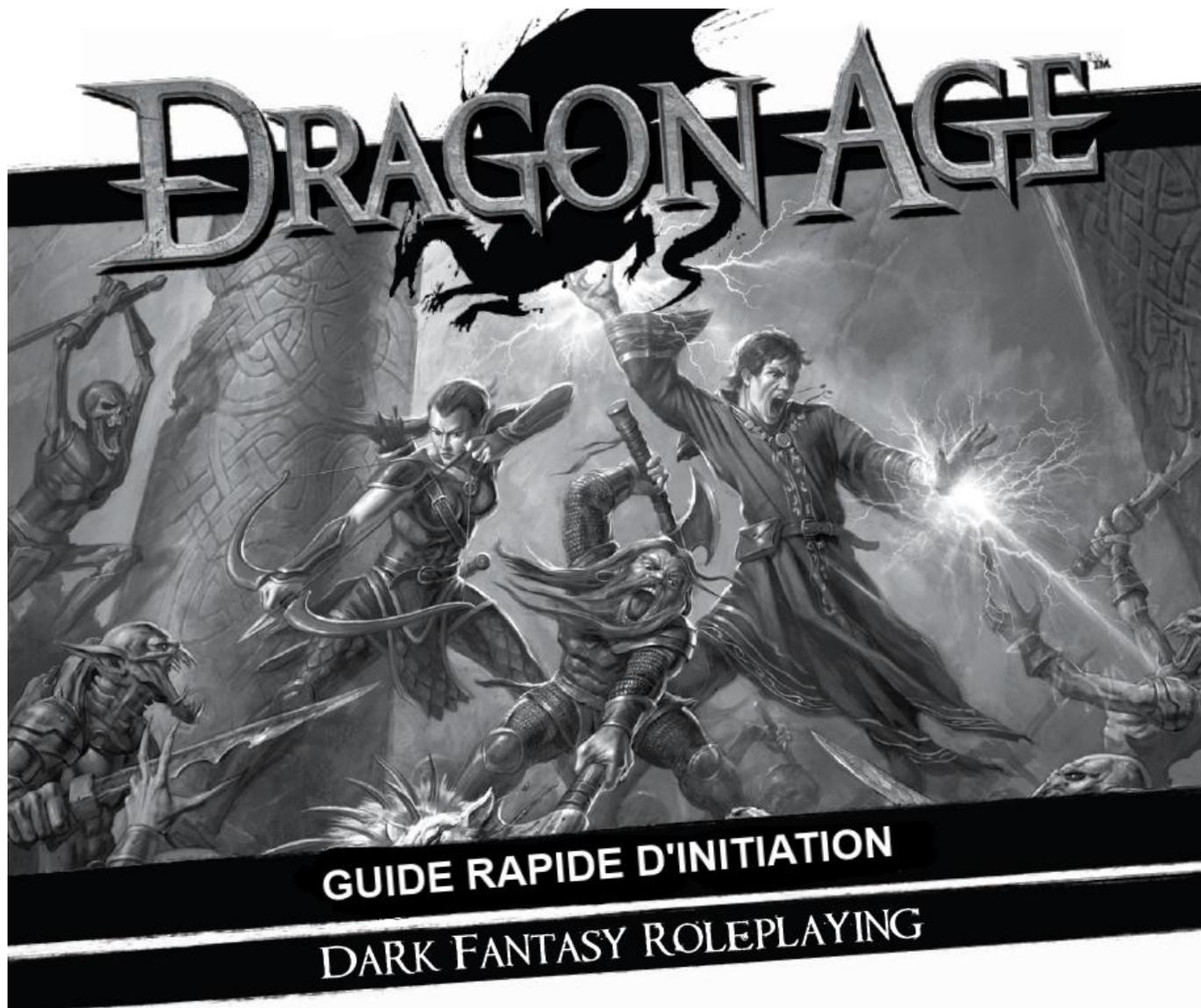


DRAGON AGE™



GUIDE RAPIDE D'INITIATION

DARK FANTASY ROLEPLAYING



GUIDE RAPIDE D'INITIATION
DARK FANTASY ROLEPLAYING

Dragon Age RPG Quickstart Guide is copyright © 2011 Green Ronin Publishing, LLC. All rights reserved. Reference to other copyrighted material in no way constitutes a challenge to the respective copyright holders of that material.

© 2011 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo, and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



Green Ronin, Adventure Game Engine, and their associated logos are trademarks of Green Ronin Publishing.

Printed in the USA.



GREEN RONIN PUBLISHING
 3815 S. Othello St. Suite 100, #304
 Seattle, WA 98118

Email: custserv@greenronin.com
Web Site: greenronin.com

Traduction française : Christophe Puaud
<http://www.archaos-jdr.fr>

QUICKSTART GUIDE DESIGN: WALT CIECHANOWSKI

DEVELOPMENT: JEFF TIDBALL

EDITING: EVAN SASS

ART DIRECTION AND GRAPHIC DESIGN: HAL MANGOLD

COVER ART: ALAN LATHWELL

CARTOGRAPHY: TYLER LEE AND SEAN MACDONALD

INTERIOR ART: ANDREW BOSLEY, JASON CHEN, DAVID KEGG, SUNG KIM, MATT RHODES, MIKE SASS, AND FRANCISCO TORRES
PUBLISHER, DRAGON AGE RPG DESIGN: CHRIS PRAMAS

GREEN RONIN STAFF: BILL BODDEN, STEVE KENSON, JON LEITHEUSSER, NICOLE LINDROOS, HAL MANGOLD, CHRIS PRAMAS, EVAN SASS, MARC SCHMALZ, AND JEFF TIDBALL

PLAYTESTERS: ALEXANDER BELDAN, JEB BOYT, JASON DURALL, CHARLES FRANK, JOHNATHAN GREENE, EUGENE GUALTIERI, DAVE HANLON, ALEXIS KRISTAN HEINZ, JOHN ILLINGWORTH, DAN ILUT, ROBERT W.B. LLWYD, ADAM LUDWIG, MICHAEL MURPHY, NICK NUBER, MARK PHILLIPPI, TROY PICHELMAN, THOMAS M. REID, BOB ROEH, MATT RYAN, GREG SCHWEIGER, JESSE SCOBLE, JASON M. STROIK, DEANNA TOUSIGNANT, MAURICE TOUSIGNANT, AND NATALIE WALLACE

VO : <http://greenronin.com/support/files/21>



INTRODUCTION

Note du traducteur (NdT) : cette traduction se base sur la VF du jeu vidéo DA:O. Arkhane Asylum Publishing (qui détient les droits français) ne semble plus vouloir publier la VF de Dragon Age (en 2014). J'ai conservé les distances en yards (un yard égal 0,9 mètre) de la VO mais aussi ajouté l'équivalent en mètres.

BIENVENUE DANS DRAGON AGE !

Vous avez entre les mains une initiation au jeu de rôle sur table Dragon Age. Tout ce dont vous avez besoin pour jouer à ce jeu de rôle encensé par la critique est dans ce document : règles minimales, personnages prêts à jouer et une aventure complète.

Le jeu de rôle (JdR) Dragon Age est basé sur le jeu vidéo primé Dragon Age : Origines et ses suites actuelles et futures. Bienvenue, même si vous ne connaissez rien de Dragon Age, surtout si c'est le cas. L'équipe de Green Ronin espère que vous passerez un bon moment en essayant ce jeu de rôle.

La première chose que vous devez savoir est que Dragon Age est un univers fantastique sombre (NdT : « dark fantasy » en VO). Son monde, Thédas, n'est pas un lieu où les fées et les licornes batifolent. C'est un univers sinistre et médiéval et souvent brutal et injuste. Le personnage joueur devra régulièrement faire des choix moraux difficiles. Les héros (les personnages joueurs (PJ)) commencent en bas de l'échelle et devront faire leurs preuves en

partant à l'aventure. Tous les défis rencontrés ne pourront pas être affrontés directement, parfois les héros privilégieront la discrétion à la bravoure. Les Engeances parcourent Thédas. Ces viles créatures sortent de sombres lieux souterrains. Par endroits, la terre elle-même est transformée par une souillure surnaturelle, corrompant les cultures et polluant les eaux. Mentors et dirigeants aident parfois les personnages joueurs de Dragon Age, mais généralement ils ont mieux à faire.

Si vous êtes familier des jeux vidéo Dragon Age, tout ce que vous connaissez du monde de Thédas enrichira votre expérience du jeu de rôle. Mais attention, le système de jeu du jeu vidéo est différent de celui du jeu de rôle. Les choses ne se dérouleront pas exactement comme vous le pensiez.

Si vous connaissez déjà le jeu de rôle Dragon Age (peut-être avez-vous la boîte 1 (NdT : boxed Set 1 en VO), et vous y avez même peut-être déjà joué) vous saurez profiter du scénario inclus. Il s'agit d'un excellent scénario pour initier de nouveaux joueurs à ce jeu. De plus, le résumé des règles de ce guide rapide d'initiation (NdT : quickstart en VO) peuvent servir de référence.

CONTENU

Le guide rapide d'initiation contient trois parties. La première est un guide condensé des règles du JdR Dragon Age ainsi qu'une fiche de référence que les joueurs peuvent facilement utiliser pendant une partie. La deuxième partie est une aventure nommée La rançon du iarl. La

troisième est un jeu de personnages joueurs prêtirés.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

Comme pour tous les jeux de rôle, pour utiliser le guide rapide d'initiation vous avez besoin d'au moins deux personnes, quatre à six personnes est encore mieux. Une sera le Meneur de Jeu (MJ) et les autres les joueurs. Vous avez aussi besoin de trois dés classiques, à six faces. L'idéal serait que l'un des dés soit d'une couleur différente des autres. Vous avez aussi besoin de copies de certaines parties de ce guide rapide d'initiation, nous préciserons cela plus loin.

SI VOUS N'AVEZ JAMAIS JOUÉ À UN JEU DE RÔLE AVANT

Si ce jeu vous intéresse mais que vous n'avez aucune idée de ce qu'est le jeu de rôle, c'est super. Le jeu de rôle est l'une des choses les plus amusantes qu'on puisse faire entre copains. Mais enseigner les bases du jeu de rôle ne fait pas parti de ce guide rapide d'initiation. Allumez votre ordinateur, ouvrez votre navigateur Web et recherchez les infos de base. La page « Jeu de rôle » de Wikipédia est succincte mais est un bon point de départ. Le mieux reste de trouver un copain qui connaisse déjà et ne le lâchez pas tant qu'il ne vous a pas montré comment ça marche. Croyez-nous, vous allez aimer ça.

AVANT DE JOUER

Avant que le groupe se réunisse pour jouer, le Meneur de Jeu doit lire le guide rapide d'initiation en entier, imprimer une copie de chaque Personnage Joueur prêtiré, et imprimer une copie de la feuille de référence pour chaque joueur en souhaitant une. Les joueurs peuvent lire la partie règles du guide rapide d'initiation mais ne doivent pas lire La rançon du iarl. Cela peut aussi aider les joueurs si vous imprimez la page qui décrit le royaume de Féelden (ci après) pour que chaque joueur la lise.

À PROPOS DES RÈGLES CONDENSÉES

Les règles condensées du Guide rapide d'initiation à Dragon Age couvrent toutes les bases, mais certaines règles du jeu complet n'y sont pas incluses. Aucune règle de création de personnage n'est présente, par exemple. De plus, beaucoup de règles ont été simplifiées ou réduites pour être ce contexte précis. Si vous jouez La rançon du iarl avec les règles complètes de Dragon Age JdR vous devez n'utiliser que ces règles complètes. Certains tests dans l'aventure ne mentionnent pas le focus correspondant simplement parce qu'aucun des PJ prêtirés ne le possède.

D'autres choses, particulièrement le lancement de sorts, ont été simplifiées de même.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Toutes les informations dont le joueur a besoin se trouvent dans la feuille de personnage. Nous allons expliquer la feuille de personnage de Dragon Age en commençant par sa colonne vertébrale, les huit caractéristiques.

- **COMMUNICATION** décrit les compétences sociales de votre personnage, ses interactions personnelles et sa capacité à négocier avec les autres.
- **CONSTITUTION** est l'endurance de votre personnage et sa résistance aux dommages.
- **DEXTÉRITÉ** englobe l'agilité, la coordination main-œil et la rapidité.
- **FORCE** est la capacité musculaire de votre personnage.
- **MAGIE** détermine le pouvoir surnaturel inné de votre personnage.
- **PERCEPTION** couvre tous les sens et la capacité à interpréter les données sensorielles.
- **RUSE** mesure l'intelligence, les connaissances et l'éducation de votre personnage.
- **VOLONTÉ** englobe la force mentale, la discipline et la confiance en soi.

Chacune de ces huit caractéristiques est décrite par un seul nombre, qui peut être positif ou négatif. Un score de zéro est la moyenne pour un personnage moyen (c'est à dire qui n'est pas un héros) de Thédas.

Plusieurs caractéristiques ont un ou plusieurs mots dans leur case. Ce sont des focus, ils sont une expertise particulière du domaine de cette caractéristique. Les focus sont généralement auto-explicatifs. Par exemple, les personnages ayant le focus Persuasion sont particulièrement doués pour persuader quelqu'un en utilisant leur caractéristique Communication.

Il est important de noter que les personnages n'ont pas besoin d'avoir un focus pour tenter quelque chose. Par exemple, les personnages sans le focus Persuasion peuvent tout de même essayer de persuader quelqu'un. Ils utilisent simplement leur score en Communication sans bonus additionnel. Un focus n'est qu'un bénéfice pour un personnage ayant une aptitude particulière ou s'étant entraîné.

Quand des caractéristiques et des focus sont mentionnés dans les règles ou l'aventure, le focus suit la caractéristique. Vos pourrez lire « Communication (Persuasion) » ou « Perception (Vue) », par exemple.

Suite page 6.



LE ROYAUME DE FÉRELDEN

Dragon Age prend place dans le monde de Thédas. La première aventure des joueurs se déroule dans le royaume de Férelden, qui a approximativement la taille de l'Irlande.

Les Féreldiens ne se sont « civilisés » que récemment. Il y a encore peu de siècles ils n'étaient qu'une association ténue de tribus barbares. Ils ont parcouru un long chemin en un court laps de temps, et les Féreldiens ont conservé le cœur et la force des féroces guerriers qu'étaient leurs ancêtres. Férelden est aussi une terre d'équité, où les femmes peuvent être trouvées dans toutes les professions et tous les rangs.

La Mer d'Écume et l'Océan amaranthin bordent Férelden au nord et à l'est, respectivement. La capitale de Férelden, et aussi sa ville la plus importante, Denerim, se trouve au nord-est du pays. Le centre de Férelden est composé des fiefs bannerets. Une grande partie de l'est de Férelden est recouverte par la forêt de Bréciliane, des bois dangereux. Les collines australes séparent la forêt de Bréciliane du sud central de Férelden. Le lac Calenhad est une grande étendue d'eau potable qui héberge sur une de ses îles la tour du Cercle des mages où chaque mage de Férelden doit être éduqué s'il ne veut pas devenir un apostat. Les dorsales de givre bordent Férelden à l'ouest.

Sous les Dorsales vivent les nains d'Orzammar, une des deux cités majeures de Thédas. Au delà des Dorsales de givre s'étend l'Empire d'Orlaïs. Au sud de Férelden se trouvent les Marches solitaires et les Terres sauvages de Korcari. Les Marches solitaires sont des terres rudes où vivent les Féreldiens les plus stoïques. Les Terres sauvages de Korcari forment un territoire dangereux couvert de brumes et terres des Chasinds, un peuple barbare qui n'a pas rejoint les Féreldiens quand ils se civilisèrent. C'est de ces terres que les Engeances viennent, et en grand nombre.

Contrairement aux autres territoires de Thédas, les nobles de Férelden ne sont pas perçus comme supérieurs aux gens du commun. Leur mission est de protéger Férelden. Les terres sont actuellement possédées par les hommes libres de Férelden qui ont juré allégeance à des banns (similaire à « baron ») en échange de leur protection. Ces hommes peuvent changer d'allégeance s'il le souhaite et comme ils veulent, les nobles sont responsables de ceux qu'ils protègent. Les banns recrutent généralement des chevaliers pour les aider. Les chevaliers portent le titre de « Ser », qu'ils soient homme ou femme. Parfois, le roi charge un noble de superviser l'une des forteresses à la périphérie de Férelden. Ces nobles portent le titre de iarl et leurs terres iarlings.

Les elfes de Thédas sont dispersés et persécutés. Ils vivaient autrefois dans un royaume appelé Dalatie, à l'ouest des Dorsales de givre mais une croisade de la Chantrie a mis à sac leur terre et dispersé leur peuple. Maintenant, certains elfes (les Dalatians) parcourent le monde en tant que nomades tandis que les autres vivent comme citoyens de seconde classe dans des ghettos des cités humaines (NdT : les bas-cloîtres).

La Chantrie est la religion dominante de la plupart des humains de Thédas, et la religion d'état de Férelden. Ses fidèles vénèrent une divinité unique nommée Le Créateur et suivent les enseignements de sa Prophétesse, Andrasté.

