage horrifiant • Déchaîner le chaos

Les égarés sont des esprits sans-repos qui sont restés attachés à ce monde par une mort violente ou injuste. Ils peuvent être liés à un lieu, un objet, voire une personne.

Un égaré qui se manifeste sous la forme d'un être physique peut être banni en parvenant à le vaincre au combat, mais seulement de façon temporaire. Un égaré ne trouvera la paix que lorsque sa mort sera vengée ou résolue. Certains affirment qu'un égaré peut être banni par un rituel, mais rares sont ceux qui possèdent encore ce savoir.

Accroche de Quête : Vous êtes hanté par un égaré. De qui s'agit-il ? Que demande-t-il de vous ?

VOTRE VÉRITÉ

Lorsque quelqu'un subit une mort violente ou qu'il est victime d'un meurtre, ils est souvent mis en terre en suivant un rituel spécifique. La croyance veut que cela l'empêche de revenir sous la forme d'un égaré. Quel est ce rituel ? Quels matériaux rares demande-t-il ?

ÉVIDÉ

Rang :	Extrême (2 coches par dégât ; inflige 4 dégâts)
Particularités :	• Forme vaguement humanoïde constituée de terre, de plantes et d'insectes • Orbites noires vides derrière un masque elfique • Odeur de sol humide et de matière morte
Motivations :	• Rendre la justice
Tactiques :	• Riposter avec une force dévastatrice • Attirer à lui un maelstrom de débris pour se reformer et grandir • Envelopper et étouffer ses proies

Il est dit que les elfes qui subissent une mort injuste ou cherchent à se venger sont capables de se relever sous la forme d'un évidé. Ce sont des masses grouillantes de feuilles mortes, de plantes, de boue, de charognes et d'insectes. Ils se déplacent d'une démarche traînante cauchemardesque. Leur visage n'est rien d'autre que le masque de bois qu'ils portaient de leur vivant. Leur voix siffle comme le bruit du vent emportant des feuilles mortes.

Comme les égarés, les évidés peuvent être temporairement vaincus, mais ils ne peuvent pas être tués par des moyens physiques. Ce sont des forces implacables, liées à ce monde par une motivation unique : la vengeance.

Accroche de Quête : Un évidé terrorise un village ferlandais. Que cherche-t-il ? Qu'allez-vous faire pour l'arrêter ?

VOTRE VÉRITÉ

Comment est-ce que les communautés elfiques considèrent les évidés ? Sont-ils vus comme des esprits vengeurs mais justes ou au contraire, comme de dangereuses aberrations ?

GIVRE-LIÉ

Rang :	Redoutable (1 case de progrès par dégât ; inflige 3 dégâts)
Particularités :	• Chair desséchée et momifiée • Yeux bleus glacés • Un cri caverneux et déchirant
Motivations :	• Absorber la chaleur des vivants
Tactiques :	• Détecter la chaleur • Toucher vampirique

Certaines des victimes qui succombent aux longs hivers ou aux terribles tempêtes des régions septentrionales reviennent à la vie sous une forme horrible, celle des givre-liés. Ces cadavres animés sont condamnés à rechercher perpétuellement la chaleur dont la mort les a privés.

Accroche de Quête : Un groupe de givre-liés rôde le long d'une piste dans les montagnes. Ce chemin est le seul permettant d'accéder sans risque aux vallées depuis un village minier.

VOTRE VÉRITÉ

Est-ce que d'autres créatures que les humains des Terres de Fer peuvent devenir givre-liés ? Si c'est le cas, alors la non-vie leur confère une force surnaturelle. Donnez à ces créatures mortes-vivantes un rang supérieur d'un cran à leur version vivante.

REVENANT DU FER

Rang :	Extrême (2 coches par dégât ; inflige 4 dégâts)
Particularités :	• Coquille vide constituée de pièces d'armure et d'autres morceaux de métal • Manie des armes de fer • S'exprime d'une voix grave et retentissante
Motivations :	• Réaliser son vœu • Détruire tout ce qui se dresse sur sa route
Tactiques :	• Attaques implacables • Attirer à lui le fer grâce à un puissant champ magnétique

Certains vœux sont prononcés avec tant de ferveur qu'ils survivent à la mort. Un revenant du fer est une force désincarnée possédant une volonté furieuse, donnant à un vœu inachevé, prononcé par un Ferjuré, une horrible forme de construction métallique.

Vos attaques pourront le ralentir ou briser temporairement sa coquille d'armure, mais il ne possède aucune chair pouvant être percée et ne peut pas être tué. Un revenant du fer ne s'arrêtera pas avant d'avoir exaucé son vœu.

Accroche de Quête : Une personne que vous connaissiez a désormais pris la forme d'un revenant du fer. De qui s'agit-il ? Quel est son vœu ?



SQUELETTE

Rang :	Dangereux (2 cases de progrès par dégât ; inflige 2 dégâts)
Particularités :	• Cadavre squelettique • Ossements jaunis • Lambeaux de vêtements et d'armure
Motivations :	• Détruire toute vie
Tactiques :	• Foncer à une vitesse insoupçonnée • Attaquer avec les armes possédées de son vivant • Agripper et griffer

Les squelettes sont des restes humains animés d'une vie surnaturelle. La source de l'énergie maléfique qui les anime reste un mystère. Certains disent qu'il s'agit de la volonté de dieux sombres. D'autres qu'un mal ancien imprègne ces terres et qu'il s'infiltre jusque dans les os poreux des défunts. Ou peut-être est-ce l'œuvre de mystiques corrompus.

Les squelettes errent habituellement autour du lieu de leur sépulture : un site funéraire, un champ de bataille maudit ou un village dévasté par la maladie ou la violence. Rien ne subsiste de leur vie passée. Ce sont des monstres sans âme uniquement guidés par leur volonté de détruire les vivants.

Accroche de Quête : Une horde de squelettes marche sans relâche en direction des Havres. Quelles forces maléfiques ont réuni cette armée de morts-vivants ? Comment allez-vous les stopper ?

CHAPITRE 6

ORACLES



CHERCHER L'INSPIRATION

Dans *Ironsworn*, un oracle désigne tout ce qui permet de générer des résultats aléatoires qui vous aident à déterminer les conséquences d'une action, un détail de votre monde, l'action d'un PNJ ou un événement du récit.

Parmi les choix disponibles dans l'action *Consulter l'Oracle*, l'un d'eux consiste à « trouver une idée » (page 119). Vous pouvez utiliser cette option (en lieu et place ou en supplément de la table oui/non) pour répondre à des questions ouvertes ou pour vous inspirer de nouvelles situations.

Obtenir une égalité sur une action (page 9) peut aussi vous donner l'opportunité d'introduire des complications et des surprises dans le récit, par le biais d'incitations aléatoires.

Ce chapitre inclut une série d'incitations aléatoires, présentées sous la forme de tables aléatoires. Vous pouvez utiliser ces tables d'oracles pour répondre à des questions concernant votre monde, pour faire avancer votre récit, mais aussi pour vous inspirer des événements dramatiques et des révélations. Certains oracles sont réservés à des questions spécifiques et banales, pour vous simplifier la tâche (« Quel est le nom du guérisseur ? »). D'autres vous proposent des résultats plus abstraits, que vous devrez interpréter en fonction de la situation actuelle (« Que se produit-il ensuite ? »).

LES ORACLES EN MODES SOLO ET COOP

Les oracles d'*Ironsworn* ne sont pas censés remplacer le MJ. Au lieu de cela, ils tirent parti du pouvoir de votre interprétation créative. Posez votre question, faites un jet dans l'une des tables, puis considérez la réponse obtenue dans le contexte de votre situation actuelle et de votre récit. Quelle est la première chose qui vous vient à l'esprit ? Est-ce un élément qui vient renforcer l'aspect dramatique de votre récit ou au contraire, qui l'emmène dans une nouvelle direction intéressante ou surprenante ? Est-ce que cela vous semble adapté ? Si c'est bien le cas, alors faites-le se produire.

Si vous suivez votre instinct tout en restant ouvert à des rebondissements et des retournements de situations intéressants, alors vous parviendrez à obtenir une grande partie des récompenses narratives que vous auriez obtenues en jouant avec un MJ. En fait, vous serez surpris du nombre de fois où un résultat au premier abord aléatoire semble s'intégrer directement dans le récit de votre personnage et le monde que vous avez établi au fil du jeu. Cela est dû au pouvoir de l'interprétation créative.

> Vous obtenez un échec sur l'action *Entreprendre un Voyage*, puis faites un jet dans la table de *Payer le Prix* (page 115), avec comme résultat « Un nouveau danger ou un nouvel ennemi se révèle. » Vous n'êtes pas sûr de ce que cela signifie dans le contexte de votre voyage actuel, alors vous décidez de trouver une idée pour voir ce qui se produit. Vous faites donc un jet

sur les tables des oracles d'Action et de Thème (page 190), et obtenez « Renforcer Vengeance ». À partir de cette incitation, vous décidez qu'il serait intéressant de faire réapparaître un certain ennemi qui garde rancune contre vous. Il a rassemblé des alliés et remonté votre piste.

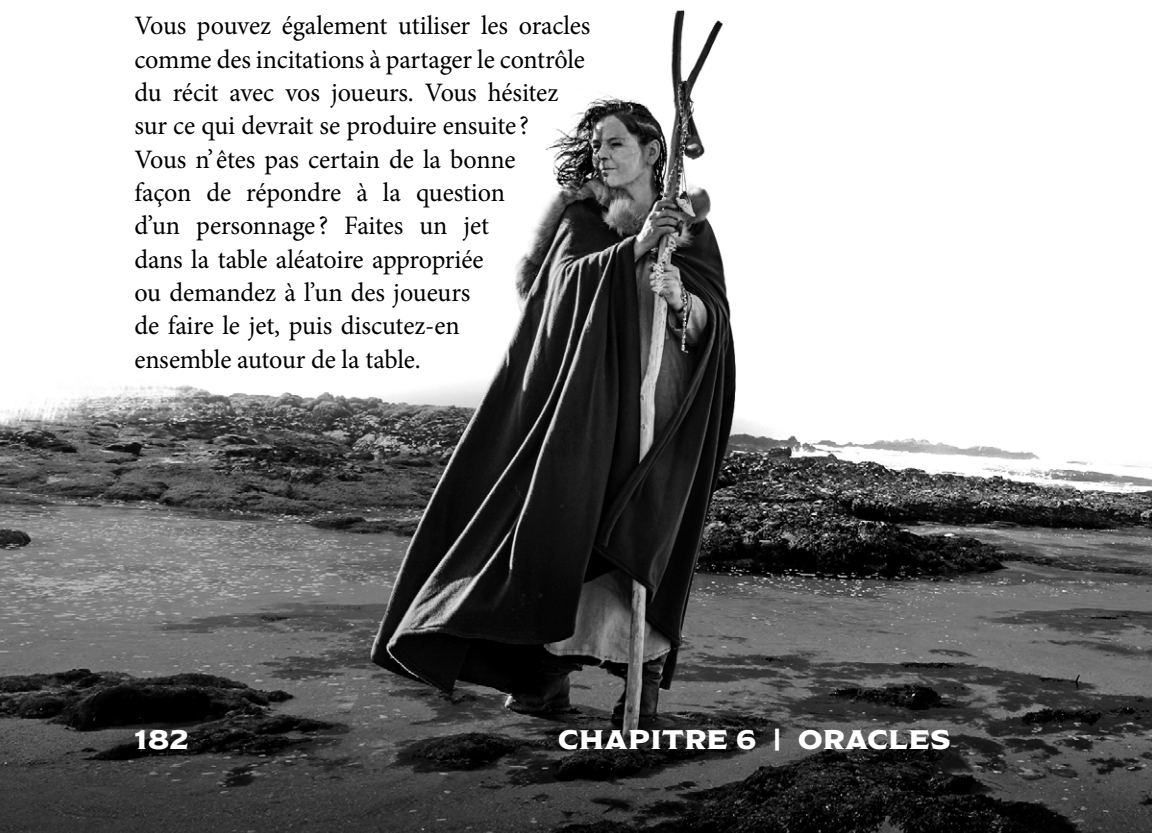
LES ORACLES EN MODE GUIDÉ

Le MJ peut utiliser les oracles comme soutien durant le jeu et pour agrémenter ses décisions narratives. Les oracles ordinaires, comme celui des noms (page 200), sont utiles pour rapidement obtenir des détails, tandis que les oracles interprétatifs, tels que les tables d'Action et de Thème (page 190), peuvent être utilisées pour trouver de nouvelles idées.

Alors que les personnages *Séjournent* dans un petit village perdu dans les Terres Inondées, ils obtiennent une égalité sur leur jet. Tout le groupe est d'accord pour utiliser cette égalité afin de lancer une nouvelle quête. Le MJ fait un jet dans la table de Troubles de Village (page 197). L'oracle répond : « Une production s'interrompt. »

Le MJ interprète ce résultat. « Ce village dépend de la récolte régulière d'une plante médicinale rare qu'on ne trouve qu'au milieu des marais, annonce-t-il aux joueurs, mais ce lieu est le territoire d'un énorme basilic surnommé "le borgne". Il y a une semaine, un groupe de chasseurs expérimentés a quitté le village pour abattre l'animal, mais ils ne sont jamais revenus. »

Vous pouvez également utiliser les oracles comme des incitations à partager le contrôle du récit avec vos joueurs. Vous hésitez sur ce qui devrait se produire ensuite ? Vous n'êtes pas certain de la bonne façon de répondre à la question d'un personnage ? Faites un jet dans la table aléatoire appropriée ou demandez à l'un des joueurs de faire le jet, puis discutez-en ensemble autour de la table.



LES ORACLES DU FER

COMMENT UTILISER LES TABLES ALÉATOIRES



Posez votre question et choisissez la table d'oracle appropriée.



Lancez vos dés d'oracle (page 22) pour générer un nombre entre 1 et 100.



Consultez le résultat de votre jet dans la table aléatoire. L'oracle vous révélera sa réponse.



Considérez la réponse dans le contexte de votre question et de la situation actuelle. Le résultat est-il adapté ? Vous inspire-t-il ?



Si la réponse est difficile à interpréter dans votre situation, vous pouvez consulter les réponses adjacentes ou en inverser les chiffres (37=73).



Si vous tenez votre réponse, alors vous êtes paré ! Jouez pour voir ce qui se produit. Si vous souhaitez obtenir plus de détails, vous pouvez en discuter avec les autres joueurs ou faire un jet complémentaire dans une autre table.



Si vous éprouvez des difficultés, vous pouvez refaire un jet, tenter une autre table ou juste vous fier à votre instinct et décider de ce qui se produit ensuite.

LORSQU'UNE RÉPONSE AMÈNE D'AUTRES QUESTIONS

Vous n'êtes pas limité à un seul jet dans une seule table d'oracle lorsque vous posez une question. Si cela vous convient, le résultat obtenu sur un oracle peut vous aider à interpréter le résultat obtenu dans un autre. Vous pouvez même utiliser la table *Consulter l'Oracle* (page 118) afin de clarifier une réponse par une question subsidiaire de type oui/non.

Toutefois, restez prudent quand vous employez cette technique. Des questions et des jets trop nombreux vont donner l'impression que votre session est un exercice aléatoire. Fiez-vous à votre instinct. N'utilisez les oracles que pour remplir les blancs. Tentez de garder les choses en mouvement.

> Vous utilisez l'oracle d'Objectifs de Personnage (page 198) pour identifier la principale motivation d'un PNJ. La réponse obtenue est : « Redresser un tort. » Vous n'avez pas immédiatement d'idées sur la façon dont cela s'applique à ce personnage, donc vous faites un jet dans la table de Thème (page 191) pour plus de détails. L'oracle vous répond : « Territoire. » Vous décidez que les terres et la ferme du PNJ lui ont été dérobées par un rival. C'est cela, le tort qu'il cherche à redresser.

TABLES D'ORACLES ET ÉGALITÉS

Les égalités n'ont pas d'effet particulier lorsque vous les obtenez dans ces tables d'oracles. Vous pouvez donc les ignorer.

INTRODUCTION AUX ORACLES

Ce chapitre vous propose de nombreuses tables d'oracles. Vous êtes libre d'utiliser ces oracles de toutes les manières qui conviennent à vos préférences et aux besoins de votre récit, mais voici quelques recommandations générales.

ORACLE 1 : ACTION (PAGE 190)

Utilisez cette table pour vous inspirer une découverte, un événement, un objectif de personnage ou une situation. Un jet dans cette table peut être combiné avec un Thème (voir ci-dessous) pour vous donner une action et un sujet. Puis, interprétez le résultat en vous basant sur le contexte de la question et de votre situation actuelle.

ORACLE 2 : THÈME (PAGE 191)

Comme pour l'oracle d'Action, il s'agit d'une table interprétative que vous pouvez utiliser pour répondre à vos questions ou générer de nouvelles situations. Une fois combinées, les tables d'Action et de Thème vous procurent des incitations créatives adaptées à la plupart des situations et des questions que vous pouvez rencontrer. En fait, avec un peu d'imagination, il est possible de jouer en n'utilisant que ces deux tables.

Vous avez juré de récupérer un artefact volé, qu'une communauté considère comme sacré. Dans votre enquête visant à trouver des suspects, vous déclenchez l'action *Récolter des Informations* en questionnant le chef du village.

Vous obtenez un coup fort, mais où vous mènent ces indices ? Vous *Consultez l'Oracle*, en faisant des jets dans les tables d'Action et de Thème. Vous obtenez la réponse : « Quitter Mysticisme. »

En interprétant ce résultat, vous décidez que le suspect le plus probable est une mystique itinérante, qui a quitté le village juste avant que le vol n'ait été découvert.

ORACLE 3 : RÉGIONS (PAGE 192)

Utilisez cet oracle lorsque vous souhaitez désigner une région au hasard dans les Terres de Fer.

ORACLE 4 : LIEUX (PAGE 192)

Utilisez cet oracle lorsque vous voyagez, pour générer un point d'intérêt ou pour répondre à une question sur un lieu dans lequel une personne ou un objet peut se trouver.

Votre jet peut générer un lieu ou une particularité géographique qui n'est pas adaptée au contexte de votre emplacement actuel. Si c'est le cas, suivez les recommandations page 183 pour générer un nouveau résultat (en consultant les rangées adjacentes ou en inversant les chiffres) ou conservez votre première réponse pour introduire un élément inattendu.

Vous demandez : « Quelle était la destination de cette mystique ? »

L'oracle de Lieux vous donne la réponse : « Rivière ». Vous décidez qu'elle a voyagé au sud du village, en embarquant sur un navire marchand.



ORACLE 5 : EAUX CÔTIÈRES (PAGE 192)

Utilisez cet oracle lorsque vous voyagez à bord d'un navire ou d'une embarcation le long de la côte et que vous devez identifier un point d'intérêt ou une destination.

ORACLE 6 : DESCRIPTIONS DE LIEUX (PAGE 193)

Utilisez cet oracle pour ajouter des détails aux oracles de Lieux ou d'Eaux Côtières, mais aussi indépendamment, pour générer la description d'un lieu. Vous pouvez faire plusieurs jets pour obtenir plus de détails.

> Vous voyagez en aval sur un bateau de location. Vous souhaitez ajouter quelques détails à votre voyage, donc vous consultez l'oracle de Descriptions de Lieux : « Comment est la rivière ? » Celui-ci vous répond : « Inaccessible. »
>
> Vous interprétez ce résultat comme indiquant la présence de bancs de sable qui vous empêchent de naviguer sur certains segments de la rivière, ce qui force l'équipage à porter l'embarcation le long de la berge. Une parfaite opportunité pour déclencher une embuscade…

ORACLE 7 : NOMS DE VILLAGES (PAGE 194)

Consultez cet oracle pour obtenir un nom thématique de village ferlandais. Faites un premier jet pour déterminer une catégorie, puis un second pour obtenir un résultat au sein de cette catégorie. Ou bien, ne faites qu'un jet pour la catégorie et inventez un nom adapté à votre thème. Dans les deux cas, considérez le sens de ce nom et la façon dont il impacte l'environnement de ce village, ses moyens de subsistance, sa culture et son histoire. Cela peut, en retour, vous inspirer des accroches narratives et vous offrir de nouvelles opportunités de quêtes.

ORACLE 8 : GÉNÉRATEUR RAPIDE DE NOMS DE VILLAGE (PAGE 196)

Utilisez cet oracle simplifié comme alternative pour les noms de villages. Faites un premier jet pour le préfixe et un second pour le suffixe. Si la combinaison ne fonctionne pas, consultez les rangées adjacentes ou inversez les chiffres. Une fois votre réponse obtenue, visualisez quelle particularité, personne ou événement a inspiré ce nom.

ORACLE 9 : TROUBLES DE VILLAGE (PAGE 197)

Utilisez cette table aléatoire pour générer une accroche narrative pour un problème auquel doit faire face toute une communauté. Cet oracle peut vous donner l'inspiration d'un nouveau vœu pour votre personnage ou servir d'incitation pour un problème rencontré lorsque vous interagissez avec les membres d'une communauté. Utilisez d'autres oracles, selon les besoins, pour vous aider à mieux définir cette réponse.

> Vous avez été attaqué par des pillards pendant le halage de votre bateau sur des hauts-fonds, et êtes parvenu de justesse à repousser l'attaque. Désormais, vous avez besoin de soins, de vous reposer et de vous ravitailler au prochain village.
>
> Premièrement, vous devez générer le nom de celui-ci. Vous consultez l'oracle de Noms de Villages et obtenez « Un événement historique » pour la catégorie et « Première Rencontre » dans les exemples. Vous décidez que ce village a été bâti sur le site de la première rencontre entre les elfes et les humains.
>
> Vous obtenez une égalité sur votre jet de *Séjourner* et décidez d'introduire une nouvelle accroche narrative. Vous demandez : « Quel est le problème, ici ? », en faisant un jet dans la table de Troubles de Village.
>
> L'oracle répond : « Une dette arrive à échéance. »
>
> Peut-être que la troupe de pillards que vous avez affrontée en amont de la rivière contraint également le village de Première-Rencontre à les nourrir. Les pillards seront bientôt de retour, mais les villageois ne survivront pas à l'hiver sans les maigres provisions qu'ils ont pu mettre de côté. Vous *Jurez un Vœu de Fer* dans le but de les aider.

ORACLE 10 : RÔLES DE PERSONNAGE (PAGE 198)

Utilisez cet oracle pour définir les antécédents d'un personnage, mais aussi pour générer une rencontre aléatoire.

ORACLE 11 : OBJECTIFS DE PERSONNAGE (PAGE 198)

Utilisez cet oracle pour définir les principales motivations d'un PNJ ou d'une faction. Il peut également être utilisé pour initier une nouvelle quête de votre personnage.

ORACLE 12 : DESCRIPTIONS DE PERSONNAGE (PAGE 199)

Utilisez cet oracle pour vous aider à préciser la personnalité ou les traits physiques d'un personnage. Faites des jets successifs pour obtenir des détails supplémentaires. Vous pouvez combiner les trois oracles de personnages (10, 11 et 12) plus un jet dans la table de noms appropriés, pour construire l'ébauche d'un PNJ.

ORACLE 13 : NOMS FERLANDAIS (PAGE 200)

Utilisez cet oracle pour générer rapidement un nom pour un personnage Ferlandais. Faites un jet dans l'une des deux tables proposées. Les noms de famille ne sont pas usuels dans les Terres de Fer et les prénoms sont souvent unisexes. Si le nom obtenu ne correspond pas au personnage ou que vous n'aimez pas sa sonorité, vous pouvez dévier d'une rangée au-dessus ou en dessous de la réponse obtenue ou en inverser les chiffres.

Vous pouvez aussi ignorer cet oracle et utiliser les noms d'usage qui vous conviennent, ou n'importe quel générateur de nom pour baptiser vos personnages Ferlandais.

> Que savent les villageois à propos du chef des pillards ? Vous faites un jet dans les oracles de personnage pour en apprendre plus à son sujet. L'oracle des Rôles de Personnage vous indique sa fonction de « Meneur. » L'oracle des Objectifs vous indique que sa mission consiste à « Assurer un devoir ». Puis, vous demandez ce qui le distingue des autres, en faisant un jet dans la table de Description de PNJ, pour lequel l'oracle vous répond : « Obsédé. »
>
> En combinant ces éléments, vous décidez que le chef des bandits était autrefois le meneur d'un village situé plus loin au nord. Ses alliés et lui furent exilés à la suite d'un coup d'État. Il a juré de protéger ses partisans dans leur nouvelle vie de parias, mais il est également obsédé par la reconquête de son fief.
>
> Avec quelques jets et un peu d'interprétation, vous venez d'ajouter une certaine épaisseur et du pathos à ce qui autrement, n'aurait été qu'un simple vilain lambda. Vous faites un dernier jet pour lui donner un nom et l'oracle vous répond : « Khulan. »

ORACLE 14 : NOMS ELFIQUES (PAGE 202)

Utilisez cet oracle pour générer le nom d'un personnage issu du peuple elfe. Pour en savoir plus sur les elfes peuplant les Terres de Fer, consultez la page 158.

ORACLE 15 : AUTRES NOMS (PAGE 203)

Utilisez cet oracle pour les personnages premiers-nés, incluant les géants, les varous et les trolls.

ORACLE 16 : TACTIQUES DE COMBAT (PAGE 204)

Utilisez cet oracle pour vous aider à trouver l'inspiration pour une action de PNJ au combat. Lorsque vous hésitez sur ce que votre ennemi va faire ensuite, en particulier lorsque celui-ci possède l'initiative, faites un jet dans cette table et interprétez le résultat en fonction de l'ennemi concerné et de la situation.

Vous affrontez Khulan, le chef des pillards. Vous chargez vers lui en faisant tournoyer votre épée. Votre adversaire pare facilement votre coup et gagne l'initiative. Que fait-il ensuite ? Vous faites un jet dans la table de Tactiques de Combat. L'oracle vous répond : « Provoquer une riposte imprudente. »

Khulan se rit de vous, en frappant le manche de sa hache contre son bouclier. « Viens ! » crie-t-il, en vous poussant à attaquer de façon irréfléchie. « C'est tout c'que t'as dans l'ventre ? »

Vous *Faites Face au Danger* pour tenter de résister à sa provocation...

ORACLE 17 : CONTRECOUPS MYSTIQUES (PAGE 205)

Ceux qui pratiquent la magie risquent de se trouver à la merci du chaos. Cet oracle peut compléter, voire remplacer, la table de l'action *Payer le Prix* (page 115) lorsque vous résolvez le résultat d'un rituel raté ou d'une autre interaction négative avec les forces mystiques. Utilisez cet oracle dans des moments dramatiques ou lorsque vous devez introduire un résultat inattendu en conséquence d'une égalité.

ORACLE 18 : REBONDISSEMENTS MAJEURS (PAGE 206)

Utilisez cet oracle pour introduire une surprise ou une révélation dans le récit. La plupart de ces résultats ont des implications négatives et peuvent être utilisés pour résoudre une égalité survenant à un moment crucial de votre récit. C'est un outil particulièrement efficace pour résoudre le résultat d'une action ayant obtenue un double 10 sur vos dés de défi.

Cet oracle vous offre des résultats similaires à la table de l'action *Payer le Prix* (page 115), mais il est plus axé sur des événements dramatiques liés à vos quêtes actuelles.

