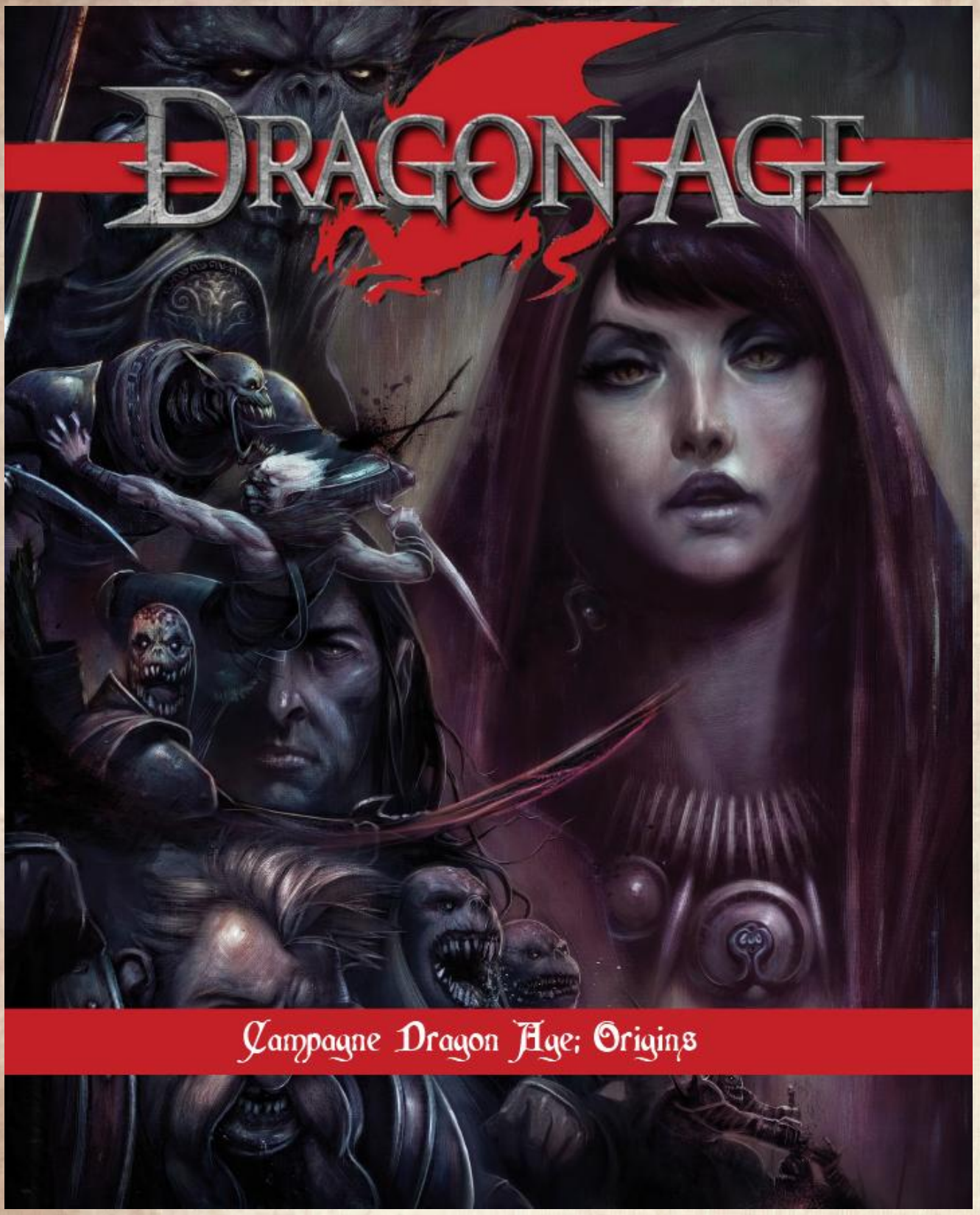

DRAGON AGE
Campagne Dragon Age: Origins

Sommaire

Origine du PJ 3
PNJ et compagnons 4
Alistair 4
Morrigan 4
Loghain 4
Autres 5
Description des PNJ 5
Divers 6
Combats 6
Passages de niveau 6
Ostagar 7
Au camp 7
PNJ recrues 7
Instructeur 9
Marais 9
Rencontre avec Morrigan 9
Rencontre avec Flémeth 9
Cérémonie de l'Union 10
Conseil de guerre 10
La tour d'Ishal 11
Sauvés par Flémeth 11
Lothering 11
Golefalois 12
Alistair 12
Connor 12
Immatériel 12
Récompense 13
Tour des mages 15
Wynne et les rescapés 15
Uldred 15
Orzammar 17
Dorsales de givre 17
Chasseurs de primes 17
Envoyé de Loghain 17
Ville d'Orzammar 19
Première rencontre 19
Pro-Bhelen 19
Pro-Harrowmont 19
Fanatiques 19
PNJ secondaires 19
Taverne de Tapster 20
Arène 20
Baizyl Harrowmont 20
Gwiddon 20
Seweryn (1er adversaire) 21
Myaja et Lucjan (2nd adversaire) 21
Hanashan (3ème adversaire) 21
Wojech et Velanz (4ème adversaire) 22
Piotin Aeducan (5ème adversaire) 22
Cartel de Jarvia 23
Tréfonds 24
Avant de partir 24
Sur la route 24
Le Thaig Aeducan 25
Le Thaig Ortan 26
La croisée de Caridin 27
La Légion des morts 27
Le sanctuaire de la Légion 28
La mère des engeances 28
L'Enclume du néant 29
Un roi pour Orzammar 31
Bhelen Aeducan 31
Attaque des Corbeaux 32
Forêt de Bréciliane 34
La forêt 34
Campement dalatien 34
La malédiction 34
Les ruines 34
Guerrier mystique 34
Zathrian 34
Dame Sylve / Versipelle 35
Garol 36
Panowen 36
Dénérim 37
La sainte urne cinéraire 38
Dénérim 38
La princesse capricieuse 38
Darse 38
Flémeth 39
Combat final 40
Engeances 40
Morrigan 40
Archidémon 40
Epilogue 41
Sacrifice 41
Cercle des mages 41
Orzammar 41
Dalatiens 42
Bas-cloître de Dénérim 42
Golefalois 42
Les cendres d'Andrasté 43
Loghain 43
Anora 43
Morrigan 43
Les engeances 44
Créatures 45
Plus dangereux 45
Engeances 45
Genlock alpha 45
Émissaire genlock 45
Voleur genlock 46
Hurlock alpha 46