La Chantrie autorise les mages à pratiquer la magie et possède l'ordre martial des templiers pour s'assurer de leur obéissance. Tous les mages ont une connexion spéciale avec l'Immatériel, un autre monde habité par des esprits bienveillants ou malveillants. Les elfes et les humains peuvent voir l'Immatériel dans leurs rêves. Les esprits malveillants de l'Immatériel, les démons, possèdent parfois le corps de mages pour entrer dans le monde matériel. La Chantrie affirme que l'Immatériel est la demeure des morts, beaucoup de mages conteste cette affirmation. Les nains ne rêvent pas et ne peuvent pas entrer dans l'Immatériel, par conséquent il n'y a pas de mage nain.

CLASSES DE PERSONNAGE



Mage

Guerrier

Voleur

Vous pouvez aussi noter d'autres nombres sur votre feuille de personnage :

- **VITESSE** indique la distance que le personnage peut parcourir quand il se déplace. Les actions Course et Déplacement (voir la partie Actions) utilisent la Vitesse pour déterminer où vous pouvez vous déplacer à votre tour.
- **DÉFENSE** est le seuil de réussite (SR) que vos opposants doivent atteindre pour vous toucher dans une bataille. (il y a plus d'infos sur les SR un peu plus loin)
- **ARMURE** mesure la protection physique de votre personnage. L'indice d'Armure est soustrait aux dégâts reçus par votre personnage, y compris les sorts, sauf si l'attaque ignore votre armure.
- **POINTS DE VIE (PV)** est le montant de dégâts que votre personnage peut subir avant d'être mourant.

Chaque personnage a un historique, une race et une classe. Chaque historique est décrit dans la feuille de personnage. Il décrit la race et l'éducation du personnage. Un bénéfice important apporté par l'historique est le langage. Les quatre langues présentes dans La rançon du iarł sont la Langue commerciale (que tous les personnages connaissent), l'ancien Tévinter (une langue principalement utilisée par les mages), le Nain et l'Orlésiens. Les deux dernières sont les langues des nains et des Orlésiens respectivement, bien que beaucoup

d'Orlésiens parlent la Langue commerciale au moins aussi souvent que l'Orlésiens, même en Orlaïs. En Férelde, la Langue commerciale est appelée la Langue du Roi.

Chaque personnage présumé possède deux noms, un masculin et un féminin. Chaque joueur peut choisir librement quel genre il veut jouer.

Le jeu de rôle Dragon Age utilise trois classes : guerrier, mage et voleur. La classe (la profession) d'un personnage détermine sa santé, ses pouvoirs de classe, ses talents et ses groupes d'armes, tout est expliqué sur la feuille de personnage.

- Les **GUERRIERS** sont des personnages entraînés à l'art du combat qui favorise la puissance par rapport à la finesse. Ils savent utiliser de nombreuses gammes d'armes et d'armures et sont souvent les premiers à engager l'ennemie.
- Les **MAGES** sont des personnages entraînés dans l'utilisation de la magie. Les mages du Cercle sont membres du Cercle de magie, formés dans la tour du Cercle et autorisés à pratiquer la magie. Ceux qui pratiquent la magie en dehors de l'approbation du Cercle sont appelés apostats, et chassés sans pitié par les templiers. Les mages utilisent leurs sorts pour aider l'équipe, utilisant de puissantes énergies pour frapper les ennemies, soigner et protéger les alliés.
- Les **VOLEURS** sont des personnages compétents dans le vol, la reconnaissance

et l'espionnage, et ils sont généralement utiles dans des situations où la ruse et un œil perceptif sont nécessaires, plus qu'une grosse épée ou un sort. Les voleurs portent généralement une armure légère et préfèrent les armes qui s'appuient sur la finesse plutôt que sur la force brute.

Avec le temps, les personnages peuvent gagner en niveau, améliorant leurs caractéristiques et gagnant d'autres avantages. Les personnages prétirés sont de niveau 1. Certains des personnages non-joueurs (PNJ) de La rançon du iarl sont de plus haut niveau, mais ce n'est pas important car leurs statistiques reflètent leurs capacités.

Chaque classe donne au personnage plusieurs pouvoirs de classe. Ces pouvoirs sont différents pour chaque classe et définissent le rôle de chacune. Les pouvoirs de la classe mage lui donnent accès aux sorts de magie, ceux de la classe voleur lui permettent de porter des attaques sournoises et d'ignorer la pénalité des armures légères, les pouvoirs de la classe guerrier lui donnent de meilleures capacités de combat.

Les personnages possèdent aussi des talents qui leur donnent des avantages spécifiques au travers d'aptitudes naturelles ou un entraînement spécialisé. Vous avez peut-être remarqué que ces talents donnent différents avantages à différents PJ et PNJ. Cela vient du fait que les talents existent en plusieurs grades (novice, compagnon et maître). Pour simplifier, les descriptions des talents ont été adaptées à chaque cas particulier.

Les pouvoirs et talents des personnages prétirés sont expliqués dans chaque feuille de personnage. Les points de mana sont expliqués dans le chapitre Magie.

ARMURES ET BOUCLIERS

Les armures procurent un Indice d'Armure qui est soustrait des dégâts infligés au personnage. Elles donnent aussi une Pénalité d'Armure à la Vitesse et la Défense. Les boucliers donnent un bonus à la Défense. Bien qu'il existe différents types de boucliers dans Dragon Age, seuls les boucliers moyens sont présents dans La rançon du iarl. Si le personnage a le talent Style arme-bouclier, alors le bouclier moyen procure un bonus de +2 à la Défense. Sinon le bonus n'est que de +1. Ces bonus et pénalités sont déjà inscrits sur les feuilles des personnages prétirés et dans les statistiques des PNJ de La rançon du iarl.



ARMES			
ARMES	DÉGÂTS	FOR MIN.	COÛT
GROUPE HACHES (FORCE)			
Hache à deux mains	3d6	3	20 pa
Hache de bataille	2d6	1	14 pa
Hache de lancer	1d6+2	1	10 pa
GROUPE CONTONDANT (FORCE)			
Maillet	1d6+3	14 pa	
Maillet à deux mains	2d6+3	3	19 pa
Masse	2d6	1	12 pa
GROUPE ARCS (DEXTÉRITÉ)			
Arbalète	2d6+1	1	20 pa
Arc court	1d6+1	-1	9 pa
Arc long	1d6+3	1	15 pa
GROUPE BAGARRE (DEXTÉRITÉ)			
Arme improvisée	1d6-1	-	-
Gantelet	1d3+1	-	4 pa
Poing	1d3	-	-
GROUPE LAMES LOURDES (FORCE)			
Épée bâtarde	2d6+1	2	20 pa
Épée longue	2d6	1	18 pa
Épée à deux mains	3d6	3	23 pa
GROUPE LAMES LÉGÈRES (DEXTÉRITÉ)			
Couteau de lancer	1d6	-	10 pa
Dague	1d6+1	-	9 pa
Épée courte	1d6+2	-1	14 pa
GROUPE LANCES (FORCE)			
Lance	1d6+3	0	12 pa
Lance à deux mains	2d6	1	20 pa
Lance de lancer	1d6+3	0	12 pa
GROUPE BÂTONS (DEXTÉRITÉ)			
Massue	1d6	-	1 pa
Étoile du matin	1d6+3	1	11 pa
Bâton	1d6+1	-	3 pa

PORTÉE DES ARMES À DISTANCE			
ARME	PORTÉE COURTE	PORTÉE LONGUE	RECHARG EMENT
Arbalète	30 yards / 27 mètres	60 yards / 54 mètres	Action majeure
Arc long	26 yards / 23 mètres	52 yards / 47 mètres	Action mineure
Arc court	16 yards / 14 mètres	32 yards / 29 mètres	Action mineure
Hache de lancer	4 yards / 4 mètres	8 yards / 7 mètres	Action mineure
Couteau de lancer	6 yards / 5 mètres	12 yards / 11 mètres	Action mineure
Lance de lancer	8 yards / 7 mètres	16 yards / 14 mètres	Action mineure

ARMES ET GROUPES D'ARMES

Un personnage doit être entraîné au maniement d'une arme pour l'utiliser de manière efficace. Un personnage peut utiliser efficacement toute arme appartenant à un groupe d'armes qu'il connaît. La table Armes indique quelles armes appartiennent à quel groupe. Un personnage utilisant une arme pour

LISTE DES FOCUS

Pour votre information, voici les focus de Dragon Age Boîte 1. Rappelez-vous qu'avoir un focus n'est pas nécessaire pour effectuer un test, et que parfois plusieurs focus peuvent s'appliquer aussi bien les uns que les autres pour un même test (toute fois, les focus ne s'additionnent jamais).

COMMUNICATION : Déguisement, Dressage, Enquête, Escroquerie, Étiquette, Jeu, Leadership, Négociation, Performance, Persuasion et Séduction.

CONSTITUTION : Boire, Course, Endurance, Natation et Ramer.

DEXTÉRITÉ : Arcs, Acrobatie, Bagarre, Bâtons, Calligraphie, Crochetage, Discrétion, Équitation, Initiative, Lames légères, Main leste et Pièges.

FORCE : Armes contondantes, Attelage, Escalade, Haches, Intimidation, Lames lourdes, Lances, Prouesse de force et Saut.

MAGIE : Bâton magique, Création, Entropie, Esprit et Primal.

PERCEPTION : Empathie, Odorat, Ouïe, Pistage, Recherche et Vue.

RUSE : Arcanes, Cartographie, Connaissances militaires, Écriture, Évaluation, Guérison, Héraldique, Histoire, Ingénierie, Musique, Nature, Navigation, Recherche, Religions, et Traditions.

VOLONTÉ : Auto-discipline, Courage, Foi et Moral.

laquelle il n'est pas entraîné subit un malus de -2 sur ses jets d'attaque et n'inflige que la moitié des dégâts. Dans le scénario La rançon du iarl, vous pouvez supposer que chaque PNJ est entraîné à utiliser les armes listées dans ses statistiques.

Chaque arme est décrite par le groupe d'armes auquel elle appartient, les dégâts qu'elle inflige, la caractéristique Force minimum requise pour l'utiliser et son coût monétaire typique.

Les armes à distance ont trois informations supplémentaires : la portée courte, la portée longue et le rechargement. La portée courte est la distance en yard (NdT : 0,9 mètre) jusqu'à laquelle le personnage peut tirer avec son arme sans pénalité. Pour une distance comprise entre la portée courte et la portée longue il subit une pénalité de -2 sur ses jets d'attaque. Tirer au delà de la portée longue est impossible. Le rechargement indique le type d'action (majeure ou mineure) requise pour que l'arme soit prête à tirer ou être lancée. (Pour les armes de lancer, l'action listée est pour prendre une autre arme, par pour récupérer l'originale.)

TESTS

Dragon Age utilise trois dés standards à six faces (3d6) pour les tests. Deux de ces dés doivent être d'une couleur et le troisième d'une couleur différente. Le dé de couleur différente est appelé dé dragon. Vous devez faire des tests pour savoir si vous réussissez ou échouez à chaque fois qu'une situation hasardeuse se présente dans le jeu.

TESTS SIMPLES

Pour effectuer des tests simples, qui sont les plus courants, lancez 3d6 et additionnez les dés et la caractéristique. Si vous pouvez utiliser un focus approprié pour cette caractéristique ajoutez +2 au total. Par

exemple, pour rester en selle dans une situation périlleuse, lancez 3d6, ajoutez votre score de Dextérité et ajoutez +2 si vous avez le focus Équitation. Un personnage ne peut additionner qu'une seule caractéristique et un seul focus par test. Souvenez-vous que vous n'avez pas besoin d'un focus pour effectuer un test.

DIFFICULTÉ DES TESTS		
DIFFICULTÉ	SR	EXEMPLE
Routine	7	Monter un cheval au pas
Facile	9	Nager dans un étang
Moyen	11	Donner les premiers soins
Difficile	13	Escalader un mur de briques dans le noir
Ardu	15	Convaincre le garde de la ville que votre épée bâtarde n'est pas dangereuse
Formidable	17	Suivre de vieilles traces sous une pluie battante
Impressionnant	19	Tirer et toucher une pomme en ayant les yeux bandés
Quasi-impossible	21	Traverser un océan à la nage

Le focus approprié pour un test donné est noté entre parenthèses après la caractéristique. Par exemple : « un test de Ruse (Navigation) ».

La somme des dés lancés, de la caractéristique et du focus sont comparés à un seuil de réussite (SR) qui représente la difficulté du test. Plus il est difficile de réussir, plus le SR est élevé. Si votre somme est supérieure ou égale au SR alors vous avez réussi le test.

**3D6 + SCORE DE CARACTÉRISTIQUE
+ BONUS DE FOCUS (+2)
VS. SEUIL DE RÉUSSITE**

Parfois les circonstances d'un test particulier peuvent le rendre plus facile ou plus difficile que la normale, donnant un bonus ou un malus au total. Un tel bonus est rarement supérieur à +3, et le malus rarement inférieur à -3.

Dans certains cas il est important de connaître la marge de réussite, pas seulement le fait que vous ayez réussi. La qualité d'un succès est déterminée par le résultat non modifié du dé dragon (souvenez-vous, celui de couleur unique parmi vos trois dés). Le résultat du dé dragon n'est généralement pas important dans le cas d'un échec.

Par exemple, un personnage désirant participer à un bal aristocratique doit effectuer un test de Communication (Étiquette). Supposons que le test soit un succès, le dé dragon donnant 1 pourrait vouloir dire que le personnage n'a pu que balbutier ses titres et adresses, alors qu'un dé dragon égal à 5 ou 6 peut vouloir dire qu'il s'est conduit de manière si gracieuse qu'il a impressionné ses hôtes. Dans la plupart des cas, le MJ détermine les effets du dé dragon. Le combat et le lancement de sorts sont les exceptions notables où les règles concernant le dé dragon sont plus complexes.

TESTS EN OPPOSITION

Parfois vous devrez confronter une caractéristique d'un personnage à celle d'un autre. On appelle cela un test en opposition. Dans un test en opposition les deux côtés effectuent simultanément un test simple, mais plutôt que de comparer leurs résultats à un seuil de réussite, le personnage qui a le score le plus élevé remporte le test. S'il y a égalité, le personnage avec le meilleur dé dragon gagne. S'il y a toujours égalité, la caractéristique la plus élevée donne la victoire. Il arrive qu'un test en opposition se fasse avec des caractéristiques différentes. Par exemple, un personnage essayant de ne pas se faire entendre d'un garde devra lancer Dextérité (Discrétion) contre Perception (Ouïe) du garde. Si un personnage a un avantage particulier sur son adversaire et que cet avantage n'est pas reflété par sa caractéristique ou son focus, il

peut obtenir un bonus ou un malus de circonstance. De tels modificateurs devraient avoir une valeur comprise entre -3 et +3.

TESTS AVANCÉS

Il arrive qu'un test soit tellement compliqué ou consommateur de temps qu'il semble inapproprié de le résoudre en un seul jet de dé. Cela peut être par exemple des recherches ésotériques dans une bibliothèque, naviguer sur un navire en pleine tempête et loin des côtes, ou être en compétition avec un autre orateur pour avoir les faveurs de la foule. Les tests avancés sont utilisés dans ces situations.

Les tests avancés sont des tests simples ou en opposition qui demandent une série de jets de dés avant que le succès ne puisse être obtenu. Chaque lancer de dé est effectué comme pour un test simple ou un test en opposition. Sur un jet suffisant (qui égale le SR ou dépasse le résultat de l'adversaire) le résultat du dé dragon est ajouté aux précédents. Sur un jet insuffisant, rien n'est ajouté. (Ou, pour un test en opposition, le total de votre opposant est augmenté de son dé dragon.) Le test avancé est un succès quand le total des dés dragon égale ou excède le seuil du test avancé.

Il est important de noter que chaque lancer de dés correspond à un certain temps (un round, une minute, une heure ou n'importe quelle autre durée) dépendant du test, un test avancé peut donc être utilisé pour connaître la durée d'une tâche. Il est possible que chaque jet consomme un certain nombre de ressources. Généralement, un test avancé ne peut être un échec que si les ressources viennent à manquer ou si, dans le cas d'un test en opposition, l'adversaire remporte le test le premier.

COMBAT

Les combats sont très faciles à gérer dans Dragon Age. Un ordre d'initiative est déterminé une fois, au début du combat, et tous les combattants prennent leur tour dans cet ordre. Chaque cycle où tous les combattants ont eu leur tour d'action est appelé round. Quand un round se finit, un nouveau round commence, en utilisant le même ordre d'initiative.

PLANS ET FIGURINES

Dans Dragon Age JdR, par défaut, les combats sont décrits par le MJ et les joueurs et sont donc des représentations mentales du champ de bataille. Si cependant vous préférez utiliser des plans et des miniatures, Dragon Age JdR s'y adapte facilement. Des plans quadrillés de carrés ou d'hexagones sont utilisables. La meilleure échelle est de 2 yards (1,8 mètres) par carré ou hexagone.

INITIATIVE

Au début de chaque combat, chaque combattant effectue un test d'initiative en utilisant Dextérité (Initiative). Il s'agit d'un test simple mais au lieu d'avoir un seuil de réussite, tous les résultats des tests des combattants sont classés. Les combattants agiront dans cet ordre, ceux ayant les résultats les plus élevés agissant avant les plus faibles. Les égalités sont résolues de la même manière que les tests en opposition.

Généralement, le MJ lancera l'initiative séparément pour chaque PNJ important mais effectuera une initiative de groupe pour les PNJ mineurs qui agiront alors ensemble. Cela permet de simplifier les combats.