Khulan a été vaincu, mais vous avez obtenu un échec avec une égalité de 10 lorsque vous *Réalisez votre Vœu*. Peut-être que ces pillards font partie d'une force plus importante ? Le village est donc toujours en danger, ce qui laisse votre vœu en suspens. Pour obtenir plus de détails et résoudre l'égalité, vous faites un jet dans l'oracle de Rebondissements Majeurs. L'oracle vous répond : « Deux situations apparemment sans lien s'avèrent être connectées. »

En vous basant sur cette réponse, vous décidez de connecter cette confrontation avec votre quête initiale. Le pillard et le reste de son clan portent tous une marque au fer rouge ayant la même forme que la relique volée. Qu'est-ce que cela signifie ? Vous devez jouer pour le découvrir...

ORACLE 19 : RANGS DE DÉFI (PAGE 206)

Utilisez cet oracle lorsque vous souhaitez déterminer aléatoirement le rang de défi d'une quête, d'un voyage ou d'un combat.

ORACLE 1 : ACTION

1	Comploter	35	Hésiter	69	Avancer
2	Riposter	36	Supprimer	70	Commander
3	Faiblir	37	Chasser	71	Refuser
4	Initier	38	Partager	72	Trouver
5	Créer	39	Détruire	73	Livrer
6	Jurer	40	Éviter	74	Cacher
7	Venger	41	Rejeter	75	Fortifier
8	Garder	42	Demander	76	Trahir
9	Vaincre	43	Explorer	77	Sécuriser
10	Contrôler	44	Soutenir	78	Arriver
11	Briser	45	Saisir	79	Affecter
12	Risquer	46	Déplorer	80	Changer
13	Capituler	47	Révéler	81	Défendre
14	Inspecter	48	Récolter	82	Débattre
15	Piller	49	Braver	83	Encourager
16	Esquiver	50	Transformer	84	Suivre
17	Assaillir	51	Persévérer	85	Construire
18	Dévier	52	Servir	86	Localiser
19	Menacer	53	Commencer	87	Subir
20	Attaquer	54	Déplacer	88	Relâcher
21	Quitter	55	Coordonner	89	Perdre
22	Préserver	56	Résister	90	Réduire
23	Manipuler	57	Attendre	91	Aggraver
24	Enlever	58	Impressionner	92	Distraire
25	Éliminer	59	Prendre	93	Voyager
26	Retirer	60	Opposer	94	Escorter
27	Abandonner	61	Capturer	95	Apprendre
28	Enquêter	62	Envahir	96	Communiquer
29	Retenir	63	Défier	97	Partir
30	Concentrer	64	Acquérir	98	Fouiller
31	Découvrir	65	Protéger	99	Charger
32	Rompre	66	Finir	00	Invoquer
33	Aider	67	Renforcer		
34	Maintenir	68	Restaurer		

ORACLE 2 : THÈME

1	Risque	35	Histoire	69	Récompense
2	Capacité	36	Monde	70	Destin
3	Prix	37	Vœu	71	Élan
4	Allié	38	Protection	72	Pouvoir
5	Bataille	39	Nature	73	Mémoire
6	Sécurité	40	Opinion	74	Ruine
7	Survie	41	Fardeau	75	Mysticisme
8	Arme	42	Vengeance	76	Rival
9	Blessure	43	Opportunité	77	Problème
10	Abri	44	Faction	78	Idée
11	Meneur	45	Danger	79	Représailles
12	Peur	46	Corruption	80	Santé
13	Temps	47	Liberté	81	Compagnie
14	Devoir	48	Dette	82	Ennemi
15	Secret	49	Haine	83	Religion
16	Innocence	50	Possession	84	Esprit
17	Renommée	51	Étranger	85	Gloire
18	Direction	52	Passage	86	Désolation
19	Mort	53	Territoire	87	Force
20	Honneur	54	Créature	88	Connaissance
21	Travail	55	Maladie	89	Vérité
22	Solution	56	Avantage	90	Quête
23	Outil	57	Sang	91	Fierté
24	Équilibre	58	Langage	92	Perte
25	Amour	59	Rumeur	93	Loi
26	Barrière	60	Faiblesse	94	Voie
27	Création	61	Cupidité	95	Avertissement
28	Déclin	62	Famille	96	Relation
29	Commerce	63	Ressource	97	Richesse
30	Lien	64	Structure	98	Maison
31	Espoir	65	Rêve	99	Stratégie
32	Superstition	66	Communauté	00	Provisions
33	Paix	67	Guerre		
34	Tromperie	68	Présage		

ORACLE 3 : RÉGIONS

1-12	Les Îles Barrières
13-24	La Côte Déchirée
25-34	Les Sylves Profondes
35-46	Les Terres Inondées
47-60	Les Havres
61-72	L'Arrière-Pays
73-84	Les Collines des Tempêtes
85-94	Les Montagnes Voilées
95-99	Le Désert Morcelé
00	Ailleurs

ORACLE 4 : LIEUX

1	Cachette
2	Ruine
3	Mine
4	Désert
5	Site Mystique
6	Chemin
7	Avant-Poste
8	Mur
9	Champ de Bataille
10	Taudis
11	Source d'eau
12	Repaire
13	Fort
14	Pont
15	Camp
16	Cairn/Tombe
17-18	Caravane
19-20	Chute d'eau
21-22	Caverne
23-24	Marécage
25-26	Tourbière
27-28	Ravin
29-30	Route
31-32	Arbre
33-34	Étang
35-36	Champs
37-38	Marais
39-40	Ferme
41-42	Rapides
43-44	Col
45-46	Piste
47-48	Clairière
49-50	Plaine
51-52	Crête
53-54	Falaise
55-56	Bosquet
57-58	Village
59-60	Lande
61-62	Fourré
63-64	Passage à gué
65-66	Vallée
67-68	Baie/Fjord
69-70	Contreforts
71-72	Lac
73-75	Rivière
76-79	Forêt
80-83	Côte
84-88	Colline
89-93	Montagne
94-99	Bois
00	Anomalie

ORACLE 5 : EAUX CÔTIÈRES

1	Flotte
2	Banc d'algues
3	Débris flottants
4	Site Mystique
5	Repaire
6-10	Épave
11-15	Port
16-23	Navire
24-30	Récifs
31-38	Fjord
39-46	Estuaire
47-54	Crique
55-62	Baie
63-70	Glace
71-85	Île
86-99	Eaux libres
00	Anomalie

ORACLE 6 : DESCRIPTIONS DE LIEUX

1-2	Haut
3-4	Lointain
5-6	Exposé
7-8	Petit
9-10	Brisé
11-12	Varié
13-14	Irrégulier
15-16	Sombre
17-18	Ténébreux
19-20	Contesté
21-22	Sinistre
23-24	Sauvage
25-26	Fertile
27-28	Bloqué
29-30	Ancien
31-32	Périlleux
33-34	Caché
35-36	Occupé
37-38	Riche
39-40	Grand
41-42	Rude
43-44	Défendu
45-46	Flétri
47-48	Mystique
49-50	Inaccessible
51-52	Protégé
53-54	Abandonné
55-56	Large
57-58	Répugnant
59-60	Mort
61-62	Dévasté
63-64	Stérile
65-66	Froid
67-68	Infesté
69-70	Bas
71-72	Magnifique
73-74	Abondant
75-76	Verdoyant
77-78	Inondé
79-80	Vide
81-82	Étrange
83-84	Corrompu
85-86	Paisible
87-88	Oublié
89-90	Vaste
91-92	Colonisé
93-94	Dense
95-96	Civilisé
97-98	Désolé
99-00	Isolé



ORACLE 7 : NOMS DE VILLAGE

01-15 **Une particularité du paysage.** Visualisez en quoi elle consiste. Qu'est-ce qui le rend inhabituel ou distinct ?

Exemples :

1-10	Haut-Mont	51-60	Pierregué
11-20	Eau-Saumâtre	61-70	Eau-Profonde
21-30	Bois-Gelé	71-80	Blanche-Cascade
31-40	Crête-Rouge	81-90	Grisefalaise
41-50	Arbremort	91-00	Trois-Rivières

16-30 **Un édifice bâti par l'homme.** Quel est-il ? Pourquoi est-il aussi important dans l'histoire de ce village ?

Exemples :

1-10	Pont-Blanc	51-60	Bois-Muraille
11-20	Fort Solitaire	61-70	Pierretour
21-30	Haut-Cairn	71-80	Hallépine
31-40	Hallrouge	81-90	Braisefoyer
41-50	Sombrepuits	91-00	Friche-Champ

31-45 **Une créature.** Pourquoi les villageois l'ont-ils choisie comme totem ? Comment est-elle représentée dans leur art ou leurs rituels ?

Exemples :

1-10	Falaise aux Corneilles	51-60	Bois aux Sangliers
11-20	Oursmarque	61-70	Valrenard
21-30	Roc-Loup	71-80	Gardeprimale
31-40	Aiglepic	81-90	Champ des Élans
41-50	Nid-Wyverne	91-00	Ombredragon

46-60 **Un événement historique.** Que s'est-il produit ici ? Quel lieu ou quelle pratique commémore cet événement ?

Exemples :

1-10	Brisépée	51-60	La Résistance d'Olgar
11-20	Le Dément Déchu	61-70	Eaux-Perdues
21-30	Première Rencontre	71-80	Les Lamentations de Rojirra
31-40	Brise-Heaume	81-90	Dernièremarche
41-50	Deuil-Hantise	91-00	Chuteroc

61-75 **Un mot dans un langage du Vieux Monde.** Quelle culture ce mot représente-t-il ? Quelle est sa traduction dans votre langue ?

Exemples :

1-10	Abon	51-60	Kazeera
11-20	Daveza	61-70	Khazu
21-30	Damula	71-80	Sova
31-40	Essus	81-90	Nabuma
41-50	Sina	91-00	Tiza

76-90 **Un aspect saisonnier ou environnemental.** Quelle influence le climat a-t-il sur ce village ?

Exemples :

1-10	Hiverfoyer	51-60	Tourbe du Crépuscule
11-20	Vent-Refuge	61-70	Givreroc
21-30	Halte-Tempête	71-80	Printemps-Ruisseau
31-40	Tristegivre	81-90	Fend-la-Glace
41-50	Printemps-Marée	91-00	Chant-d'Été

91-100 **Autre chose…**

Exemples :

1-10	Une ressource commerciale (Foyer de Fer)
11-20	Une ville du Vieux Monde (Nouvelle-Arkesh)
21-30	Un fondateur ou un colon célèbre (Le Hall de Kei)
31-40	Une déesse (Elisora)
41-50	Un artefact historique (Noir-Heaume)
51-60	L'un des peuples premiers-nés (Ruisseau des Elfes)
61-70	Un nom ou un mot elfique (Nessana)
71-80	Une croyance ou un lieu mythique (Marchefantôme)
81-90	Un terme positif (Espoir)
91-00	Un terme négatif (Abandon)

ORACLE 8 : GÉNÉRATEUR RAPIDE DE NOMS DE VILLAGE

	Préfixe	Suffixe
1-4	Triste-	-Tourbière
5-8	Vert(e)-	-Gué
9-12	Loup-	-Roc
13-16	Corneille-	-Garde
17-20	Gris(e)-	-Espoir
21-24	Rouge-	-Bois
25-28	Hache-	-Crête
29-32	Grand(e)-	-Pierre
33-36	Bois-	-Havre
37-40	Bas(se)-	-Chute
41-44	Blanc(he)-	-Rivière
45-48	Tempête-	-Champ
49-52	Noir(e)-	-Colline
53-56	Deuil-	-Pont
57-60	Neuf(ve)-	-Marque
61-64	Pierre-	-Cairn
65-68	Sinistre-	-Terre
69-72	Perdu(e)-	-Hall
73-76	Haut(e)-	-Mont
77-80	Roche-	-Roche
81-84	Bouclier-	-Ruisseau
85-88	Épée-	-Tumulus
89-92	Givre-	-Ferme
93-96	Épine-	-Maison
97-00	Long(ue)-	-Mèche

ORACLE 9 : TROUBLES DE VILLAGE

1-2	Les étrangers sont rejetés
3-4	Dangereuse découverte
5-6	Terrible présage
7-8	Catastrophe naturelle
9-10	De vieilles blessures sont rouvertes
11-12	Un objet important est perdu
13-14	Quelqu'un est capturé
15-16	Phénomène mystérieux
17-18	Révolte contre une autorité
19-20	Paria vengeur
21-22	Village rival
23-24	La nature riposte
25-26	Quelqu'un a disparu
27-28	Une production s'interrompt
29-30	Série de meurtres mystérieux
31-32	Une dette arrive à échéance
33-34	Gouvernance injuste
35-36	Accident désastreux
37-38	De mèche avec l'ennemi
39-40	Pillards s'attaquant aux plus faibles
41-42	Passé maudit
43-44	Un innocent est accusé
45-46	Corrompu par la magie noire
47-48	Isolé par le mauvais temps
49-50	Les provisions sont limitées
51-52	Épidémie
53-54	Des alliés deviennent des ennemis
55-56	L'attaque est imminente
57-58	Caravane égarée
59-60	Un sombre secret est révélé
61-62	Expédition urgente
63-64	Un meneur tombe
65-66	Conflit inter-familial
67-68	Gouvernance incompétente
69-70	Bellicisme imprudent
71-72	Bête en chasse
73-74	Trahi par les siens
75-76	Violation de trêve
77-78	Égaré déchaîné
79-80	Conflit avec les premiers-nés
81-82	Route commerciale bloquée
83-84	Pris entre deux feux
85-86	Un étranger provoque une discorde
87-88	Un évènement important est menacé
89-90	Dangereuse tradition
91-00	Relancez deux fois

ORACLE 10 : RÔLES DE PERSONNAGE

1-2	Criminel	28-30	Voyageur	59-62	Artisan
3-4	Guérisseur	31-33	Mystique	63-66	Éclaireur
5-6	Bandit	34-36	Prêtre	67-70	Berger
7-9	Guide	37-39	Marin	71-74	Pêcheur
10-12	Saltimbanque	40-42	Pèlerin	75-79	Guerrier
13-15	Mineur	43-45	Voleur	80-84	Chasseur
16-18	Mercenaire	46-48	Aventurier	85-89	Pillard
19-21	Paria	49-51	Glaneur	90-94	Marchand
22-24	Vagabond	52-54	Meneur	95-99	Fermier
25-27	Bûcheron	55-58	Garde	00	Rôle inhabituel

ORACLE 11 : OBJECTIFS DE PERSONNAGE

1-3	Obtenir un objet	52-54	Collecter une dette
4-6	Passer un accord	55-57	Protéger un secret
7-9	Construire une relation	58-60	Partager sa foi
10-12	Détruire une relation	61-63	S'enrichir
13-15	Chercher la vérité	64-66	Protéger une personne
16-18	Régler une dette	67-69	Préserver le statu quo
19-21	Réfuter un mensonge	70-72	Gagner en prestige
22-24	Nuire à un rival	73-75	Défendre un lieu
25-27	Guérir un malade	76-78	Redresser un tort
28-30	Trouver une personne	79-81	Assurer un devoir
31-33	Trouver un foyer	82-84	Acquérir un savoir
34-36	S'emparer du pouvoir	85-87	Prouver sa valeur
37-39	Restaurer une relation	88-90	Trouver la rédemption
40-42	Créer un objet	91-92	Échapper à quelque chose
43-45	Voyager vers un lieu	93-95	Résoudre un différend
46-48	S'emparer de provisions	96-00	Relancez deux fois
49-51	Se rebeller contre l'autorité		

ORACLE 12 : DESCRIPTIONS DE PERSONNAGE

1	Stoïque
2	Attirante
3	Passive
4	Distante
5	Affectueuxeuse
6	Généreuxeuse
7	Arrogante
8	Armée
9	Malingne
10	Courageuxeuse
11	Laide
12	Sociable
13	Condamnée
14	Bien entourée
15	Audacieuxeuse
16	Jalouxse
17	Colérique
18	Active
19	Suspicieuxeuse
20	Hostile
21	Cœur de pierre
22	Prospère
23	Talentueuxeuse
24	Expérimentée
25	Fourbe
26	Ambitieuxeuse
27	Agressive
28	Vaniteuxeuse
29	Fière
30	Sévère
31	Dépendante
32	Méfiante
33	Forte
34	Perspicace
35	Dangereuxeuse
36	Excentrique
37	Joyeuxeuse
38	Défigurée
39	Intolérante
40	Compétente
41	Avare
42	Timide
43	Impassible
44	Sauvage
45	Amère
46	Rusée
47	Repentante
48	Chaleureuxeuse
49	Charmante
50	Insouciante
51	Critique
52	Prudente
53	Débrouillarde
54	Fatiguée
55	Blessée
56	Anxieuxeuse
57	Puissante
58	Athlétique
59	Motivée
60	Cruelle
61	Calme
62	Honnête
63	Infâme
64	Mourante
65	Solitaire
66	Artiste
67	Invalide
68	Confuse
69	Manipulateurice
70	Décontractée
71	Discrete
72	Confiante
73	Faible
74	Aimable
75	Sage
76	Influente
77	Jeune
78	Aventureuxeuse
79	Opprimée
80	Vengeuresse
81	Coopératifve
82	Armurée
83	Apathique
84	Déterminée
85	Loyale
86	Malade
87	Religieuxeuse
88	Égoïste
89	Âgée
90	Fervente
91	Violente
92	Agréable
93	Impétueuxeuse
94	Obstinée
95	Incompétente
96	Cupide
97	Lâche
98	Obsédée
99	Négligente
00	Ferjurée

ORACLE 13 : NOMS FERLANDAIS

1	Solana	35	Tessa	69	Masias
2	Keelan	36	Sibila	70	Kanno
3	Cadigan	37	Morien	71	Razeena
4	Sola	38	Mona	72	Mira
5	Kodroth	39	Padma	73	Perella
6	Kione	40	Avella	74	Myrick
7	Katja	41	Naila	75	Qamar
8	Tio	42	Lio	76	Kormak
9	Artiga	43	Cera	77	Zura
10	Eos	44	Ithela	78	Zanita
11	Bastien	45	Zhan	79	Brynn
12	Elli	46	Kaivan	80	Tegan
13	Maura	47	Valeri	81	Pendry
14	Haleema	48	Hirsham	82	Quinn
15	Abella	49	Pemba	83	Fanir
16	Morter	50	Edda	84	Glain
17	Wulan	51	Lestara	85	Emelyn
18	Mai	52	Lago	86	Kendi
19	Farina	53	Elstan	87	Althus
20	Pearce	54	Saskia	88	Leela
21	Wynne	55	Kabeera	89	Ishana
22	Haf	56	Caldas	90	Flint
23	Aeddon	57	Nisus	91	Delkash
24	Khinara	58	Serene	92	Nia
25	Milla	59	Chenda	93	Nan
26	Nakata	60	Themon	94	Keeara
27	Kynan	61	Erin	95	Katania
28	Kiah	62	Alban	96	Morell
29	Jaggar	63	Parcell	97	Temir
30	Beca	64	Jelma	98	Bas
31	Ikram	65	Willa	99	Sabine
32	Melia	66	Nadira	00	Tallus
33	Sidan	67	Gwen		
34	Deshi	68	Amara		

1	Segura	35	Vigo	69	Sarda
2	Gethin	36	Sadia	70	Shona
3	Bartaa	37	Malik	71	Kalidas
4	Basira	38	Dag	72	Wena
5	Joa	39	Kuno	73	Sendra
6	Glynn	40	Reva	74	Kori
7	Toran	41	Kai	75	Setara
8	Arasen	42	Kalina	76	Lucia
9	Kuron	43	Jihan	77	Maya
10	Griff	44	Hennion	78	Reema
11	Owena	45	Abram	79	Yorath
12	Adda	46	Aida	80	Rhoddri
13	Euros	47	Myrtle	81	Shekhar
14	Kova	48	Nekun	82	Servan
15	Kara	49	Menna	83	Reese
16	Morgan	50	Tahir	84	Kenrick
17	Nanda	51	Sarria	85	Indirra
18	Tamara	52	Nakura	86	Giliana
19	Asha	53	Akiya	87	Jebran
20	Delos	54	Talan	88	Kotama
21	Torgan	55	Mattick	89	Fara
22	Makari	56	Okoth	90	Katrin
23	Selva	57	Khulan	91	Namba
24	Kimura	58	Verena	92	Lona
25	Rhian	59	Beltran	93	Taylah
26	Tristan	60	Del	94	Kato
27	Siorra	61	Ranna	95	Esra
28	Sayer	62	Alina	96	Eleri
29	Cortina	63	Muna	97	Irsia
30	Vesna	64	Mura	98	Kayu
31	Kataka	65	Torrens	99	Bevan
32	Keyshia	66	Yuda	00	Chandra
33	Mila	67	Nazmi		
34	Lili	68	Ghalen		

ORACLE 14 : NOMS ELFIQUES

1-2	Arsula	35-36	Ukames	69-70	Anatu
3-4	Naidita	37-38	Ahmeshki	71-72	Aralu
5-6	Belesunna	39-40	Ilsit	73-74	Arakhi
7-8	Vidarna	41-42	Mayatanay	75-76	Ibrahem
9-10	Ninsunu	43-44	Etana	77-78	Sinosu
11-12	Balathu	45-46	Gamanna	79-80	Jemshida
13-14	Dorosi	47-48	Nessana	81-82	Visapni
15-16	Gezera	49-50	Uralar	83-84	Hullata
17-18	Zursan	51-52	Tishetu	85-86	Sidura
19-20	Seleeku	53-54	Leucia	87-88	Kerihu
21-22	Utamara	55-56	Sutahe	89-90	Ereshki
23-24	Nebakay	57-58	Dotani	91-92	Cybela
25-26	Dismashk	59-60	Uktannu	93-94	Anunna
27-28	Mitunu	61-62	Retenay	95-96	Otani
29-30	Atani	63-64	Kendalanu	97-98	Ditani
31-32	Kinzura	65-66	Tahuta	99-00	Faraza
33-34	Sumula	67-68	Mattissa		



ORACLE 15 : AUTRES NOMS

	Géants	Varous	Trolls
1-4	Chony	Vata	Ferraille
5-8	Benda	Zora	Scratt
9-12	Jochu	Jasna	Bourbe
13-16	Kira	Charna	Grokk
17-20	Khatir	Tana	Gimbol
21-24	Chaidu	Soveen	Balafre
25-28	Atan	Radka	Cratch
29-32	Buandu	Zlata	Critch
33-36	Javyn	Leesla	Shush
37-40	Khashin	Byna	Glush
41-44	Bayara	Meeka	Slar
45-48	Temura	Iskra	Gnash
49-52	Kidha	Jarek	Stod
53-56	Kathos	Darva	Grig
57-60	Tanua	Neda	Belar
61-64	Bashtu	Keha	Sclaf
65-68	Jaran	Zhivka	Glousse
69-72	Othos	Kvata	Slith
73-76	Khutan	Staysa	Mongo
77-80	Otaan	Evka	Crak
81-84	Martu	Vuksha	Bavar
85-88	Baku	Muko	Vrusk
89-92	Tuban	Dreko	Snif
93-96	Qudan	Aleko	Sangsue
97-00	Denua	Vojan	Brusk

ORACLE 16 : TACTIQUES DE COMBAT

1-3	Contraindre à une reddition
4-6	Se coordonner avec ses alliés
7-9	Rassembler des renforts
10-13	S'emparer de quelque chose ou de quelqu'un
14-17	Provoquer une riposte imprudente
18-21	Intimider ou effrayer
22-25	Révéler une vérité surprenante
26-29	Détourner l'attention sur quelqu'un ou quelque chose d'autre
30-33	Détruire quelque chose ou le rendre inutile
34-39	Agir de façon décisive
40-45	Renforcer les défenses
46-52	Préparer une action
53-60	Utiliser le terrain pour gagner l'avantage
61-68	Tirer avantage d'une arme ou d'une capacité
69-78	Créer une opportunité
79-89	Attaquer avec précision
90-99	Attaquer avec force
00	Agir de façon totalement inattendue



ORACLE 17 : CONTRECOUPS MYSTIQUES

1-4	Votre rituel a un effet inverse à celui prévu.
5-8	Vos forces sont sapées.
9-12	Votre ami, votre allié ou votre compagnon est affecté négativement.
13-16	Vous détruisez un objet important.
17-20	Vous invoquez malgré vous une horreur.
21-24	Vous perdez connaissance, pour sombrer dans un sommeil troublé.
25-28	Un tourment physique laisse sa marque sur vous.
29-32	Des voix fantomatiques vous murmurent de sombres présages.
33-36	Vous êtes perdu dans les ténèbres, et réapparaissez dans un autre lieu sans aucun souvenir de la façon dont vous êtes arrivé là.
37-40	Vous alertez quelqu'un ou quelque chose de votre présence.
41-44	Vous n'êtes plus vous-même, ce qui vous pousse à agir contre un ami, un allié ou un compagnon.
45-48	Vous affectez ou endommagez votre environnement, en provoquant une perturbation ou des dégâts potentiels.
49-52	Vous gaspillez des ressources.
53-56	Vous souffrez de la perte de l'un de vos sens pendant plusieurs heures.
57-60	Vous perdez votre connexion à la magie pour une journée environ, ce qui vous interdit tout rituel.
61-64	Votre rituel affecte sa cible d'une façon inattendue et problématique.
65-68	Votre rituel révèle une vérité surprenante et troublante.
69-72	Vous êtes tenté par des forces obscures.
73-76	Vous avez une troublante vision de votre avenir.
77-80	Vous ne pouvez plus répéter ce rituel tant que vous n'avez pas acquis un ingrédient important.
81-84	Vous développez une étrange peur ou pulsion.
85-88	Votre rituel provoque un comportement agressif ou étrange chez certaines créatures.
89-92	Vous êtes tourmenté par une apparition appartenant à votre passé.
93-96	Vous êtes soudain affligé par la maladie.
97-00	Relancez deux fois dans cette table. Les deux résultats obtenus se produisent. S'ils sont identiques, faites empirer les choses.

ORACLE 18 : REBONDISSEMENTS MAJEURS

1-5	Tout cela n'était qu'une diversion.
6-10	Un sombre secret est révélé.
11-15	Un piège est déclenché.
16-20	Une supposition se révèle fausse.
21-25	Une alliance secrète est révélée.
26-30	Vos actions profitent à un ennemi.
31-35	Quelqu'un revient de façon inopinée.
36-40	Un ennemi plus dangereux est révélé.
41-45	L'un de vos ennemis et vous partagez un objectif commun.
46-50	Une véritable identité est révélée.
51-55	Vous êtes trahi par une personne de confiance.
56-60	Vous arrivez trop tard.
61-65	Le véritable ennemi est révélé.
66-70	L'ennemi gagne de nouveaux alliés.
71-75	Un nouveau danger apparaît.
76-80	Quelqu'un ou quelque chose disparaît.
81-85	La vérité d'une relation est révélée.
86-90	Deux situations qui semblent sans rapport se révèlent être connectées.
91-95	Des pouvoirs ou des capacités inattendues sont révélées.
96-00	Relancez deux fois dans cette table. Les deux résultats obtenus se produisent. S'ils sont identiques, faites empirer les choses.

ORACLE 19 : RANGS DE DÉFI

1-20	Pénible
21-55	Dangereux
56-80	Redoutable
81-93	Extrême
94-00	Épique

PLUS D'ORACLES

Les jeux de rôle ont une longue tradition de générateurs aléatoires proposés en aide de jeu. Si vous êtes un grand collectionneur de jeux de rôle, vous pouvez tirer parti des oracles provenant d'autres systèmes. Vous trouverez également une variété infinie de générateurs et de tables aléatoires en ligne, que ce soit pour obtenir des noms, des peuples, des créatures, des lieux, des accroches d'aventures et bien plus encore.