Émissaire hurlock 46
Ogre 47

Cette aide de jeu a pour but d'adapter le jeu vidéo Dragon Age : Origines en une campagne pour Dragon Age JdR. Ce qui suit est donc uniquement pour le MJ.
Les PJ présents au début de la campagne suivent le même chemin que le héros principal de DA:O. Le compte rendu de la campagne que je fais jouer se trouve sur :
https://sites.google.com/site/dragonagecampagne/home

GMG : Game Master Guide

Version du 09/11/2014.

Origine du PJ

Scénario individuel d'intro avant d'aller à Ostagar en tant que recrue des Garde des Ombres : cf. scénarios d'origine de DA:O. Pendant ce scénario le personnage passe du niveau 1 aux niveaux 2 ou 3 et obtient son objet emblématique.
Intercaler un scénario avant Ostagar pour faire passer les PJ au niveau 2 ou 3 plutôt que par l'entraînement.

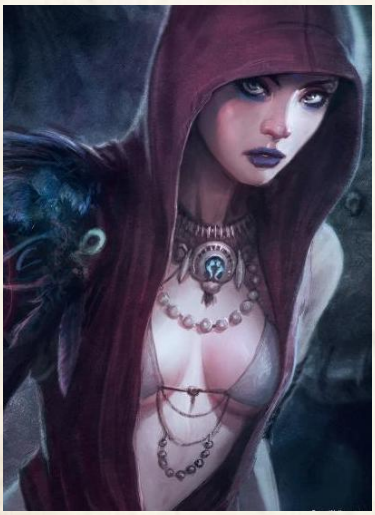
Cf. **scénarios d'origine** du jeu vidéo Dragon Age: Origins. Les PJ présents au début de la campagne suivent le même chemin que le héros principal de DA:O : le PJ a de gros problèmes et il en est sorti par un Garde des Ombres qui le recrute et l'amène à Ostagar.
PJ qunari : cf. Sten. Un Garde des Ombres le sort de sa cage et le recrute.
PJ voleur étranger à Férelden (Orlaïs par exemple) : cf. DLC Leliana sauf qu'elle n'est pas emprisonnée mais condamnée à mort et sauvée par un Garde des Ombres.
Proposer à un joueur un personnage **noble féreldien** demi-frère bâtard du roi pour « reprendre » le rôle d'**Alistair** dans la campagne. Si possible un joueur qu'un personnage futur roi n'intéresse pas vraiment. Rendre Duncan attachant / ami. => pendant le combat dans le château, Duncan intervient plus tôt et sauve la vie du PJ.
PJ **nain** noble et PJ paria : Mardy la chasseuse de nobles qui couche avec le nain noble est la sœur du PJ paria. Rica Brosca (la compagne de Bhelen) peut aussi être une demi-sœur du PJ paria.