ACTIONS

Chacun à leurs tours, les personnages font des actions. Il existe deux types d'actions : majeur et mineur.

À chacun de ses tours un personnage peut réaliser une action majeure et une action mineure. Il peut, s'il le désire, à la place, effectuer deux actions mineures. Il peut aussi ne pas utiliser une ou deux de ses actions et ne rien faire.

Les actions majeures et mineures les plus courantes sont listées ici. Le MJ peut y ajouter d'autres actions, en utilisant cette liste comme guide. Certaines actions peuvent avoir encore moins de substance que les actions mineures listées ici, ce sont des actions « libres ». Elles sont des choses très simples comme jeter un coup d'œil alentour. Un personnage peut réaliser autant d'actions libres qu'il le souhaite tant que le MJ est d'accord.

ACTIONS MAJEURES

ATTAQUER EN MÊLÉE : vous attaquez au corps-à-corps un ennemi dans les 2 yards (NdT : 1,8 mètres).

ATTAQUER À DISTANCE : vous attaquez un ennemi en tirant ou lançant un projectile.

COURIR : vous vous déplacez du double de votre Vitesse en yards. Vous devez être debout pour faire cela.

SE DÉFENDRE : vous gagnez un bonus de +2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.

SOIGNER : vous prodiguez les premiers secours à un allié. Vous devez être à moins de 2 yards (1,8 mètres) de lui et avoir des bandages prêts pour soigner. Effectuez un test de Ruse (Soins) avec un SR 11. Si vous réussissez, votre allié regagne un nombre de points de vie égal à votre Ruse plus votre dé dragon. Cet allié ne peut plus bénéficier d'un autre soin jusqu'à ce qu'il soit de nouveau blessé.

ACTIONS MINEURES

PRÉPARER : vous dégainez une arme, préparez un outil ou autre chose qui a besoin d'être préparé pour être utilisé et que vous portez. Lâcher quelque chose que vous aviez déjà en main fait partie intégrante de cette action.



SE DÉPLACER : vous vous déplacez de votre Vitesse en yards. Si vous vous limitez à la moitié de votre Vitesse, vous pouvez aussi vous laisser tomber, vous lever ou monter ou descendre d'un cheval ou d'un véhicule.

VISER : vous préparer votre prochaine attaque. Si votre prochaine action est une attaque en mêlée ou à distance (même à votre prochain tour), vous gagnez +1 à ce jet d'attaque.

ACTIVER : cette action est utilisée avec certains pouvoirs ou objets dont la description comporte quelque chose comme « utilisez une action d'activation pour... ».

EFFECTUER DES ATTAQUES

Attaquer un ennemi s'effectue avec un test simple. Le seuil de réussite est la Défense de la cible. Sur un succès, l'attaquant inflige des dégâts. Sur un échec, l'attaquant ne touche pas. Chaque personnage prêtiré et chaque PNJ possède un score d'attaque précalculé qui inclut ses caractéristiques, bonus de focus et autres bonus qui s'appliquent en permanence.

INFLIGER DES DÉGÂTS

Pour chaque personnage prêtiré et chaque PNJ les dégâts infligés par leurs armes sont mentionnés. Pour infliger des dégâts il suffit de lancer les dés correspondants et de soustraire ce résultat des points de vie de la cible. Cependant, si la cible porte une armure, son Indice d'Armure est soustrait des dégâts avant qu'ils ne réduisent les points de vie, sauf si les dégâts sont « pénétrants », auquel cas, l'armure ne sert à rien.

STUNTS

Les Stunts (NdT : « cascades », « prouesses » ou « coup d'éclat », je n'ai pas trouvé mieux, je garde « stunt ») sont un des aspects les plus

excitants de Dragon Age JdR. Ils sont expliqués ici.

Quand vous réussissez avec succès un test d'attaque et qu'en plus vos dés donnent un double, vous avez des points de Stunt (PS) que vous pouvez utiliser pour réaliser des stunts. Un « double » veut dire que deux de vos trois dés donnent le même résultat. Que l'un de ces dés soit le dé dragon ou non n'a pas d'importance.

Le nombre de points de stunt que vous avez est égal au chiffre indiqué par le dé dragon. Vous devez utiliser immédiatement vos points de stunt ou ils sont perdus. Vous dépensez vos points de stunt dans les tables ci-après. Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de stunts tant que vous ne dépensez pas plus de points de stunt que vous n'en avez. Un stunt donné ne peut être choisi qu'une fois par attaque, exception faite du stunt escarmouche qui peut être pris autant de fois que vous le voulez.

Les PNJ peuvent réaliser des stunts tout comme les personnages joueurs.

POINTS DE VIE ET SOINS

Il existe trois façons de récupérer des points de vie perdus.

La première est l'action Soigner (voir sa description). La seconde est d'être la cible d'un sort de soins. La troisième est de faire une pause de cinq minutes après une rencontre de combat. À la fin de la pause, vous récupérez 6 + votre Constitution en points de vie. Vous ne pouvez pas faire une pause si vous avez 0 point de vie. (Il y a aussi un moyen à long terme de récupérer des points de vie mais le scénario La rançon du iarl n'est pas assez long pour l'utiliser.)

STUNTS STANDARDS

Coût EN PS	STUNT
1+	Escarmouche : vous pouvez vous déplacer vous même ou déplacer la cible de votre attaque de 2 yards (1,8 mètres) dans n'importe quelle direction pour chaque 1 PS dépensé.
1	Rechargement rapide : vous pouvez immédiatement recharger une arme de tir.
2	Mise à terre : vous faites tomber votre cible. Tout personnage effectuant une attaque contre une cible à terre gagne un bonus de +1 à son jet d'attaque.
2	Position défensive : votre attaque améliore votre position défensive. Vous gagnez un bonus de +2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.
2	Désarmement : vous tentez de désarmer votre cible avec votre attaque de mêlée. Vous et votre adversaire devez effectuer un jet d'attaque en opposition. Ces jets d'attaque ne génèrent pas de point de stunt. Si vous remportez le test, vous projetez l'arme de l'ennemie à 1d6 + Force yards dans la direction que vous désirez.
2	Coup puissant : votre attaque inflige 1d6 de dégâts supplémentaires.
2	Perce armure : vous trouvez une faille dans l'armure de votre ennemie. Son indice d'armure est divisé par deux (arrondi à l'inférieur) pour cette attaque.
3	Attaque éclair : vous pouvez effectuer une deuxième attaque contre le même ennemie ou une autre à portée et visible. Vous devez avoir une arme prête pour une attaque à distance. Si vous obtenez un double à cette deuxième attaque, vous ne gagnez pas de points de stunt supplémentaires.
4	Coup double : votre attaque est tellement forte qu'elle affecte deux cibles. Premièrement, choisissez une deuxième cible. Elle doit vous être adjacente si vous utilisez une arme de mêlée ou dans les 6 yards (5,4 mètres) autour de votre première cible si vous utilisez une attaque à distance. Appliquez le résultat de votre attaque originale à cette seconde cible (en d'autres mots vous effectuez un seul jet d'attaque sur deux adversaires). Si vous touchez la deuxième cible, infligez normalement vos dégâts.
4	Prendre l'initiative : votre attaque change le rythme de la bataille. Vous devenez le premier dans l'ordre de l'initiative. Cela veut dire que vous aurez un autre tour avant que certains combattants n'agissent. Vous gardez l'initiative jusqu'à ce que quelqu'un d'autre reprenne l'initiative.

LANCEMENT DE SORTS

Lancer des sorts dans Dragon Age est simple. Un mage doit connaître un sort (une liste se trouve sur sa feuille ou dans ses statistiques) pour l'utiliser. Le mage doit utiliser une action et dépenser des points de mana (PM) pour le lancer. La description de chaque sort indique le type d'action (majeur ou mineur) nécessaire pour le lancer.

Une fois que le mage a dépensé une action et des PM pour lancer un sort, il doit faire un test de lancement de sort pour en connaître le résultat. Il s'agit d'un test simple dont le seuil de réussite dépend du sort et qui est précisé dans chaque cas. Sur un échec, rien ne se passe. Sur un succès le sort est parti, cela se complique alors : parfois, la ou les cibles du sort sont autorisées à effectuer un test de résistance pour éviter une partie ou tous les effets du sort. Les instructions pour ces tests de résistance sont dans la description de chaque sort.

Les mages regagnent 1d6 + 4 PM après chaque heure de repos.

Pour simplifier les choses, considérez que les mages ne peuvent pas lancer de sorts s'ils portent une armure. Dans les règles complètes c'est un peu plus compliqué que cela, et le PNJ Hana dans La rançon du iarl en est capable, mais tout est déjà calculé dans ses statistiques.

STUNTS DE SORT

Comme dans un combat, faire un double en lançant un sort génère des stunts. De même, vous gagnez un nombre de PS égal au chiffre du dé dragon du test de lancement de sort et un stunt ne peut être choisi qu'une fois par succès au test de lancement de sort. Les stunts disponibles après un lancement de sorts réussi sont listés ici. Le terme « puissance du sort » (utilisé dans le stunt Sort efficace) est le seuil de réussite aux tests pour résister aux effets du sort.

STUNTS STANDARDS DE SORTS

COÛT
EN PS

STUNT DE SORT

- | COÛT EN PS | STUNT DE SORT |
|------------|---|
| 1-3 | Sort efficace : augmentez la puissance du sort de 1 par point de stunt dépensé, jusqu'à un maximum de 3. |
| 2 | Sort performant : réduisez de 1 le coût en points de mana du sort. Le coût peut être réduit à 0. |
| 2 | Sort puissant : si le sort fait des dégâts, une cible du sort (choisissez) reçoit 1d6 de dégâts supplémentaires. |
| 3 | Bouclier mana : vous utilisez le mana résiduel de votre sort pour lever temporairement un bouclier protecteur. Vous gagnez un bonus de +2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour. |
| 4 | Sort rapide : après avoir résolu votre sort vous pouvez immédiatement en relancer un autre. Le second sort doit avoir un temps de lancement d'une action majeure ou mineure. Si vous obtenez un double lors du lancement de ce deuxième sort, vous ne gagnez pas de points de stunt supplémentaires. |
| 4 | Sort imposant : l'effet du sort est bien plus dramatique que d'habitude. Jusqu'au début de votre prochain tour, quiconque tente une attaque de mêlée contre vous doit réussir un test de Volonté (Courage). Le seuil de réussite (SR) de ce test est 10 + votre caractéristique Magie. Ceux qui ratent ce test doivent se déplacer ou effectuer une action Se défendre au lieu d'attaquer. |

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les personnages non-joueurs (PNJ) utilisent les mêmes règles que celles qui s'appliquent aux héros personnages joueurs, sauf indication contraire.

Dans La rançon du iarl, les PNJ sont décrits dans des blocs de statistiques. Les combattants ont des statistiques plus importantes que celles des PNJ qui ne devraient pas se retrouver dans un combat. Les caractéristiques et focus des deux types sont listés. Les combattants ont en plus : Vitesse, Défense, Indice d'Armure, statistiques d'attaque et description des pouvoirs. De plus, certains ont des stunts spéciaux qu'eux seuls peuvent utiliser.

Les PNJ ont aussi une liste de stunts favoris. Ce sont des suggestions pour aider le MJ à ne pas perdre de temps, mais le MJ est libre de choisir d'autres stunts.

ENCORE PLUS D'AVENTURES !

Nous espérons que ce guide rapide d'initiation vous aura mis en appétit pour plus de Dragon Age.

Le mieux à faire pour continuer est la boîte 1 de Dragon Age JdR. Elle contient tout le nécessaire à des aventures pour des PJ de niveau 1 à 5, y compris l'aventure d'introduction La malédiction dalatienne.

Le Dragon Age Game Master's Kit contient un écran avec les tables de référence ainsi qu'une autre aventure, A Bann Too Many, qui est la suite de La malédiction dalatienne.

Blood in Ferelden est un supplément contenant trois aventures complètes : Amber Rage, Where Eagles Lair et A Fragile Web. Il inclut des conseils pour réunir les cinq aventures officielles en une campagne complète. (Il est à noter que certains des PNJ de La rançon du iarl ont un lien avec Amber Rage.)

La deuxième boîte Dragon Age (NdT : Set 2 en VO) contient les règles pour des personnages de niveau 6 à 10. Il y a aussi de nouvelles origines, des règles de spécialisation des PJ et des stunts à utiliser en exploration et lors des rencontres « roleplay ». (NdT : une partie de ces règles (tirée du playtest gratuit) ainsi que d'autres se trouvent en VF sur <http://www.archaos-jdr.fr>)

D'autres produits sont prévus pour le futur (NdT : le Set 3 contient le nécessaire pour des PJ de niveau 11 à 20 et est sorti en 2014, ainsi qu'une compilation de toutes les règles). Demandez à votre boutique ou allez sur le site Web de Green Ronin (<http://greenronin.com>) pour vous tenir au courant des nouveautés.

NdT : vous pouvez aussi trouver d'autres aides de jeu en français sur <http://www.archaos-jdr.fr>.

FICHE DE RÉFÉRENCE : ACTIONS ET STUNTS

TEST : 3d6 + CARACTÉRISTIQUE + BONUS DE FOCUS (+2) VS. SEUIL DE RÉUSSITE

ACTIONS

Vous pouvez effectuer une action majeure et une action mineure ou deux actions mineures.

ACTIONS MAJEURES

ATTAQUER EN MÊLÉE : vous attaquez au corps-à-corps un ennemi dans les 2 yards (1,8 mètres).

ATTAQUER À DISTANCE : vous attaquez un ennemi en tirant ou lançant un projectile.

COURIR : vous vous déplacez du double de votre Vitesse en yards. Vous devez être debout pour faire cela.

SE DÉFENDRE : vous gagnez un bonus de +2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.

SOIGNER : vous prodiguez les premiers secours à un allié. Vous devez être à moins de 2 yards (1,8 mètres) de lui et avoir des bandages prêts pour soigner. Effectuez un test de Ruse (Soins) avec un SR 11. Si vous réussissez, votre allié regagne un nombre de points de vie égal à votre ruse plus

votre dé dragon. Cet allié ne peut plus bénéficier d'un autre soin jusqu'à ce qu'il soit de nouveau blessé.

ACTIONS MINEURES

PRÉPARER : vous dégainez une arme, préparez un outil ou autre chose qui a besoin d'être préparé pour être utilisé et que vous portez. Lâcher quelque chose que vous aviez déjà en main fait partie intégrante de cette action.

SE DÉPLACER : vous vous déplacez de votre Vitesse en yards. Si vous vous limitez à la moitié de votre Vitesse, vous pouvez aussi vous laisser tomber, vous lever ou monter ou descendre d'un cheval ou d'un véhicule.

VISER : vous préparez votre prochaine attaque. Si votre prochaine action est une attaque en mêlée ou à distance (même à votre prochain tour), vous gagnez +1 à ce jet d'attaque.

ACTIVER : cette action est utilisée avec certains pouvoirs ou objets dont la description comporte quelque chose comme « utilisez une action d'activation pour... ».

STUNTS STANDARDS

PS	STUNT
1+	Escarmouche : vous pouvez vous déplacer vous même ou déplacer la cible de votre attaque de 2 yards (1,8 mètres) dans n'importe quelle direction pour chaque 1 PS dépensé.
1	Rechargement rapide : vous pouvez immédiatement recharger une arme de tir.
2	Mise à terre : vous faites tomber votre cible. Tout personnage effectuant une attaque contre une cible à terre gagne un bonus de +1 à son jet d'attaque.
2	Position défensive : votre attaque améliore votre position défensive. Vous gagnez un bonus de +2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.
2	Désarmement : vous tentez de désarmer votre cible avec votre attaque de mêlée. Vous et votre adversaire devez effectuer un jet d'attaque en opposition. Ces jets d'attaque ne génèrent pas de points de stunt. Si vous remportez le test, vous projetez l'arme de l'ennemie à 1d6 + Force yards dans la direction que vous désirez.
2	Coup puissant : votre attaque inflige 1d6 de dégâts supplémentaires.
2	Perce armure : vous trouvez une faille dans l'armure de votre ennemie. Son indice d'armure est divisé par deux (arrondi à l'inférieur) pour cette attaque.
3	Attaque éclair : vous pouvez effectuer une deuxième attaque contre le même ennemie ou une autre à portée et visible. Vous devez avoir une arme prête pour une attaque à distance. Si vous obtenez un double à cette deuxième attaque, vous ne gagnez pas de points de stunt supplémentaires.
4	Coup double : votre attaque est tellement forte qu'elle affecte deux cibles. Premièrement, choisissez une deuxième cible. Elle doit vous être adjacente si vous utilisez une arme de mêlée ou dans les 6 yards (5,4 mètres) autour de votre première cible si vous utilisez une attaque à distance. Appliquez le résultat de votre attaque originale à cette seconde cible (en d'autre mots vous effectuez un seul jet d'attaque sur deux adversaires). Si vous touchez la deuxième cible, infligez normalement vos dégâts.
4	Prendre l'initiative : votre attaque change le rythme de la bataille. Vous devenez le premier dans l'ordre de l'initiative. Cela veut dire que vous aurez un autre tour avant que certains combattants n'agissent. Vous gardez l'initiative jusqu'à ce que quelqu'un d'autre reprenne l'initiative.