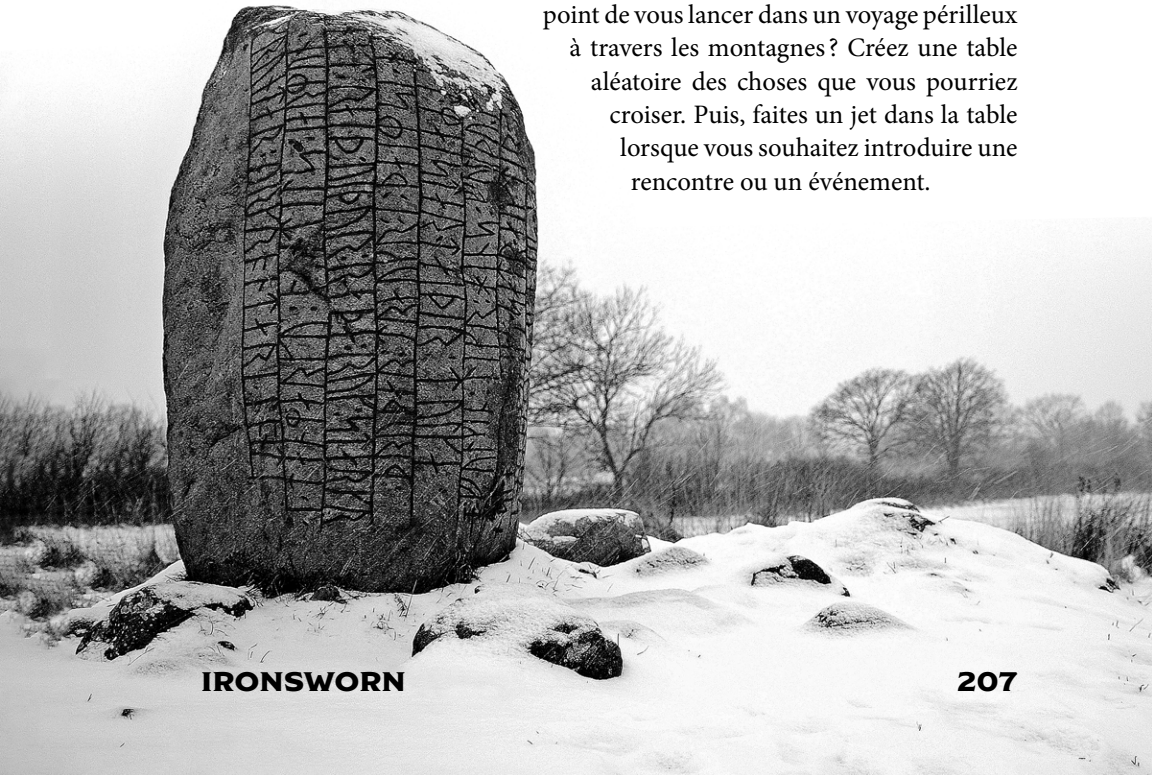
Les moyens physiques de générer des résultats aléatoires peuvent également être utiles. Vous trouverez dans le commerce des dés marqués de diverses icônes pouvant être interprétées pour résoudre des questions et déclencher de nouvelles situations. Mais vous pourriez tout aussi bien utiliser des cartes de tarot ou des pierres runiques de divination.

Quelle que soit votre aide de jeu, ne laissez pas l'aléatoire prendre le pas sur votre récit. Suivez votre propre instinct de conteur, qui reste l'arme la plus puissante de votre arsenal narratif.

CRÉER VOS PROPRES ORACLES

Vous trouverez une table aléatoire vierge à compléter sur ironsworn.pbta.fr pour créer vos propres tables d'oracle. Vous pourrez ainsi produire des tables mieux adaptées à vos préférences ou au ton adopté pour votre campagne.

Vous pourriez également créer des tables spécifiques à certaines situations narratives. Vous êtes sur le point de vous lancer dans un voyage périlleux à travers les montagnes ? Créez une table aléatoire des choses que vous pourriez croiser. Puis, faites un jet dans la table lorsque vous souhaitez introduire une rencontre ou un événement.



CHAPITRE 7

LES PHASES DE JEU EN DÉTAILS



DÉBUTER VOTRE CAMPAGNE

Une campagne d'*Ironsworn* est constituée d'une série de sessions de jeu liées les unes aux autres. Vous explorerez votre monde et la vie de votre personnage en jurant des vœux de fer, et en luttant pour les réaliser. Vous voyagerez à travers les Terres de Fer, tomberez dans des embûches, combattrez de terribles ennemis et forgerez des liens avec des personnes et des communautés. Ce faisant, vous prendrez des décisions au nom de votre personnage et vous découvrirez ce que signifie être un Ferjuré dans ce rude territoire.

Pour débuter votre campagne, suivez les étapes décrites dans cette section.

CRÉER VOTRE PERSONNAGE

Utilisez le résumé de création de personnage, page 47. Visualisez votre personnage, en considérant ses motivations, ses compétences, ses antécédents, son apparence, sa personnalité et ses liens avec le monde qui l'entoure. Répartissez vos caractéristiques et sélectionnez vos atouts dans l'ordre qui vous convient. Donnez un nom à votre personnage.

Si vous jouez en mode coop ou guidé, discutez de votre personnage avec les autres joueurs et établissez vos relations les uns aux autres. Vous pouvez résumer vos idées pour le moment, puis les développer au cours du jeu.

Vous êtes libre de mélanger la création du monde à celle du personnage. En effet, les choix que vous faites sur le monde dans lequel vous allez évoluer peuvent déterminer les options disponibles pour votre personnage. La magie est-elle inconnue dans votre monde ? Si c'est le cas, alors vous pouvez décider d'ignorer les atouts de rituels.

> Vous visualisez votre personnage. Votre famille est issue d'un clan de pillards. Née pour combattre, vous avez depuis longtemps laissé cette vie derrière vous. Désormais, vous menez une vie de fermière. Votre épée, au fourreau depuis des lustres, est suspendue au-dessus de l'âtre de votre modeste demeure. Votre armure est rangée dans un coffre au pied du lit. Seuls vos proches savent pour votre ancienne vie de pillarde. D'autres vous connaissent pour votre loyauté envers le village et votre détermination sans faille à les aider à passer les hivers les plus rudes. Mais dans les moments de calme, votre caractère sombre trahit les zones d'ombre de votre passé.
>
> Vous répartissez vos caractéristiques. Vous notez 3 en fer, pour représenter votre force, votre ardeur au combat et votre féroce volonté. Puis, 2 en cœur et en astuce, ainsi que 1 en vivacité et en ombre. Pour vos atouts, vous choisissez **Porte-Bouclier** et **Vétéran**. Vous hésitez sur votre troisième atout, alors vous décidez de ne le choisir qu'une fois que vous aurez développé votre monde et précisé la situation initiale.
>
> Pour finir, vous donnez un nom à votre personnage : Saskia.

CRÉER VOTRE MONDE

Si vous jouez dans les Terres de Fer ou dans un monde similaire, suivez l'étape « Vos Vérités » à partir de la page 134. Passez en revue les différentes options et faites votre sélection. Gardez l'œil sur les accroches de quêtes qui sont là pour vous inciter à trouver un vœu d'antécédents (page 211) ou un événement déclencheur (page 212).

Puis, déterminez où débute votre récit. Jetez un coup d'œil aux différentes régions à la page 124. Où se situent vos personnages ? Font-ils partie d'une communauté ou errent-ils dans la nature ? Discutez-en avec les autres joueurs et visualisez votre monde. Puis notez votre emplacement sur la carte.

> Vous visualisez quelques-unes des caractéristiques de base de votre village d'origine. Il s'agit d'un petit hameau situé à la bordure sud des Havres. Il est entouré de champs et s'étend sur les deux rives d'un large fleuve.
>
> Vous faites un jet dans la table de Noms de Village (page 194). L'oracle vous répond : « Braisefoyer. » Vous visualisez les ruines calcinées de l'ancienne maison longue. Ce lieu reste hanté par l'âme du chef du village qui y périt jadis par les flammes.
>
> Vous notez Braisefoyer sur votre carte. C'est là que débute l'aventure pour Saskia.

Si vous préférez, vous pouvez ne consacrer que quelques instants à définir les grandes lignes de votre monde. Passez directement à la suite et découvrez le reste en jeu.

Si vous évoluez dans votre propre monde, ou vous inspirez d'une œuvre existante (tel qu'un jeu de rôle, un roman ou un film), vous pouvez tirer parti des informations que vous possédez sur ce monde-là pour déterminer la situation de vos personnages et vous faire une idée des périls qu'ils auront à affronter.

CRÉER VOTRE MONDE COLLABORATIVEMENT

Si vous jouez en mode coop ou guidé, vous devriez suivre le processus initial de création du monde en compagnie des autres joueurs. Selon vos préférences, vous pouvez passer quelques minutes à définir les grandes lignes de votre monde, mais tout aussi bien consacrer une heure ou deux à votre création collaborative. Discutez-en avec vos joueurs pour vous assurer que vous partagez les mêmes attentes pour votre première session. Mais même si vous vous concentrez sur cette activité, veillez à laisser des questions ouvertes et des espaces vierges que vous viendrez compléter au cours du jeu.

Si vous êtes le MJ, vous devriez encourager la discussion et contribuer à la création du monde. Recueillez les propositions des joueurs et faites des suggestions pour les aider à élaborer des quêtes et des adversaires potentiels.

MARQUER VOS LIENS D'ANTÉCÉDENTS

Donnez jusqu'à trois liens à votre personnage (page 36). Ceux-ci peuvent vous relier à toute une communauté ou à un individu en particulier. Puisque ce sont vos liens initiaux, inutile de déclencher l'action *Forger un Lien*. Marquez une coche pour chaque lien sur votre fiche de personnage (1 coche par lien), puis décrivez ces liens.

Si vous jouez en mode coop ou guidé, vous pouvez utiliser ces liens initiaux pour établir vos relations avec les autres personnages joueurs. Sinon, vous pourrez forger des liens avec ces personnages au cours du jeu.

Si vous préférez commencer immédiatement à jouer, vous pourrez préciser les détails de vos liens d'antécédents plus tard. Considérez ces liens comme étant en réserve jusqu'à ce que vous décidiez de les introduire dans votre récit. Si vous introduisez plus tard un lien d'antécédents avec un personnage ou une communauté, marquez-le. Puis, visualisez comment ce lien a précédemment été établi et comment il influe sur votre récit.

> Vous marquez un lien avec votre village d'origine. Vous visualisez également un PNJ, la cheffe du clan, une bonne amie qui vous est loyale. Elle fait partie des quelques personnes au courant de votre ancienne vie de pillarde, mais elle ne vous en tient pas rigueur. « Tout le monde a droit à une seconde chance », vous a-t-elle dit une fois. « Même une épée brisée peut être reforgée. » Vous lui donnez un nom et marquez votre lien avec elle.
>
> Aucune idée ne vous vient pour votre troisième lien, vous le mettez donc de côté. Vous pourrez l'attribuer lorsque vous commencerez à explorer votre situation initiale.
>
> Vous décidez que le lien d'antécédents que vous partagez avec la cheffe remplit le prérequis de l'atout **Bannière-juré** (« Lorsque vous marquez un lien avec un meneur ou une faction »). Vous le sélectionnez donc comme votre troisième et dernier atout.

NOTER VOTRE VŒU D'ANTÉCÉDENTS

Lorsque vous créez votre personnage, vous lui donnez un vœu d'antécédents qui représente sa principale motivation ou son but ultime. Ce vœu fait partie du passé de votre personnage. Il peut s'agir d'un vœu juré il y a plusieurs années, mais il peut tout aussi bien avoir été prononcé récemment, en réaction à un événement majeur.

Notez ce vœu et donnez-lui un rang extrême ou épique. Inutile de déclencher l'action *Jurer un Vœu de Fer* pour cette quête.

Réaliser ce vœu sera loin d'être aisé. Dans la temporalité de votre récit, cela pourrait prendre des mois, des années, voire des décennies pour qu'enfin ce vœu soit réalisé ou abandonné. Vous pouvez même décider que votre vœu d'antécédents n'est pas un élément vers lequel vous allez progresser dans votre récit. Mais plutôt, qu'il vous aide à incarner certains aspects de votre personnage et qu'il développe votre monde.

> Votre passé comprend votre ancienne vie de pillarde. Hantée par vos souvenirs, vous avez juré de vaincre votre ancien clan. Toutefois, les choses ne sont pas si simples. Le clan est puissant et vous n'avez aucun espoir de parvenir à le vaincre sans lever une véritable armée. De plus, le clan est toujours mené par votre propre mère. Il vous faudra tout votre courage pour lui faire face de nouveau.
>
> Vous visualisez le nom de votre ancien clan : « La Lune Rouge. » Leurs boucliers sont décorés d'un cercle de couleur rouge sang.
>
> Pour le moment, ce vœu est comme une braise qui couve sous la cendre, la promesse d'une flamme qui n'attend que d'être attisée. Vous notez ce vœu comme « Vaincre le clan de la Lune Rouge », en lui donnant un rang extrême.

VISUALISER VOTRE ÉVÉNEMENT DÉCLENCHEUR

Un événement déclencheur est le problème qui survient au début d'un récit, celui qui pousse le protagoniste à passer à l'action. Tout ce qui vient avant lui fait partie de vos antécédents : le monde auquel votre personnage était accoutumé. Dans *Ironsworn*, l'événement déclencheur est le point de bascule qui vous force à vous engager pour toute une vie de quêtes périlleuses et d'aventures.

Pour débuter le récit de votre personnage, visualisez une menace imminente ou un besoin vital. Vous pouvez utiliser les accroches de quête proposées dans ces règles (voir les chapitres 4 et 5), en discuter à plusieurs ou *Consulter l'Oracle* (page 118). Ce problème dicte l'objet de votre première session et inaugure le récit de votre personnage.

Comment créer un bon événement déclencheur ?

- **Faites-en une affaire personnelle.** En quoi cet événement est-il important pour votre personnage ? Imaginez comment cela se lie à vos antécédents et vos motivations. Aussi, réfléchissez à comment tirer parti des thèmes de votre récit qui vous intéressent en tant que joueur.
- **Faites-en un problème qui ne se résoudra pas de lui-même.** Les menaces ou les forces au cœur de cette situation la mèneront jusqu'à son terme, y compris si vous les ignorez.

- **Donnez-lui un ultimatum.** Le problème ne vous attendra pas. Si vous n'agissez pas ou que vous êtes retardé ailleurs, les choses empireront.
- **Rendez-le universel.** Si vous jouez avec des alliés, faites-en un vœu partagé, qui soit important pour chacun de vous. Cela créera une opportunité de collaboration. Si vous jouez en mode solo, faites-en une menace qui pèse sur ceux qui comptent à vos yeux.
- **Relevez les enjeux.** Visualisez des complications qui rendent votre événement déclencheur encore plus terrible pour vous, pour votre famille ou pour votre communauté.
- **Limitez la portée.** Contrairement à votre vœu d'antécédents, il s'agit d'un problème que vous pouvez, et même devez, gérer immédiatement. En termes de jeu, vous *Jurez un Vœu de Fer*, puis vous le notez sous la forme d'un vœu de rang pénible, dangereux ou redoutable. Si tout se passe bien, vous devriez être capable de le résoudre au bout d'une session ou deux. Si vous n'agissez pas, les choses vont empirer.

Ces suggestions peuvent s'appliquer à n'importe quel vœu, mais elles sont particulièrement adaptées à un événement déclencheur. Même si ces détails ne sont pas clairs pour vous, visualisez comment le problème peut amener un récit riche, rempli de drames, de conflits et de surprises.

Une maladie mystérieuse a frappé la cheffe de Braisefoyer. Le guérisseur du village lui a bien fait boire plusieurs décoctions, mais aucune n'a amélioré son état. Le prêtre a prié pour le salut de son âme, mais les dieux sont restés sourds. Les mystiques se sont livrés à des divinations, mais les ombres ne leur ont pas divulgué leurs secrets.

La cheffe, votre amie, est mourante. Sans aide, elle n'en a plus pour longtemps.

Pour ajouter un peu plus de drame et d'enjeux, les familles de votre communauté sont désormais à couteaux tirés, chacune tentant de positionner son candidat favori pour s'emparer du bandeau de fer. Si la cheffe vient à mourir, un conflit ouvert éclatera. La communauté s'en trouvera affaiblie et elle pourrait ne pas survivre à l'hiver qui approche.

Faites monter les enjeux jusqu'à ce que cette quête devienne une nécessité impérieuse. Vous devez la mener à bien.

DÉCRIRE LA SCÈNE

Vous avez deux options à votre disposition pour débuter votre campagne : vous pouvez commencer dans **la vie ordinaire** ou ***in medias res***.

LA VIE ORDINAIRE

Imaginez un prologue impliquant votre personnage, qui vous aide à développer qui vous êtes et la façon dont vous interagissez avec votre monde. Si vous avez des alliés, c'est une bonne opportunité de jouer vos relations et de présenter votre personnalité et vos antécédents. Votre événement déclencheur peut ensuite servir d'incident ou de menace pour débuter votre première session.

> Vous voulez consacrer un peu de temps à explorer votre personnage et votre monde avant d'aborder la maladie soudaine de votre cheffe. Votre village célèbre le festival du printemps, au cours duquel vous participez à une compétition de chasse au sanglier. Vous jouez ces scènes et déclenchez vos actions lorsque vous interagissez avec les autres chasseurs, ou que vous pistez votre proie et tentez d'abattre un énorme sanglier particulièrement vicieux. Lorsque vous rentrez au village, vous apprenez que la cheffe est tombée gravement malade.

Si vous avez du mal à trouver votre première quête, vous pouvez utiliser ce prologue pour engager la partie et découvrir une situation dramatique en jouant. Posez des questions concernant les personnages, votre monde et la situation actuelle. Tirez les conclusions sur ces questions ou *Consultez l'Oracle*. Restez attentif aux opportunités de jurer un vœu dans la fiction.

IN MEDIAS RES

In medias res est une expression latine qui signifie « au milieu des choses ». Vous débutez votre récit à un moment crucial. Votre événement déclencheur se produit maintenant ou devient quelque chose dont vous êtes conscient et qui exige une réaction de votre part. Les pillards lancent leur attaque. L'usurpateur prétend au bandeau de fer. La bête en maraude apparaît.

Vous pouvez débuter par une scène d'action tendue quand le problème survient. Mais vous pourriez aussi décrire une scène dans laquelle vous *Jurez un Vœu de Fer*, en laissant le résultat de cette action dicter la suite des événements.

> Vous visualisez une scène dans la maison longue où vous venez au chevet de la cheffe malade. Elle est étendue dans son lit, le visage pâle comme la mort, le souffle rauque. D'autres personnes se trouvent déjà là : le guérisseur du village, la compagne de la cheffe, et un rival qui feint l'inquiétude. Vous les ignorez tous, et avancez à grands pas en dégainant votre épée…

JURER UN VŒU DE FER

Pour lancer votre quête, en réaction à votre événement déclencheur, utilisez cette action (page 107). Mais débutez toujours par la fiction. Visualisez la scène. Décrivez ce que vous dites et comment vous effectuez la cérémonie. Il s'agit d'un moment crucial pour votre personnage.

Quel est le résultat de votre action ?

- **Avez-vous obtenu un coup fort ?** Visualisez vos premières étapes. Allez-vous *Entreprendre un Voyage* ? Allez-vous *Contraindre* quelqu'un à agir ? Jouez pour savoir ce qui se produit ensuite et déclenchez les actions appropriées.
- **Avez-vous obtenu un coup faible ?** Votre prochaine étape est incertaine. Cela peut typiquement vous menez à de nouvelles scènes et de nouvelles actions. Peut-être allez-vous *Récolter des Informations* (page 64) pour tenter d'identifier la voie à suivre.
- **Avez-vous obtenu un échec ?** Un danger ou un obstacle inattendu se dresse sur votre route. Visualisez de quoi il s'agit ou *Consultez l'Oracle* (page 118). Puis, jouez pour découvrir ce qui se produit lorsque vous tentez de surmonter cette embûche.

Pour un événement déclencheur, donnez à votre nouveau vœu un rang pénible, dangereux ou redoutable.

> Vous visualisez la scène alors que vous mettez un genou à terre devant votre cheffe. Vous refermez vos mains sur la lame de fer de votre épée, serrant si fort que vos paumes commencent à saigner. La douleur vous indiffère. C'est votre sang qui scelle votre promesse. « Je vous guérirai », dites-vous. « Je le jure. »
>
> Vous lancez les dés. Puisque vous possédez l'atout **Bannière-juré** et que vous servez la cheffe, vous pouvez relancer n'importe quels dés. Vous obtenez un coup fort. C'est de bonne augure. Vous notez votre vœu sur votre fiche de personnage et lui donnez un rang dangereux. Le résultat de l'action vous indique « vous êtes enhardie et vous voyez clairement quelle est la prochaine chose à faire. » Que savez-vous à propos de cette maladie ? Quelle est la meilleure voie à suivre ? Visualisez la réponse, discutez-en ou *Consultez l'Oracle* (page 118).

PARTAGER VOTRE VŒU AVEC VOS ALLIÉS

Si vous jouez avec des alliés, seul l'un d'entre vous déclenche l'action *Jurer un Vœu de Fer*. Les autres joueurs peuvent déclencher l'action *Aider votre Allié* (page 82) afin de représenter leur propre engagement dans ce vœu. Si vous partagez cette quête avec vos alliés, chacun d'entre vous inscrit le vœu sur sa fiche de personnage et chaque joueur marquera les progrès effectués.

ÉTAPES SUIVANTES

Selon le résultat de votre action *Jurer un Vœu de Fer*, votre personnage aura peut-être une voie toute tracée, ou plus de questions que de réponses, ou bien il devra surmonter un obstacle ou une menace immédiate avant de pouvoir se lancer dans sa quête. C'est à vous, en tant que joueur ou MJ, d'interpréter ce résultat. Vous ne savez pas par où commencer ? *Consultez l'Oracle*.

> Vous avez juré votre vœu et obtenu un coup fort, ce qui signifie que les prochaines étapes, du point de vue de votre personnage, sont claires. Mais en tant que joueur, vous ne savez pas par où commencer. Existe-t-il des indices trahissant la source de cette maladie ? Vous *Consultez l'Oracle* en faisant un jet dans la table d'Action et de Thème (page 190).
>
> L'oracle répond « Quitter » et « Commerce ». Qu'est-ce que cela signifie ? Votre première intuition est d'interpréter cette réponse comme ayant un rapport avec une caravane de marchands. Peut-être celle-ci a-t-elle quitté votre village le jour-même où votre cheffe est tombée malade ? C'est forcément lié.
>
> Puisque vous connaissez désormais votre objectif immédiat, vous pouvez jouer la façon dont vous entamez les préparatifs, avant d'*Entreprendre un Voyage* (page 68) afin de vous lancer à la poursuite de la caravane.

CRÉER UNE ÉBAUCHE DE QUÊTE

Si vous estimez cela utile, vous pouvez visualiser et noter les principales étapes narratives de votre quête. Quels voyages devrez-vous entreprendre ? Quels ennemis se mettront sur votre route ? Quelles informations doivent être découvertes ? De qui devrez-vous obtenir l'aide ?

Votre ébauche devrait vous donner des idées de scènes et de défis pouvant faire partie de votre quête, avec à chaque avancée majeure l'opportunité de déclencher l'action *Atteindre un Jalon* (page 109). Toutefois, vous devriez considérer celle-ci comme l'ébauche d'un plan peu fiable. Un peu comme une vieille carte portant la mention « Ici se trouvent des monstres » dans ses zones encore inexplorées.

Si vous êtes le MJ et que vous avez de bonnes idées de défis et d'événements pour cette quête, prenez-en note. Toutefois, ne vous enfermez pas dans une voie spécifique à suivre absolument. Que vous soyez MJ ou joueur, laissez la place aux surprises, aux idées nouvelles, aux suggestions de toutes les personnes autour de la table et aux caprices du destin. Soyez prêt à tout chambouler, en abandonnant jusqu'au plus rudimentaire des plans.

Pour le dire simplement, jouez pour voir ce qui se produit.

Vous considérez les points-clés que vous allez suivre pour *Réaliser votre Vœu*. Vous devez retrouver la caravane, identifier la cause de la maladie, trouver un remède puis rentrer à Braisefoyer pour guérir la cheffe. Vous prenez note de tous ces jalons.

Dans votre ébauche de quête, vous ajoutez une note sur une guérisseuse se trouvant dans la forêt de Bois-Noueux. L'idée d'une aventure forestière à la recherche d'une vieille herboriste qui pourrait vous demander quelque chose en échange du remède vous plaît. Votre récit ne s'oriente peut-être pas dans cette direction, mais cela vous donne un point de passage narratif intéressant.

Cela fait donc quatre jalons, ce qui est correct pour une quête dangereuse (deux cases de progrès par jalon). Mais tout cela pourrait changer, selon la tournure que prend le récit. À ce moment précis, beaucoup de choses restent inconnues.

Sauver la cheffe

1) Trouver la caravane de marchands
2) Découvrir la cause de la maladie
3) Trouver un remède
   (obtenir l'aide de l'herboriste qui vit au plus profond de Bois-Noueux ?)
4) Rentrer au village
   et administrer le remède



RÉSUMÉ DE PRÉPARATION DE CAMPAGNE

1. **Créez votre personnage (page 209).** Visualisez votre personnage. Choisissez votre nom, distribuez vos caractéristiques et sélectionnez vos atouts. Reportez-vous au chapitre 2 (page 31) pour plus de détails. Si vous préférez, vous pouvez commencer par créer votre monde (voir ci-dessous).

2. **Créez votre monde (page 210).** Si vous jouez dans les Terres de Fer, reportez-vous au chapitre 4 (page 123) et à l'étape « Vos Vérités » (page 134). Dans le cas contraire, établissez les vérités de base de votre monde. Visualisez où débute votre récit et notez-le sur votre carte.

3. **Marquez vos liens d'antécédents (page 211).** Marquez jusqu'à trois liens qui représentent vos relations avec votre village, vos amis, votre famille ou d'autres allégeances. Détaillez ces liens, puis ajoutez une coche pour chacun.

4. **Notez votre vœu d'antécédents (page 211).** Créez une quête jurée en guise de vœu d'antécédents de votre personnage. Notez ce vœu et donnez-lui un rang extrême ou épique. Inutile de déclencher l'action *Jurer un Vœu de Fer* pour cette quête.

5. **Visualisez votre événement déclencheur (page 212).** Créez le problème qui pousse votre personnage à passer à l'action.

6. **Décrivez la scène (page 214)**. Décidez si vous souhaitez débuter par un prologue (la vie ordinaire) ou au cœur du problème (*in medias res*). Visualisez la scène et commencez à jouer.

7. ***Jurez un Vœu de Fer*** **(page 215).** Déclenchez l'action et notez votre vœu. Donnez-lui un rang pénible, dangereux ou redoutable.

8. **Passez aux étapes suivantes (page 216).** En vous basant sur le résultat de votre action *Jurer un Vœu de Fer*, visualisez ce que vous faites et ce qui se produit ensuite. Si vous le souhaitez, vous pouvez détailler les jalons de votre aventure. Puis, jouez pour découvrir ce qui se produit.

LES RÈGLES DU JEU ET LA FICTION

Ironsworn est un jeu. Cela implique qu'il utilise diverses **mécaniques** pour résoudre les situations et les défis. Vous déclenchez des actions et lancez des dés. Votre personnage possède des caractéristiques et des atouts qui représentent ses capacités et sa réactivité. Le résultat d'une action peut avoir un impact mécanique, comme augmenter votre jauge d'élan ou réduire votre jauge de santé. Gérer vos ressources et prendre des décisions en vous basant sur un résultat mécanique désiré fait partie du défi et du plaisir de jeu.