PNJ et compagnons

Alistair

Uniquement si pas de PJ noble féreldien demi-frère du roi : il vit alors à Golefalois, est l'un des chevaliers luttant contre les morts-vivants et n'est pas Garde des Ombres. Il ne fait pas parti du groupe des PJ mais les rejoindra à Dénérim pour contrer Loghain. Il est toujours l'héritier du trône et aussi « gentil ». Sinon le PJ prend sa place (+ historique humain noble sauvé par Duncan).

Morrigan



PNJ optionnel, elle peut faire partie du groupe. Intéressante pour les interactions avec les PJ, Flémeth, pour le final, et s'il n'y a pas de mage dans le groupe.
Si elle ne fait pas parti du groupe, elle retrouvera les PJ à leur sortie de Lothering et leur proposera de les accompagner quelques jours (et nuits). Elle veut voir le monde et commence à se lasser des marais et de sa mère. S'ils vont vers le Cercle elle les suivra à l'intérieur pour y découvrir le grimoire noir de sa mère. Sinon elle les retrouvera peu avant pour visiter cette prison. Elle les quittera peu après pour étudier tranquillement le grimoire.
Quand les PJ seront au moins niveau 15, elle les retrouvera pour leur révéler que le grimoire lui a appris que Flémeth prend possession du corps de ses filles. S'ils ne le proposent pas, elle leur demandera de tuer Flémeth (sans elle). De plus, elle leur dira que Flémeth possède des connaissances sur les gardes des ombres et l'archidémon dans un grimoire que seules Flémeth et elle peuvent lire, et que Flémeth ne les aidera pas car quand elle les a sauvé de la tour d'Ishal, elle a dit à sa fille : « maintenant, ils devront se débrouiller seuls ». Après, elle repartira pour continuer son étude du grimoire.
Elle reviendra peu avant le final pour proposer à son PJ préféré de faire un enfant pour sauver le garde des ombres qui tuera l'archidémon.
Des fiches de Morrigan détaillées et éditables (pour plusieurs niveaux) se trouvent sur www.archaos-jdr.fr.

Mage apostat, niv. 6, spécialisation Métamorphe

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Initiative)	2
Force	0
Magie (Bâton de mage, Entropie)	6+1
Perception	1
Ruse (Arcanes)	1
Volonté (Autodiscipline)	3

Combat	Score
Déplacement	13
Points de vie	55
Défense	12
Armure	0
Points de magie	60
Bâton de mage	10 / 1d6 + 7

Pouvoirs
Talents : Connaissances (novice), magie entropique (Compagnon).
Sorts : Daze, Drain life, Horror, Small animal form, Vulnerability hex, Winter grasp.
Groupes d'armes : Bâtons et Brawling.

Équipement
Bâton de mage (Attaque +1), robe (Magie +1, dégâts des sorts de froid +1).
Pour des fiches plus détaillées et de niveaux différents, voir www.archaos-jdr.fr.

Loghain

Pour un face à face et un choix final plus intéressant et avoir un « grand méchant » haïssable pendant toute la campagne.
À Ostagar : méprisant, vaniteux, mais aussi chef de guerre talentueux.
Un ami / parent des PJ meurt à Ostagar (membre des troupes royales ?)
Pour le combat final à Dénérim, faire en sorte que le PJ qui l'a défié gagne le combat (de justesse) ou alors si Loghain gagne, les PJ seront emprisonnés

jusqu'à la venue de l'archidémon. Les PJ seront alors libérés pour aller tuer l'archidémon.

Autres

- Un **mabari** si les PJ sont peu nombreux ou n'ont pas de guerrier ou si le joueur du noble humain y tient.
- **Autres** : ponctuellement seulement (**Alistair** à Golefalois puis Dénérim, **Wynne** dans la tour des mages, **Oghren** pour retrouver Branka, **Loghain** pour le final)

Description des PNJ

Des documents pour les joueurs uniquement, et pour le MJ aussi, décrivant les PNJ sont sur www.archaos-jdr.fr. Ils sont éditables afin que le MJ puisse les personnaliser pour son groupe de PJ.