STUNTS STANDARDS DE SORTS

PS	STUNT DE SORT
1-3	Sort efficace : augmentez la puissance du sort de 1 par point de stunt dépensé, jusqu'à un maximum de 3.
2	Sort performant : réduisez de 1 le coût en points de mana du sort. Le coût peut être réduit à 0.
2	Sort puissant : si le sort fait des dégâts, une cible du sort (choisissez) reçoit 1d6 de dégâts supplémentaires.
3	Bouclier mana : vous utilisez le mana résiduel de votre sort pour lever temporairement un bouclier protecteur. Vous gagnez un bonus de +2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.
4	Sort rapide : après avoir résolu votre sort vous pouvez immédiatement en relancer un autre. Le second sort doit avoir un temps de lancement d'une action majeure ou mineure. Si vous obtenez un double lors du lancement de ce deuxième sort, vous ne gagnez pas de points de stunt supplémentaires.
4	Sort imposant : l'effet du sort est bien plus dramatique que d'habitude. Jusqu'au début de votre prochain tour, quiconque tente une attaque de mêlée contre vous doit réussir un test de Volonté (courage). Le seuil de réussite (SR) de ce test est 10 + votre caractéristique Magie. Ceux qui ratent ce test doivent se déplacer ou effectuer une action Se défendre au lieu d'attaquer.

LA RANÇON DU IARL

La rançon du iarl est une aventure d'introduction pour le jeu de rôle Dragon Age. La durée de la partie est d'environ quatre heures. Seul le meneur de jeu devrait lire cette aventure qui contient des informations qui risquent de vous priver du plaisir de jouer si vous désirez y jouer un héros.

HISTORIQUE ET RÉSUMÉ

Dans cette aventure le iarl Voychek Neruda souhaite que ses enfants retournent à leur maison, la forteresse Stenhold, après avoir rendu visite à la famille à Dénérim. Malheureusement, le iarl a besoin de tous ses soldats pour arrêter les incursions des engeances qui risquent de le submerger. Plutôt que de charger ses gardes personnels d'accompagner son intendante, Alenka, pour retrouver ses enfants au lieu de rendez-vous, il engage les personnages joueurs.

Malheureusement, l'intendante a de sombres projets. Elle a comploté avec un parent du iarl, Ser Blaker Corbin, pour organiser un enlèvement et demander une rançon. Ils prévoient de kidnapper les enfants afin de forcer le iarl à leur donner ce qu'ils veulent. L'intendante a corrompu des gardes du iarl qui devaient la rejoindre pour partager le profit, mais ils ne sont plus chargés de l'expédition, et les héros se retrouvent dans ce panier de crabes. En plus des machinations de l'intendant, le voyage pour aller au lieu de rendez-vous va être perturbé par les incursions des engeances et d'autres inconvénients plus classiques. Défis physiques, périls moraux, trahison des alliés... le pain quotidien de héros de Dragon Age.

UTILISER L'AVENTURE

La rançon du iarl est divisée en huit rencontres. Chaque rencontre est catégorisée en tant que rencontre de combat, rencontre d'exploration ou rencontre de rôle (NdT : roleplaying). Ces catégories vous permettent de savoir rapidement ce que les joueurs devront accomplir pendant une rencontre. Chaque rencontre est aussi résumée pour vous aider à trouver vos repères.

Les rencontres de combat proposent une bataille. Les héros sont face à des adversaires hostiles qui devront être combattus. Les rencontres d'exploration permettent aux PJ d'interagir avec l'environnement et généralement de chercher des informations ou des pistes cachées. Les rencontres de rôle

demandent aux PJ d'interagir avec des PNJ, souvent pour obtenir des informations ou négocier de l'aide. Parfois, la nature des rencontres peut changer suite aux actions des PJ. C'est très bien, les trois types de rencontre sont fluctuants, plutôt que définitifs.

Beaucoup de rencontres ont des blocs de texte ombrés. Ce texte peut être lu aux joueurs, cependant, c'est souvent mieux si vous le résumez ou l'embellissez.

Vous pouvez aussi choisir de supprimer des rencontres si vous n'avez pas suffisamment de temps pour tout jouer. La rencontre 5 est facile à passer. Si vous êtes extrêmement pressé par le temps, vous devriez pouvoir jouer le scénario en deux heures si vous passez aussi la rencontre 2.

SOYEZ FLEXIBLE ET OUVERT

Idéalement, Dragon Age est un jeu basé sur des choix. La rançon du iarl est construite autour d'un choix moral : les personnages joueurs vont-ils rejoindre l'intendante dans son complot ou rester loyaux au iarl qui les a embauchés ?

De plus, les rencontres de l'aventure suivent une progression linéaire typique des histoires à quêtes, le joueur peut faire des choix qui semblent modifier l'ordre et la nature des rencontres. Cela doit être encouragé plutôt que limité, et de fait, La rançon du iarl prend soin de s'assurer que les choix, même totalement imprévisibles, permettront toujours aux héros de jouer chaque rencontre. Par exemple, si les personnages joueurs rejettent d'emblée l'offre de l'intendant et dans des termes sans équivoque, les enfants doivent encore être accompagnés et les engeances et d'autres dangers, comme les alliés de l'intendant, restent encore dans le pays.

Gardez à l'esprit que quelques soient les décisions des personnages joueurs, vous devez toujours retomber sur vos pieds et arriver à la fin de l'aventure.

PROLOGUE

En distribuant les feuilles de personnage vous pouvez dire aux joueurs qu'ils doivent choisir le sexe de leur personnage. Vous pouvez aussi leur donner une copie de la table de l'Équipement d'aventurier et les laisser acheter ce qu'ils veulent. Une pièce d'or (po) vaut 100 pièces d'argent (pa) ou 10 000 pièces de cuivre (pc). Les pièces d'or sont aussi appelées « souverains » et les pièces de cuivre « sou ».

Pendant que les joueurs se préparent, faites leur savoir qu'ils ont été récemment demandé par un homme du iarl pour une mission

spéciale. Chaque personnage prêté a une raison pour être intéressé ou accepter ce type d'opportunité. Les héros savent déjà que les terres du iarl Neruda sont envahies par les engeances ; ils peuvent se douter que leur mission a un lien avec cela.

L'aventure commence quand les PJ sont dans la cour de Stenhold et attendent l'arrivée de l'intendante du iarl. C'est un bon moment pour que chaque joueur décrive aux autres l'apparence et les manières de son personnage. Autorisez les personnages à discuter entre-eux tant que cela reste intéressant pour les joueurs. Soyez sûr qu'ils connaissent au moins les noms des autres.

ÉQUIPEMENT D'AVENTURIER	
ÉQUIPEMENT	PRIX
Bougie (paire)	5 pc
Bourse (ceinture)	1 pa
Carquois	2 pa
Carreaux pour arbalète (20)	3 pa
Corde (20 yards / 18 mètres)	2 pa
Encre (noir, une fiole)	20 pc
Flèches pour arcs (20)	2 pa
Flasque	50 pc
Gourde	40 pc
Huile (1/2 litre)	8 pc
Instrument de musique	10 pa
Kit de soins	25 pa
Lampe	2 pa
Lanterne	5 pa
Outils de crochetage	12 pa
Pierre à aiguiser	10 pc
Piton	5 pc
Sac à dos	9 pa
Silex et acier	25 pc
Tente, grande	35 pa
Tente, petite	10 pa
Torche	10 pc
Vêtements de montagne	10 pa
Vêtements de voyage	15 pa

1 : UNE REQUÊTE DU IARL

RENCONTRE DE RÔLE

Les PJ sont demandés par le iarl qui souhaite qu'ils rencontrent ses enfants et les escortent pour leur retour à Stenhold.

La forteresse de Stenhold a connu des jours meilleurs. Une pluie drue martèle les pierres usées et les toits de chaume creusant des failles et des trous là où l'eau se déverse. Des soldats manœuvrent dans la cour et à l'extérieur. Quelques maçons luttent pour boucher les trous du mur.

Après un moment, une femme apparaît. « Je suis Alenka », dit-elle. « Suivez-moi. » Elle vous mène à la porte du hall principal de la

forteresse. Elle ouvre péniblement la porte gonflée par les pluies.

OREILLES-POINTUES

Si vous voulez donner aux joueurs un petit choc culturel sur la différence entre Dragon Age et les autres jeux de rôle médiévaux-féériques, ajoutez quelques elfes au début de la scène. tous sont des serviteurs ou des travailleurs manuels, rafistolant les toits, nettoyants les sols ou faisant la vaisselle. Leurs maîtres humains les traitent durement et les appellent « oreilles-pointues ».

Demandez un **test de Perception (Vue) SR 9**. Ceux qui réussissent remarquent la chose suivante :

Alors qu'elle ouvre la porte, Alenka ne remarque pas qu'un souverain d'or tombe de sa poche et tombe dans une flaque. Elle entre à l'intérieur et vous fait signe de la suivre.

Dès le début, les personnages doivent se sentir un peu mal à l'aise en présence d'Alenka l'intendante. En plus d'être l'intendante du iarl, elle est aussi un mage du Cercle, prêtée par la Tour du Cercle au iarl, arrangement possible à cause des relations politiques du iarl. Elle porte fièrement ses insignes du Cercle, sachant très bien l'effet intimidant et troublant que cela peut avoir sur ceux qui l'entourent. Cela compense cependant quelque peu son apparence agréable et son attitude accueillante.

Bien que la pièce semble avoir été perdue par Alenka, elle l'a délibérément faite tomber. Il s'agit de son premier test visant à cerner la morale des PJ. Si un PJ se demande si Alenka a remarqué la pièce, mais l'a ignoré, il doit faire un **test de Perception (Vue) en opposition à la Volonté (Auto-discipline)** d'Alenka.

Alenka ne dit rien si un PJ empoche le souverain. Si un héros lui redonne la pièce, elle remercie ironiquement « l'honorable mercenaire » et suggère que le iarl choisisse bien ses hommes. Si un PJ essaie de la déchiffrer après que la pièce lui est été retournée, un **test réussi de Perception (Empathie) en opposition contre la Volonté (Auto-discipline)** d'Alenka permet au personnage de se rendre compte qu'Alenka est un peu déçue. Une fois les personnages dans la grande salle, ils sont introduits au près du iarl.

Un homme court et trapu, se trouve au centre de la grande salle. Des elfes, les yeux baissés, l'aident à se vêtir d'une armure de plaques brillantes. Son regard irrité semble ailleurs lorsque vous entrez, puis il pousse des grognements de douleur et cogne la coiffe de la tête d'un des elfes. Il a été pincé par la

jambière que le serviteur ajustait. L'elfe se vautre par terre.

Il doit être le iarl Neruda. Il se tourne vers vous.

« Quoi ? »

IARL VOYCHEK NERUDA

NOBLE CAUSTIQUE PRÉOCCUPÉ

CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)

5	COMMUNICATION (LEADERSHIP, PERSUASION)
3	CONSTITUTION
2	DEXTÉRITÉ
4	FORCE (HACHES, LAMES LOURDES)
0	MAGIE
2	PERCEPTION
3	RUSE (CONNAISSANCES MILITAIRES)
4	VOLONTÉ (COURAGE)

DAME MACIA NERUDA

NOBLE IMPASSIBLE ET MÈRE INQUIÈTE

CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)

3	COMMUNICATION (PERSUASION)
1	CONSTITUTION (ENDURANCE)
2	DEXTÉRITÉ
0	FORCE
0	MAGIE
3	PERCEPTION
2	RUSE
2	VOLONTÉ

Le portrait du iarl que vous venez de faire devrait faire comprendre aux joueurs qu'il n'est pas un employeur terriblement sympathique. Il se soucie plus de protéger ses terres que sa famille car il est prêt à risquer la vie de ses enfants avec des mercenaires plutôt que de leur fournir ses propres hommes comme escorte.

Une fois qu'Alenka a présenté les PJ ou que les héros l'ont fait eux-mêmes, le iarl les examine d'un oeil sceptique et prononce son jugement.

« Voici ce que vous allez faire. Mes enfants sont de retour de Dénérin et Alenka va les récupérer. Mes terres sont envahies par les engeances et j'ai besoin de tous mes guerriers pour combattre cette menace. Vous accompagnerez Alenka et reviendrez ici avec elle et les enfants. Je vous paye 50 pièces d'argent chacun pour deux jours ou moins de service. C'est bon ? »

Compte tenu de l'urgence de la situation, les PJ peuvent souhaiter négocier un meilleur prix. Cela retient l'attention Alenka, car ceux qui se soucient de gagner encore plus d'argent sont enclins à la corruption.

Pour négocier, un PJ et le iarl doit faire un **test en opposition de Communication (Négociation)**. Si le PJ gagne, alors le prix

augmente de 5 fois le dé dragon du résultat du test du PJ. Une fois que la négociation est conclue, le iarl retourne à sa carte, marmonnant quelque chose de cruel.

Les PJ peuvent également être en mesure de négocier du matériel du iarl, bien qu'il ne pourra en aucun cas leur permettre de prendre ses précieux chevaux. Il laisse le droit aux héros de monter dans la charrette des enfants sur le chemin du retour s'ils sont si douillets que cela.

Alenka ou le iarl peut dire aux PJ que le point de rencontre est à une journée entière de marche à partir de Stenhold, à travers les terres inhabitées et vallonnées de Neruda. Il y a un chemin qu'ils pourront suivre la plupart du temps.

Si les personnages demandent, les enfants du iarl sont Joseph et Hana, âgés de 15 et 13 ans respectivement, mais le iarl ne donne pas automatiquement ces informations.

Les joueurs peuvent poser des questions imprévisibles et détaillées sur les PNJ qu'ils ont rencontrés ou pourraient rencontrer, sur la situation dans les terres du iarl, sur les terres à travers lesquelles ils vont voyager, et ainsi de suite. Ne vous inquiétez pas. Inventez des réponses qui semblent raisonnables et faites en sorte que l'aventure progresse.

Après la réunion, Alenka conduit les PJ hors de la grande salle. Une fois qu'ils sont dehors, Dame Macia s'approche d'eux.

Comme vous traversez la cour loin de la grande salle, quelqu'un portant un manteau rapidement enfilé s'approche derrière vous. C'est une femme d'âge moyen bien habillée, de toute évidence une noble. « S'il vous plaît pardonnez mon mari », dit-elle. « Cette incursion des engeances nous inquiète tous, et le iarl gère cela à sa manière. Pour ma part, je vous remercie pour votre aide. »

« D'après ce que j'ai entendu la campagne est très dangereuse. Je mourrais si quelque chose devait arriver à Joseph ou Hana. S'il vous plaît prenez-ceci en signe de gratitude d'une mère. »

Lady Macia offre un souverain d'or aux PJ, à diviser entre eux. La réaction des héros, encore une fois, attire l'attention d'Alenka, surtout si les PJ ne l'acceptent pas. Lady Macia s'empresse de revenir à son appartement afin de ne pas trop attirer l'attention sur elle.

Alenka conduit ensuite le groupe hors du château et vers la forêt qui couvre la partie nord du territoire du iarl.

IARL VOYCHEK NERUDA

Le iarl Voychek Neruda est un homme en colère, dont la personnalité et le tempérament impérieux compensent sa petite taille. Étant l'un des rares iarl du roi, Neruda sent le poids de ses responsabilités sur ses épaules, et le fait que ses frontières avec les Terres sauvages de Korcari soient prêtes d'être submergées par ce qui pourrait être un Enclin a accru son anxiété. Neruda ne pense plus qu'à cette invasion. Il consacre toutes ses ressources pour repousser les envahisseurs avant qu'ils ne détruisent la récolte de son précieux ryott. Il se soucie peu d'autre chose, même de ses propres enfants qu'il croit être en sécurité entre les mains d'un cousin éloigné et de son intendante.

RYOTT

Le ryott est un grain riche en protéines de grande valeur dans tout Férelden. Sa culture est assez difficile et les terres du iarl possèdent certains des rares domaines dans le sud de Férelden où il prospère.

Le ryott est plus rassemblé que cultivé, toutes les tentatives de domestication ayant échouées. Les agriculteurs férelldiens ont souvent simplement construit des clôtures autour de plants existants.

DAME MACIA NERUDA

Dame Macia Neruda est la fille d'un bann très respecté, dont les terres sont voisines de celles du iarl. Ce fut un mariage de convenance, que Neruda a souhaité pour absorber les bannerets voisins. Malheureusement, le père de Macia est décédé il y a deux ans, et seules sa charité et sa personnalité avaient gardé ses francs-tenanciers loyaux envers le iarl. Maintenant, le stress fait des ravages. Macia semble un peu plus âgée qu'elle ne l'est et elle est dans un état d'inquiétude constant.

ALENKA L'INTENDANTE

La famille d'Alenka sert le iarl depuis plusieurs générations. Ceci et son affinité avec la magie lui ont permis de succéder à son oncle au poste d'intendant. Malheureusement, Alenka a rapidement appris que Neruda traite mal ceux qu'il emploie et qu'il est moins intéressé que ses prédécesseurs pour travailler avec elle. Comme l'occasion s'est présentée pour elle de s'affranchir du iarl et de le délester au passage de quelques pièces, Alenka travaille à mettre le processus en route.