La **fiction** vous aide à définir et comprendre votre monde et votre personnage. Elle guide les antécédents de votre personnage, sa personnalité et ses motivations. Elle donne un cadre aux situations auxquelles vous ferez face, au monde dans lequel vous évoluez, mais aussi aux personnes et aux créatures que vous rencontrerez. Tout au long du jeu, vous déclenchez des actions en adoptant le point de vue de votre personnage. La fiction vous aide à préciser ce qui se produit ensuite.

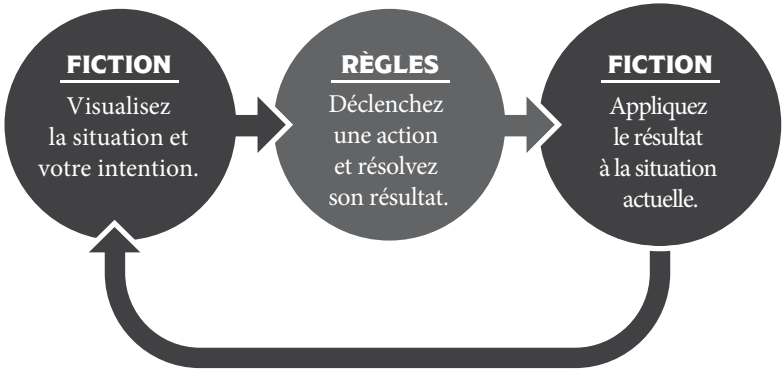
L'interaction entre la fiction et les règles est ce qui rend l'expérience de jeu vibrante et engageante. Considérez les règles comme votre aiguille et la fiction comme votre fil. En les utilisant ensemble, vous tisserez la trame de votre récit d'*Ironsworn*.

COMMENCER ET FINIR PAR LA FICTION

Sans récit, le jeu ne devient qu'une suite de lancers de dés. Mais sans les règles du jeu, votre récit est dénué de choix, de conséquences et de surprises. Une session idéale d'*Ironsworn* tire parti à la fois des règles du jeu et de la fiction, mais elle commence et finit toujours par la fiction.

Qu'est-ce que cela signifie ? Considérez la fiction comme le support de vos actions. Vous commencez par imaginer la situation. Que se produit-il ? Que tentez-vous de faire ? Comment vous y prenez-vous ? Qu'est-ce qui s'oppose à vous ? Quelles complications pourriez-vous rencontrer ? Si vous jouez en solo, visualisez-les. Si vous jouez en mode coop, discutez-en entre vous. Si vous êtes le MJ, décrivez la scène à vos joueurs et travaillez avec eux pour en clarifier tous les détails.

Est-ce que la fiction déclenche une action ? Si c'est le cas, résolvez-la. Lancez les dés. Gérez le résultat mécanique dans le contexte de la situation actuelle. Si l'une de vos jauges – santé, esprit, provisions ou élan – est ajustée en conséquence d'une action, visualisez à quoi cela ressemble dans la fiction. Ne vous contentez pas de modifier des valeurs. Imaginez ce que cela signifie par rapport à la préparation et à la jauge de votre personnage. Puis, traduisez le résultat de votre action dans la fiction. Comment la situation évolue-t-elle ? Que se produit-t-il ensuite ?



TROUVER VOTRE ÉQUILIBRE

Le degré d'emphase que vous donnez à la fiction varie en fonction de la situation et du rythme de jeu désiré. Vous pouvez explorer des scènes entières (comme les interactions avec vos alliés et les autres personnages) uniquement par le biais de la fiction, sans même déclencher d'action. Mais d'autres fois, vous pourrez faire l'impasse sur la fiction pour avancer dans votre récit. Les deux sont parfaitement acceptables. Utilisez vos actions pour représenter les aspects dramatiques et aléatoires des intentions des personnages, mais aussi des obstacles, tout en recherchant des opportunités d'ajouter des détails et de l'intensité à votre monde, par le biais de la fiction.

Vous visualisez une scène rapide qui résume votre passage chez vous pour réunir votre équipement. Vous ne déclenchez aucune action durant celle-ci. Vous empaquetez vos provisions et vous passez votre armure. La cotte de mailles vous semble plus lourde qu'autrefois, comme lestée de sombres souvenirs.

Vous vous tenez sur le pas de la porte un instant. Votre main repose sur la poignée de votre épée. « Une lame qui ne goûte jamais le sang, c'est du fer de gâché », vous a dit une fois votre mère. Ses mots vous reviennent et vous prononcez une courte prière : celle de ne pas avoir à dégainer votre épée. Sa lame a vu bien assez de sang. Le temps vous est compté.

Vous devez vous lancer dans votre quête.

LE CADRAGE FICTIONNEL

Ironsworn ne précise pas les mécaniques situationnelles. Les détails sont souvent abstraits dans vos actions et dépendent du **cadrage fictionnel**.

Considérez cela comme le fait de déplacer une pièce d'un jeu d'échecs. S'agit-il d'un pion ou de la reine ? Vers quelle case se dirige-t-elle ? Quelles autres pièces se trouvent sur le plateau ? Quel est l'état actuel de la partie ? Toutes ces considérations ont un impact sur votre prochain déplacement et ce qui va se produire. Il y a des règles à suivre. Vous ne pouvez pas simplement décider de déplacer un pion de trois cases ou de balayer les pièces adverses hors du plateau.

La jouabilité d'*Ironsworn* est bien moins contrainte qu'une partie d'échecs, mais elle est toujours cadrée par les règles de votre réalité narrative. Vos actions et les événements de votre récit doivent être sensés pour les personnages, le monde et la fiction établis en jeu. Les antécédents de votre personnage, ses compétences, ses croyances, ses objectifs et son équipement contribuent tous aux actions que vous pouvez déclencher et à la façon dont vous percevez celles-ci, même si ces éléments ne sont pas définis par une caractéristique ou un atout. Les PNJ ne possèdent pas d'attributs mécaniques, mais ils sont incarnés en fonction de leurs traits et de leurs intentions, tels qu'établis au cours du jeu.

Le cadrage fictionnel est votre boussole. Il vous aide à créer des personnages, un monde et des situations qui paraissent à la fois authentiques et importants.

Comment le cadrage fictionnel influence-t-il le jeu ?

- **Il ajoute du relief à votre récit.** L'apport de détails enrichit votre récit, crée de nouvelles opportunités de quêtes et de défis et vous aide à visualiser votre personnage et votre monde.
- **Il détermine les actions qui vous sont inaccessibles**. Si vous êtes mal équipé ou mal positionné pour déclencher une action, celle-ci vous devient inaccessible. Sans un solide argument, vous ne pouvez *Contraindre* un ennemi juré à vous aider.
- **Il dicte les actions que vous devez déclencher ou celles que vous pouvez éviter.** Si vous êtes désarmé et que vous souhaitez *Frapper* un ennemi maniant une lance, vous devriez *Faire Face au Danger* ou vous *Emparer d'un Avantage* pour vous en approcher. Si vous avez besoin d'informations de la part de quelqu'un qui vous offre déjà sa confiance et sa coopération, alors inutile de le *Contraindre* avant de pouvoir *Récolter des Informations*.
- **Il guide les résultats de vos actions.** Référez-vous à la fiction lorsque vous avez une question sur le résultat d'une action, en particulier lorsque vous devez *Payer le Prix*. Souffrez-vous d'un résultat mécanique, tel que des dégâts ? Faites-vous face à une nouvelle complication dans le récit ? En cas de doute, *Consultez l'Oracle* et appliquez le contexte de votre cadrage fictionnel pour interpréter la réponse obtenue.
- **Il vous aide à déterminer le rang de vos défis.** Le rang que vous donnez à vos quêtes, vos voyages et vos combats est influencé par l'étendue du défi représenté dans la fiction.

Par exemple, imaginez que vous êtes pris dans un blizzard en voyage. L'hiver dans les Terres de Fer peut s'avérer brutal. Quel impact cette tempête et le niveau de préparation de votre personnage ont-ils sur votre récit ? Établir les faits par le biais de la fiction, que ce soit en résultat d'une action ou simplement comme détail narratif, vous aide à cadrer les défis auxquels vous devez faire face.

La texture narrative de votre récit.	**Si vous rencontrez une rude tempête hivernale au cours de vos voyages, la neige aveuglante et les vents mordants ajouteront des détails évocateurs à votre périple.**
Les actions qui vous sont inaccessibles.	**Si vous avez été exilé d'une communauté, vous ne pourrez pas y *Séjourner* pour trouver un abri au plus fort de la tempête.**
Les actions que vous devez déclencher (ou pouvez éviter)	**Si vous êtes pris dans une tempête sans posséder une cape épaisse et des fourrures, vous devrez *Faire Face au Danger* pour supporter le froid mordant.**
Le résultat de vos actions.	**Si vous échouez à *Faire Face au Danger* pour supporter la tempête, vous subirez sans doute des dégâts, du stress ou une perte de provisions. Mais vous pourriez aussi tomber sur une menace plus terrible encore que le blizzard.**
Le rang de vos défis.	**Le givre-lié émerge du blizzard, ses yeux morts brillant d'une lueur froide. Vous agrippez votre épée, vos mains engourdies tremblent, puis vous *Plongez dans la Mêlée*. Vous décidez que le givre-lié est mystiquement renforcé par cette tempête hivernale, donc vous élevez son rang d'un cran. Cela en fait un ennemi de rang extrême.**

Dans les modes coop et guidé, vous collaborez pour créer une vision partagée de la situation actuelle. Si quelque chose reste incertain ou va à l'encontre des suppositions d'un autre joueur, prenez le temps d'en discuter jusqu'à ce que tout le monde ait une image claire de la situation. Lorsque vous jouez en solo, vous êtes l'arbitre de cette réalité fictive. Quoi qu'il en soit, saisissez les opportunités d'augmenter les enjeux et d'introduire de nouveaux défis et conflits. Déformez la fiction, mais ne la brisez pas. Poussez les personnages dans leurs retranchements. Déjouez vos propres attentes.

Vous devez partir à la poursuite de la caravane de marchands, mais voyager à pied n'a aucun sens dans votre fiction. Le convoi possède plus d'un jour d'avance sur vous. Pour les rattraper, il vous faudra un cheval.

Les caractéristiques d'un cheval ne sont pas définies dans les règles d'*Ironsworn*. Peu importe son prix, la distance qu'il est capable de parcourir en un jour, sa vitesse au galop ou sa ration quotidienne. Le compagnon **Cheval** donnerait à Saskia un avantage mécanique dans certaines situations, mais votre personnage ne dispose pas de cet atout.

La fonction d'un cheval, dans ce cas, est d'ajouter du relief à votre voyage et d'influencer les actions que vous pouvez déclencher, ainsi que leur issue. Pour l'heure, vous déplacer à cheval vous donnera le cadrage fictionnel pour *Entreprendre un Voyage* à la poursuite de la caravane de marchands.

Saskia possède-t-elle un cheval de monte ? Vous décidez de *Consulter l'Oracle*, avec une probabilité de 50/50.

« Non », vous répond l'oracle. Et maintenant, que faire ?

Il est raisonnable de supposer que l'épouse de la cheffe acceptera de vous confier un cheval. Cela s'inscrit dans le cadrage fictionnel que vous avez établi durant la préparation de votre campagne et de la première session de jeu. Vous tentez de venir en aide à la cheffe, qui est votre amie. Vous avez juré le vœu de fer d'y parvenir. Emprunter un cheval à son épouse ne semble pas être une situation comportant un risque ou une part de hasard, l'action *Contraindre* s'avère donc superflue.

Vous visualisez ce cheval, l'une des juments de la cheffe. Elle possède une robe couleur sable et une crinière noire. Vous lui donnez le nom de Nakata, et en prenez note.

Pour ajouter plus de détails à cet animal, vous faites un jet dans la table de Descriptions de Personnage, et l'oracle répond : « Méfiant. » Vous notez ce trait de caractère. Cette monture peut se montrer craintive. Si vous deviez vous retrouver dans une situation périlleuse, il vous faudrait peut-être *Faire Face au Danger* afin de la maîtriser. Un cheval peut aussi être blessé ou tué dans le cadre du récit en conséquence de l'échec d'une action.

Mais pour l'heure, vous avez votre cheval. Alors en selle, il est temps de partir.

REPRÉSENTER LA DIFFICULTÉ

Si vous êtes familier des jeux de rôle, vous savez que nombre d'entre eux donnent à diverses tâches des scores de difficulté ou des modificateurs. La flexibilité que vous apporte le fait de contextualiser chaque jet de dés en ajustant les chances de succès en fonction de la situation, crée une expérience de jeu qui vous aide à simuler votre réalité fictive.

Toutefois, les règles d'*Ironsworn* ne font pas appel à des mécaniques ultra-précises pour fixer la difficulté d'un défi en particulier ou les capacités qu'un ennemi peut employer. Au lieu de cela, les prérequis pour surmonter un défi survenant dans votre monde sont principalement représentés par le biais du cadrage fictionnel.

DU CŒUR DE L'ENFER JE TE FRAPPE

Le léviathan est une antique créature marine (page 170). Il est difficile à vaincre en raison de son rang épique et des dégâts qu'il inflige, mais en dehors de cela, il ne possède pas d'autre caractéristique mécanique. La description du léviathan indique « chair dure comme le fer. » Mais tenter de *Frapper* un léviathan n'est pas plus difficile que de s'attaquer à un brigand ordinaire. Dans les deux cas, c'est le total de votre dé d'action, de votre caractéristique et de vos éventuels ajouts qui est comparé aux dés de défi. Vos chances d'obtenir un coup fort, un coup faible ou un échec restent donc les mêmes.

Donc comment rendre justice au léviathan, censé être un ennemi terrifiant et quasi-invulnérable ? Vous le faites par le biais de la fiction.

Si vous avez juré de vaincre un léviathan, êtes-vous équipé de l'arme adéquate ? Lui asséner des coups de poings sera nettement insuffisant. Même une arme mortelle, telle qu'une lance attirerait à peine son attention. Peut-être que vous avez entrepris une quête pour trouver le Harpon Abyssal issu du Vieux Monde, taillé dans les ossements d'un dieu de la mer mort depuis des éons. Cette arme mythique vous procure le cadrage fictionnel dont vous avez besoin pour confronter ce monstre, le simple fait de parvenir à la trouver étant admissible comme un jalon de votre vœu consistant à détruire cette bête.

Mais même en maniant cette arme exceptionnelle, parviendrez-vous à surmonter votre peur en vous tenant en équilibre sur la proue de votre navire, les vagues venant se fracasser contre la coque juste en dessous de vous, avec la gueule béante de cette bête cauchemardesque juste sous la surface ? *Faites Face au Danger* +cœur pour le découvrir.

Le résultat de votre action devra incorporer le pouvoir dévastateur du léviathan. Avez-vous obtenu un échec ? La bête réduit votre navire en petit bois. Elle tente de vous attirer dans les profondeurs. Vous souhaitez *Faire Face au Danger* en vous éloignant à la nage ? Vous ne pouvez pas nager plus vite qu'un léviathan. Vous devrez tenter quelque chose d'autre.

Souvenez-vous des concepts qui soutiennent le cadrage fictionnel. La préparation de votre personnage et la nature du défi affronté peuvent vous forcer à surmonter des dangers plus grands ou à déclencher des actions supplémentaires. Une fois que vous avez lancé les dés, c'est votre cadrage fictionnel qui vous donne le contexte de ces actions.

AJUSTER LES RANGS DE DÉFI

Lorsque vous *Entreprenez un Voyage*, que vous *Plongez dans la Mêlée* ou que vous *Jurez un Vœu de Fer*, considérez le cadrage fictionnel avant de déterminer le rang de votre défi. Par exemple :

- Est-ce que votre voyage jusqu'au territoire de chasse du léviathan vous fait traverser une mer démontée et vous emmène dangereusement près de récifs cachés par la brume ? On dirait bien que cela mérite d'augmenter son rang lorsque vous *Entreprenez un Voyage*.
- Avez-vous négocié avec le chef d'un clan pour qu'il vous apporte le soutien de sa flotte ? Alors lorsque vous *Plongez dans la Mêlée* contre le léviathan en compagnie de ces PNJ, vous pouvez raisonnablement réduire le rang de celui-ci d'un cran ou deux. Cette alliance peut également vous permettre d'*Atteindre un Jalon* et de marquer votre progression dans votre quête.

Le rang reflète le rythme de jeu que vous désirez. Ajustez la fiction et définissez le rang approprié au niveau d'attention que vous souhaitez donner à ce défi dans votre récit. Mais, n'épargnez pas pour autant votre personnage. Être vainqueur ou échouer face à des enjeux impossiblement élevés fait tout le sel des grandes sagas. Soyez épique, ou mourez en tentant de l'être.



ZOOMER ET DÉZOOMER

En tant qu'auteur, réalisateur et monteur de votre récit (ou collaborateur à ces responsabilités si vous jouez à plusieurs), vous avez le contrôle sur la façon dont vous gérez des scènes dans l'espace fictif que vous créez et visualisez.

Imaginez que vous êtes au milieu d'une bataille désespérée. Votre adversaire est l'un des premiers-nés, un géant armé d'une terrible hache. C'est un paria de son clan, en guerre contre les Ferlandais. Haut de presque trois mètres, c'est une créature terrifiante.

Vous l'affrontez armé d'une lance et d'un bouclier. Vous *Faites Face au Danger*, en vous baissant pour éviter un large coup circulaire de sa hache. Vous obtenez un coup fort et gagnez l'initiative. Aussitôt, vous *Frappez* en plantant le fer de votre lance, mais vous n'obtenez qu'un coup faible. Votre lance blesse la jambe du géant, en lui infligeant 2 dégâts. Vous marquez votre progression. Malheureusement, votre ennemi possède maintenant l'initiative.

Que se produit-il ensuite ?

Imaginez le temps qui se fige. Visualisez la scène. La brume matinale flotte encore au ras du sol. Le soleil est bas sur l'horizon et projette de longues ombres. Des gouttelettes de sang sont suspendues dans l'air. Votre expression affiche un mélange de détermination et de peur, tandis que vos yeux sont braqués sur la pointe de votre lance, fichée dans l'énorme jambe du géant. Celui-ci réagit à votre attaque en rejetant la tête vers l'arrière, la bouche grande ouverte. Il lève haut son énorme hache.

C'est un moment extrêmement dramatique. Attardez-vous un instant sur celui-ci. Imaginez ce que va faire le géant ensuite. Attaque-t-il avec sa hache ? Vous assène-t-il un coup de pied ? Tente-t-il d'agripper votre lance pour la briser en deux ? Considérez la fiction. En cas de doute, ou si vous préférez vous fier au destin, *Consultez l'Oracle*.

Le temps reprend son cours. La bataille se poursuit frénétiquement. Le géant passe à l'action. Vous réagissez. Faites un jet et interprétez son résultat. Souvenez-vous : la fiction prime, puis vient l'action et enfin revenez vers la fiction quand vous résolvez le résultat. Si un événement est intéressant, qu'il soutient votre cadrage fictionnel et accroît la tension de la scène, alors faites-le se produire.

Même dans une situation où chaque seconde compte, comme un combat, vous pouvez toujours modifier le centre d'attention et l'écoulement du temps. L'action *Frapper* peut représenter un seul coup décisif. Mais elle peut très bien représenter une volée de coups et de parades menant à un moment décisif. Ne traitez pas le combat comme une série de rounds répétitifs. Variez vos approches. Vous disposez même d'une action de combat spéciale, *Batailler* (page 91), qui vous permet de prendre du recul et de résumer tout un combat en un seul jet.

Plus tard, après avoir vaincu le géant, vous poursuivez votre quête. Vous arrivez jusqu'aux contreforts des montagnes. Vous faites un jet pour *Entreprendre un Voyage* et obtenez un coup faible. Vous l'imaginez sous la forme d'un montage.

Vous quittez progressivement une forêt dense pour rejoindre des collines abruptes. Vous ne vous reposez qu'à une seule occasion, afin de prendre un repas le long de la berge d'un torrent. Vos yeux sont plissés et vous avez une mine inquiète, tandis que vous examinez les difficultés du terrain qu'il vous reste à parcourir.

Le temps se compresse. Toute une journée passe. Si vous aviez obtenu un échec, quelque chose aurait mal tourné. Que ce serait-il produit ? Déterminez-le, puis ralentissez et zoomez sur l'action comme il convient.

C'est ainsi que vous donnez du rythme à votre jeu. L'écoulement du temps est variable. Les actions vous aident à dicter son rythme, mais vous en gardez également le contrôle. Si une chose vous intéresse, si elle a un impact sur votre récit, concentrez-vous sur celle-ci. Dans le cas contraire, faites-en abstraction.

Vous entamez votre quête. Vous vous visualisez donnant un dernier regard en arrière vers votre village, en murmurant une prière aux anciens dieux, pour qu'ils gardent la cheffe en vie jusqu'à votre retour.

Vous déclenchez l'action *Entreprendre un Voyage*, en donnant à votre périple un rang dangereux, et vous obtenez un coup fort. Vous marquez votre progression et choisissez l'option de préserver vos provisions. Vous dézoomez et visualisez une excellente première journée de voyage. Vous chevauchez vers le sud le long de la route commerciale, qui n'est guère plus qu'un sentier boueux serpentant entre les collines. Le temps est ensoleillé et vous réussissez à chasser un lièvre bien gras pour votre dîner.

Vous *Consultez l'Oracle* pour vous orienter lors de votre première étape, en faisant un jet dans les tables de Lieux (page 192) et de Descriptions de Lieux (page 193). L'oracle répond « Site mystique » et « Magnifique ».

Vous interprétez cette réponse comme étant un site mégalithique que les gens de la région appellent « Les Trois Jouvencelles ». Pour en savoir plus, vous faites un jet dans la table d'Action et de Thème. L'oracle vous répond : « Communiquer Rêve. »

Cette nuit-là, trois femmes spectrales vous apparaissent dans votre sommeil, s'adressant à vous avec insistance, dans un langage qui vous est inconnu. Ces esprits vous offrent-ils une bénédiction ou une malédiction ? Vous prenez note de cette vision énigmatique. Elle constitue une intéressante accroche de quête que vous pourriez explorer plus tard.

Vous *Entreprenez un Voyage* trois fois encore, obtenant des succès et marquant vos progrès. Vous gardez un point de vue global sur la scène et visualisez Saskia qui conserve une allure déterminée dans sa poursuite de la caravane. Puis, vous *Montez le Camp* mais obtenez un échec. Vous visualisez une nuit agitée et angoissée, hantée de mauvais rêves, et vous *Subissez un Stress*.

Au segment suivant de votre voyage, vous obtenez un nouvel échec. D'après l'action, vous êtes « interrompue par un événement périlleux ». Puisque votre jet est une égalité, c'est l'occasion d'introduire un revirement dramatique.

Il est temps de zoomer sur l'action…

GÉRER VOS QUÊTES

Les quêtes jurées sont le moteur narratif de vos aventures dans *Ironsworn*. Lorsque vous débutez votre campagne, votre personnage possède deux vœux : votre vœu d'antécédents (page 211), et un autre vœu prononcé à la suite d'un événement déclencheur (page 212).

Progresser dans ces quêtes vous demande de faire face à des obstacles et de les surmonter. Vous entreprendrez des voyages périlleux, découvrirez des informations, gagnerez le soutien de PNJ, récupérerez des objets importants et vaincrez des ennemis puissants. Votre personnage luttera pour surmonter ses propres limitations et verra ses idées reçues et ses loyautés remises en question.

Placer ces obstacles sur votre chemin ne sert pas qu'à ajouter de la tension dramatique. En surmontant ces épreuves, en trouvant le moyen d'aller de l'avant, vous atteignez des jalons et marquez votre progression dans vos quêtes.

Dans la fiction, un vœu de fer est une promesse significative et profondément respectée. Si une situation n'est pas assez dramatique en regard des objectifs et des principes de votre personnage, alors elle n'est probablement pas digne d'un vœu. Elle pourrait constituer un jalon de l'une de vos quêtes, voire une simple diversion narrative, qui vous apporte l'occasion de jouer votre personnage ou d'étoffer le monde qui l'entoure.

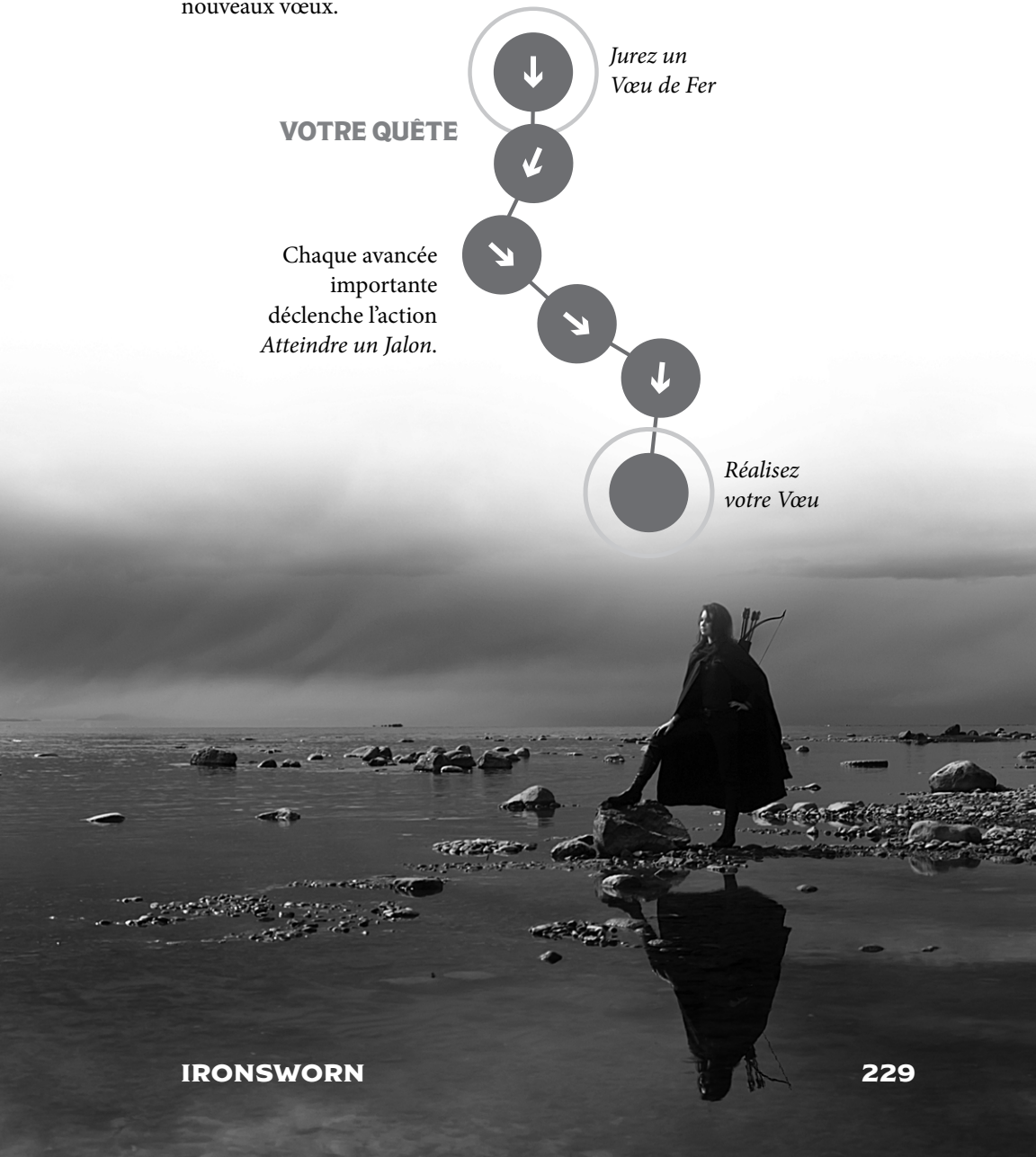
Si vous souhaitez mener une quête de Ferjuré, mais que le problème rencontré ne vous semble pas assez important, alors donnez-lui plus de poids. Ajoutez-lui un contexte, relevez ses enjeux.