Divers

Combats

Moins de combats que le jeu vidéo en général.

Combat contre les engeances : plus d'engeances mais celles du Set 1 non modifiées (ou légèrement améliorées) ➔ impression de quantité illimitée, d'oppression et PJ héros supérieurs. Mettre des engeances plus fortes dans le lot pour l'effet de surprise et rendre les combats intéressants.
Pour des combats contre de nombreuses engeances de base alors que les PJ sont haut niveau, utiliser le système de combat rapide de mon aide de jeu (sur www.archaos-jdr.fr).

Problème des **combats en ville** trop nombreux et des gardes qui ne font rien :
- Dénérim : pas assez de gardes et PJ agissent pour le compte de la milice.
- Orzammar : gardes corrompus par la faction concernée afin de fermer les yeux ou préfèrent ne pas se mêler de politique.
- Limiter le nombre de combats.

Passages de niveau

Les PJ devraient commencer Ostagar au niveau 3. Un niveau est donné après les événements suivants :
- Cérémonie de l'Union
- Sauvés par Flémeth
- Libérer Golefalois du démon du désir
- Vaincre Uldred au Cercle des mages
- Vaincre Jarvia à Orzammar
- Vaincre la Mère des engeances dans les tréfonds
- Vaincre Branka ou Caridin
- Forêt de Bréciliane (avant le repère des loups-garous)
- Choisir (ou non) entre Zathrian et Versipelle (Forêt de Bréciliane)
- Combattre (ou non) Flémeth
- Combattre le dragon de darse
- Trouver les cendres sacrées
- Évasion de Fort Drakon après le sauvetage d'Anora
- Fin du Conclave
- Arriver à l'entrée de de Fort Drakon, dans Dénérim envahie
- Arriver au sommet de Fort Drakon, avant d'affronter l'archidémon.

Ostagar

Le but de ce scénario est de faire des PJ des gardes des ombres sans qu'ils ne sachent vraiment ce que cela signifie. Le MJ doit les stresser en leur donnant des pistes sur les conséquences de leur engagement sur la santé physique et mentale de leur personnage : rêves, visions, Corruption, etc.
Par la suite des PNJ (mage, nains, garde des ombres, Morrigan, etc.) peuvent les informer de conséquences qu'ils ne peuvent pas deviner :

- Ne pas pouvoir avoir d'enfant.
- Espérance de vie réduite.
- Appel des Anciens Dieux.
- Destruction du garde des ombres qui absorbe l'âme de l'archidémon.

Au camp

Pendant plusieurs jours (ou semaines) les PJ et les **autres recrues** (voir ci-après) s'entraînent et suivent des explications sur les engeances (et gagnent un niveau, ils sont donc niveau 3 à la fin de leur entraînement).
Faire planer le secret et le doute sur la Cérémonie de l'Union. Donner des indices discrets comme dans DA:O (les Gardes des Ombres résistent à la Corruption, « délires » des blessés, autant de fioles de sang d'engeances que de recrues, etc.).

PNJ recrues

Mettre au moins deux PNJ recrues Garde des Ombres avec les PJ. Voir le document pour les joueurs sur les PNJ d'Ostagar (sur www.archaos-jdr.fr). Un de ces PNJ peut mourir dans les terres sauvages (**Kelsie** en sauvant un PJ ? **Calder** en se jetant sur une troupe d'engeances trop nombreuse pour être vaincue par les recrues ?), les survivants pendant le rituel : un tué par Duncan (**Ser Jory**, pour garder le secret), les deux autres en buvant le sang des engeances lors de la Cérémonie de l'Union. Ils doivent être plutôt sympas (voir plus) pour que les PJ les regrettent ou soient choqués par leur mort. Ils passent plusieurs jours avec les PJ, des liens peuvent se tisser entre eux. Dans les terres sauvages, 2 PNJ pourraient être sur le point de mourir et un PJ ne peut en sauver qu'un.