ALENKA L'INTENDANTE

SERVITEUR DE LA FAMILLE ET TRANSFUGE

CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)

1	COMMUNICATION (ÉTIQUETTE)
0	CONSTITUTION
1	DEXTÉRITÉ
0	FORCE
4	MAGIE
1	PERCEPTION
4	RUSE (ARCANES)
2	VOLONTÉ

COMBAT

VITESSE	PV	DÉFENSE	ARMURE
11	28	11	0

ATTAQUES

ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS
BÂTON DE MAGE	+4	1D6+4

PARTICULARITÉS

STUNTS FAVORIS : *Mise à terre et Sort puissant.*

LANGUES : *Ancien tévinter, Langue commerciale.*

POUVOIRS DE CLASSE

BÂTON DE MAGE : quand vous utilisez un bâton ou une baguette, vous pouvez effectuer une attaque à distance spéciale. Elle est résolue comme une attaque à distance classique (stunts possibles) et ne demande pas de points de mana. Elle a une portée de 16 yards (14 mètres).

SORTS : Carreau mystique, Drain de vie, Armure de pierre, Étreinte de l'hiver

POINTS DE MANA : 25

LANCEMENT DE SORT : 3d6+4

TALENTS

Chirurgie : soigner est une action mineure.

Connaissance : le MJ donne des informations supplémentaires lors d'un jet réussi en Arcanes.

GROUPES D'ARMES : *mains nues et bâton.*

ÉQUIPEMENT

SAC À DOS, VÊTEMENTS DE VOYAGE, GOURDE, BÂTON, BAGUETTE, 2 POTIONS DE SOINS MINEURES (UTILISER UNE ACTION MAJEURE POUR RÉCUPÉRER 2D6 + CONSTITUTION POINTS DE VIE)

SORTS D'ALENKA

CARREAU MYSTIQUE

Mana : 2 PM • **Action :** Majeure • **SR :** 10

Un éclair d'énergie magique part de votre main ou de votre bâton et frappe une cible visible dans les 30 yards (27 mètres). Il inflige 2d6 de dégâts plus le dé dragon du jet de dé du lancement du sort. Si la cible réussit un test de **Dextérité (Acrobatie) SR 14**, alors le sort n'inflige que 1d6 de dégâts.

DRAIN DE VIE

Mana : 4 PM • **Action :** Majeure • **SR :** 12

Vous aspirez l'énergie vitale d'une cible visible dans les 10 yards (9 mètres) pour vous soigner. La cible reçoit 1d6+4 dégâts pénétrants et vous êtes soignés du même montant. Mais si la cible réussit un test de **Constitution (Endurance) SR 14** alors le sort n'inflige que 1d6 dégâts pénétrants.

ARMURE DE PIERRE

Mana : 3-8 PM • **SR :** 10

Action : Spécial (1 minute, seulement hors combat)

Votre peau devient aussi dure que la pierre, vous procurant un indice d'armure de 4. Le sort se termine normalement au bout d'une heure mais cette durée peut être augmentée. Pour chaque point de mana dépensé en plus des 3 premiers, le sort dure une heure de plus, jusqu'à un maximum de 6 heures. Vous ne pouvez le lancer que sur vous-même.

ÉTREINTE DE L'HIVER

Mana : 3 PM • **Action :** Majeure • **SR :** 12

Test : Constitution (Endurance)

Vous enveloppez une cible visible dans les 20 yards (18 mètres) d'un nuage de froid et de glace qui persiste pendant quatre rounds. Pendant le tour où vous lancer le sort, il inflige 1d6 dégâts pénétrants. De plus, tant que le sort fait effet, la cible doit effectuer un test de **Constitution (Endurance) SR 14** au début de chacun de ses tours. S'il réussit, le sort prend fin. Sinon, la cible subit 1d6 dégâts pénétrants supplémentaires et un malus cumulatif de -2 à sa vitesse qui persiste aussi longtemps que le sort. Ceux qui sont tués par ce sort sont complètement gelés. Ce sort ne peut pas être lancé plusieurs fois simultanément sur une même cible.

gris-jaunâtre sortent du bois en brandissant des haches de lancer.

« Par le Créateur ! » crie Alenka.
« Genlocks ! »

Une bande de genlocks dirigée par un genlock alpha a saboté le pont dans l'espoir de piéger les voyageurs contre le gouffre et les abattoirs. Les héros commencent le combat à 10 yards (9 mètres) de l'abîme. Les genlocks émergent des arbres encore à 20 yards (NdT : 18 mètres) des héros.

Il y a une chance que les genlocks puissent surprendre les PJ et obtenir un tour gratuit pour agir. Chaque PJ doit réussir à **un test en opposition de Perception (Oùie ou Vue) contre la Dextérité (Discrétion)** des genlocks afin de pouvoir agir au premier round. Lancez une seule fois les dés pour tous les genlocks. N'utilisez pas les statistiques du genlock alpha pour ce test.

Il y a un genlock par héros, plus le genlock alpha. (Voir page 22 pour leurs statistiques.) Leur plan est prêt, lancer leurs haches de lancer, puis passer à leurs haches de bataille et charger. Le genlock alpha attaque seul le héros qui paraît le plus fort. Les autres attaquent en priorité les cibles paraissant les plus faibles, comme les mages, ce qui inclut peut-être Alenka.

Chaque fois que les engagements souffrent d'un mort, chaque survivant autre que l'alpha doit réussir **test de Volonté (Moral) SR 11** ou fuir la bataille. L'alpha ne fuit jamais.

Une tactique commune aux genlocks sera d'utiliser le stunt Escarmouche pour essayer de pousser les PJ vers le bord le gouffre puis dedans. Un personnage poussé dans le gouffre peut essayer **un test de Dextérité (Acrobatie) SR 13** pour s'accrocher à une racine ou un rocher. En cas d'échec le personnage prend 1d6 points de dégâts pénétrants et tombe plus bas, glissant sur la paroi rocheuse du gouffre. À chacun de des tours suivants du personnage qui tombe, il peut essayer un autre test, mais le SR augmente de +2 à chaque fois. La chute continue pendant quatre tours avant que le personnage touche le fond, où 6d6 de dégâts pénétrants sont susceptibles de mettre fin à ses souffrances.

Un personnage qui arrête sa chute peut remonter en réussissant un **test de Force (Escalade) SR 13**. Bien qu'un seul test soit nécessaire, il lui faut deux fois plus de tours pour monter qu'il n'en a descendus.

2 : FIN DE LA ROUTE

RENCONTRE DE COMBAT

Les PJ sont pris en embuscade à leur arrivée à l'abîme, là où un pont est censé être.

Avant de commencer la lecture du texte suivant, demandez aux joueurs de décrire leur ordre de marche et les autres précautions qu'ils prennent pendant leur déplacement.

Vous voudrez peut faire remarquer à tout joueur d'un personnage mage que le début de la journée est un bon moment pour jeter un sort Armure de pierre, car compte tenu de son temps d'incantation, quand la bataille éclate il est trop tard pour le lancer. Alenka jette son sort propre sort Armure de pierre, peu après le départ de Stenhold.

Comme vous vous approchez de la lisière du bois, Alenka vous dit que dès que vous aurez traversé le pont un peu plus loin, il y a un excellent endroit où s'arrêter pour déjeuner et se reposer. Une fois que vous sortez du bois, cependant, il est évident que quelque chose cloche.

Il y a un gouffre profond directement devant vous, mais pas de pont en vue. Alors que vous remarquez les lourds poteaux auxquels un pont en bois avait probablement été fixé, vous entendez un cri, suivi d'un chœur de réponses. Soudain, une bande d'humanoïdes horriblement laids, à la peau

SE DÉPLACER

Gardez à l'esprit que le score de Vitesse d'un combattant n'est pas la limite du nombre de yards qu'il peut parcourir en un tour. L'action majeure Courir permet à un personnage de se déplacer à deux fois sa Vitesse, et l'action mineure Se déplacer permet à un personnage de se déplacer d'un nombre de yards égal à sa Vitesse. Un personnage qui fait les deux en un tour peut donc se déplacer d'un nombre de yards égal à trois fois son score de Vitesse.

3 : TRAVERSER LE GOUFFRE

RENCONTRE D'EXPLORATION

Les PJ doivent trouver un moyen de traverser le gouffre alors que le pont est détruit.

Avec la défaite des genlocks, le pont détruit retient de nouveau votre attention. Alenka secoue la tête. « Nous avons absolument besoin de traverser ici. Il faut de nombreuses heures pour atteindre le prochain passage à l'ouest, ou faire le tour du lac à l'est. »

Le fossé est large de 12 yards (11 mètres). Comment comptez-vous passer le fossé ?

Cette rencontre est conçue pour tester les capacités des joueurs à résoudre des problèmes.

Douze yards est un saut trop long pour le commun des mortels, si les PJ veulent essayer, ils doivent réussir un **test de Force (Saut) SR 21**. (Le record du monde réel du saut en longueur se situe à un peu moins de 10 yards.) Bien sûr, un héros qui tente le saut atterrira quelque part. S'écraser contre le mur du fond du gouffre à toute vitesse cause 1d6 + 3 de dégâts pénétrants. Se rattraper à une racine ou un rocher du gouffre vu sur la paroi en face demande un **test de Dextérité (Acrobatie) SR 13**. Une fois ce test réussi, un **test de Force (Escalade) SR 13** permet de grimper. Un échec au test de Dextérité (Acrobatie) voit la chute du personnage dans le gouffre comme décrit dans la scène précédente.

Escalader pour descendre au fond du gouffre, puis escalader de nouveau de l'autre côté est possible. Cela exige un **test avancé Force (Escalade) SR 13 avec un seuil de 10** pour descendre sur le côté des PJ, et un test similaire avec un seuil de 15 pour remonter de l'autre côté. Chaque test ne prend qu'une minute ou deux, mais un échec entraîne une chute à mi-trajet, comme décrit dans la scène précédente. Un personnage peut prendre le temps de préparer des cordes de sécurité pour réduire le SR des tests de Force (Escalade) à 11, mais ensuite chaque test prend 10 minutes et met à rude épreuve la patience d'Alenka.

Un personnage qui se rend de l'autre côté avec une corde par n'importe quelle méthode peut l'attacher à un gros rocher ou de l'un des piquets du pont. À moins que le personnage n'ai environ 100 pieds (30 mètres) de corde, il ne sera pas en mesure de l'attacher à un arbre. Un **test de Ruse (Ingénierie ou Connaissance militaire) SR 9** est nécessaire pour bien attacher la corde. Si la corde n'est pas correctement attachée, alors la première personne à essayer de passer tombe dans le gouffre en suivant les règles de chute précédentes.

Traverser le gouffre sur une corde nécessite un **test de Dextérité (Acrobatie) SR 11**.

Une autre façon de traverser le gouffre est de couper un arbre et le positionner en travers du gouffre. Le choix d'un arbre approprié requiert un **test de Ruse (Nature) SR 11**. Un échec sur ce test peut conduire à une chute mortelle lors de la traversée ou du temps tout simplement perdu, à votre discrétion. Préparer l'arbre nécessite un **test de Dextérité (Artisanat) SR 11**. Un échec à ce test augmente la difficulté de la traversée. Enfin, un ou plusieurs des personnages doivent soit couper l'arbre pour qu'il tombe et crée un pont ou trouver un moyen de passer le tronc choisi par-dessus le gouffre. Cela nécessite un **test de Ruse (Ingénierie) SR 13** ou un **test de Force (Épreuve de force) SR 15**. Dans ce dernier cas, chaque personnage qui contribue ajoute un 1 au jet du personnage principal. Pour chaque stratégie un échec fait que l'arbre est perdu dans le ravin.

Avec un tronc en place, traverser nécessite un **test de Dextérité (Acrobatie) SR 11** ou **SR 13** si le test de Dextérité (Artisanat) précédent a échoué.

Gérez du mieux que vous le pouvez d'autres solutions stratégies moins évidentes. Rappelez-vous : soyez flexible et ouvert !

GENLOCK **ENGEANCE**

CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)	
0	COMMUNICATION
2	CONSTITUTION (COURIR)
1	DEXTÉRITÉ (MAINS NUES)
3	FORCE (HACHES, INTIMIDATION)
2	MAGIE
2	PERCEPTION (ODORAT)
1	RUSE (CONNAISSANCES MILITAIRES)
2	VOLONTÉ

COMBAT			
VITESSE	PV	DÉFENSE	ARMURE
7	22	11 (13 AVEC BOUCLIER)	5

ATTAQUES		
ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS
HACHE DE BATAILLE	+5	2D6 + 3
HACHE DE LANCER	+5	1D6 + 5

PARTICULARITÉS
STUNTS FAVORIS : Coup puissant et mise à terre.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : un genlock a un bonus de +2 à ses tests de caractéristiques pour résister aux effets des sorts et toutes attaques magiques.

TALENTS
ENTRAÎNEMENT AUX ARMURES : les genlocks peuvent porter des armures de cuir, de mailles ou de plaques sans pénalité à leur Dextérité (déjà pris en compte dans leurs statistiques).
STYLE ARME ET BOUCLIER : les genlocks ont le bonus de défense totale quand ils utilisent un bouclier (déjà pris en compte dans leurs statistiques).
GROUPES D'ARMES : contondants, haches et mains nues.

ÉQUIPEMENT
 HACHE DE BATAILLE, MAILLE LÉGÈRE, BOUCLIER MOYEN ET HACHE DE LANCER.



GENLOCK ALPHA **ENGEANCE**

CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)	
0	COMMUNICATION (LEADERSHIP)
3	CONSTITUTION (COURIR)
2	DEXTÉRITÉ (MAINS NUES)
4	FORCE (HACHES, INTIMIDATION)
2	MAGIE
2	PERCEPTION (ODORAT, VUE)
1	RUSE (CONNAISSANCES MILITAIRES)
2	VOLONTÉ

COMBAT			
VITESSE	PV	DÉFENSE	ARMURE
7	40	12 (14 AVEC BOUCLIER)	7

ATTAQUES		
ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS
HACHE DE BATAILLE	+6	2D6 + 4
HACHE DE LANCER	+6	1D6 + 6

PARTICULARITÉS
STUNTS FAVORIS : Estropier (voir ci-dessous) et Coup double.
ESTROPIER : un genlock alpha peut effectuer une attaque handicapante en tant que stunt spécial pour 3 points. La cible de l'attaque souffre d'un -2 à ses tests d'attaque et de dégâts, et son déplacement est réduit de moitié. Le malus de -2 perdure pendant 3 rounds mais la pénalité de mouvement dure jusqu'à ce que la victime puisse faire une pause.
ESCARMOUCHE TACTIQUE : quand un genlock alpha réalise le stunt Escarmouche, il peut bouger dans n'importe quelle direction lui-même, un adversaire ou une autre engeance sous son commandement et à moins de 2 mètres de lui.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : un genlock a un bonus de +2 à ses tests de caractéristiques pour résister aux effets des sorts et toutes attaques magiques.

TALENTS
ENTRAÎNEMENT AUX ARMURES : les genlocks peuvent porter des armures de cuir, de mailles ou de plaques sans pénalité à leur Dextérité (déjà pris en compte dans leurs statistiques).
STYLE ARME ET BOUCLIER : les genlocks ont le bonus de défense totale quand ils utilisent un bouclier (déjà pris en compte dans leurs statistiques).
GROUPES D'ARMES : contondants, haches et mains nues.

ÉQUIPEMENT
 HACHE DE BATAILLE, MAILLE LOURDE, BOUCLIER MOYEN ET HACHE DE LANCER.

4 : LA TENTATION

RENCONTRE DE RÔLE

Alenka offre aux PJ une chance de gagner plus d'argent.

La route de l'autre côté du gouffre coupe à travers un terrain accidenté et rocailleux. Alenka vous mène à un endroit défendable au large de la route et suggère de prendre un repas rapide pour récupérer vos forces. Elle propose que quelqu'un fasse le guet, et que quelqu'un d'autre aille à la chasse, car il y a un petit bosquet non loin de la piste. Que décidez-vous de faire ?

Alenka a décidé que le temps est venu de demander aux PJ de prendre part à son plan d'enlèvement des enfants. Elle opte pour une approche de type « diviser pour régner », en utilisant ce qu'elle a appris de leurs actions dans leur première rencontre. Elle appâte les PJ les moins moraux hors de portée de voix de tout PJ honnête et droit, mais elle se rend compte que finalement tous connaîtront son plan. Elle espère que ceux qui veulent se joindre à elle l'aideront à négocier avec ceux qui ne le seront pas.

Après les avoir séparés, Alenka approche le(s) héros le(s) plus sympathique(s) :

« Vous n'êtes vraiment pas assez payés pour risquer votre vie à affronter des périls tels que les genlocks. » Alenka secoue le sable d'une botte. « Vous pourriez probablement obtenir un paiement de cinquante souverains d'or, cent fois ce que vous allez toucher, si les enfants étaient kidnappés et rançonnés, au lieu de les reconduire à Stenhold. »

Alenka fait une pause pour évaluer les réactions des personnages. Assurez-vous que les joueurs comprennent l'importance de la somme dont Alenka parle : un souverain d'or vaut 100 pièces d'argent, et 50 souverains serait suffisants pour acheter trois douzaines de bons chevaux de selle ou une maison de ville dans Dénérim. Un PJ peut vivre sur cette somme pendant des années, c'est plus d'argent que la plupart des Férelidiens n'en verront dans toute leur vie.