ATTEINDRE DES JALONS

Imaginez vos quêtes jurées comme une série de pierres de gué alignées à la surface de l'eau. Chaque pierre de gué représente une étape majeure à franchir (un jalon) qui déclenche l'action *Atteindre un Jalon*.

Vous pourriez planifier certains de vos jalons de quête à l'avance (page 216). D'autres émergeront naturellement de la fiction. Le résultat de vos actions ou de vos incitations créatives pourrait conduire votre quête dans des directions inattendues, ce qui vous emmènera vers de nouveaux jalons, voire même de nouveaux vœux.



QU'EST-CE QUI EST DIGNE D'UN JALON ?

La description de l'action *Atteindre un Jalon* indique :

> 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.

Le rythme de votre quête sera largement défini par ce que vous jugez digne d'être qualifié de « progrès significatif. » Un jalon devrait répondre à deux conditions :

- **Il devrait être lié directement à votre quête.** Un jalon devrait être significatif pour votre personnage comme pour votre vœu. Si vous êtes confronté à un défi sans aucun lien avec votre quête, celui-ci ne constitue probablement pas un jalon.
- **Il devrait représenter un point crucial ou une étape majeure dans votre quête.** Atteindre un jalon demande des efforts et des sacrifices à votre personnage. Une découverte mineure ou un succès aisé ne constitue probablement pas un jalon, en particulier pour une quête de rang élevé. Toutes les étapes que vous franchissez ne sont pas des jalons.

MARQUER VOTRE PROGRESSION

Vos vœux utilisent une jauge de progrès standard (page 14) pour mesurer l'avancée de vos quêtes. Cette jauge de progrès est une représentation mécanique de la probabilité de succès lorsque vous *Réalisez votre Vœu* (page 110). Avoir plus de cases cochées signifie de meilleures chances de succès sur cette action. La jauge de progrès vous indique également la quantité de potentiel fictionnel que vous avez déjà mené à bien dans votre quête. Les vœux de rang plus élevé demandent plus d'efforts et de sacrifices à votre personnage.

Lorsque vous *Atteignez un Jalon* (page 109), marquez votre progression en fonction du rang de votre vœu.

- **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.

Vous avez obtenu un échec sur l'action *Entreprendre un Voyage* pour Saskia et le résultat de l'action précise que vous êtes « interrompue par un événement périlleux ». De plus, vous avez obtenu une égalité, ce qui vous donne l'opportunité d'introduire une complication ou un rebondissement inattendu.

Vous *Consultez l'Oracle* pour trouver l'inspiration, en faisant un jet dans les tables d'Action et de Thème (page 190). L'oracle vous répond « Capituler Vœu. »

Vous considérez le sens de cette réponse. « Capituler » vous évoque une embuscade qui vous force à vous rendre. Mais qu'en est-il de « vœu » ? Vous avez actuellement deux vœux : « Vaincre le Clan de la Lune Rouge » et « Sauver la cheffe. » Et s'il s'agissait d'une opportunité de lier ces deux vœux afin de répondre à l'égalité que vous avez obtenue ?

Peut-être tombez-vous sur des pillards du clan de la Lune Rouge, d'anciens frères de bataille dans une autre vie, impliqués dans le complot visant à éliminer la cheffe.

Vous décrivez la scène. Une troupe de pillards sort du bois le long de la piste, vous barrant la route. Ils sont armés de lances et d'arcs pointés sur vous. Vous visualisez Saskia qui reconnaît leurs boucliers peints. Sa gorge se serre.

Mais vous n'avez aucun intérêt à négocier avec ces pillards. Vous descendez de votre cheval, puis vous avancez vers eux les mains levées. Vous tentez de vous *Emparer d'un Avantage* en feignant l'obéissance pour les mettre à l'aise et vous obtenez un coup fort. Les archers cessent de vous viser.

Vous *Consultez l'Oracle* : « L'un d'entre eux me reconnaît-il ? » Vous étiez la fille de la cheffe du clan et une figure bien connue. Vous fixez vos chances comme étant probables.

« Non », répond l'oracle.

Parfait. Ce sont des jeunes pillards. Ils sont inexpérimentés. On ne leur laisse que les tâches les plus simples. Peut-être constituent-ils une sorte d'arrière-garde, chargée d'intercepter tous ceux qui pourraient pister la caravane de marchands.

Une idée germe dans votre esprit. Vous souhaitez entremêler ces deux fils narratifs sans lien apparent. Vous avez déjà coché huit cases de progrès sur votre voyage. Peut-être qu'atteindre la caravane n'est pas réellement votre destination. Et si vous trouviez les réponses à vos questions ici et maintenant ?

Vous déclenchez l'action *Atteindre votre Destination* et obtenez un coup fort. Ce voyage périlleux touche à sa fin. Vous *Atteignez un Jalon* et marquez votre progression.

De retour dans la scène, vous visualisez comment Saskia s'approche des pillards, puis dégaine son épée en un éclair. Vous *Plongez dans la Mêlée*...

ENTREPRENDRE DE NOUVELLES QUÊTES

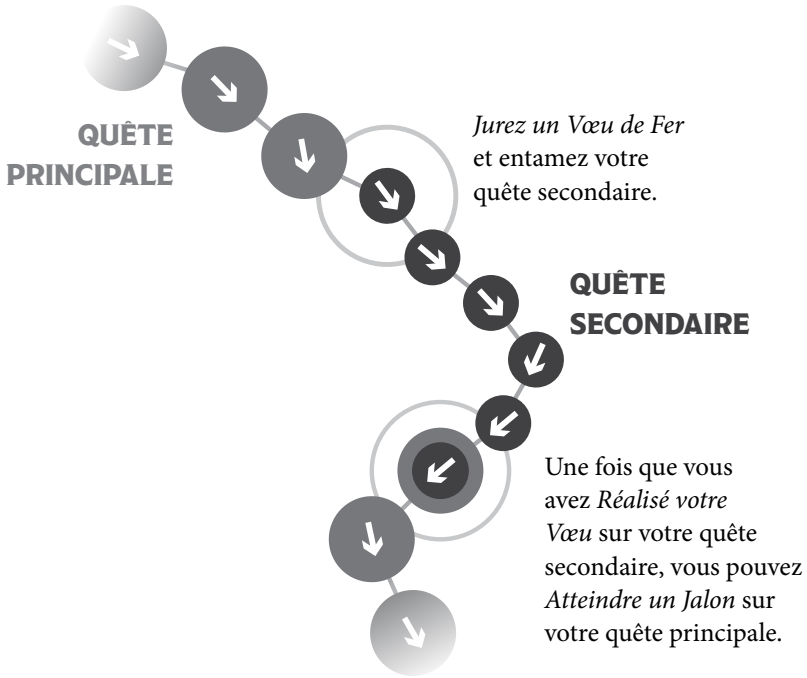
Au cours d'une quête, vous rencontrerez des situations qui vous offriront l'opportunité de jurer de nouveaux vœux. Ceux-ci peuvent être liés à vos quêtes existantes, mais aussi découler de problèmes indépendants.

QUÊTES SECONDAIRES

Au cours de votre quête, vous pourriez être amené à faire une promesse ou à surmonter un obstacle digne d'un vœu à part entière. Imaginez cela comme un fossé sur votre chemin, pouvant être franchi en empruntant une série de jalons. Ce chemin, plus court, est votre quête secondaire. Vous devrez *Jurer un Vœu de Fer*, lui attribuer un rang et marquer votre progression, afin de résoudre ce nouveau vœu.

Vous ne pourrez marquer de nouveaux progrès sur votre quête principale qu'après avoir *Réalisé votre Vœu* sur votre quête secondaire. Lorsque les deux chemins convergeront, et que votre quête secondaire sera accomplie, vous pourrez *Atteindre un Jalon* sur votre quête principale et poursuivre votre chemin.

Mais comment savoir si un obstacle mérite sa propre quête et n'est pas un simple jalon ? Considérez la fiction. S'agit-il d'un défi significatif et indépendant ? Est-il important, aux yeux de votre personnage ? Apporte-t-il de nouvelles opportunités dramatiques, ou d'autres conflits ? Si c'est le cas, alors il mérite probablement son propre vœu.



Vous parvenez à vaincre les pillards, mais c'est une victoire durement gagnée. Vous êtes blessée et votre bouclier a été brisé. Par chance, vous parvenez à interroger l'un des pillards survivants. Vous jouez la scène en tentant de *Récolter des Informations* pour apprendre en quoi le clan de la Lune Rouge est impliqué dans la maladie de la cheffe.

Après avoir obtenu un succès sur cette action et posé quelques questions à l'oracle, vous découvrez que les pillards sont bel et bien au cœur du problème. Un assassin qui voyage avec la caravane de marchands empoisonne les meneurs des villages ferlandais. Les révoltes qui s'ensuivent affaiblissent ces villages et les laissent plus vulnérables aux pillards. L'hiver venu, le clan s'abattra sur cette région comme une sombre marée.

Vous apprenez également la nature du poison employé. Il s'agit de l'extrait d'une plante rare, qui ne pousse qu'au cœur des Sylves Profondes. Il faut croire que les stratagèmes de votre mère sont devenus plus retors, depuis l'époque où vous combattiez à ses côtés.

Ces découvertes vous permettent à nouveau d'*Atteindre un Jalon* et de marquer votre progression. Ce qui vous donne au total quatre cases de progrès sur votre vœu de rang dangereux.

Que faire ensuite ? Vous jetez un coup d'œil à votre ébauche de quête et votre idée d'aventure vous revient à l'esprit : « Obtenir l'aide de l'herboriste qui vit au plus profond de Bois-Noueux. » Partir à la recherche d'une herboriste vivant en ermite et qui, vous l'espérez, saura vous procurer un antidote au poison, semble convenir à votre récit.

Vous décidez de résumer l'expédition dans Bois-Noueux en vous dispensant de l'action *Entreprendre un Voyage*. Vous placez simplement la forêt à proximité pour les besoins de votre récit. Vous décidez que vous connaissez bien cette herboriste, puisqu'elle visite occasionnellement votre village pour commercer.

Vous jouez la scène de votre arrivée devant sa cahute et de votre tentative de la convaincre de concocter un antidote au poison. Vous la visualisez comme une femme acariâtre et excentrique, qui se soucie peu de votre quête. Vous tentez de la *Contraindre*. Malheureusement, vous obtenez un échec. Pour éviter de voir votre récit finir dans une impasse, vous décidez que l'herboriste va, comme le permet l'action, « vous faire une demande qui vous sera très coûteuse ». Être contrainte d'honorer une quête secondaire vous semble convenir. De plus, vous en *Payez le Prix* en subissant une pénalité de -2 élan, qui reflète le temps que vous allez perdre.

« Un nid d'araignées faucheuses grouille dans les parages », dit-elle. « Tue l'araignée-mère et rapporte moi ses crocs. J'en ai besoin pour l'antidote, de toute façon. »

Elle vous tend une monnaie de fer. « Jure-le, ou disparais. À toi de choisir. »

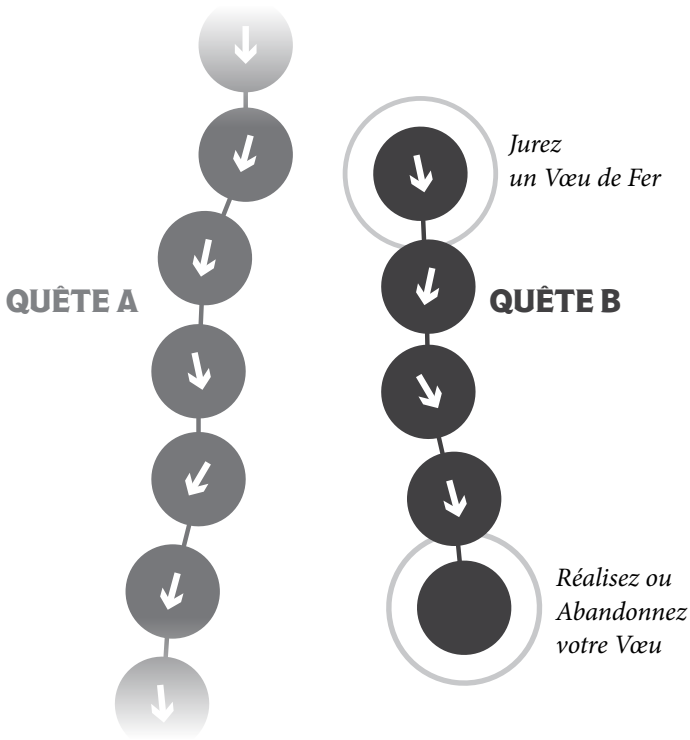
Vous *Jurez un Vœu de Fer.* Le travail doit être terminé...

QUÊTES INDÉPENDANTES

Vous pourrez rencontrer des situations sans rapport avec vos vœux actuels, que votre personnage se doit d'arranger. Cela peut se produire naturellement dans la fiction, via les incitations des oracles, mais aussi au choix du MJ, si vous jouez en mode guidé.

Si vous venez à ne plus avoir de vœu, que vous avez des difficultés à visualiser les prochaines étapes de votre quête actuelle ou que vous souhaitez explorer un nouveau récit, faites survenir un événement. Introduisez un problème. Vous pouvez utiliser les accroches de quêtes proposées dans ce livre, ou *Consulter l'Oracle* et interpréter sa réponse.

Plusieurs actions vous procurent explicitement des opportunités d'entreprendre de nouvelles quêtes en conséquence de leurs résultats. Par exemple, si vous *Séjournez* et choisissez l'option consistant à accepter une quête, vous pouvez introduire dans le récit un problème auquel la communauté est confrontée. De même, lorsque vous *Forgez un Lien* ou que vous *Contraignez* et obtenez un coup faible, le PNJ visé exigera quelque chose de votre part. Si cela est approprié dans la fiction, sa demande peut consister à vous faire jurer un vœu.

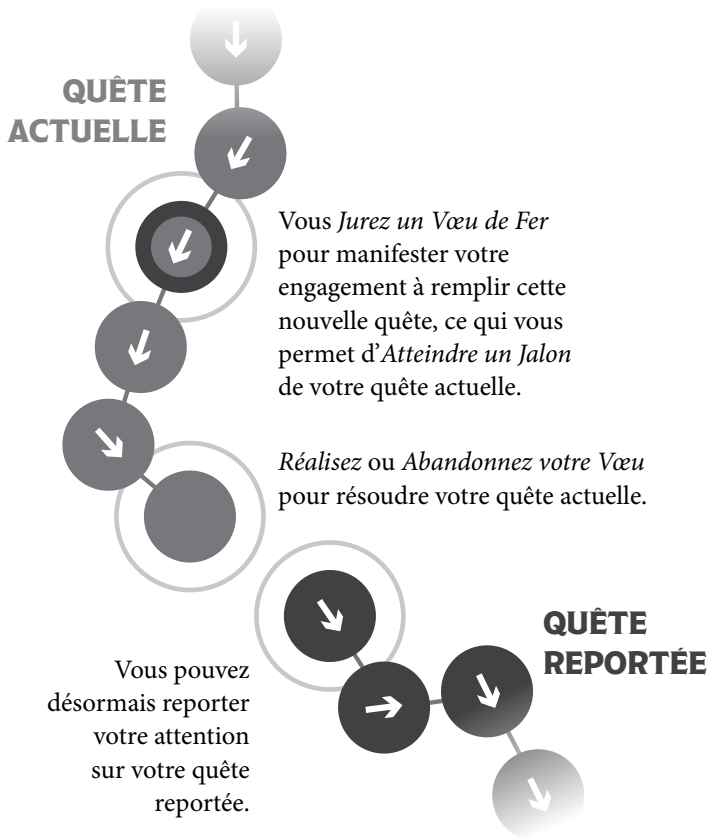


QUÊTES REPORTÉES

Une quête peut nécessiter d'obtenir quelque chose de la part d'un PNJ. Il peut s'agir d'une information, d'un objet ou d'une aide quelconque. Toutefois, que ce soit en résultat d'une action ou par le biais de la fiction, un PNJ peut avoir ses propres demandes. Celui-ci peut même exiger que vous *Juriez un Vœu de Fer* pour s'assurer que vous teniez votre promesse.

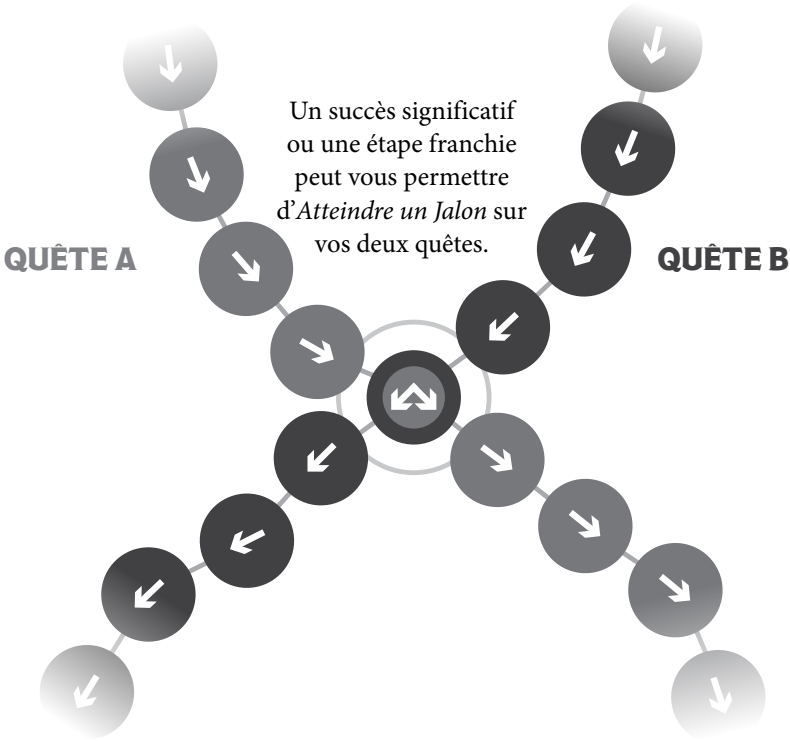
Si vous acceptez et que le PNJ se satisfait de cette promesse (pour le moment), vous pouvez continuer à progresser sur votre quête actuelle. Vous pourrez vous occuper de ce nouveau vœu plus tard. Si l'aide du PNJ représente une étape significative de franchie dans votre quête actuelle, alors vous pouvez *Atteindre un Jalon*.

Gardez à l'esprit que jurer un vœu de fer est une promesse sacrée. Les PNJ, en particulier les plus puissants, exigeront que vous les respectiez. Ignorer votre promesse signifie *Abandonner votre Vœu*, ce qui devrait avoir des répercussions dramatiques sur votre récit. Vous avez désormais un nouvel ennemi, ou bien votre réputation est ruinée. Quelle confiance ceux qui vous entourent vont-ils accorder à vos vœux, à l'avenir ? Qu'en est-il de vous-même ?



QUÊTES CROISÉES

Si vous avez entrepris deux quêtes liées, vous pouvez rencontrer une situation où un jalon vous permet de marquer votre progression sur deux vœux à la fois. Toutefois, cela devrait rester une exception. Les deux quêtes sont des chemins distincts, avec des étapes constituant des jalons propres à chacune. Mais ces deux chemins se croisent à certains moments clés.



RÉALISER VOTRE VŒU

La fiction qui guide votre quête et la progression mécanique représentée par votre jauge de progrès, convergent au moment décisif où vous décidez que votre quête touche à sa fin. C'est à ce moment-là que vous déclenchez l'action *Réaliser votre Vœu* (page 110).

Gérer votre progression dans la fiction pour atteindre ce moment demande un peu de mise en scène. C'est le troisième acte de votre pièce. Vos acteurs doivent tous être en place. Votre décor et vos accessoires être disponibles. Les projecteurs se braquent tous sur votre scène finale...

Vos jauges de progrès vous aident à définir le rythme de votre histoire. Si l'une d'elle se remplit trop vite comparée à votre récit, ralentissez le rythme et concentrez-vous sur des objectifs clés et des tournants décisifs pour vos jalons. Au contraire, si vous estimez que votre récit se dirige vers une résolution alors que votre jauge de progrès n'est pas encore assez remplie, visualisez des complications ou des rebondissements qui vous feront dévier de votre route en créant de nouvelles opportunités de jalons.

Toutefois, gardez à l'esprit qu'il n'est pas nécessaire de remplir l'intégralité de votre jauge de progrès avant de *Réaliser votre Vœu*. La fiction vous a-t-elle mené jusqu'à un point où votre quête semble accomplie, mais votre jauge de progrès n'est cochée qu'à moitié ? Déclenchez quand même votre action. Un coup faible ou un échec sur l'action *Réaliser votre Vœu* peut créer des récits intéressants et révéler des opportunités vous poussant à jurer de nouveaux vœux.

En incarnant Saskia, vous avez tué les araignées faucheuses pour le compte de l'herboriste. Vous *Réalisez votre Vœu* consistant à « Tuer l'Araignée-Mère ». Cela vous permet également d'*Atteindre un Jalon* de votre quête « Sauver la cheffe » tandis que l'herboriste accepte de vous concocter un antidote.

Vous *Entreprenez un Voyage* pour rentrer à Braisefoyer. Puisqu'il s'agit du trajet retour, vous ne souhaitez pas lui donner beaucoup d'importance dans le récit, aussi vous ne lui donnez qu'un rang pénible. En chemin, vous êtes interrompue par une rencontre ardue avec une ourse cendrée qui protège farouchement ses oursons, mais vous finissez par *Atteindre votre Destination*. Ce dernier voyage constitue un autre jalon de votre quête. Vous avez donc maintenant huit cases cochées sur votre jauge de progrès.

Vous visualisez la scène où vous vous précipitez au chevet de la cheffe. Celle-ci est pâle comme la mort et son souffle est devenu si faible qu'il est à peine décelable. Êtes-vous arrivée trop tard ? Tous ces efforts ont-ils été vains ? Vous déclenchez l'action *Réaliser votre Vœu* pour le découvrir.

Vous lancez les dés de défi et obtenez un coup fort. Vous visualisez comment l'état de santé de la cheffe s'améliore progressivement. Son visage retrouve des couleurs. Au bout d'un long moment, elle se réveille.

Votre vœu a été réalisé. Vous gagnez 2 points d'expérience pour votre quête dangereuse et 1 point d'expérience supplémentaire grâce à votre atout **Bannière-juré**.

FORGER DE NOUVEAUX LIENS

Tandis que vous progressez dans vos quêtes, les relations que vous tissez et les épreuves que vous endurez aux côtés d'autres personnages peuvent gagner une importance aussi bien fictive que mécanique par le biais de l'action *Forger un Lien* (page 79).

Un nouveau lien peut être le résultat naturel d'une quête menée à bien. Lorsque vous réussissez à *Réaliser votre Vœu* au service d'une personne ou d'une communauté, vous pouvez relancer n'importe quels dés si vous *Forgez un Lien* avec elle.

Vous visualisez comment l'épouse de la cheffe tranche une natte de ses cheveux pour la donner à Saskia, en témoignage de sa reconnaissance et de son respect. Vous mettez un genou à terre, pour vous excuser de ne rien avoir à lui donner en échange, hormis votre loyauté renouvelée envers le village de Braisefoyer et sa cheffe.

Vous déclenchez l'action *Forger un Lien* et obtenez un échec. Par chance, le succès de votre quête vous permet de relancer n'importe quels dés. Vous refaites votre jet, obtenez un coup fort, et notez ce lien sur votre fiche de personnage.

FAIRE ÉVOLUER VOTRE PERSONNAGE

Lorsque vous réussissez à *Réaliser votre Vœu*, vous récoltez des points d'expérience. Cette expérience peut être dépensée pour acquérir ou améliorer des atouts par le biais de l'action *Évoluer* (page 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.

Vous pouvez dépenser vos points d'expérience immédiatement, ou bien les conserver pour les utiliser plus tard. Quel que soit votre choix, tenez compte de la fiction pour donner un contexte et une justification à chaque nouvelle capacité. Vous pouvez guider votre récit vers un atout que vous aimeriez acquérir ou améliorer, ou au contraire laisser votre sélection d'atouts découler naturellement des objectifs de votre personnage et des situations que vous rencontrez.

Un atout peut même faire l'objet d'un nouveau vœu, en vous donnant un objectif tangible ou une récompense pour avoir entrepris une quête. Si vous *Jurez le Vœu de Fer* de devenir un redoutable **Maître-Épéiste**, vous pouvez marquer des progrès dans cette quête en suivant un entraînement, en faisant la démonstration de vos prouesses et en faisant forger une fine lame par un artisan. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu* et dépensez votre expérience sur l'atout **Maître-Épéiste**, celui-ci constituera une récompense satisfaisante et adéquate de votre quête.

Voici quelques exemples de comment connecter vos atouts à votre récit et vos vœux :

- Vous *Jurez le Vœu de Fer* de garder une caravane marchande. L'un des marchands vous promet une armure de qualité en récompense. Lorsque vous *Réalisez votre Vœu*, vous touchez votre récompense et prenez l'atout **Fer-vêtu**.
- Au cours de l'un de vos voyages, vous trouvez un village abandonné, dans lequel survit un **Chien** famélique. Vous le soignez pour lui rendre la santé et il devient bientôt un loyal compagnon.
- Chaque nuit au campement, vous prenez le temps de vous entraîner au combat. Lorsque vous *Évoluez*, vous améliorez ainsi votre atout **Escarmoucheur**.
- Votre quête vous emmène dans un grand voyage, à travers des forêts profondes et par-delà de hautes collines, devenant ainsi un **Éclaireur**.

- Après avoir *Fait Face à la Mort*, vous revenez dans le monde des vivants pour trouver une **Corneille** perchée sur une branche au-dessus de vous. Elle vous fixe avec un regard entendu.
- Vous êtes le témoin d'un miracle accompli par un prêtre, ce qui fait désormais de vous un **Dévot**.
- Vous peignez l'emblème de votre famille sur votre bouclier, tout en chantant la saga de vos ancêtres, pour ajouter une nouvelle capacité à votre atout **Porte-Bouclier**.
- Vous parvenez à vaincre un puissant guerrier au cours d'un combat rituel, si bien que la rumeur de vos talents de **Duelliste** vous précèdent.
- Vous faites un rêve récurrent, dans lequel vous volez haut dans le ciel des Terres de Fer, en voyant le monde avec les yeux perçants de votre compagnon faucon. Ces visions vous donnent la perspicacité nécessaire pour améliorer votre rituel de **Totem**.
- Vous jurez de retrouver l'épée ancestrale de votre famille, volée par un pillard bien connu. Lorsque vous y parvenez, vous devenez **Lame-Lié**.
- Vous avez été mutilé au combat, mais vous choisissez de persévérer en devenant un **Blessé de Guerre**.
- Vous avez vu la mort de près et l'avez infligée à d'autres. Vous vous êtes tenu à la lisière du territoire des ombres et avez aperçu ce qui se trouve au-delà. Ce sombre savoir vous permet d'accomplir le rituel de **Communion**.
- Vous avez juré loyauté à un chef ambitieux et êtes devenu **Bannière-Juré**.
- Vous faites le vœu de devenir un maître des arts mystiques, en vous lançant dans une quête pour suivre l'entraînement d'un grand mystique. Une fois votre entraînement parachevé, vous devenez un **Ritualiste**.

Visualisez comment vos nouvelles capacités vous relient à vos quêtes jurées et à vos expériences, pour leur donner plus de sens et de contexte. Elles deviendront le rappel des chemins que vous avez parcourus, mais aussi de ceux que vous avez refusé de parcourir, des défis que vous avez surmontés et des liens que vous avez forgés.

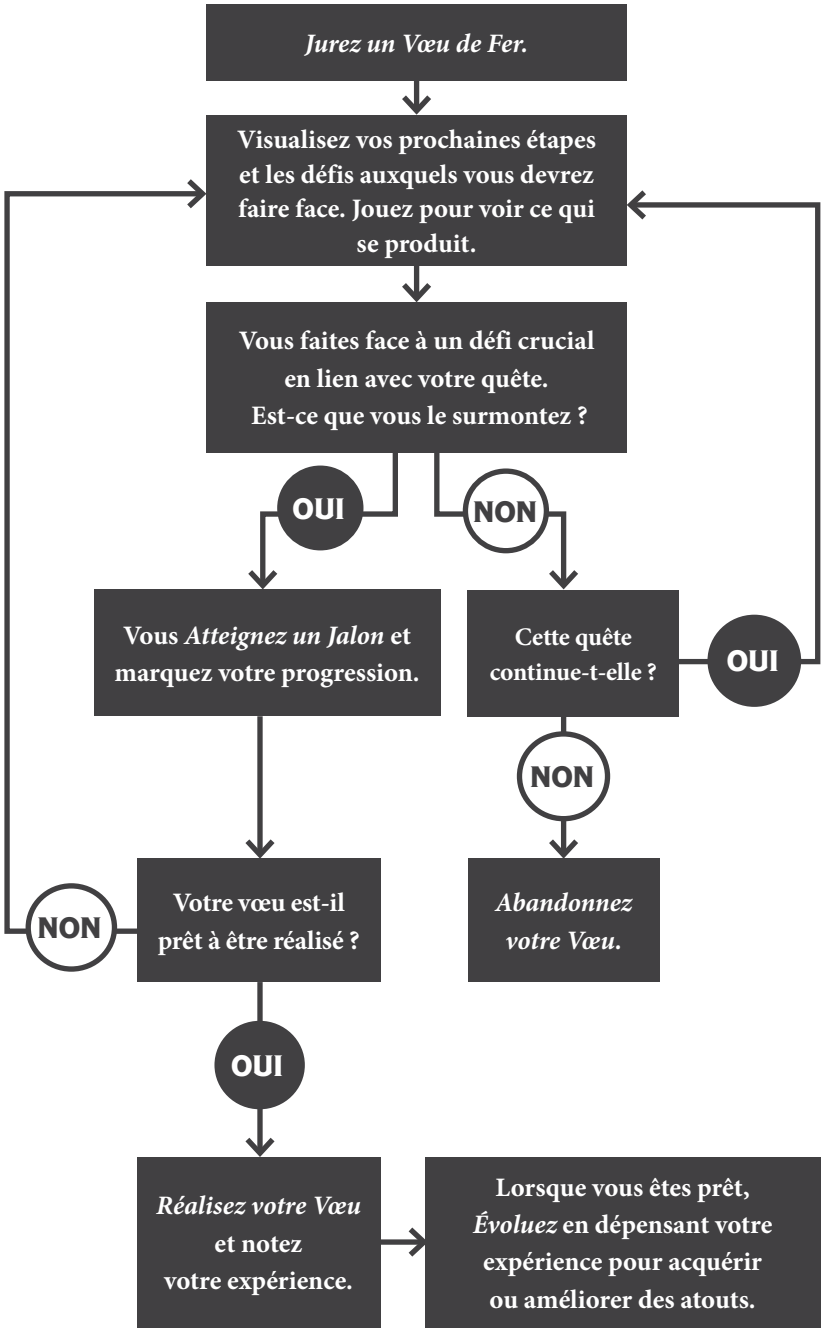
Vous avez gagné 3 points d'expérience en accomplissant votre quête de sauver la cheffe, juste assez pour vous offrir un nouvel atout. Vous *Évoluez* et prenez un compagnon **Cheval**. Vous visualisez comment la cheffe et son épouse vous confient Nakata, la jument qui vous a permis de survivre à votre périlleux voyage.

Nakata vous servira sans faillir. Vous n'avez qu'une envie, celle de retourner à votre paisible vie de fermière, mais le complot des pillards doit être stoppé.

Il est temps de faire face à votre passé.



DIAGRAMME DE QUÊTE



PRINCIPES

Ces principes sont des consignes pour vous guider dans la gestion de vos sessions d'*Ironsworn*. Ils sont en grande partie redondants avec les bonnes pratiques déjà mentionnées dans ce livre. Ce chapitre en compile les bases, que vous pouvez ajuster à votre guise. C'est votre jeu. Débutez ici le chemin qui vous mènera vers de fabuleux récits.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

JUREZ DES VŒUX DE FER PUIS RÉALISEZ-LES OU ABANDONNEZ-LES

Vos vœux jurés dans *Ironsworn* sont le cadre narratif de vos récits. Vous introduirez un problème urgent ou une quête personnelle, vous *Jurerez un Vœu de Fer* d'arranger les choses, puis jouerez pour voir ce qui se produit. Au cours de votre quête, vous pourrez rencontrer des situations qui amèneront votre vœu dans des directions surprenantes ou vous inspireront de nouveaux vœux.

INCARNEZ UN PERSONNAGE HÉROÏQUE DANS UN TERRITOIRE DÉSOLÉ

Le ton par défaut d'*Ironsworn* est héroïque mais réaliste. Votre personnage est exceptionnel, mais vous n'êtes pas un superhéros ni une figure mythique. Ajoutez de la profondeur en l'incarnant comme une personne entière mais imparfaite. Vous n'êtes fait que de chair et d'os. Vous allez parfois échouer. Vous serez souvent blessé. Vous commettrez des erreurs. Vous perdrez la foi. Vous agirez à l'encontre de vos propres intérêts. Prenez vos décisions en adoptant le point de vue imparfait de votre personnage.

Vous dépeindrez aussi votre monde en nuances de gris. Le climat est hostile. Des horreurs terrifiantes rôdent dans la nuit sombre et les forêts profondes. Trop souvent, les Ferlandais se combattent et complotent les uns contre les autres, au lieu de s'allier contre les véritables menaces. Mais c'est également un territoire d'une beauté incroyable. On y trouve de l'amour et de la camaraderie. Quoi qu'il arrive, l'humanité y survit.

Mais plus que tout, on y trouve de l'espoir. L'acte de jurer un vœu est une manifestation de cet espoir. Réaliser cet espoir, quoi qu'il vous en coûte, est ce qui fait de vous un héros.

COMMENCEZ ET TERMINEZ PAR LA FICTION

Décrivez chaque scène et chaque action dans le cadre de la fiction. Que se produit-il? Que faites-vous? À quoi cela ressemble-t-il? Si une action se déclenche, résolvez-la. Puis, considérez la fiction pour résoudre l'action

et déterminer ce qui se produit ensuite. Gardez les choses en mouvement, commencez par la fiction, appliquez les règles de vos actions, puis finissez par la fiction.

Dans les règles d'*Ironsworn*, les actions et les atouts utilisent souvent le terme « visualisez ». Ce mot constitue une invitation à imaginer la scène ou l'action. Ne précipitez pas vos actions en ne vous concentrant que sur leurs résultats mécaniques. Laissez le récit respirer.

Allez au-delà des détails évidents. Posez des questions (ou *Consultez l'Oracle*), dont les réponses vous serviront à élaborer votre récit.

Lorsque vous jouez en groupe, décrire les intentions de votre personnage et ses actions fait partie de la conversation à laquelle vous participez tous autour de la table. Si vous jouez en solo, prenez le temps d'imaginer la scène et prenez note de ses détails importants.

Pour en savoir plus sur la fiction et le cadrage fictionnel, rendez-vous page 221.

JEU EN GROUPE

FORGEZ UN RÉCIT PAR LE BIAIS DE LA CONVERSATION

Lorsque vous commencez votre campagne, vos personnages sont des acteurs sur une scène vide. Au début, tout est plongé dans le noir. Progressivement, la scène prend forme. Les projecteurs s'allument, révélant les nuances et les détails. Vos personnages se révèlent par leurs actions et leurs dialogues. D'autres personnages – certains importants, d'autres de simples figurants – entrent en scène. Des éléments insignifiants du décor deviennent soudain le cœur de votre récit.

Puisque le jeu de rôle ne se paye pas le luxe des éclairages, des accessoires et des acteurs, vous utilisez la conversation autour de la table pour construire votre récit et votre monde. Plus votre conversation s'approfondit, plus vous révélez ce qui se déroule sur scène et plus vous obtiendrez d'opportunités d'emmener votre récit dans des directions nouvelles et intéressantes. Posez-vous des questions les uns les autres pour créer une image cohérente et partagée de ce qui se produit dans la fiction. Approfondissez votre monde et vos personnages en ajoutant des détails évocateurs. Vous serez surpris de voir à quel point une suggestion spontanée peut faire boule de neige et mener à des possibilités narratives passionnantes.

Lorsque quelque chose est incertain, vous pouvez *Consulter l'Oracle* et collaborer pour interpréter sa réponse. Lorsque vous jouez avec un MJ, celui-ci devient votre oracle.

PARTAGEZ LE PROJECTEUR

Soyez un joueur généreux et collaboratif. Dans chaque scène, efforcez-vous de garder chaque personnage visible et chaque joueur engagé. N'oubliez pas d'utiliser l'action *Aider votre Allié* pour interagir avec les actions déclenchées par les autres joueurs. Utilisez la conversation pour permettre à tous de participer au récit.

Pour une campagne plus vaste, ne laissez pas le vœu d'un même personnage diriger votre récit au cours de chaque session. Variez les plaisirs. Donnez à chaque personnage des opportunités d'explorer ses propres quêtes et motivations, et trouvez des moyens de donner à chacun un enjeu personnel dans les vœux que vous jurez.

JEU EN SOLO

FAITES LA CHRONIQUE DE VOS AVENTURES

Lorsque vous jouez en groupe à *Ironsworn*, la conversation vous aide à créer un récit qui dépasse le jeu autour de la table. À l'inverse, en tant que joueur solo, votre personnage et votre monde n'existent que pour vous. Cela peut donner l'impression que votre histoire est brève et sans importance.

Pour vous aider à ancrer votre session, gardez-en une trace écrite au niveau de détail qui vous convient. Il peut s'agir de quelques lignes dans un fichier texte, d'un journal rempli de croquis et de notes, voire d'un rapport de partie détaillé que vous partagerez sur un forum ou un blog. Il n'y a pas de mauvaise méthode. Utilisez l'approche qui fonctionne le mieux pour vous et qui constitue un aspect agréable de votre jeu.

Tenir une chronique vous permet aussi de reprendre le récit là où vous l'aviez laissé, chaque fois que vous revenez dans les Terres de Fer.

CONSULTEZ L'ORACLE, MAIS FAITES CONFIANCE À VOTRE INSTINCT

Les oracles sont des outils précieux en mode solo, mais ne les laissez pas remplacer votre propre instinct de conteur. Si un événement est dramatique, qu'il est adapté à la fiction et qu'il fait avancer vote récit, alors faites-le se produire. Utilisez les oracles lorsque vous n'avez pas de réponse immédiate à une question, ou lorsque vous obtenez une égalité.

La table de l'action *Payer le Prix* (page 115), en particulier, n'est pas destiné à être utilisé chaque fois que vous obtenez un échec. Étudions la première option de cette action : « Faites survenir le résultat négatif le plus évident. » Laissez le résultat de vos échecs découler de la fiction. Faites occasionnellement un jet d'oracle pour ajouter de l'incertitude ou de la surprise.

LAISSEZ LES CHOSES DÉGÉNÉRER

En mode solo, vous avez le contrôle sur les défis auxquels vous faites face et sur les résultats de vos actions. Ne laissez pas ce contrôle vous priver de certaines opportunités dramatiques. Un bon récit exige de l'adversité. L'échec donne du sens au succès. En cas de doute, optez pour le côté le plus dramatique, même (et en particulier) lorsque cela a pour conséquence de chambouler toute la vie de votre personnage ou lorsque cela oriente votre récit vers une direction inattendue.

Si vous obtenez un échec au moment critique, vous devez le sentir passer. Considérez les meilleurs moyens de représenter cet échec, pour dépasser la simple pénalité infligée à l'une de vos jauges. Dépouillez votre personnage de quelque chose qu'il chérit. Faites-lui vivre une trahison par une personne de confiance. Détruisez tous ses plans. Les coûts narratifs sont de puissants outils d'altération de votre récit.

INCARNER LE MJ

DONNEZ DES RÉPONSES OU RETOURNEZ LES QUESTIONS AUX JOUEURS

Si vous êtes le MJ, les joueurs se tourneront vers vous pour obtenir les réponses à leurs questions concernant le monde et pour que vous les aidiez à déterminer le résultat de leurs actions. Lorsqu'ils le font, vous pouvez répondre à leurs questions, en gardant à l'esprit le cadrage fictionnel que vous avez établi dans le jeu. Si vous voyez une chance de surprendre ou de ravir vos joueurs, saisissez-la.

Vous devriez également être à l'affût d'opportunités qui facilitent la conversation autour de la table. Encouragez vos joueurs à ajouter des détails et à ancrer chaque action dans la fiction. Répondez aux questions par d'autres questions. Collaborez pour créer un monde et un récit partagés dans lesquels tout le monde est engagé. Si une conversation débouche sur une impasse ou qu'elle s'éternise, reprenez la question, donnez une réponse (ou *Consultez l'Oracle*), et allez de l'avant.

FACILITEZ, MAIS N'IMPOSEZ PAS

Vous êtes le guide de vos joueurs, tandis qu'ils explorent le monde et le récit de leurs personnages. Vous décrivez les scènes et incarnez les créatures et les personnages qu'ils rencontrent. Lorsque le récit devient monotone, vous faites survenir quelque chose. Mais, vous êtes un guide avec une carte approximative et une boussole peu précise. Laissez les joueurs choisir leur chemin. Animez la conversation sans pour autant la dominer.

Pour les besoins de votre campagne, vous devez faciliter la création de personnages et la construction du monde afin de produire un cadre pour votre récit partagé. Mais pour une session one-shot (page 249), vous pouvez préparer une ébauche de quête à l'avance (page 216) pour exploiter au mieux le temps limité dont vous disposez. Peu importe le format de votre session, ne résistez pas lorsque tout se met soudain à partir glorieusement de travers.

EMBRASSEZ LE CHAOS

Ne préparez pas trop vos sessions. Vous pouvez très bien prendre place à la table sans aucune préparation. Les quêtes menées par les personnages vous aident, vos joueurs et vous, à construire le récit ensemble. Tout ce qui n'est pas un personnage joueur ou une action possède très peu de détails mécaniques, ce qui vous permet de l'introduire sans problème.

Abandonner vos plans vous laisse ouvert à l'inattendu. Acclamez les succès surprenants. Emparez-vous des possibilités narratives offertes par des échecs dramatiques. Écoutez les joueurs et laissez leurs suggestions vous inspirer.

Vous pouvez également tirer parti des oracles pour obtenir des réponses ou comme source d'inspiration. Posez une question oui/non par le biais de l'action *Consulter l'Oracle* (page 118), ou interprétez l'une des réponses des tables d'oracle (page 183). Vous pouvez même collaborer avec vos joueurs pour interpréter la réponse d'un oracle.

OPTIONS DE JEU

NOMBRE DE JOUEURS

Ironsworn est prévu pour un petit groupe de joueurs. Idéalement, de un à quatre joueurs (plus un MJ en mode guidé). Les exemples de ce livre sont exprimés principalement en mode solo, mais les règles restent les mêmes pour les parties à plusieurs joueurs ou en mode guidé.

Pour les scènes de combat qui comportent trois joueurs ou plus, il y a quelques facteurs à prendre en considération :

- **Ne vous fiez pas à l'initiative pour savoir sur qui braquer le projecteur.** Même si un joueur accumule une série de coups forts, passez à quelqu'un d'autre et gardez les choses en mouvement autour de la table. Utilisez les transitions d'un joueur vers un autre à des moments clés pour augmenter la tension dramatique et permettre aux autres joueurs de réagir à ce qui vient de se produire ou à ce qui va se produire.
- **Puisque chaque personnage peut infliger des dégâts et marquer sa progression sur une jauge de progrès partagée, les ennemis seront plus faciles à vaincre.** Pour équilibrer cela, augmentez le rang ou le nombre de vos ennemis. Vous pouvez répartir de multiples ennemis entre les différents personnages, au lieu de les grouper sous la forme de hordes.



AJUSTER L'IMPACT DES ÉGALITÉS

Un plus grand nombre de joueurs ajoute généralement plus de jets lors de votre session. Cela crée en retour plus d'égalités, qui peuvent être difficiles à interpréter, ou qui finissent par sembler banales.

Si vous tenez à ce que les égalités restent inhabituelles et spéciales, retenez cette option : **résolvez l'impact d'une égalité uniquement quand vos dés de défi affichent un résultat pair (2, 4, 6, 8, ou 10)**.

JEU EN ONE-SHOT

Si vous souhaitez jouer une seule session d'*Ironsworn* avec un récit complet, voici comment faire. Ce procédé est une simplification de la préparation de campagne, page 218.

1. **Présentez le monde.** Si vous êtes le MJ ou que vous facilitez la session, décrivez brièvement le monde. Vous pouvez jouer dans les Terres de Fer (page 123), ou dans votre propre monde. Ne vous souciez pas des détails. Vous pourrez les préciser au cours du jeu.

2. **Créez vos personnages.** Chaque joueur crée son personnage en distribuant ses caractéristiques et en choisissant ses atouts. Donnez un nom à votre personnage, puis considérez certains aspects basiques de son apparence et de sa personnalité. Vous pouvez ignorer ses vœux d'antécédents et ses liens. Collaborez pour décider comment vos personnages sont liés les uns aux autres.

3. **Introduisez l'événement déclencheur.** Si vous êtes le MJ ou le facilitateur, vous pouvez prévoir un événement déclencheur (page 212) et une ébauche de quête (page 216). Dans le cas contraire, vous pouvez collaborer pour visualiser un problème dans le récit (ou *Consulter l'Oracle*). Vous pourriez envisager d'introduire l'événement déclencheur durant la création de personnages, afin de vous aider à déterminer les relations entre les différents personnages.

4. **Décrivez la scène.** Décidez du lieu où débute votre aventure, puis commencez le jeu *in medias res* (page 214).

5. ***Jurez un Vœu de Fer.*** Donnez à votre quête un rang pénible (pour une session d'une heure ou deux) ou dangereux (pour une session de trois ou quatre heures).

Pour donner à votre récit une conclusion satisfaisante, le but de votre session consiste à résoudre la quête, en réalisant ou en abandonnant le vœu. Ajustez le rythme de vos jalons et le niveau de détails de vos scènes en fonction du temps qu'il vous reste. Concentrez-vous sur ce qui est intéressant et dézoomez ou utilisez l'abstraction pour résumer les détails sans importance. Utilisez l'action *Batailler* pour résoudre rapidement les combats contre des PNJ secondaires, en réservant le combat détaillé pour les affrontements décisifs.

S'OPPOSER À UN ALLIÉ

Un allié est un personnage contrôlé par un autre joueur. Les actions d'*Ironsworn* ne sont pas censées provoquer ou renforcer les conflits entre alliés. Leur but est plutôt de se concentrer sur le drame et les défis posés par des quêtes périlleuses dans un monde implacable. Vos alliés et vous devrez vous serrer les coudes contre les forces qui œuvrent contre la réalisation de vos vœux. Vous travaillez tous pour atteindre des buts communs (ou tout du moins des buts complémentaires).

Cela étant dit, les situations qui surviennent dans la fiction peuvent parfois vous mettre en porte-à-faux avec vos alliés. Vos personnages ne sont pas parfaits. Ils peuvent agir de manière inconsidérée dans des situations tendues. Il peuvent s'obstiner dans une approche ou un point de vue inadaptés. Ils peuvent poursuivre leurs propres vœux au détriment de leurs relations. Faire des choix imparfaits au nom de votre personnage et lui créer plus de problèmes doit faire partie de votre récit dramatique.

CONFLITS SANS ACTIONS

Les différends entre les personnages peuvent souvent être gérés en incarnant vos rôles, dans une discussion qui ne fait appel à aucune action. Toutefois, prenez garde à ce que ce conflit fictif ne déborde pas dans le monde réel.

Si les choses s'enveniment ou deviennent inconfortables, faites une pause. Discutez de vos approches hors-jeu, en vous mettant d'accord sur les prochaines étapes, puis revenez dans la fiction pour résoudre la situation.

CONFLITS UTILISANT DES ACTIONS

Si vous déclenchez une action en opposition à un allié et que vous souhaitez résoudre ce conflit par le biais d'une action, vous pouvez suivre ce processus :

- Vous décrivez tous deux ce que vous faites pour résister ou agir à l'encontre de votre allié, puis vous *Faites Face au Danger* (page 62) en utilisant la caractéristique appropriée.
- Si au moins l'un de vous deux obtient un succès, déterminez qui gagne le contrôle du résultat en comparant vos degrés de succès (coup fort > coup faible > échec). Si vous avez tous deux obtenu le même degré de succès, utilisez votre score d'action (votre dé d'action + caractéristique + ajouts éventuels) pour vous départager. Si une égalité persiste, visualisez comment vos actions mènent à une impasse.
- Celui qui gagne le contrôle du résultat décide laquelle des deux actions devrait être résolue. Le résultat de l'autre action est simplement ignoré.
- Si vous avez tous deux obtenu un échec, résolvez l'échec des deux actions. Vous devrez tous deux en *Payer le Prix*.

L'action *Faire Face au Danger* déclenchée en opposition vous procure une façon simple de résoudre mécaniquement les conflits entre personnages joueurs. En un seul échange, vous pouvez déterminer le résultat d'une action rapide, mais aussi d'une scène toute entière.

Utilisez ce procédé avec parcimonie, en veillant à ne pas dépouiller un autre personnage-joueur de son contrôle sur le récit. Collaborez pour interpréter le résultat de cette scène, avec chaque joueur décrivant les intentions et les réactions de son personnage.

Après avoir réussi à repousser une attaque de pillards, Tayla et Ash assistent au banquet tenu dans la maison longue du village. Ils prennent place face à face autour de la table, entourés de Ferlandais complètement ivres. Mais ni l'un ni l'autre ne se sentent particulièrement en joie.

Un homme dénommé Themon se lève pour porter un toast. Ash et Tayla le suspectent d'avoir conspiré avec les pillards, mais les preuves leur manquent. Ils serrent les dents lorsque Themon lève son verre et complimente les sauveurs du village.

Les yeux d'Ash se plissent et son expression se fait aussi dure que du fer. « J'en ai assez de ses mensonges. Je vais *Tracer le Cercle* et m'occuper de ce salaud. »

« Non », dit Tayla. « Ce n'est pas le bon moment. Themon a bien trop d'amis ici. Nous avons besoin de preuves. »

Ash n'est pas convaincu. « Tu vois ma main se porter à mon épée. Est-ce que tu vas tenter de m'arrêter ? »

« Je vais essayer de te calmer », répond Tayla. « Je mets ma main sur ton épaule pour essayer de te raisonner. On fait ça aux dés ? Je vais *Faire Face au Danger* avec cœur. »

« D'accord. Je vais faire un jet avec fer pour essayer de repousser ta main. Je veux me lever et défier ce type. »

Tous deux déclenchent leur action et font un jet.

Ash obtient un coup faible. Tayla obtient un coup fort, ce qui lui donne le contrôle du résultat. Elle choisit de résoudre sa propre action. Son succès lui donne +1 élan.

« Je garde ce coup fort », dit Tayla. « Je pose ma main sur ton épaule, je te regarde droit dans les yeux et je secoue la tête. Je te dis que nous devons attendre notre chance. »

Ash répond : « Ma main s'éloigne de mon épée. Je vais le laisser en paix. Pour le moment. »

DÉFIS DE SCÈNE

Un **défi de scène** est une approche optionnelle que vous pouvez utiliser pour résoudre un défi de longue durée contre un obstacle ou des PNJ. Parmi les exemples de défis de scène, on peut citer une poursuite à cheval, un concours d'archerie, un débat devant le conseil des anciens, ou encore mener une armée à la bataille.

PRÉPARER VOTRE DÉFI DE SCÈNE

Tout d'abord, visualisez votre objectif pour cette scène et décidez du rang de votre défi en suivant le système de rang standard : pénible, dangereux, redoutable, extrême ou épique. Un défi classique est de rang dangereux. Rendez-le redoutable si vous êtes désavantagé, ou à l'inverse pénible si vous avez un net avantage. Un défi de rang extrême est très difficile à surmonter, tandis qu'un défi épique est pratiquement impossible.

Ensuite, créez une **jauge de progrès** standard de 10 cases. Lorsque vous marquez votre progression, vous marquez comme d'habitude un certain nombre de cases ou de coches selon le rang de votre défi (page 14).



Pour finir, créez une jauge séparée, constituée de 4 cases. Il s'agit de votre **jauge de compte à rebours**. Lorsque vous marquez cette jauge, vous cochez complètement une case à la fois.



DÉCLENCHER DES ACTIONS

Visualisez votre action, puis *Faites Face au Danger* ou *Emparez-vous d'un Avantage* en utilisant la caractéristique la plus appropriée à la situation et à votre approche.

Si vous *Faites Face au Danger* :

- Sur un **coup fort**, vous réussissez. Marquez votre progression en fonction du rang de votre défi.
- Sur un **coup faible**, vous réussissez et marquez votre progression. Mais vous rencontrez également une complication mineure ou un retard. Visualisez ce qui se produit, puis marquez une case de compte à rebours qui représente ce revers.
- Sur un **échec**, vous échouez ou vous rencontrez un rebondissement dramatique et coûteux. Marquez une case de compte à rebours et *Payez le Prix*.

Si vous vous *Emparez d'un Avantage* :

- Sur un **coup fort** ou un **coup faible**, appliquez le résultat comme vous le demande l'action.
- Sur un **échec**, marquez une case de compte à rebours et *Payez le Prix*.

RÉSOUDRE LE DÉFI DE SCÈNE

Continuez de déclencher des actions, en visualisant chaque fois votre approche, jusqu'à ce que votre jauge de compte à rebours soit pleine (les 4 cases sont cochées), ou que vous décidiez que vous êtes prêt à résoudre la scène. Dans tous les cas, lancez les dés de défi et comparez-les à votre jauge de progrès. **Comme pour les actions de progrès habituelles, vous ne pouvez pas brûler d'élan, ni être affecté par un élan négatif.**

- Sur un **coup fort**, vous atteignez pleinement votre objectif.
- Sur un **coup faible**, vous réussissez, mais vous devez en *Payer le Prix*. Ce coût doit être relativement mineur, dans le cadre de la scène.
- Sur un **échec**, vous manquez votre objectif, ou votre avancée est compromise par un rebondissement dramatique et coûteux. Vous devez en *Payer le Prix*. Cela va faire mal.

COLLABORER AVEC VOS ALLIÉS

Guidés par la fiction, vous pouvez déclencher des actions à tour de rôle, pour donner à chacun une chance de participer au défi. Tous les alliés impliqués dans la scène peuvent déclencher l'action *Faire Face au Danger* ou *S'emparer d'un Avantage*. Lorsqu'ils le font, résolvez le résultat de leur action, puis marquez votre progression et vos cases de compte à rebours comme il convient. N'importe quel joueur peut également déclencher l'action *Aider votre Allié* pour contribuer à l'action imminente d'un autre joueur.