Si les héros rechignent, Alenka rit et laisse tomber, puis va faire sa proposition à un autre personnage. S'ils semblent intéressés par l'idée de la rançon, elle précise ses idées :

« Blaker escorte les enfants depuis Dénérim. Je sais qu'il a quelques dettes qu'il doit régler. Il pourrait facilement être convaincu par la rançon si sa part des

renardeaux couvre ses dettes. Que pensez-vous ? Prenons-nous le risque ? »

Ce qu'Alenka omet de mentionner, c'est qu'elle est déjà acoquinée avec Ser Blaker et qu'il s'attend à ce qu'elle arrive avec des complices. Si un PJ soupçonne qu'Alenka ne lui dit pas toute la vérité, il peut vérifier ses doutes avec un **test de Perception (Empathie) opposé à la Communication (Escroquerie)** d'Alenka. Si elle est questionnée plus en avant, elle admet qu'elle a déjà un accord avec Ser Blaker. Ils retiendront les enfants pour 500 souverains.

Si les personnages semblent prudemment réceptifs ou moins disposés à écouter, Alenka continue :

« Si les choses vont bien, les enfants ne sauront même pas ce qui se passe. Lorsque nous les rencontrons, je vais leur dire qu'il y a eu une incursion d'engeances et qu'il est trop dangereux pour eux de retourner chez eux. Je dirai que le iarl m'a chargé de demander à Ser Blaker de les garder un peu plus longtemps. En attendant, nous revenons à Stenhold avec une demande de rançon. Neruda verse l'argent, nous serons tous plus riches, et ses enfants reviendront sains et saufs. »

« Vous avez rencontré l'homme. Vous avez vu comment il traite ceux qui l'entourent. Quel mal y a-t-il à répartir une partie de ses richesses ? Vous prendrez votre part, n'est-ce pas ? »

Si des PJ semblent préoccupés par de potentielles représailles, Alenka fait remarquer que l'attention et les ressources de Neruda sont trop monopolisées à lutter contre les engances pour s'en prendre à eux avec force. Elle pense qu'il va les payer simplement pour régler le problème.

LA DISTRACTION D'ALENKA

Les PJ qui décident de chasser ou de fourrager comme le suggère Alenka ont de nombreux choix. Un test de **Ruse (Nature) SR 9** peut être utilisé pour identifier les types appropriés de plantes et d'animaux qui peuvent être trouvés ici. Un **test de Perception (Recherche) SR 11** peut être utilisé pour trouver les plantes disponibles dans le bosquet. Un **test de Perception (Pistage) SR 11** peut révéler un animal chassable avec un arc ou une arbalète et un **test de Dextérité (Discrétion) SR 11** peut l'empêcher de partir alors que le chasseur vise. Un **test de Dextérité (Pièges) SR 11** permet à un personnage de piéger le petit gibier.

Si les PJ choisissent de se joindre Alenka, elle les mène ardemment au point de rencontre.

S'ils rejettent son offre, elle y va à contrecœur. Elle a prévu avec Ser Blaker un mot de code pour signaler que le coup de la rançon est annulé et qu'il doit se contenter de tenir la main des enfants jusqu'à ce qu'ils reviennent au iarl.

Si Alenka pense que certains des PJ veulent se joindre à son plan contrairement à d'autres, elle va essayer d'organiser la mort de ces intransigeants, ils en savent maintenant assez pour menacer son coup. Elle peut le faire directement, en incitant les autres PJ à l'aider à les tuer ou elle peut organiser des « accidents ».

Il est également tout à fait possible que les PJ se retournent contre Alenka et essaient de la neutraliser ou de la tuer. Même ainsi, l'aventure continue, les enfants doivent toujours être retrouvés et ramenés à Stenhold.

5 : DANGER APRÈS LE CRÉPUSCULE

RENCONTRE DE COMBAT

Les PJ sont attaqués par des hiboux corrompus qui chassent pour se nourrir.

Vous suivez la route dans une zone légèrement boisée jusqu'au coucher du Soleil. Alenka vous dit que le point de rendez-vous n'est pas loin maintenant. Comme la nuit tombe, vous commencez à entendre les sons de la nuit. Les grillons chantent, des bêtes courent à travers les broussailles, et les chouettes hululent au loin. Les hululements deviennent plus forts quand vous approchez des bois.

Les personnages réussissant un **test de Perception (Vue) SR 11** aperçoivent un hibou extrêmement grand (ou deux, s'il y a quatre PJ ou plus) avec des yeux rouge sang se dirigeant vers eux. Le hibou corrompu est affamé et en quête de nourriture. Il espère tuer un personnage et faire fuir les autres afin de banqueter avec le cadavre frais. Ceci est une excellente occasion pour Alenka de se débarrasser des PJ « auteurs de troubles ».

Les hiboux corrompus utilisent des règles spéciales pour le vol ; voir Combattants volants. Les hiboux corrompus commencent la rencontre en vol haut. Ainsi, ils peuvent plonger et attaquer dans le premier round de combat.

Les hiboux corrompus sont des ennemis relativement petits. Les jets d'attaque effectués contre eux souffrent d'un malus de -1.

L'obscurité de la nuit impose aussi une pénalité de -1 à tout test pertinent comme les **tests de Perception (Vue)** et les attaques à distance.

Un personnage qui quitte la route pour se réfugier dans les arbres et arbustes impose une pénalité de -1 à tous les tests effectués par les hiboux corrompus qui lui donnent la chasse. Un héros fuyant ainsi et qui réussit un **test de Perception (Vue) SR 13** trouve une couverture particulièrement bonne qui augmente cette pénalité à -2 ou -3, pour des résultats du dé dragon de 1-4 et 5-6, respectivement.



HIBOU CORROMPU

CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)			
-1		COMMUNICATION	
0		CONSTITUTION	
7		DEXTÉRITÉ	
6		FORCE	
0		MAGIE	
3		PERCEPTION	
-1		RUSE	
3		VOLONTÉ	
COMBAT			
VITESSE	PV	DÉFENSE	ARMURE
19 (22 VOL)	40	17	1
ATTAQUES			
ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS	
BEC	+6	2D6 + 6	
SERRES	+7	1D6 + 6	
PARTICULARITÉS			

STUNTS FAVORIS : Coup puissant

VOL : les hiboux corrompus peuvent voler avec une Vitesse de 22.

HIBOU CORROMPU

Un hibou corrompu est un hibou de la taille d'un bouledogue, qui a été contaminé et déformé par la corruption. Il a des plumes noires, de grands yeux rouge sang et un bec dentelé segmenté en quatre parties.

COMBATTANTS VOLANTS

Les combattants volants ont accès aux mêmes actions que les autres combattants. En plus des actions majeures et mineures communes, les combattants volants ont quelques actions supplémentaires. Ils ont aussi une restriction : quand ils volent, à chacun de leurs tours, ils doivent effectuer une action cercle, vol, piqué, vol haut, ou bien plonger vers le sol. Un combattant volant ne peut pas choisir les actions Déplacement ou Courir pendant qu'il vole.

Les descriptions d'actions suivantes sont personnalisées pour les hiboux corrompus, les seuls combattants volants de La rançon du iarl.

ACTIONS MINEURES

Cercle : le hibou corrompu fait des cercles au-dessus du champ de bataille, il se déplace de 22 yards (20 mètres). Pour les attaques à distance depuis le sol, il faut ajouter 20 yards (18 mètres) à la distance horizontale entre le tireur et sa cible. Cela représente l'altitude du hibou. Un hibou corrompu doit commencer son tour en vol en cercle.

Vol : le hibou corrompu se place juste au-dessus du sol, se déplaçant de 22 yards (20 mètres). Le hibou corrompu peut faire des attaques de mêlée de cette hauteur, et reçoit un bonus de +1 à ses tests d'attaque. Ses ennemis peuvent aussi faire des attaques de mêlée contre lui, à leurs propres tours. Un hibou corrompu peut atterrir à la fin d'une action Vol s'il le souhaite ou décoller au début d'un. Un hibou mis à terre ne peut pas voler jusqu'à ce qu'il prenne une action de mouvement pour se lever d'abord.

ACTIONS MAJEURES

Piqué : un hibou corrompu ne peut piquer que s'il a utilisé une action Cercle ou Vol haut à son dernier tour. Un hibou corrompu qui tournait peut se déplacer de 22 yards (20 mètres) et faire une attaque de mêlée contre un adversaire sur le terrain. Un hibou corrompu qui a fait un vol haut peut se déplacer de 44 yards (40 mètres) et faire une attaque de mêlée contre un adversaire sur le terrain. Dans les deux cas, l'attaque peut avoir lieu à n'importe quel point pendant le mouvement du hibou corrompu et reçoit un bonus de +1 à la fois sur le jet d'attaque et le jet de dégâts. À la fin du piqué, le hibou corrompu n'est plus qu'à

quelques mètres du sol, comme s'il avait utilisé l'action Vol. Il est donc soumis aux attaques de mêlée de tous les opposants terrestres qui peuvent atteindre l'endroit où il termine son piqué.

Vol haut : le hibou corrompu se déplace de 22 yards tout en grim pant au-dessus du champ de bataille. Pendant qu'il vole haut, le hibou corrompu ne peut pas attaquer ni être attaqué. Un hibou corrompu ne peut pas voler haut s'il a utilisé une action Cercle à son dernier tour.

6 : LE MASSACRE SUR LE LIEU DU RENDEZ-VOUS

RENCONTRE D'EXPLORATION

Les PJ arrivent au lieu du rendez-vous et trouvent des preuves de bataille. Pire, les enfants sont absents.

Alors que vous vous approchez du lieu du rendez-vous, vous pouvez voir la lumière d'un feu de camp mourant. Au début, vous êtes soulagés, pensant que Ser Blaker et les enfants vous attendent. Mais comme vous vous rapprochez, vous réalisez quelque chose cloche.

D'abord, vous remarquerez un manque évident de bruits. Ensuite, vous voyez le chariot, couché sur le côté, une de ses roues est cisailée. Et puis vous voyez le corps...

Que faire maintenant ?

Une analyse rapide des environs immédiats permet de découvrir les corps d'une demi-douzaine de chevaux, trois gardes férel diens, deux loups corrompus, deux genlocks et un hurlock. Ils sont dispersés ; il est évident qu'une bataille a eu lieu ici, et il n'y a pas longtemps. Un des loups corrompus est mort dans le feu de camp, sa fourrure qui se consume dégage une odeur terrible. Il n'y a aucun signe de Ser Blaker ou de l'un des enfants parmi les morts.

La nuit tombante apporte avec elle une pénalité de -1 aux tests basés sur la vue, comme **Perception (Recherche, Vue, et Pistage)**.

Une recherche plus approfondie des environs du site nécessite un test de Perception (Recherche) SR 13. Un succès permet de trouver en plus deux gardes morts, trois genlocks morts, et deux loups corrompus morts, mais toujours aucun signe de Ser Blaker ou des enfants.

Une recherche de traces nécessite un **test de Perception (Pistage) SR 13** et permet de trouver une piste de six empreintes bipèdes. Un résultat de dé dragon de 4 ou plus confirme qu'au moins un des enfants était parmi eux. Un résultat de dé dragon de 6 confirme que tous deux y étaient. Ces pistes conduisent vers un

terrain plus élevé, peut-être à un quart de mile (400 mètres) de distance.

Une fouille du chariot nécessite un **test de Perception (Recherche) SR 15**. Un succès permet de découvrir un coffre-fort verrouillé qui, si on le secoue, se révèle plein de pièces de monnaie. Crocheter la serrure ne prend que quelques minutes et un **test de Dextérité (Crochetage) SR 15**. À l'intérieur se trouvent un souverain d'or unique et 80 pièces d'argent, ce qui reste des fonds des enfants. Alenka ne fait aucun commentaire si les héros pillent le coffre.

Faites de votre mieux pour transmettre un sentiment d'urgence dans cette scène. Avant que les héros n'aient eu la chance de faire tout ce qu'ils veulent faire, un terrifiant cri perce l'air du soir ; passez à la prochaine rencontre.

7 : ASSIÉGÉS !

RENCONTRE DE COMBAT

Les PJ trouvent le reste des troupes de Ser Blaker en train de défendre chèrement leurs vies contre une force supérieure en nombre.

Se précipitant dans la direction du cri, vous émergez d'un bosquet d'arbres.

Vous êtes à mi-hauteur d'une colline escarpée. Devant, vous voyez un affleurement de roche juste un peu plus élevé que l'endroit où vous êtes sur la colline, au sommet d'un sentier en lacet, mais il est de l'autre côté d'un fossé traître et délavé.

Il y a un Féreldien en armure de cuir sur l'affleurement, à couvert, une arbalète à la main. Les corps des gardes tombés, des genlocks et des loups corrompus sont sur le sentier en dessous de lui.

Au bas de la piste vous voyez un groupe d'engeances à couvert, mais ils sortent ensemble et se ruent sur la piste. L'une d'elles tombe, un carreau d'arbalète fiché dans l'œil, mais les autres continuent.

Vous pourriez être en mesure de rejoindre les défenseurs pour aider à les battre, mais traverser le fossé risque de poser problèmes.

Lancez l'initiative !

Évidemment, c'est là que Ser Blaker, les enfants Neruda, Hana et Joseph, et le dernier garde de Ser Blaker, Ser Bridget, sont retranchés. Les quatre sont dans une position défendable, entourés par un affleurement rocheux. La petite zone a une entrée étroite, assez large pour un seul combattant à la fois, mais pas de toit.

Tout PJ qui demande peut compter un hurlock (sur cette page) et trois genlocks (voir page 22) encore vivants, qui chargent sur la piste. Un PJ qui pose des questions sur leur équipement remarque que ces genlocks sont

mieux armés que ceux qu'ils ont combattus au gouffre. Bien que le hurlock soit blessé, les genlocks survivants sont intacts.

HURLOCK		ENGEANCE	
CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)			
0	COMMUNICATION		
3	CONSTITUTION (ENDURANCE)		
2	DEXTÉRITÉ (MAINS NUES)		
4	FORCE (LAMES LOURDES, INTIMIDATION)		
1	MAGIE		
2	PERCEPTION (ODORAT)		
1	RUSE		
3	VOLONTÉ (COURAGE, MORAL)		
COMBAT			
VITESSE	PV	DÉFENSE	ARMURE
10	30 (24 RESTANT)	12	5
ATTAQUES			
ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS	
ARC COURT	+2	1D6 + 5	
ÉPÉE À DEUX MAINS	+6	3D6 + 4	
PARTICULARITÉS			
STUNTS FAVORIS : Coup double et Coup puissant.			
RAGE BERSERK : un hurlock peut réaliser le stunt Coup double pour 3 PS au lieu de 4 quand il utilise une arme de mêlée.			
TALENTS			
ENTRAÎNEMENT AUX ARMURES : les hurlocks peuvent porter des armures de cuir, de mailles ou de plaques sans pénalité à leur Dextérité (déjà pris en compte dans leurs statistiques).			
STYLE ARME À DEUX MAINS : quand un hurlock touche avec une arme de mêlée à deux mains, il peut déplacer sa cible de 2 yards dans n'importe quelle direction.			
GROUPES D'ARMES : arcs, lames lourdes et mains nues.			
ÉQUIPEMENT			
ARC, ÉPÉE À DEUX MAINS ET MAILLE LÉGÈRE.			

LOUP CORROMPU

CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)			
0	COMMUNICATION		
3	CONSTITUTION (COURIR)		
2	DEXTÉRITÉ (MORSURE, DISCRÉTION)		
2	FORCE (SAUTER)		
0	MAGIE		
3	PERCEPTION (ODORAT, OUIE)		
-2	RUSE		
1	VOLONTÉ		
COMBAT			
VITESSE	PV	DÉFENSE	ARMURE
14	25	12	3
ATTAQUES			
ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS	
MORSURE	+4	1D6 + 4	
PARTICULARITÉS			
STUNTS FAVORIS : Attaque éclair et Mise à terre.			
CUIR ÉPAIS : la peau d'un loup corrompu lui donne un indice d'Armure de 3.			

Toute action de déplacement à travers le fossé nécessite un **test SR 13 de Force (Escalade) ou Dextérité (Acrobatie)**. Un succès permet un mouvement complet. Sur un échec, la distance parcourue par cette action est divisée par deux et inflige 1d6 dégâts pénétrants dus aux coupures, contusions, chevilles tordues, etc. Les héros peuvent éviter cette épreuve en descendant la colline pour ensuite remonter la piste, mais il leur faudra beaucoup plus de temps pour s'unir aux défenseurs en prenant ce long chemin.

Toute action de déplacement vers le haut de la colline (par opposition à l'utilisation de la piste) nécessite un **test SR 11 de Force (Escalade) ou Dextérité (Acrobatie)**. Un succès permet un mouvement complet. Sur un échec, la distance parcourue par cette action est divisée par deux. Les engageances avaient l'intention d'utiliser la piste jusqu'à ce qu'elles voient les héros. Les actions des PJ peuvent leur faire changer leur plan.

JOSEPH NERUDA			
HÉRITIÉRE NERUDA			
CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)			
0	COMMUNICATION		
1	CONSTITUTION (ENDURANCE)		
1	DEXTÉRITÉ		
0	FORCE		
0	MAGIE		
1	PERCEPTION		
0	RUSE		
0	VOLONTÉ		
COMBAT			
VITESSE	PV	DÉFENSE	ARMURE
11	31 (11 RESTANT)	11	3
ATTAQUES			
ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS	
ÉPÉE COURTE	+1	1D6 + 2	
DAGUE	+1	1D6 + 1	
PARTICULARITÉS			
STUNTS FAVORIS : <i>Escarmouche.</i>			
LANGUES : <i>Langue commerciale.</i>			
GROUPES D'ARMES : <i>lames légères et mains nues.</i>			
ÉQUIPEMENT			
SAC À DOS, VÊTEMENTS DE VOYAGE, GOURDE, ARMURE DE CUIR LÉGÈRE, ÉPÉE COURTE ET DAGUE.			