LÂCHER LES CHIENS DE LA GUERRE

Si vous menez une grande armée de PNJ à la bataille, vous pouvez utiliser un défi de scène pour en résoudre le résultat. Premièrement, considérez la qualité des unités présentes sur le champ de bataille et donnez un rang au défi.

- **Si vous avez un net avantage**, donnez à ce défi un rang pénible.
- **Si les armées adverses sont équilibrées en nombre et en positions**, donnez à ce défi un rang dangereux.
- **Si vous êtes confrontés à une force supérieure ou que vous êtes mal positionnés**, donnez à ce défi un rang redoutable.
- **Si vous êtes confrontés à une force écrasante**, donnez à ce défi un rang extrême ou épique.

Puis, visualisez votre approche lorsque vous menez votre troupe à la bataille. *Faites Face au Danger* ou *Emparez-vous d'un Avantage* comme il convient, en choisissant une caractéristique qui représente la situation actuelle et votre tactique. Résolvez le résultat de chaque action et marquez votre progrès comme habituellement.

Au cours de la bataille, vous pouvez zoomer sur l'action et résoudre un combat contre un PNJ important ou une horde en déclenchant vos actions de combat. Si vous parvenez à vaincre cet ennemi, marquez votre progression sur votre jauge de défi de scène. À l'inverse, si vous perdez un combat, marquez une case de compte à rebours.

PRÉPARATION DE CAMPAGNE SEMI-ALÉATOIRE

Pour laisser une plus grande influence à la main du destin sur vos personnages et sur la situation initiale, vous pouvez suivre ces étapes :

1 Faites un jet dans la table suivante et attribuez une valeur de +3 à la caractéristique indiquée par le résultat. Puis, distribuez les caractéristiques restantes (+2, +2, +1, +1) comme vous le souhaitez.

1-20	Vous êtes agile, rapide et précis : Vivacité
21-40	Vous êtes volontaire, courageux et sociable : Cœur
41-60	Vous êtes fort, puissant et imposant : Fer
61-80	Vous êtes rusé, trompeur et discret : Ombre
81-00	Vous êtes malin, savant et débrouillard : Astuce

2 Réunissez les cartes d'atouts pour former plusieurs pioches classées par types (compagnon, voie, talent de combat et rituel). Excluez-en toutes les cartes qui ne correspondent pas à votre vision du monde (comme les rituels, si votre monde est dénué de magie). Battez ces pioches individuellement et placez-les sur la table face cachée.

3 Choisissez une carte dans n'importe quelle pioche. Ne la regardez pas. La pioche passe au joueur suivant. Continuez à tour de rôle à piocher un seul atout à la fois dans n'importe quelle pioche, jusqu'à en posséder cinq dans votre main.

4 Révélez vos cartes et choisissez les deux que vous voulez défausser. Les trois cartes restantes deviennent les atouts de votre personnage.

5 *Consultez l'Oracle* : « Quel est mon vœu d'antécédents ? » Puis, trouvez une idée en utilisant l'oracle d'Objectifs de Personnage (page 198). Interprétez le résultat ou faites des jets dans des tables d'oracle complémentaires pour clarifier la réponse si besoin. Notez votre vœu d'antécédents et donnez-lui un rang extrême ou épique.

6 *Consultez l'Oracle* : « Avec qui est-ce que je partage un lien ? » Puis, faites un jet dans l'oracle de Rôles de Personnage (page 198) et deux jets dans l'oracle de Descriptions de Personnage (page 199). Visualisez ce PNJ, donnez-lui un nom et notez votre lien avec celui-ci. Vous pouvez faire de même pour vos deux liens initiaux restants, ou les créer vous-même en partant de zéro.

7 Avec les autres joueurs, *Consultez l'Oracle* : « Quel est notre événement déclencheur ? » Puis, faites un jet dans la table d'oracle de Troubles de Village (page 197) et interprétez sa réponse pour définir votre situation initiale.

HACKS D'IRONSWORN

JOUER DANS D'AUTRES MONDES

Si vous souhaitez jouer dans un monde différent, mais possédant un ton similaire à celui des Terres de Fer, alors vous pouvez commencer à jouer directement. Les personnages d'*Ironsworn*, leurs actions et leurs atouts peuvent être convertis dans un monde fantasy ou historique avec très peu, voire pas du tout, de changements.

Quand vous créez votre personnage, vous pouvez omettre tous les atouts qui ne vous semblent pas bien adaptés à votre monde. Par exemple, les rituels peuvent être éliminés ou limités si la magie est absente de votre monde.

> ***Ironsworn* est censé vous permettre d'incarner des héros volontaires, lancés dans des quêtes périlleuses. Les vœux, les jalons et les jauges de progrès sont au cœur du jeu et ne devraient pas être abandonnés lorsque vous explorez d'autres mondes ou d'autres genres de récits. Si les vœux de fer et les quêtes jurées ne conviennent pas à votre monde, vous pouvez changer la façon dont ceux-ci sont représentés dans la fiction. Une promesse solennelle peut prendre de nombreuses formes.**

MONDES HAUTEMENT MAGIQUES

Un plus grand changement de ton peut vous demander plus de travail. Si vous jouez dans un monde où les forces mystiques sont plus puissantes, vous devez considérer comment votre personnage aborde la magie. L'option la plus simple consiste à créer un personnage dépourvu de capacités magiques, pour représenter la magie du monde et des PNJ uniquement via la fiction. Votre récit gagne ainsi le potentiel avantage de montrer votre personnage ordinaire, confronté à des forces surnaturelles insurmontables.

Pour les personnages utilisateurs de magie, les atouts de rituels peuvent être visualisés avec des effets magiques évidents, si vous évoluez dans un monde hautement magique. Par exemple, au lieu de simplement porter une peau de bête pour utiliser le rituel **Pacte**, vous pourriez être capable de directement vous métamorphoser en cette créature. Le résultat reste mécaniquement le même, mais le cadrage fictionnel change dramatiquement. Vous pourriez aussi considérer que les rituels nécessitent moins de temps de préparation ou de réalisation, et sont l'équivalent des sorts instantanés que l'on trouve dans les jeux de rôle d'heroic fantasy.

Si votre monde ou votre concept de personnage ne fonctionne pas avec les atouts existants, vous avez quelques options à votre disposition sur la page suivante.

EXPLORER D'AUTRES GENRES

Les personnages et les actions d'*Ironsworn* sont volontairement peu affectés par le thème et le ton des Terres de Fer, afin de s'adapter facilement à toute une variété

de fictions du genre héroïque. *Entreprendre un Voyage* peut être visualisé sous la forme d'un déplacement supra-luminique à bord d'un vaisseau spatial, ou comme une virée plein gaz sur les autoroutes en ruine d'un désert post-apocalyptique.

Les atouts sont quant à eux conçus pour refléter le monde par défaut d'*Ironsworn*, ce qui vous demandera plus d'efforts pour les ignorer, les convertir ou les remplacer, dans le cas de mondes ou de genres radicalement différents. Quoi qu'il en soit, plusieurs options s'offrent à vous.

MODIFIER LES ATOUTS

JOUER SANS ATOUTS

Jouer sans atouts limite les options dont dispose votre personnage, mais simplifie les choses si vous préférez avoir moins de détails mécaniques. Cela peut également faciliter une conversion d'*Ironsworn* vers d'autres mondes ou d'autres genres.

Si vous jouez sans atouts, vous devriez donner à votre personnage une profondeur additionnelle, dans votre incarnation et vos descriptions. Visualisez ses antécédents et ses compétences pour vous aider à définir le cadrage fictionnel de vos actions.

Pour tout ce qui excède une très courte campagne ou un one-shot, il vous faudra une récompense alternative lorsque vous dépenserez de l'expérience. Voici une suggestion : **lorsque vous jouez sans atouts, vous pouvez dépenser 6 points d'expérience pour augmenter une seule caractéristique de +1. Aucune de vos caractéristiques ne peut excéder +4.**

UTILISER DES RÔLES AU LIEU D'ATOUTS

Si vous n'utilisez pas d'atouts, mais que vous souhaitez ajouter un peu plus de détails à votre personnage, vous pouvez utiliser une représentation d'atouts simplifiée appelée un **rôle**. Voilà comment cela fonctionne :

- Donnez un rôle à votre personnage, en fonction de son domaine d'expertise ou de ses antécédents. Dans les Terres de Fer ou dans un monde similaire, vous pourriez être un **meneur**, un **éclaireur**, un **mystique** ou un **guérisseur**. Si vous tentez un hack d'*Ironsworn* dans un monde ou un genre différent, utilisez les rôles qui conviennent à ce monde-là. Si vous choisissez un rôle orienté vers le combat, rendez celui-ci suffisamment précis pour qu'il ne puisse pas être utilisé pour toutes les actions potentielles dans un combat.
- Votre rôle vous donne le cadrage fictionnel vous permettant d'agir en endossant ce rôle dans votre récit. Si vous êtes un **éclaireur**, vous êtes doué pour trouver votre chemin dans la nature et pour observer vos ennemis sans vous faire repérer. Si vous êtes un **mystique**, vous pouvez effectuer des rituels. Si vous êtes un **meneur**, vous pouvez commander des troupes. Vous déclenchez vos actions normalement, mais le cadrage fictionnel peut vous donner la permission de déclencher ou d'éviter certaines actions, tout en affectant la façon dont vous visualisez vos actions.

- Si vous le préférez, vous pouvez donner à votre rôle un plus grand potentiel narratif et une plus grande spécificité, en lui donnant un titre évocateur. Vous n'êtes pas simplement un **prêtre**, vous êtes le **Disciple Rebelle du Dieu Oublié**. Vous n'êtes pas juste un **chasseur**, vous êtes un **Chasseur aux Yeux d'Aigle de l'Arrière-Pays**.
- Lorsque vous déclenchez une action (mais pas une action de progrès) et que vous visualisez comment votre rôle contribue à l'action, choisissez l'une des options suivantes (prenez votre décision avant de jeter les dés) : **Ajoutez +2, ou bien ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès.**
- **Tous les 6 points d'expérience, vous pouvez acquérir un rôle supplémentaire.** Donnez un nom à ce rôle et notez-le. Les bonus issus de multiples rôles ne peuvent pas être combinés sur une même action. Si vos rôles se recoupent pour une action particulière, visualisez quel rôle exerce l'influence la plus importante, en fonction de vos intentions et du résultat.

ADAPTER DES ATOUTS

Dans la mesure où de nombreux atouts représentent des stéréotypes de personnages héroïques, ils peuvent souvent être réimaginés pour s'adapter à des mondes ou des genres différents avec un minimum de changements. Utilisez les atouts existants comme point de départ, puis ajustez les titres et les capacités spécifiques pour qu'ils correspondent mieux au monde que vous avez imaginé.

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.

- Êtes-vous un pirate du XVII^e^ siècle qui ne rate jamais sa cible avec son mousquet ? Renommez **Archer** en **Mousquetaire**, et remplacez sa condition par « Si vous maniez un mousquet... »
- Jouez-vous un cyborg dans un futur dystopique ? Renommez **Archer** en **Tireur d'élite**, et remplacez sa condition par « Si vous maniez un blaster cybernétique… ». Puis, changez sa dernière capacité par quelque chose de plus adapté au thème.

CRÉER DES ATOUTS ET DES CAPACITÉS

Si vous souhaitez créer de nouveaux atouts ou modifier un atout existant pour qu'il corresponde mieux à votre thème, utilisez les capacités existantes comme modèles. Les atouts vous procurent plusieurs types d'avantages mécaniques, parmi lesquels :

- L'atout vous accorde un bénéfice modéré, tel que « ajoutez +1 et gagnez +1 élan sur un succès », pour une action relativement courante que vous êtes censé déclencher plusieurs fois par session.
- L'atout vous accorde un bénéfice important, tel que « relancez n'importe quels dés », pour des actions ou des capacités plus rares, possédant une limite (« une seule fois »). Vous pouvez également accorder des bénéfices importants à des capacités qui demandent une action de préparation ou un cadrage fictionnel strict. Par exemple, pour utiliser la capacité « relancez n'importe quels dés » de l'atout **Tueur**, vous devez au préalable tuer une bête redoutable.
- L'atout vous propose l'option d'échanger une ressource pour une autre, par exemple « subissez -1 élan pour infliger +1 dégât sur un succès. »
- L'atout vous procure le cadrage fictionnel vous permettant de déclencher l'action dans des circonstances inhabituelles. Par exemple, vous pouvez utiliser le rituel **Communion** pour *Récolter des Informations* provenant de personnages défunts.
- L'atout vous autorise à utiliser une caractéristique différente de celle habituellement utilisée pour une action.

Vous trouverez diverses permutations de ces récompenses dans les atouts de base, en plus de nombreuses autres capacités plus rares et d'actions indépendantes qui sont spécifiques à un atout.

L'une des techniques que vous pouvez employer pour créer un nouvel atout consiste à mélanger les capacités provenant d'autres atouts. Tout ce que vous cherchez à représenter dans la fiction peut certainement être assemblé ainsi, avec un minimum d'adaptation, à partir d'atouts existants.

Un dernier mot : *Ironsworn* ne se soucie pas particulièrement de respecter un strict équilibre mécanique entre les atouts. Vous ne risquez donc pas d'enfreindre les règles en expérimentant de nouvelles approches. Si un atout augmente votre plaisir de jeu, alors il fonctionne.

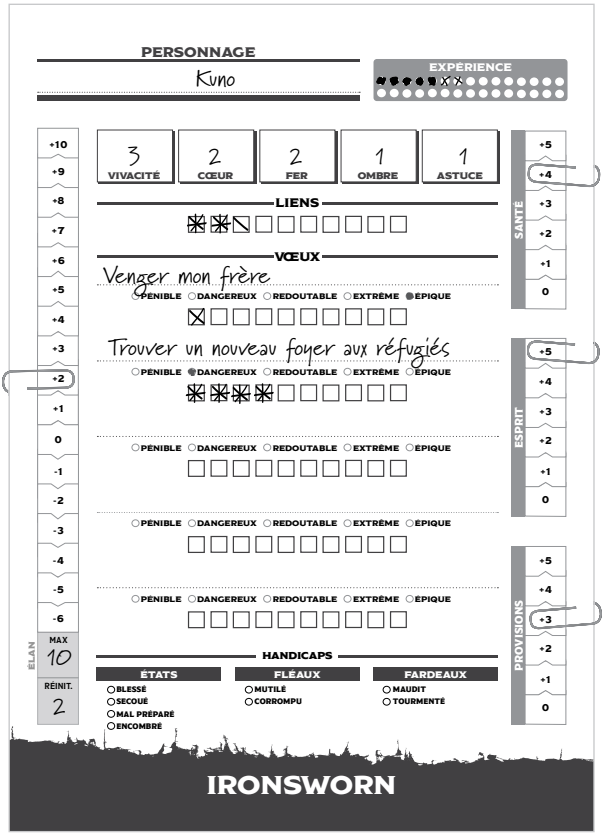
Bien entendu, le moyen le plus facile de jouer à *Ironsworn* dans des mondes différents consiste à laisser quelqu'un d'autre se charger de la conversion. Visitez donc notre site à l'adresse ironsworn.pbta.fr pour vous tenir au courant des suppléments officiels et des contenus créés par la communauté des joueurs.

RAPPORT DE PARTIE DÉTAILLÉ

Cet exemple montre l'utilisation des actions, des oracles et de la narration dans une session typique d'*Ironsworn*. Il s'agit d'une session en mode solo, mais les mécaniques de base du jeu sont applicables à des sessions en mode coop ou guidé. J'y explique chaque décision concernant les actions de mon personnage, l'interprétation d'oracles et la résolution d'événements et d'actions dans le cadre de la fiction de la scène.

KUNO ENTRE EN SCÈNE

Kuno est une éclaireuse. Elle se sent le plus à l'aise lorsqu'elle agit seule, en rôdant dans les territoires vierges qui s'étendent bien au-delà des terres colonisées. Toutefois, au début de ce récit, elle mène une troupe de Ferlandais qui ont fui leur village à la suite d'un raid de pillards. Tous sont censés rejoindre une communauté appelée Deuil-Bois, qui se situe au nord, aux confins de l'Arrière-Pays. C'est là qu'ils espèrent trouver aide et refuge. Kuno a juré de les mener sains et saufs vers leur nouveau foyer.



UN VOYAGE INTERROMPU

Je visualise alors Kuno qui chevauche en tête de la troupe des réfugiés, en scrutant du regard les bois touffus qui bordent leur chemin. Elle possède un compagnon **Cheval**, Etana, qui l'aide à entreprendre ce voyage.

Kuno ignore les bavardages nerveux des réfugiés derrière elle. Elle sait que ce territoire est dangereux, donc elle restera sur ses gardes jusqu'à ce que la troupe ait franchi les murs de Deuil-Bois. Une fois que les réfugiés seront là-bas, son vœu sera réalisé et elle sera débarassée d'eux.

Elle encourage Etana d'un claquement de langue, pour la faire passer au trot.

COMPAGNON

CHEVAL

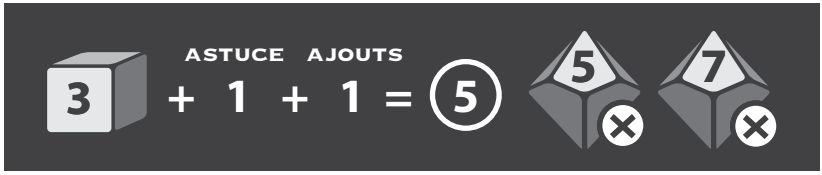
Nom : Etana

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

- **Véloce :** Lorsque vous *Faites Face au Danger* avec +vivacité en utilisant la rapidité et la grâce de votre cheval ou lorsque vous *Entreprenez 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

Je déclenche l'action *Entreprendre un Voyage* (page 68) pour cette étape de la route. Tirant parti de la capacité **Véloce** de mon compagnon, je bénéficie d'un ajout de +1.



C'est un échec. Le résultat de l'action *Entreprendre un Voyage* me précise : « vous êtes interrompu par un événement périlleux. » Je n'ai rien qui me vient à l'esprit, donc je laisse l'oracle me guider. Je fais un jet dans les tables d'Action et de Thème (page 190).

« Révéler créature », annonce l'oracle.

Après un instant de réflexion, je décide qu'il serait palpitant de rencontrer une bête vraiment terrifiante dans ce territoire sauvage. Une wyverne me vient à l'esprit. Kuno n'en a jamais combattue, mais elle a entendu des histoires à leur sujet et elle rêve d'éprouver son courage face à l'une de ces terribles bêtes.

Toutefois, je souhaite faire un peu plus que simplement mettre en scène une wyverne. Je vais relever les enjeux pour pousser Kuno à passer à l'action. Je visualise ce qui se produit.

Soudain, Kuno entend des cris affolés au devant de la route.

Elle éperonne son cheval, pour atteindre le sommet d'un talus. Une scène terrifiante s'offre à elle. Une wyverne est occupée à fouiller dans un chariot renversé. Un cheval mort y est encore attelé. Les cris proviennent d'en dessous du chariot, où une femme et une jeune fille terrifiées sont réfugiées.

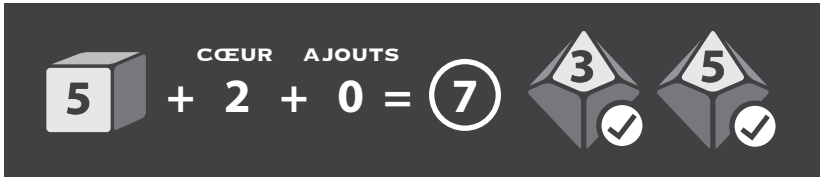
La wyverne possède un corps musculeux long comme trois chevaux, recouvert d'un cuir épais de couleur gris fer. Elle déchire de ses griffes l'un des côtés du chariot.

Que faire, maintenant ? La première priorité consiste à déterminer si certains de mes compagnons de voyage pourraient m'apporter leur aide. Je n'ai pas vraiment détaillé le groupe de réfugiés, donc je vais leur laisser une chance. Je demande à l'oracle : « Y a-t-il des combattants capables parmi eux ? » Je donne 50 % de chance à ce jet dans la table oui/non. L'oracle répond : « Oui. » Mais vais-je parvenir à les faire combattre ? Une wyverne est un adversaire terrifiant, qui dépasse tout ce que ce groupe a pu affronter auparavant. La première étape consiste à leur ordonner de me rejoindre dans ce combat.

« À moi ! » hurle Kuno, en appelant les autres guerriers à cheval à ses côtés. Ces hommes et ces femmes la rejoignent, mais ils retiennent leur montures lorsqu'ils aperçoivent la terrible bête. Leurs yeux s'écarquillent et ils murmurent des prières. Leurs chevaux, paniqués, piaffent et ruent.

« Courage », dit Kuno. « Ces gens ont besoin de notre aide. »

Je déclenche l'action *Contraindre* (page 74) pour résoudre ce qui se produit lorsque je rallie ces guerriers à mon aide. Je fais un jet avec cœur pour cette action. Comme l'action m'y autorise : « Si vous charmez, apaisez, que vous tentez de convaincre ou de faire du troc avec quelqu'un : Faites un jet +cœur. »



Un coup fort : la chance me sourit. Une wyverne est normalement un ennemi de rang extrême. Mais avec l'aide de ces guerriers, je décide qu'elle ne pose qu'un défi redoutable. C'est encore loin d'être un combat aisé, mais il y a de l'espoir.

De plus, l'action *Contraindre* me donne +1 élan sur un coup fort. J'ai débuté la scène avec ma jauge d'élan à +2, celle-ci passe donc à +3.

AU CŒUR DU COMBAT

Je déclenche l'action *Plonger dans la Mêlée* (page 84) tandis que Kuno se lance au galop sur la wyverne. Puisque cette bête se concentre sur sa proie et n'a pas encore remarqué Kuno, je vais utiliser ombre pour ce jet. L'action me précise « si vous êtes en train de vous glisser dans le dos d'un ennemi ou que vous frappez sans prévenir : faites un jet +ombre. »



C'est un coup faible. D'après l'action *Plonger dans la Mêlée*, je dois choisir entre prendre l'initiative ou gagner +2 élan. Je choisis de gagner l'initiative, ce qui signifie que je mets l'accent sur le fait que Kuno entreprend une action proactive tandis que je me jette au combat.

Je souhaite utiliser mon initiative pour *M'emparer d'un Avantage* (page 63). Je visualise cela comme une opportunité de tirer parti de la volonté féroce de Kuno et de son lien avec son cheval lorsqu'ils chargent au combat ensemble. La capacité **Imperturbable** de mon compagnon va également m'être utile. L'atout me précise : « 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. »

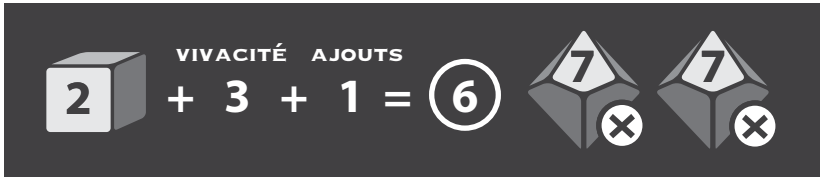


Ce coup faible de *S'emparer d'un Avantage* me donne +1 élan, auquel s'ajoute un bonus de +1 de la capacité **Imperturbable**. Mon élan est désormais à +5, mais la chance commence à tourner. Je visualise comment la wyverne me remarque et se déplace pour m'attaquer.

> *Le cheval de Kuno charge vers la bête au mépris du danger. Kuno se ramasse sur sa selle pour dégainer son épée. Elle est vaguement consciente des guerriers qui la suivent, mais son attention se concentre sur sa cible. Si seulement elle parvenait à frapper la wyverne avant qu'elle ne s'aperçoive de leur présence autour d'elle…*
>
> *Mais la bête sent leur odeur dans le vent et les fixe de son regard. Elle rugit, en hérissant une collerette de cornes derrière sa large tête lupine. Désormais désintéressée des Ferlandais coincés sous le chariot, elle grimpe sur celui-ci à toute vitesse pour se préparer à affronter la charge. Elle déploie ses ailes et plonge sur eux…*

Je réfléchis un moment aux options dont je dispose. Kuno, en dépit de son courage, doit clairement être secouée par la vue de cette bête qui bondit sur eux. De plus, son premier souci est d'épargner son cheval. Je pourrais *Riposter* (page 86), mais je vais jouer la sécurité pour le début de ce combat. Si je *Riposte* et n'obtiens qu'un coup faible, je devrai encaisser tous les dégâts ou accepter un autre résultat dramatique. D'un autre côté, *Faire Face au Danger* (page 62) ne m'inflige qu'une pénalité mineure sur un coup faible. De plus, mon compagnon possède la capacité **Véloce**, qui me permet de déclencher cette action avec un bonus. L'atout m'indique : « Lorsque vous *Faites Face au Danger* avec +vivacité en utilisant la rapidité et la grâce de votre cheval ou lorsque vous *Entreprenez un Voyage*, ajoutez +1. »

Je ne pourrai pas infliger de dégâts à la wyverne durant cet échange, mais avec un peu de chance, j'accumulerai assez d'élan et je reprendrai l'initiative. Je visualise comment Kuno dirige Etana pour tenter d'esquiver l'attaque de la wyverne.



C'est un échec. Le résultat de *Faire Face au Danger* me précise : « Sur un échec, vous échouez ou vos progrès sont minés par un rebondissement dramatique et coûteux. Vous devez en *Payer le Prix.* »

J'ai également obtenu une égalité sur mes dés de défi, qui m'indique que quelque chose d'inattendu se produit (page 9). Je vais consulter les oracles pour m'aider à résoudre cette égalité. Tout d'abord, je fais un jet dans la table de *Payer le Prix*.

La réponse est : « C'est stressant. »

Ce n'est pas une surprise. Affronter une wyverne est assez stressant. Il m'en faut plus pour poursuivre. Je fais donc un jet dans la table de Tactiques de Combat (page 204) pour découvrir ce que fait la wyverne, dans le cadre de ce résultat.

L'oracle répond : « Détourner l'attention sur quelqu'un ou quelque chose d'autre. »

J'y vois une opportunité d'impliquer les autres guerriers dans la scène. Ils ne me procureront pas d'avantages mécaniques supplémentaires, mais je vais inclure leurs actions dans la fiction. Dans le cas présent, ils vont également m'aider à dépeindre la wyverne comme un ennemi aussi terrifiant que mortel.

En mêlant le résultat de l'action avec les oracles, je visualise ce qui se déroule ensuite.

La wyverne bondit. Kuno hurle un ordre d'encouragement à son cheval et tire violemment les rênes sur sa droite. La wyverne se pose en claquant des mâchoires, mais Etana évite prestement sa morsure en la contournant par le flanc.

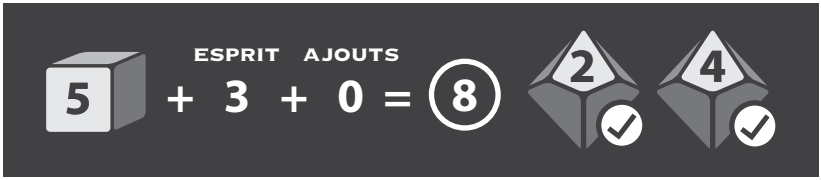
Kuno s'éloigne de la wyverne au galop, afin de tenter une nouvelle charge. Une flèche, puis une autre, viennent se ficher dans le flanc de la bête lorsque les archers montés passent à l'attaque. D'autres guerriers, armés de lances et de boucliers, se précipitent pour la harceler.

Alors, vive comme l'éclair, la wyverne fond sur l'un des guerriers, pour le broyer entre ses mâchoires avec un horrible craquement, en le soulevant de son cheval. Puis elle secoue la tête de part et d'autre, ouvre sa gueule et envoie son corps sans vie dans les airs. Sa dépouille mutilée retombe avec une gerbe de sang dans la poussière, tout près du chariot.

La fille cachée sous le chariot pousse un cri à la vue du corps. La wyverne, comme si elle se rappelait soudain de son objectif premier, se retourne brusquement pour remonter vers elle.

La mère, tremblante, sort à découvert en tendant à bout de bras un petit couteau pour toute défense.

Cela me donne ce dont j'ai besoin pour résoudre le premier résultat « C'est stressant » de l'action *Faire Face au Danger*. Je *Subis un Stress* (page 103) qui m'inflige une pénalité de -2 esprit lorsque je vois le guerrier se faire tuer. L'action me précise : « faites un jet +cœur ou +esprit, selon lequel est le plus élevé. » Puisque ma caractéristique cœur est de 2 et que ma jauge d'esprit est désormais à +3, je fais un jet avec esprit.



C'est un coup fort, ce qui signifie que je peux reprendre l'initiative. Je choisis l'option « Épouser les ténèbres » de l'action *Subir un Stress* pour gagner +1 élan (désormais à +6). Kuno est déterminée à déchaîner sa vengeance contre cette bête.

Elle souhaite également empêcher la wyverne d'atteindre la jeune fille et sa courageuse mère, donc je tire parti de mon initiative pour *M'Emparer d'un Avantage* en lançant une autre charge.



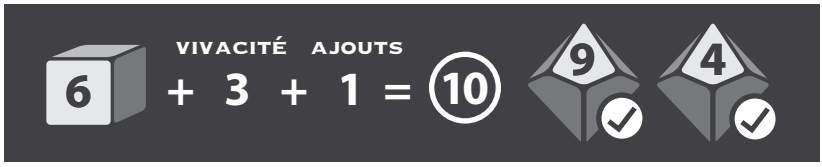
Le coup faible est déjà handicapant en lui-même, mais en plus, j'ai obtenu un résultat de 1 sur mon dé d'action alors que je tirais parti de l'une des capacités de mon compagnon. Cela signifie que je dois impliquer mon cheval dans le résultat de l'action (page 43).

La bonne nouvelle, c'est que j'ai encore accumulé un peu d'élan (désormais à +7). Je visualise ce qui se passe ensuite.

> *Kuno lance son cheval au galop pour une nouvelle charge. Elle hurle, en partie pour se donner du courage, mais aussi pour détourner l'attention de la wyverne de la mère et de sa fille. La bête se retourne pour la regarder, plissant ses yeux d'ambre. Sa queue semblable à un fouet frappe...*

Je décide qu'il s'agit d'un danger qui vise mon compagnon cheval. Etana est rapide et agile, donc nous allons tenter d'esquiver l'attaque de la wyverne. Je vais *Faire Face au Danger* pour voir ce qui se produit.

Comme précédemment, je tire parti de la capacité **Véloce** de mon compagnon afin d'ajouter +1 au jet.



Un coup fort, qui signifie que j'ai surmonté le danger, en gagnant au passage +1 élan (désormais à +8), et que j'ai à nouveau l'initiative.

> *La queue de la wyverne laboure le sol telle une faux. Kuno tire fort sur les rênes et Etana saute par-dessus la queue, aussi rapide et gracieuse qu'un chat.*

Je visualise Kuno lever haut son épée en préparant son attaque. Cela me semble être le bon moment pour *Frapper* (page 85).

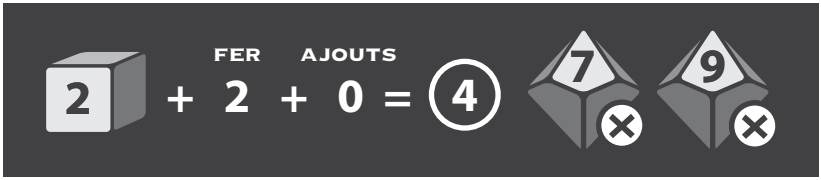


Ce coup fort avec *Frapper* me permet d'infliger +1 dégât. Je coche 3 dégâts sur la jauge de progrès de la wyverne. Pour un ennemi redoutable, cela représente 3 cases de progrès.

Profitant de l'élan de la charge, Kuno abat son épée au moment où elle dépasse le cou de la bête. Sa lame s'enfonce profondément, en laissant une plaie cramoisie sur son passage.

Kuno laisse échapper un rire féroce. Elle a fait saigner cette bête. En dépit des histoires qu'elle a entendues, celle-ci peut être tuée. Elle ramène son épée contre elle, puis tire sur les rênes de sa main libre, pour faire se retourner Etana et lancer sa prochaine attaque.

Je fais un nouveau jet de *Frapper*, en espérant faire fructifier mon succès et obtenir plus de progrès contre cet ennemi.



C'est un échec. Je pourrais brûler mon élan de +8 afin d'annuler un dé de défi et changer le résultat en coup faible, mais je préfère garder cela pour une opportunité plus dramatique.

Désormais, je dois *Payer le Prix* (page 115). Faire subir des dégâts directs à Kuno ou à son cheval me paraît le choix le plus évident, mais je souhaite laisser cela au destin. Je fais un jet dans la table de *Payer le Prix* pour voir ce qui se produit.

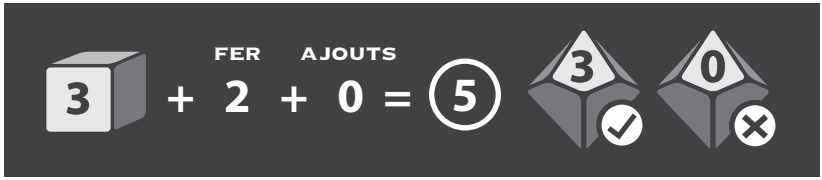
La réponse est : « Vous êtes séparé de quelqu'un ou de quelque chose. »

J'interprète cela comme une attaque qui me sépare d'Etana.

Kuno s'apprête à asséner un nouveau coup, mais il est trop tard. La tête massive de la wyverne la percute elle et Etana, les envoyant toutes deux s'étaler. Kuno heurte violemment le sol. L'espace d'un instant, un voile noir obscurcit sa vision.

Il semble raisonnable d'appliquer également des dégâts sur ce résultat. Je divise les 3 dégâts infligés par la wyverne entre mon cheval et moi : 2 pour moi, 1 pour Etana. Cela exige de déclencher des actions de souffrance pour chacune de nous.

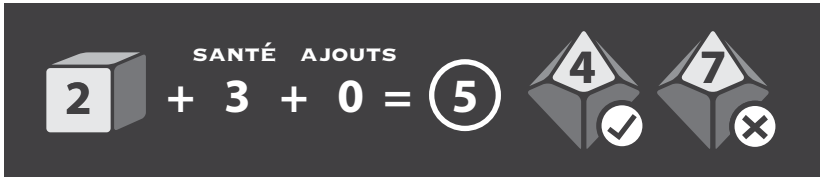
Tout d'abord, je déclenche l'action *Subir des Dégâts* (page 99), réduisant ma jauge de santé de 2 points. L'action précise : « faites un jet +fer ou +santé, selon lequel est le plus élevé. » Ma jauge de santé étant à +2 et mon fer étant de 2, cela n'a pas d'importance.



C'est un coup faible. Kuno subit ses dégâts et persévère.

> *Kuno se relève. La douleur lui pulse dans les côtes. Elle ignore ses souffrances, n'étant préoccupée que par son cheval.*

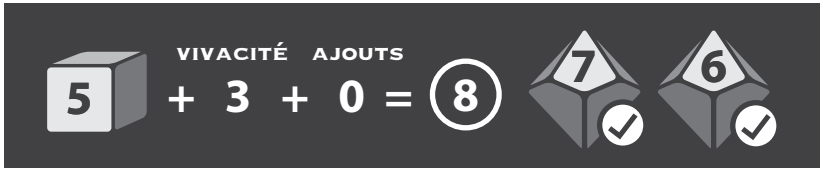
Voyons comment Etana s'en est tirée. Je déclenche l'action *Dégâts au Compagnon* (page 102). Premièrement, je réduis sa jauge de santé de 1. Puis, comme le demande l'action, je « fais un jet +cœur ou +santé du compagnon, selon lequel est le plus élevé ». La jauge de santé d'Etana étant à +3 et mon cœur à 2, je fais un jet avec + santé d'Etana.



Un autre coup faible. Etana reste dans le combat, mais Kuno tient à ce qu'elle ne soit plus mise en danger. Je vais gérer cela dans la fiction.

> *Etana parvient à se relever, secouée mais valide.*
>
> *« Va-t-en ! » lui hurle Kuno, avant de ramasser son épée au sol. À côté de celle-ci se trouve le bouclier d'un guerrier tombé au combat. Elle s'en empare également, puis se retourne vers la wyverne.*
>
> *Les guerriers piquent la bête de leurs lances sans le moindre effet, en l'accaparant pour le moment, sans la blesser. Une autre flèche file, pour venir se ficher dans le museau de la créature.*
>
> *Insensible à cette nouvelle blessure, la wyverne reporte son attention sur Kuno. La créature s'avance lourdement, les ailes repliées comme une chauve-souris rampant sur le sol.*

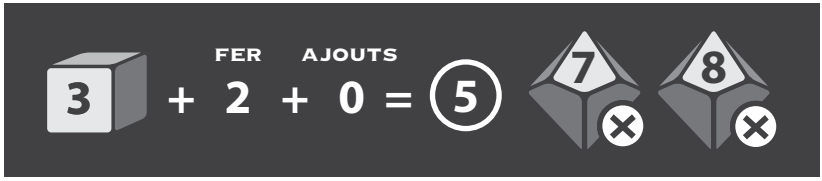
L'instinct de Kuno consiste à esquiver, en espérant trouver une meilleure position pour attaquer. Je vais *Faire Face au Danger* avec +vivacité au lieu de *Riposter*. Cette action utilise ma meilleure caractéristique, ce qui augmente mes chances.



Un coup fort et de nouveau +1 élan (+9 au total).

> *Kuno attend la bête, puis bondit de côté au dernier moment. Les dents de la wyverne claquent à l'endroit-même où elle se trouvait un moment plus tôt. Sa grande tête se retourne et ses puissantes mâchoires s'entrouvrent pour mordre à nouveau...*

Kuno va *Frapper*.



Un échec. C'est l'opportunité parfaite pour brûler de l'élan (page 12). Je le fais, annulant ainsi les deux dés de défi, pour élever le résultat jusqu'à un coup fort.

Je profite également de ma capacité de **Maître-Épéiste**, qui me permet d'infliger +2 dégâts lorsque je brûle de l'élan sur l'action *Frapper* ou *Riposter*. C'est une quantité impressionnante de dégâts pour une seule et même attaque : +2 pour l'épée, +1 pour le coup fort et +2 pour la capacité de **Maître-Épéiste**, ce qui me donne 5 dégâts au total. Cela amène la wyverne à 8 cases de progrès cochées.

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.

> *Kuno fonce dans la gueule du monstre, en lui plantant de toutes ses forces sa lame dans le haut du palais. L'épée se fiche profondément dans sa chair tendre. Un sang chaud s'écoule le long de ses bras.*

Cela me semble être le moment parfait pour résoudre cette bataille. Il est temps de *Mettre Fin au Combat* (page 89). Je calcule le total de mes progrès (8), je lance les dés de défi et je compare les résultats.



C'est un coup fort. La bataille est terminée.

> *La terrible bête pousse un râle étranglé et s'effondre dans un bruit sourd qui fait trembler le sol. Kuno met un genou à terre. Elle contemple la vie qui s'éteint dans les yeux de la wyverne. L'espace d'un instant, elle ressent de la pitié pour la créature et vient poser sa main ensanglantée sur son museau.*
>
> *« Passe paisiblement dans le territoire des ombres », murmure-t-elle.*

CONSÉQUENCES

Avoir vaincu la wyverne, bien que ce soit un exploit notable, n'est pas lié à ma quête actuelle et ne semble pas constituer un jalon de celle-ci. Toutefois, cet événement introduit l'opportunité d'une nouvelle accroche narrative. Qui sont cette mère et sa fille ? Pourquoi sont-elles là ? Je visualise la scène.

> *Kuno extirpe son épée de la gueule du monstre, pour constater les pertes subies durant cette bataille. Le corps de l'un de ses guerriers gît sans vie. Les survivants récupèrent leurs flèches et leurs lances. Personne d'autre ne semble blessé.*
>
> *Elle se dirige vers le chariot, en boitant un peu à cause de la douleur qui lui irradie les côtes. La mère se tient là, son couteau toujours levé dans sa main tremblante. Elle regarde par-dessus l'épaule de Kuno, en direction de la wyverne.*

Je *Consulte l'Oracle* : « Est-ce que l'une ou l'autre semblent blessées ? » En fixant les chances à peu probable.

« Non », répond l'oracle.

> *« Du calme », dit Kuno à la femme. « Cette bête est morte. »*
>
> *La mère cligne des yeux. Puis, elle dirige vers Kuno et le reste du groupe un regard nerveux. Kuno l'imagine se demander : « Est-ce que j'ai échappé à la peste pour attraper le choléra ? »*
>
> *« Nous ne vous voulons aucun mal, affirme Kuno, mais ce territoire est dangereux. Où se trouve votre village ? »*

Je n'ai pas la réponse à cette question, c'est donc une opportunité de *Consulter l'Oracle*. Cette fois-ci, je décide de faire appel à l'oracle de Troubles de Village (page 197). S'il est principalement utilisé pour introduire un problème dans une communauté, il fonctionne très bien pour définir ce qui a poussé cette femme et son enfant à s'aventurer dans la nature, dans le cas présent.

Je fais mon jet et l'oracle me répond : « Relancez deux fois. » Je le fais et obtiens : « Quelqu'un est capturé » et « Dangereuse tradition ». Désireux d'obtenir plus de détails, je fais également un jet dans l'oracle d'Action (page 190). Celui-ci m'indique : « Chasser ». Je *Consulte l'Oracle* : « Qui a été capturé ? Un autre enfant ? » Je donne à cette réponse 50 % de chance.

« Oui », répond l'oracle.

Certains Ferlandais s'accrochent à des superstitions et de sombres rituels de protection, censés les prémunir de la rudesse de ce territoire. Et si l'enfant de cette femme avait été enlevée dans le cadre de l'une de ces cérémonies ? Je visualise comment ces incitations se combinent, en cherchant comment elles pourraient être liées à ma quête actuelle.

> *La femme s'agenouille, pour aider son enfant à sortir de sous le chariot. Elle étreint sa fille en prononçant quelques paroles rassurantes. Puis, elle se retourne vers Kuno.*
>
> *« Nous vivons dans une ferme située au sud », dit-elle. « Un lieu appelé Sova. »*
>
> *Kuno secoue la tête. Elle n'en a jamais entendu parler. « Ils ont pillé notre maison. Ils ont pris mon fils et les autres hommes avec lui. »*
>
> *« Qui ? »*
>
> *« Il s'appelle Kenrick », répond la femme. Elle jure dans un langage du Vieux Monde et crache sur le sol. « C'est lui qui les force à faire ça. Il est devenu fou. »*
>
> *« Qui les force à faire quoi ? »*
>
> *« Ce qu'ils appellent la chasse. » Des larmes montent aux yeux de la femme, mais elle les essuie d'un revers de la main. Son expression se durcit d'une froide détermination.*
>
> *« Ils vont tuer mon garçon. Je dois les stopper. »*
>
> *« Qui est Kenrick ? » demande Kuno.*
>
> *« Le chef de Deuil-Bois. » Kuno soupire. La peste pour le choléra, en effet. « Nous allons justement à Deuil-Bois », avoue Kuno.*
>
> *La neige commence à tomber. C'est la première neige de l'hiver, un sombre présage du froid glacial des mois à venir.*
>
> *Kuno porte sa main à l'anneau de fer qui pend à une chaîne d'argent autour de son cou. Le métal vrombit d'une énergie impatiente.*
>
> *Telle est la vie de Ferjuré.*



INDEX

A

Abandonner votre Vœu 112.
Voir aussi Vœux de fer
À court de Provisions 106
Actions 6–8
Actions de progrès 17–18, 52
Bonnes pratiques 50–51
Équipement et actions 52
Glossaire 58–61
Résultats 49–50
Actions d'Aventure 62–73
Actions de Combat 84–97
Initiative 53–57
Actions de Destin 114–121
Actions de groupe 51–52
Actions de progrès 17–19, 52
Atteindre votre Destination 72–73
Mettre Fin au Combat 89–90
Réaliser votre Vœu 110–111
Rédiger votre Épilogue 83
Actions de Quête 107–113
Actions de Relation 74–83
Actions de Souffrance 98–106
au combat 96
Aider votre Allié 82
au combat 96
Alliés 25
Aider votre Allié 82
Alliés et provisions 34, 67
Alliés et voyages 69
Initiative et alliés 54
Liens avec les alliés 80–81
Partager vos jauges de progrès 19
Partager votre vœu 108, 111, 215
S'opposer à un allié 250–251
Animaux 163–166
Araignée faucheuse 167
Armes 19, 52, 59.
Voir aussi Équipement
Armure 52. Voir aussi Équipement
Arrière-Pays (l') 130
Astuce 33
Atouts 39–44
Acquérir des atouts 41
Adapter des atouts 257–258
Capacités 42
Cartes d'atouts 44
Compagnons 39
Échec d'une action d'atout 44
Rituels 41
Talents de combat 40
Voies 40
Atteindre un Jalon 109–110, 229–231
Atteindre votre Destination 72–73

B

Basilic 168
Batailler 91–93
Bête Primale 169
Bêtes (les) 142, 167–172
Blessé 37, 99–100
Brisés 153. Voir aussi Héritages (les)
Brûler de l'élan 12

C

Cadrage fictionnel (le) 221–224
Cadre de jeu. Voir Terres de Fer (les)

Campagne 209–218
Préparation de campagne semi-aléatoire 254
Capacités. Voir Atouts
Caractéristiques 5, 33
Cartographier 144–145
Chasseur 154
Chimère 173
Cœur 33
Collines des Tempêtes (les) 131
Colon 154
Combat
Fin. Voir *Mettre fin au combat*
Compagnons 25, 39
Dégâts au Compagnon 102
Utiliser les capacités de vos 43
Consulter l'Oracle 23, 118–121
au combat 97
Contraindre 74
au combat 95–96
Coop. Voir Mode Coop
Corrompu 38, 103–104
Côte Déchirée (la) 126
Coup faible 9, 49, 61
Coup fort 9, 49, 61

D

Danger. Voir *Faire Face au Danger*
Dé d'action 8
Défi
Dés. Voir Dés de défi
Rangs. Voir Rangs de défi
Défis de scène 252–253
Dégâts 19, 59–61
Infliger des dégâts 19
Rangs de PNJ 148
Subir des Dégâts 19, 33, 99–100
Dégâts au Compagnon 102. Voir aussi Compagnons
Dés 2
Jet d'action 8–10
Jet d'oracle 22
Jets de progrès 17–19
Dés de défi 8
Désert Morcelé (le) 133
Désolation. Voir Faire Face à la Désolation
Détrempé 174
Difficulté 224–225
Duels 78–79

E

Échec 9, 49, 61
Égalité 9–10, 121
Ajuster l'impact des égalités 249
Égaré 175
Élan 5, 11–14, 35
Brûler de l' 12
Gagner de l' 11
maximum 14
minimum 13
Perdre de l' 11
Réinitialiser 13
Souffrir d'un élan négatif 13
Subir un Revers 106
Elfe 158. Voir aussi Premiers-nés (les)
Noms Elfiques 202
Émacié 158, 163–164
Encombré 37
Ennemis 147–179
Entreprendre un Voyage 68–71. Voir aussi Voyager
Épilogue. Voir *Rédiger votre Épilogue*

Équipement 25–26, 45, 52–53
Esprit 34, 103–104
Étapes 69–70
États 37
Événement déclencheur 35, 46, 212–213
Évidé 176
Évoluer 113, 239–241
Expérience 5, 45
Évoluer 113
Réaliser votre Vœu 110–111

F

Faire Face à la Désolation 105
Faire Face à la Mort 101
Faire Face au Danger 62
au combat 94–95
Fardeaux 38
Fer 33
Ferlandais (les) 153–157
Fiche de personnage 5
Fiction 2, 219–223
Fléaux 38
Forger un Lien 79–80. Voir aussi Liens
Frapper 85–86

G

Gagnez +X 59
Géant 159. Voir aussi Premiers-nés (les)
Noms 203
Givre-Lié 177
Guérir 65
Guerrier 155
Guidé. Voir Mode Guidé

H

Hacks d'Ironsworn 255–258
Handicaps 5, 36–38
Havres (les) 129
Héritages (les) 136
Hordes 85, 150–151
Horreurs (les) 143, 173–179

I

Îles Barrières (les) 125
Infliger des dégâts. Voir Dégâts
Initiative. Voir Actions de Combat
In medias res 214–215

J

Jalons 15–16, 109–110, 229–231
Jauges de progrès 14–18
Jet d'action 8–10, 49
Jet de progrès 18–19
Jet d'Oracle 22
Jeu en groupe 244–245. Voir aussi Mode Coop; Voir aussi Mode Guidé
Jurer un Vœu de Fer 107–108

L

Léviathan 170
Liens 24, 36
Forger un Lien 79–80, 238
Liens d'antécédents 36, 211
Marquer la progression 16
Tester votre Lien 81
Loup 164

M

Magie. Voir Mysticisme (le)
Mal préparé 37, 106
Mammouth 171
Marquer votre progression 15–16
Maudit 38, 101
Mécaniques 2, 219–220
Meneur du jeu. Voir Mode Guidé
Mettre Fin au Combat 89–90
MJ. Voir Mode Guidé
Mode Coop 1
  Principes 244–245
  Utiliser les oracles 181–182
Mode Guidé 1
  Le MJ et les dés 10
  Principes 246–247
  Utiliser les oracles 23, 121, 182
Mode Solo 1
  Principes 245–246
  Rapport de partie détaillé 259–270
  Utiliser les Oracles 181–182
Monde
  Autres mondes 255–256
  Créer votre monde 122–145, 210
Montagnes Voilées (les) 132
Monter le Camp 67
Montures 70.
  Voir aussi Compagnons
Mort. Voir *Faire Face à la Mort*
Motivations 149
Mutilé 38, 99–100
Mysticisme (le) 140
  Oracle de Contrecoups Mystiques 205
  Rituels 41
Mystique 156

N

Nom 33
Nombre de joueurs 1, 248–249

O

Objets. Voir Équipement
Ombre 33
One-shot 249
Oracles 22–24, 180–207
  Actions de destin 114–121
  Créer des 207
Ours 165

P

Payer le Prix 60, 115–117
  au combat 96–97
Perdre de l'élan. Voir Élan
Personnage 4–5, 31–47, 209
Personnage non-joueur. Voir PNJ
Pillard 157
Plonger dans la Mêlée 84–85
PNJ 24–25, 147–179
  Créer des 152
  Joindre vos forces aux 151–152
  Rangs 148–149
Premiers-nés (les) 141, 158–162
Primordial 160–161
Principes 243–247
Progrès. Voir Jauges de progrès
Provisions 34.
  Voir aussi *À court de Provisions*;
  Voir aussi *Monter le Camp*;
  Voir aussi *Ravitailler*

Q

Quêtes 4, 228–242.
    Voir aussi Actions de Quête
  Diagramme 242
  Ébauche 216–217

R

Rangs de défi 14–15
  Ajuster 225
  Oracle de rangs de défi 206
  PNJ 148–149
  Voyages 123
Rat des marais 165–166
Ravitailler 66
Réaliser votre Vœu 110–111.
    Voir aussi Vœux de fer
Récolter des Informations 64–65
Rédiger votre Épilogue 83
Références à Princess Bride 88,
    165–166
Régions 124–133
Réinitialisation. Voir Élan
Relancer 60
Religion (la) 140–141
Renverser la Situation 88
Revenant du Fer 178
Revers
  Subir un Revers 13, 106
Riposter 86–87
Rituels 41
  Échec d'un rituel 44
Rôles 256–257

S

Sanglier 166
Santé 33, 99–100
Score de progrès 18–19
Secoué 37, 103–104
Séjourner 76–78
S'emparer d'un Avantage 63–64
  au combat 95
Squelette 179
Stress 20
  Rangs de PNJ 148
  Subir un Stress 103–104
Subir des Dégâts 19–20, 33, 99–100
Subir un Revers 106
Subir un Stress 103–104
Subissez -X 61
Succès. Voir Coup faible;
    Voir Coup fort
Sylves Profondes (les) 127

T

Tactiques 150
Talents de combat 40
Terres de Fer (les) 2–3, 123–145,
    210
Terres Inondées (les) 128
Tester votre Lien 81
Tourmenté 38, 105
Tracer le Cercle 78–79
Transports 70
Troll 161
  Noms 203

V

Varou 162
  Noms 203
Vérités 134–143
Vie ordinaire 214
Vieux Monde (le) 2, 135
Vivacité 33

Vœux de fer 4, 35.
Voir aussi Actions de Quête
Jurer un vœu 215–217
Réaliser votre vœu 237–238
Vœu d'antécédents 211–212
Voies 40
Voiles (les). Voir Montagnes Voilées (les)
Voyager 68–73, 123
Atteindre votre Destination 72–73
Entreprendre un Voyage 68–71

W

Wyverne 172

Z

Zoomer et dézoomer 226–228

ANNEXE

FICHES ET CARTE



PERSONNAGE

EXPÉRIENCE

ÉLAN
+10
+9
+8
+7
+6
+5
+4
+3
+2
+1
0
-1
-2
-3
-4
-5
-6
MAX
RÉINIT.

VIVACITÉ	CŒUR	FER	OMBRE	ASTUCE

LIENS

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

VŒUX

○ PÉNIBLE ○ DANGEREUX ○ REDOUTABLE ○ EXTRÊME ○ ÉPIQUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

○ PÉNIBLE ○ DANGEREUX ○ REDOUTABLE ○ EXTRÊME ○ ÉPIQUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

○ PÉNIBLE ○ DANGEREUX ○ REDOUTABLE ○ EXTRÊME ○ ÉPIQUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

○ PÉNIBLE ○ DANGEREUX ○ REDOUTABLE ○ EXTRÊME ○ ÉPIQUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

○ PÉNIBLE ○ DANGEREUX ○ REDOUTABLE ○ EXTRÊME ○ ÉPIQUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

SANTÉ
+5
+4
+3
+2
+1
0

ESPRIT
+5
+4
+3
+2
+1
0

PROVISIONS
+5
+4
+3
+2
+1
0

HANDICAPS

ÉTATS	FLÉAUX	FARDEAUX
○ BLESSÉ	○ MUTILÉ	○ MAUDIT
○ SECOUÉ	○ CORROMPU	○ TOURMENTÉ
○ MAL PRÉPARÉ		
○ ENCOMBRÉ		

FICHE D'ORACLES

ORACLE : .....

PROBABILITÉS ÉQUIVALENTES

JET	RÉSULTAT
01-10	
11-20	
21-30	
31-40	
41-50	
51-60	
61-70	
71-80	
81-90	
91-00	

ORACLE : .....

JET	RÉSULTAT

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 :** 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

IRONSWORN
LES TERRES DE FER