Les personnages qui se rendent de l'autre côté du fossé, en le traversant ou faisant le tour peuvent faire un test de **Perception (Vue) SR 13**. En cas de succès, ils remarquent un couple de loups corrompus (voir page 26) rôde sur la colline surplombant la position des défenseurs. Inaperçus, ils préparent une embuscade. Ils attaqueront les enfants par surprise le round après le test de Perception, que les héros les aient vu ou non. Cependant, si vous jugez que les héros ont passé trop de temps à enquêter autour du camp, ou ne se

sont pas précipités suffisamment rapidement vers le cri qu'ils ont entendu dans la rencontre précédente, les loups corrompus peuvent avancer leur attaque dans le même round que celui où les héros arrivent sur les lieux.

HANA NERUDA			
FILLE RAT DE BIBLIOTHÈQUE ET MAGE EN HERBE.			
CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)			
0	COMMUNICATION		
1	CONSTITUTION (ENDURANCE)		
0	DEXTÉRITÉ		
-1	FORCE		
3	MAGIE		
1	PERCEPTION		
0	RUSE		
0	VOLONTÉ		
COMBAT			
VITESSE	PV	DÉFENSE	ARMURE
11	21 (11 RESTANT)	10	3
ATTAQUES			
ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS	
ÉPÉE COURTE	+0	1D6 + 1	
DAGUE	+0	1D6	
PARTICULARITÉS			
STUNTS FAVORIS : <i>Position défensive.</i>			
LANGUES : <i>Langue commerciale.</i>			
GROUPES D'ARMES : <i>bâtons et mains nues.</i>			
SORTS :			
POINTS DE MANA : 6 (3 restants)			
LANCEMENT DE SORTS : 3d6+2			
TALENTS			
ÉQUIPEMENT			
SAC À DOS, VÊTEMENTS DE VOYAGE, GOURDE, ARMURE DE CUIR LÉGÈRE, ÉPÉE COURTE ET DAGUE.			
SORT D'HANA			
ONDE MENTALE			
Mana : 3 PM • Action : Majeure • SR : 12			
Vous créez un cercle de force télékinétique de 2 yards (1,8 mètre) de rayon centré à vue à moins de 50 yards (45 mètres). Quiconque se trouve dans ce cercle est mis à terre et ne pourra pas faire d'action majeure à son prochain tour, sauf s'il réussit un test de Force (Prouesse de force) SR 12 , dans ce cas il n'est que mis à terre.			

Le plan du hurlock et des genlocks est simple : tuer les défenseurs. Une fois qu'il devient clair qu'il y a de nouveaux ennemis, ils font de leur mieux pour combattre ces deux groupes d'ennemis, même si prendre d'abord la position défendable leur donnerait une meilleure chance contre les PJ.

Le plan de défenseurs est très simple : survivre.

Les combattants attaquant des ennemis qui sont sur un terrain plus élevé subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaque. Ceux qui se

battent contre des ennemis en contre-bas bénéficiant d'un bonus de +1. Comme dans les scènes précédentes qui ont lieu après le couché du Soleil, les tests de Perception basés sur la vue et les attaques à distance, subissent un malus de -1.

Si Hana jette son sort une deuxième fois, elle s'effondre inconsciente, épuisée. Son nez et ses oreilles saignent d'utiliser cette magie sans formation, mais elle va récupérer avec une bonne nuit de sommeil.

Ces ennemis se battent jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'ils soient victorieux.

SER BRIDGET

HONORABLE CHEVALIER-PROTECTEUR

CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)

1	COMMUNICATION
2	CONSTITUTION
2	DEXTÉRITÉ
5	FORCE (LAMES LOURDES)
0	MAGIE
1	PERCEPTION
0	RUSE
1	VOLONTÉ (COURAGE)

COMBAT

VITESSE	PV	DÉFENSE	ARMURE
5	42 (18 RESTANT)	12 (14 AVEC BOUCLIER)	7

ATTAQUES

ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS
ÉPÉE BATARDE	+7	2D6 + 6
DAGUE	+2	1D6 + 6
LANCE	+5	1D6 + 8

PARTICULARITÉS

STUNTS FAVORIS : Attaque éclair et Perce armure.

LANGUES : langue commerciale.

TALENTS

ENTRAÎNEMENT AUX ARMURES : Bridget peut porter des armures de cuir, de mailles ou de plaques sans pénalité à sa Dextérité (déjà pris en compte dans ses statistiques).

STYLE ARME ET BOUCLIER : Bridget a le bonus de défense totale quand elle utilise un bouclier (déjà pris en compte dans ses statistiques).

STYLE COMBAT À DEUX ARMES : quand Bridget utilise deux armes elle peut utiliser une action d'activation pour gagner un bonus de +1 à ses attaques de mêlée ou +1 à sa Défense contre des attaques de mêlée. Elle peut changer de bonus avec une autre action d'activation.

GROUPES D'ARMES : lames légères, lames lourdes, lances et mains nues.

ÉQUIPEMENT

SAC À DOS, VÊTEMENTS DE VOYAGE, GOURDE, ARMURE DE MAILLES LOURDE, BOUCLIER MOYEN, ÉPÉE BÂTARDE, DAGUE ET LANCE.

JOSEPH NERUDA

Joseph est un jeune garçon de 13 ans qui protège féroce ment sa sœur. Il s'entraîne pour être un guerrier, mais jusqu'à présent, il a seulement appris les compétences

rudimentaires de combat à mains nues et à utiliser des armes légères.

SER BLACKER CORBIN

FRIPOUILLE, CRAPULE ET CONSPIRATEUR

CARACTÉRISTIQUES (FOCUS)

3	COMMUNICATION (LEADERSHIP)
0	CONSTITUTION (ENDURANCE)
3	DEXTÉRITÉ (ARCS, ÉQUITATION)
2	FORCE
0	MAGIE
3	PERCEPTION
1	RUSE
1	VOLONTÉ

COMBAT

VITESSE	PV	DÉFENSE	ARMURE
13	33 (27 RESTANT)	13	4

ATTAQUES

ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS
ARBALÈTE	+5	2D6 + 4
ÉTOILE DU MATIN	+3	1D6 + 5
DAGUE	+3	1D6 + 3

PARTICULARITÉS

STUNTS FAVORIS : Désarmement et Perce armure (1).

LANGUES : langue commerciale.

POUVOIRS DE CLASSE

ATTAQUE SOURNOISE : Blaker inflige des dégâts supplémentaires avec une attaque de mêlée s'il frappe dans une direction inattendue. Il doit approcher sa cible avec une action de mouvement et remporter un test de sa Dextérité en opposition à la Perception (Vue) de la cible. S'il remporte le test, il peut utiliser son action majeure de ce tour pour effectuer une attaque sournoise. Il s'agit d'une attaque de mêlée avec un bonus de +2 au test d'attaque et qui inflige +1d6 de dégâts supplémentaires. Il ne peut pas utiliser ce pouvoir sur la même cible dans des rounds successifs.

ARMURE DE VOLEUR : Baker ignore les pénalités données par le port d'une armure de cuir (déjà pris en compte dans ses statistiques).

BONUS DE STUNT : le stunt Perce armure ne coûte que 1 PS pour Blaker.

TALENTS

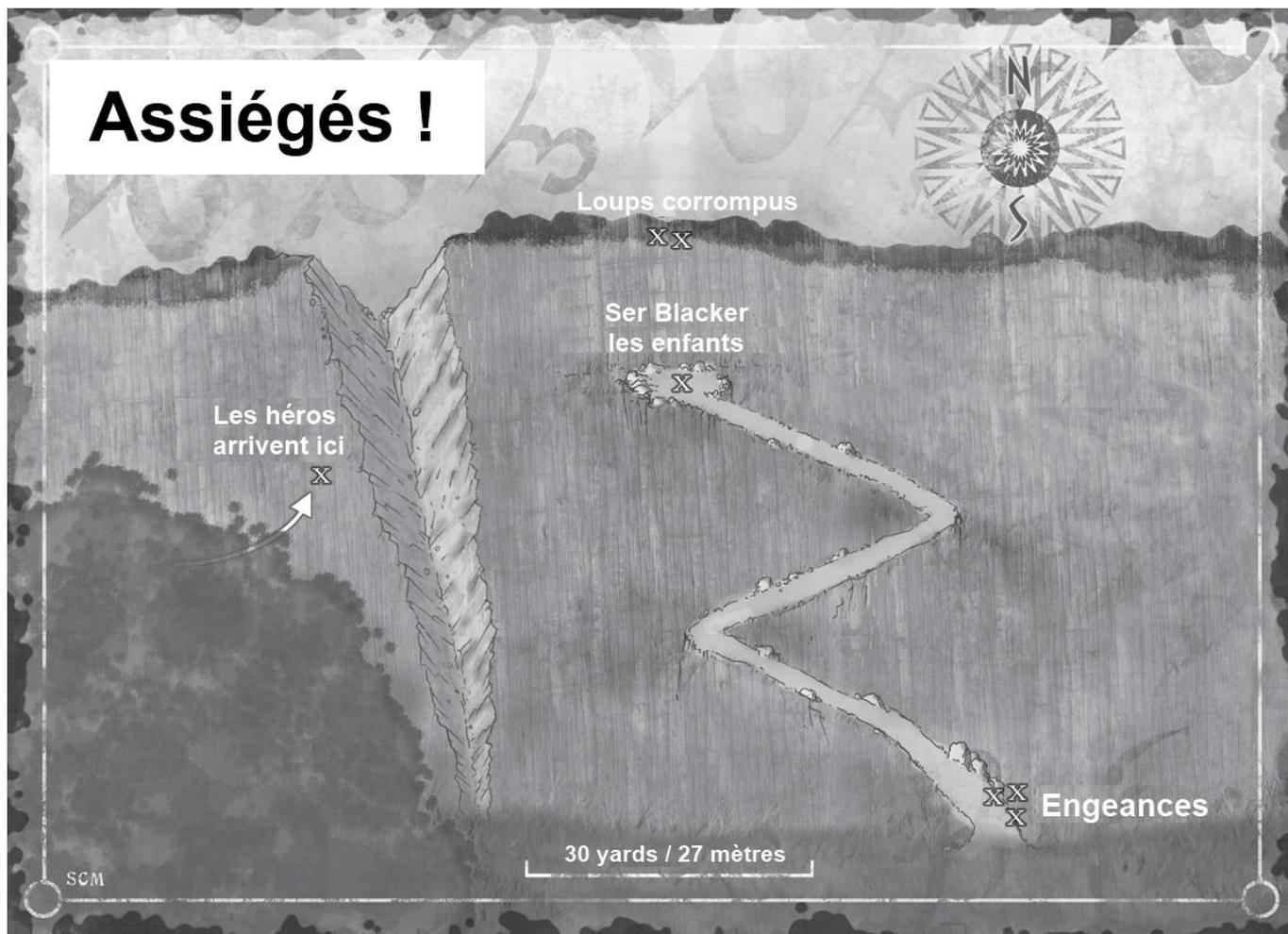
STYLE COMBAT À DEUX ARMES : quand Blacker utilise deux armes il peut utiliser une action d'activation pour gagner un bonus de +1 à ses attaques de mêlée ou +1 à sa Défense contre des attaques de mêlée. Il peut changer de bonus avec une autre action d'activation.

ÉCLAIREUR : Blaker peut relancer un test raté de **Dextérité (Discrétion)**, mais il doit garder le résultat du second jet.

GROUPES D'ARMES : arcs, bâtons, lames légères et mains nues.

ÉQUIPEMENT

SAC À DOS, VÊTEMENTS DE VOYAGE, GOURDE, ARMURE DE CUIR LOURDE, QUATRE DAGUES, ÉTOILE DU MATIN, ARBALÈTE ET CARQUOIS DE 20 CARREAUX (11 RESTANT).



HANA NERUDA

Hana a toujours été un vilain petit canard, rat de bibliothèque et distante. Récemment, Hana a été accostée par quelques petits voyous et sa puissance magique s'est manifestée, elle a utilisé une attaque mentale pour les frapper et s'enfuir. Alenka a averti le iarl à plusieurs reprises des dangers de ne pas faire suivre à Hana la formation au Cercle maintenant que son pouvoir s'est manifesté, mais le iarl a encore l'idée de marier d'abord sa fille. Il a demandé à Alenka de ne pas souffler un mot à quiconque sur les capacités de sa fille.

SER BLAKER CORBIN

Ser Blaker était autrefois Bann Corbin, mais la mauvaise gestion de ses terres a conduit ses alleutiers à demander la protection d'un autre

lors de l'élection. Depuis, il vit dans une maison dans Dénérim où il passe son temps à jouer et à entretenir ses relations. Il a accumulé de grosses dettes. Lui et Alenka ont été amants, mais les deux se rendent compte que toucher la rançon signifie qu'ils devront se séparer. Cela pose plus de problème à Alenka qu'à Blaker.

SER BRIDGET

Ser Bridget est une femme forte avec un visage taillé dans le granit. Elle a servi loyalement Ser Blaker au long des années, même dans les moments les plus difficiles. Elle est aussi une femme d'honneur et n'aura aucun rôle dans l'enlèvement des enfants. En fait, elle se battra jusqu'à la mort contre cela une fois que le plan sera dévoilé aux yeux de tous.

GÉRER LE COMBAT DIFFÉREMMENT

Si vous le souhaitez, vous pouvez déléguer les prises de décision tactique d'Alenka, Ser Blaker, et Ser Bridget à un ou plusieurs joueurs pendant la rencontre Assiégés !. (Vous devriez vous réserver Joseph et Hana.) Cela permettrait aux joueurs d'essayer des pouvoirs différents et d'être encore plus engagés dans le combat. Cela va également vous faire économiser quelques jets de dés sur les combats qui sont susceptibles de surgir entre ces PNJ et leurs ennemis engances.

Si vous donnez le contrôle de ces PNJ aux joueurs, gardez à l'esprit les objectifs ultimes de ces PNJ en dehors du combat immédiat. Si l'un des joueurs prend des décisions pour ces PNJ qui ne sont pas en harmonie avec leurs objectifs à long terme, vous avez le droit de les annuler.

8 : LE CHOIX FINAL

RENCONTRE DE RÔLE

Les PJ choisissent entre l'honneur et le profit.

La poussière du combat s'est dissipée. Les engonnes sont mortes. Vos blessures sont bandées. Après avoir pris une pause, il est temps de quitter cet endroit.

Ce qui se passe dans cette dernière scène de **La rançon du iarl** dépend en grande mesure de la survie de l'un des deux kidnappeurs, Alenka et Ser Blaker, et du fait que les héros aient été persuadés par Alenka de la rejoindre dans son projet d'enlèvement.

Vous savez ce que tous les personnages veulent ; il ne reste plus qu'à jouer sur ce qu'ils vont faire pour assouvir leurs désirs.

Si vous avez besoin de roleplay et d'autres activités d'après combat, Ser Bridget insiste pour donner une sépulture décente à ses hommes, et suggère que les héros se joigne à elle pour creuser des tombes. Si c'est pertinent, le chariot endommagé peut être à peu près réparé avec un **test de Dextérité (Artisanat) SR 11** d'environ une demi-heure.

Si les PJ attendent que les conspirateurs fassent le premier pas, Ser Blaker demande à Alenka comment le voyage s'est passé. Alenka répond en disant, « nous avons rencontré beaucoup de résistance, il est tout simplement trop dangereux d'y retourner ». Un test en opposition de Communication (Empathie) des PJ contre Communication (Escroquerie) des comploteurs peut révéler aux héros que les deux échangent une sorte de code.

Après leur échange, Ser Blaker insiste pour que les enfants retournent à Dénérim avec lui en attendant que le iarl Neruda ait la région sous contrôle. Alenka répond qu'elle va retourner à Stenhold pour en informer le iarl. Les enfants, choqués par le combat, semblent assez heureux d'éviter des dangers supplémentaires. Bien sûr, si Bridget est morte et que tous les héros ont rejoint les comploteurs, leurs discussions peuvent être plus franches, mais il serait probablement sage de cacher leurs véritables plans aux enfants.

Le plan d'Alenka est de raconter au iarl qu'elle et Ser Blaker ont été pris en embuscade par des brigands qui ont enlevé les enfants. Elle dira qu'elle a des instructions sur la façon de payer une rançon aux brigands et faire revenir les enfants. Si les PJ rejoignent les comploteurs, ils accompagneront Ser Blaker et les enfants. Le plan fonctionne, Neruda paie la rançon sur l'insistance de sa femme et les

héros (enfin, « héros », façon de parler) sont payés.

S'ils n'ont d'autre choix que combattre, Alenka et Blaker le font, mais pas stupidement. Ils attaqueront autant que possible par surprise, et ruseront, ils prendront les enfants en otage, ou toute autre chose pouvant les aider. Vous pouvez faire des **tests en opposition en utilisant comme il convient leur Communication (Escroquerie), Dextérité (Discrétion)** et ainsi de suite.

Ser Bridget se retourne contre Blaker s'il fait preuve de déshonneur, ainsi que contre tous les PJ qui font de même.

En tout cas, où que les héros aillent, qu'il s'agisse de Stenhold ou Dénérim, le trajet est sans surprise.

ÉPILOGUE

Quel que soit le choix des héros, ils sont payés, soit par une rançon soit par leur salaire durement gagné. Le iarl, économe, ne propose pas de paiement supplémentaire, même à des héros qui ont bien évidemment été au-delà de ce qui leur était demandé. Ils ont fait exactement ce pourquoi ils ont été embauchés (ramener les enfants) et il n'y a aucune raison qu'ils soient payés plus que ce qui leur a été promis.

La rançon du iarl peut servir de tremplin vers d'autres aventures publiées de Dragon Age. Si vous souhaitez faire jouer **The Dalish Curse** (NdT : La malédiction dalatienne, scénario de la boîte 1 non encore traduite en 2014.), les personnages sont embauchés par un marchand afin de protéger une cargaison de ryott qu'il envisage de vendre à Dénérim, et la ville de Vintiver se trouve sur la route. Ou, si vous souhaitez jouer **Ambre Rage** (NdT : La colère d'Ambre, supplément non encore traduit en 2014.), la première aventure de **Blood in Ferelden** (NdT : Féelden sanglant, supplément non encore traduit en 2014.), le village de Sothmere est dans le sud-ouest des terres de Neruda.

Si vous continuez à jouer avec ces PJ, les conséquences de leurs actions dans **La rançon du iarl** devrait leur bénéficier ou les hanter. S'ils ont retourné les enfants au iarl, ils acquièrent un puissant et reconnaissant allié en la personne de Dame Macia. S'ils ont participé à l'enlèvement, ils sont traqués par les chasseurs de primes, puisque le iarl estime que les « mercenaires affamés d'argent » qu'il a embauchés étaient les responsables de l'enlèvement, version encouragée par Alenka et Ser Blaker.

Les choix moraux et leurs conséquences...
Bienvenue à *Dragon Age* !

DRAGON AGE

NOM WALLACE (M) OU WANDA (F)

ORIGINE HUMAIN MAGICIEN DU CERCLE

AGE **SEXE**

APPARENCE
TAILLE
POIDS

VITESSE	DÉFENSE	ARMURE	P.V.
11	11	0	24
AUCUNE			

COMMUNICATION 1

CONSTITUTION 0

DEXTÉRITÉ 1

FORCE 0

MAGIE 4

PERCEPTION 1

RUSE
 ARCANES, RELIGIONS 3

VOLONTÉ 2

CLASSE	POINTS D'EXPÉRIENCE
MAGICIEN	1

ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS
BÂTON DE MAGE	+4	1D6 + 4
BÂTON	+1	1D6 + 1
GROUPES D'ARMES : BÂTONS ET MAINS NUES.		

POUVOIRS DE CLASSE, TALENTS ET SORTS 18

Pouvoir de classe - Bâton de mage : quand vous utilisez un bâton ou une baguette, vous pouvez effectuer une attaque à distance spéciale. Elle est résolue comme une attaque à distance classique (stunts possibles) et ne nécessite pas de points de mana. Elle a une portée de 16 yards (14 mètres).

Pouvoir de classe - Sorts : Armure de pierre, Carreau mystique, Soin **Langues** : Ancien tévinter et Langue commerciale.

Talent - Chirurgie : soigner est une action mineure.

Points de mana : 18

Lancement de sorts : 3d6 + 4

Équipement : sac à dos, vêtements de voyage, gourde, trousse de soins, bâton, baguette et 34 pièces d'argent.

Sort - Armure de pierre - Mana : 3-8 PM - **Action** : Spécial (1 minute, seulement hors combat) - **SR** : 10

Votre peau devient aussi dure que la pierre, vous procurant un indice d'armure de 4. Le sort se termine normalement au bout d'une heure mais cette durée peut être augmentée. Pour chaque point de mana dépensé en plus des 3 premiers, le sort dure une heure de plus, jusqu'à un maximum de 6 heures. Vous ne pouvez le lancer que sur vous-même.

Sort - Carreau mystique - Mana : 2 PM - **Action** : Majeure - **SR** : 10

Un éclair d'énergie magique part de votre main ou de votre bâton et frappe une cible visible dans les 30 yards (27 mètres). Il inflige 2d6 de dégâts plus le dé dragon du jet de dé du lancement du sort. Si la cible réussit un test de Dextérité (Acrobatie) SR 14, alors le sort n'inflige que 1d6 de dégâts.

Sort - Soin - Mana : 1-3 PM - **Action** : Majeure - **SR** : 10

Votre toucher soigne les blessures et revigore la cible unique blessée, cela peut être vous même ou quelqu'un d'autre que vous touchez. Chaque PM dépensé lors du lancement du sort redonne 1d6 points de vie.

Histoire : vous êtes un diplômé récent du Cercle de la Tour. Pour des raisons inconnues de vous, probablement politique, vous avez reçu une dispense rare de voyager pour délivrer un message concernant les affaires du Cercle. Vous avez gagné du temps sur votre voyage aller et avez une semaine supplémentaire sur le trajet du retour. Vous avez entendu dire que vous pourriez gagner un salaire respectable pour seulement deux jours de travail à Stenhold, vous avez donc fait un détour de quelques heures pour y aller. Vous êtes toujours à l'affût de quelques pièces pour remplumer votre bourse.

Prenez un moment pour personnaliser l'âge de votre personnage, son sexe, sa taille, son poids, et ses traits distinctifs.

DRAGON AGE

CLASSE	1	POINTS D'EXPÉRIENCE
VOLEUR		

NOM

ORIGINE

AGE SEXE

APPARENCE

TAILLE	<input type="text"/>
POIDS	<input type="text"/>

VITESSE	DÉFENSE	ARMURE	P.V.
14	14	4	30
CUIR LOURD			

COMMUNICATION 2

PERSUASION

CONSTITUTION 1

DEXTÉRITÉ 4

ARTISANAT

FORCE 1

FORGE

MAGIE 0

PERCEPTION 2

RUSE 1

VOLONTÉ 2

ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS
ARC LONG *	+4	1D6 + 5
ÉPÉE COURTE	+4	1D6 + 3
DAGUE	+4	1D6 + 2

* PORTÉE COURTE : 26 YARDS ; LONGUE : 52 YARDS ;
RECHARGEMENT : UNE ACTION MINEURE
GROUPES D'ARMES : ARCS, BÂTONS, LAMES LÉGÈRES ET MAINS NUES.

POUVOIRS DE CLASSE, TALENTS ET SORTS

N/A

Langues : Langue commerciale.
Pouvoir de classe - Attaque sournoise : vous infligez des dégâts supplémentaires avec une attaque de mêlée s'il frappe dans une direction inattendue. Vous devez approcher votre cible avec une action de mouvement et remporter un test de Dextérité en opposition la Perception (Vue) de la cible. Si vous remportez le test, vous pouvez utiliser votre action majeure de ce tour pour effectuer une attaque sournoise. Il s'agit d'une attaque de mêlée avec un bonus de +2 au test d'attaque et qui inflige +1d6 de dégâts supplémentaires. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur la même cible dans des rounds successifs.
Pouvoir de classe - Armure de voleur : vous ignorez les pénalités données par le port d'une armure de cuir (déjà pris en compte dans vos statistiques).
Talent - Contacts : vous pouvez essayer de faire un contact d'un PNJ en réussissant un test de Communication (Persuasion) SR 13. Un contact est toujours amical envers vous, mais ne vous viendra pas en aide sans une motivation supplémentaire.
Équipement : sac à dos, vêtements de voyage, gourde, armure de cuir lourde, arc long, carquois avec 20 flèches, épée courte, dague et 37 pièces d'argent.

Histoire : vous êtes un artisan qui vient de finir son apprentissage. À vos dépends, vous avez découvert récemment que ce que les gens veulent et ce qu'ils sont prêts à payer sont deux choses différentes. Vous êtes venu à Stenhold parce que vous avez entendu que le iarl a mobilisé des troupes et pensez que vous pourriez être en mesure d'obtenir un meilleur salaire de quelqu'un en situation critique. Mais il s'avère que le iarl est avare et paye encore moins que les autres. Maintenant que vous êtes ici, pourtant, vous avez pris connaissance d'une autre occasion de faire un peu d'argent rapide avec un petit travail au service du iarl. Ce n'est pas votre travail habituel, mais un sou est un sou.

Prenez un moment pour personnaliser l'âge de votre personnage, son sexe, sa taille, son poids, et ses traits distinctifs.

CLASSE	POINTS D'EXPÉRIENCE
VOLEUR	1

NOM XAVIER (M) OU XAVIA (F)

ORIGINE EXILÉ ORLÉSIEEN

AGE SEXE

APPARENCE

TAILLE	<input type="text"/>
POIDS	<input type="text"/>

VITESSE	DÉFENSE	ARMURE	P.V.
13	13	4	30
CUIR LOURD			

COMMUNICATION ESCROQUERIE, PERSUASION 3

CONSTITUTION 1

DEXTÉRITÉ 3

FORCE 2

MAGIE 0

PERCEPTION 2

RUSE 1

VOLONTÉ 0

ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS
ARBALÈTE *	+3	2D6 + 3
ÉPÉE COURTE	+3	1D6 + 4
COUTEAU DE LANCER **	+3	1D6 + 2
* PORTÉE COURTE : 30 YARDS ; LONGUE : 60 YARDS ; RECHARGEMENT : UNE ACTION MAJEURE		
** PORTÉE COURTE : 4 YARDS ; LONGUE : 8 YARDS ; RECHARGEMENT : UNE ACTION MINEURE		
GROUPES D'ARMES : ARCS, BÂTONS, LAMES LÉGÈRES ET MAINS NUES.		

POUVOIRS DE CLASSE, TALENTS ET SORTS	N/A
--------------------------------------	-----

Langues : Orlésien et Langue commerciale.

Pouvoir de classe - Attaque sournoise : vous infligez des dégâts supplémentaires avec une attaque de mêlée s'il frappe dans une direction inattendue. Vous devez approcher votre cible avec une action de mouvement et remporter un test de Dextérité en opposition la Perception (Vue) de la cible. Si vous remportez le test, vous pouvez utiliser votre action majeure de ce tour pour effectuer une attaque sournoise. Il s'agit d'une attaque de mêlée avec un bonus de +2 au test d'attaque et qui inflige +1d6 de dégâts supplémentaires. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur la même cible dans des rounds successifs.

Pouvoir de classe - Armure de voleur : vous ignorez les pénalités données par le port d'une armure de cuir (déjà pris en compte dans vos statistiques).

Talent - Roublardise : si vous ratez un test de Dextérité (Crochetage) vous pouvez relancer les dés mais devez garder le second résultat.

Équipement : sac à dos, vêtements de voyage, gourde, armure de cuir lourde, arbalète, carquois avec 20 carreaux, épée courte, couteau de lancer et 22 pièces d'argent.

Histoire : vous venez de la nation la plus puissante et cultivée de Thedas (NdT : Orlais). Malheureusement, un « malentendu » entre vous et votre conjoint bien aimé vous a amené à chercher refuge dans le royaume bouseux et inculte de Férelden. Vous avez tenté de panser vos plaies à Dénérim, la ville la plus « civilisée » dans cette nation de barbares, mais malheureusement, votre ennemi orlésien a un certain nombre d'amis commerçants là-bas. Maintenant, vous errez dans la campagne, courtisant et volant dans les fermes sur votre chemin pour survivre. Vos voyages vous ont amené à Stenhold, où vous avez découvert un moyen de gagner un peu d'argent rapidement.

Prenez un moment pour personnaliser l'âge de votre personnage, son sexe, sa taille, son poids, et ses traits distinctifs.



Aide de jeu Dragon Age et traduction des playtests 2&3

Cette aide de jeu en français contient une traduction (presque complète) de la version de test des boîtes 2 et 3 (« playtest » en VO, disponible gratuitement). Elle contient aussi de nouvelles origines, spécialisations, styles de combat, talents et sorts inspirés des jeux vidéo Dragon Age. De nouvelles règles vous permettent d'utiliser des runes magiques, fabriquer des potions, améliorer des talents et sorts, posséder un objet emblématique, jouer un mabari, etc. Une description plus précise des races permet aux joueurs et MJ de mieux intégrer les personnages dans Férelden. Des indications et des statistiques de créatures aideront le MJ voulant faire jouer la campagne de Dragon Age : Origines avec Dragon Age JdR.

PDF gratuit de plus de 50 pages.
Téléchargeable gratuitement sur <http://www.archaos-jdr.fr>

Feuilles de personnages Dragon Age

Ces feuilles de personnages en français sont en différents formats, éditables ou non. Il y a deux fiches de personnage sur une page et une autre sur deux pages.

Téléchargeable gratuitement sur <http://www.archaos-jdr.fr>



Fiche de référence complète

Fiche de référence des actions et stunts des boîtes 1 à 3.

Téléchargeable gratuitement sur <http://www.archaos-jdr.fr>

Codex et livres

Codex du jeu vidéo Dragon Age (plus de 100 pages) ainsi que ses éléments regroupés sous forme de livres. Une aide de jeu permet de sélectionner les chapitres à lire en fonction des origines des PJ.

Téléchargeable gratuitement sur <http://www.archaos-jdr.fr>.

Codex Dragon Age



Campagne Dragon Age: Origins

Cette aide de jeu donne des pistes et informations pour mener la campagne du jeu vidéo Dragon Age: Origins avec les règles du jeu de rôle Dragon Age.
Description de nombreux PNJ.

Téléchargeable gratuitement sur <http://www.archaos-jdr.fr>.

Compte-rendu de campagne DA:O

Le compte rendu de la campagne tirée du jeu vidéo *Dragon Age : Origines* en utilisant le jeu de rôle DARPG est en ligne :

<https://sites.google.com/site/dragonagecampagne/home>





Ferelden Needs You!

A NEW AGE OF
FANTASY ROLEPLAYING
HAS BEGUN!

Basé sur la série de jeux vidéo à succès *Dragon Age*, le **jeu de rôle Dragon Age** apporte à la table l'émotion et la richesse du monde fantastique de BioWare. Cette boîte contient un Guide du Joueur, Un Guide du MJ, la carte-poster de Férelden et trois dés à 6 faces.



LE TOUT POUR SEULEMENT 29,95 \$!



BIOWARE



AVAILABLE
NOW!





Le kit du meneur de jeu Dragon Age (NdT : The Dragon Age Game Master's Kit, uniquement en VO en 2014)

Le kit du meneur de jeu facilite le travail de meneur de jeu à Dragon Age. Cet accessoire pratique contient un écran à trois panneaux cartonnés qui vous permet de visualiser toutes les informations essentielles de jeu. Il comprend aussi une aventure, de Jeff Tidball, de 32 pages, A Bann Too Many, qui peut servir d'introduction au jeu ou de suite à l'aventure de la boîte de jeu. Avec le kit du meneur de jeu et la boîte du JdR Dragon Age, vous serez prêt à démarrer votre campagne de fantastique sombre (NdT : dark fantasy).

Écran rigide du MJ et livret de 32 pages
 GRR2802 PDSF \$17.95
 ISBN 10: 1-934547-32-8 ISBN 13: 978-1-934547-32-8

Féelden sanglant (NdT : Blood In Ferelden, uniquement en VO en 2014)

Les aventures sont au cœur de tout jeu de rôle, mais les MJ n'ont pas toujours le temps de créer leurs propres scénarios. Féelden sanglant contient trois aventures complètes pour le JdR Dragon Age. Elles peuvent être jouées indépendamment ou reliées entre elles pour former une campagne. Les personnages joueurs se rendront aux frontières sauvages telles que les Terres sauvages de Korcari et les Montagnes de givre, et se trouveront face à des ennemis d'un genre différent dans le capital de Féelden, Dénérim. Les aventures de Féelden sanglant sont adaptées à des personnages de niveau 1-5 et ajoutent une richesse de détails pour toute campagne de Dragon Age. Mais attention : ça va saigner !



128 pages en noir et blanc à couverture souple GRR2803 PDSF
 17.95 \$
 ISBN 10: 1-934547-33-6 ISBN 13: 978-1-934547-33-5



Dragon Age Boîte 2 (NdT : Dragon Age Set 2, uniquement en VO en 2014)

Le JdR Dragon Age a été nommé meilleure introduction au JdR depuis 30 ans. La boîte 1 a lancé les aventuriers sur la route et les personnages sont de niveau 1 à 5. La boîte 2 les amène à l'étape suivante de leur voyage, en fournissant tout le nécessaire pour jouer des personnages de niveau 6 à 10. Ses nombreux points forts incluent des règles pour jouer les légendaires Gardes des ombres, l'introduction de stunts de rôles et d'exploration, près de 40 nouveaux sorts, des infos du monde développées, des origines pour les personnages et l'ajout de spécialisations comme le guerrier des arcanes, le berserker et l'assassin. Dragon Age RPG Boîte 2 est un coffret contenant deux beaux livres en couleur (un guide du joueur de 80 pages et un guide meneur de jeu de 80 pages), deux grandes fiches différentes de référence (avec des copies multiples pour chacun autour de la table), et une carte-poster du monde de Thedas dépeignant Orlaïs, Rivain, et tout le reste. Retournez à Ferelden et faites face à l'Enclen dans Dragon Age Boîte 2 !

Boîte : deux livres de 80 pages, fiches de référence Stunts & Sorts, carte-poster
 GRR2804 PDSF 39.95 \$
 ISBN 10: 1-934547-44-1 ISBN 13: 978-1-934547-44-1