Recrue	Daveth	Kelsie
Classe	Voleur – homme libre	Voleuse – femme libre
Niveau	3	3
Comm°	0	1
Constit°	2 (Endurance, Natation)	1 (Endurance, Natation)
Dext.	4 (Arc)	4 (Lames légères)
Force	1	3
Magie	0	0
Percep°	2	1
Ruse	3	1
Volonté	3 (Courage)	2 (Courage)
Talents	2 armes (novice) Archer (novice)	2 armes (Compagnon)
PV	40	40
Déplace[t]	14	14
Défense	14	14
Armure / Malus	Cuir léger : 3 / 0	Cuir léger : 3 / 0
Attaques / dégâts	Arc court : 6 / 1d6+1 Dague : 4 / 1d6+2	2 dagues : 6 / 1d6+4
Spécial	Attaque sournoise, Armure de voleur	Attaque sournoise, Armure de voleur, Stunt Perce armure (1)
Notes	Recrue forcée. Dragueur.	Recrue volontaire.

Recrue	Ser Jory	Calder
Classe	Guerrier – noble féreldien	Guerrier – homme libre féreldien
Niveau	3	3
Comm°	2	1
Constit°	3	3 (Endurance)
Dext.	2 (Équitation)	2 (Initiative)
Force	4 (Lames lourdes)	4 (Lames lourdes)
Magie	0	0
Percep°	0 (Empathie)	0
Ruse	2	2
Volonté	1 (Foi)	2 (Courage)
Talents	Armes à 2 mains (Compagnon) Armure (novice)	Combat au bouclier (Compagnon) Armure (novice)
PV	45	50
Déplace[t]	10	10
Défense	12	14
Armure / Malus	Maille légère : 5 / -2	Maille légère : 5 / -2 Bouclier moyen : 2
Attaques / dégâts	Épée à deux mains : 6 / 3d6+4	Épée : 6 / 2d6+4
Spécial	Tué par Duncan au début du rituel.	Stunt Position défensive (1)
Notes	Recrue volontaire.	

Recrue	Ser Jory	Calder
	Pas très courageux.	

Recrue	Ser Landry	Deirde
Classe	Guerrier – noble féreldien	Voleur – barbare chasind
Niveau	3	3
Comm°	1	1
Constit°	3 (Endurance)	2 (Endurance)
Ruse	2	2
Dext.	2 (Équitation)	4 (Arc, Discrétion)
Magie	0	0
Percep°	0	2 (Pistage)
Force	4 (Lames lourdes)	1
Volonté	2 (Courage)	3
Talents	Armes à 2 mains (novice) Armure (Compagnon)	Archer (compagnon)
PV	50	40
Déplacet	8	14
Défense	12	14
Armure / Malus	Plaques légère : 9 / -4	Cuir léger : 3 / 0
Attaques / dégâts	Épée à deux mains : 6 / 3d6+5	Arc court : 6 / 1d6+1 Dague : 4 / 1d6+2
Spécial	Tué par Duncan au début du rituel.	Attaque sournoise, Armure de voleur
Notes	Recrue volontaire. Arrogant.	Recrue volontaire.

Instructeur

Le MJ choisi s'il s'agit d'un homme (Landon) ou d'une femme (Edlyn) : « romance » possible avec un PJ. Son niveau n'évolue pas au cours du scénario.
C'est un jeune Garde des Ombres ayant le rôle d'**Alistair** à Ostagar (instruire les recrues Gardes des Ombres). Il parle souvent d'Eamon le iarl de Golefalois qu'il respecte beaucoup. Le rendre sympathique aux PJ pour que sa mort soit plus dramatique. Il sera tué dans la tour par l'ogre (quand l'ogre a régénéré il le broie) ou quand le sommet de la tour est envahi par les engeances ou avant si un combat tourne mal et que le MJ veut corser le final de la tour avec l'ogre. Avant d'entrer dans la tour il confie les lettres de serment au PJ qui s'expose le moins (mage ou archer) pour qu'elles ne soient pas abîmées.
Homme / femme libre féreldien, guerrier niveau 5.

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Initiative)	3
Force (Lames lourdes)	5
Magie	0
Perception (Vue)	1
Ruse (Military Lore, Religion)	1
Volonté (Autodiscipline, Courage)	3

Combat	Score
Déplacement	10
Points de vie	60
Défense (avec bouclier)	13 (17)
Armure	8
Épée longue	8 / 2d6 + 5

Pouvoirs
Stunts favoris : Defensive Stance (1 SP), Knock prone (2 SP).
Talents : Armor Training (Compagnon), Quick reflexes (Compagnon) et Style Arme et bouclier (Compagnon).
Groupes d'armes : Arcs, Lames lourdes, Brawling et Bludgeons.

Équipement
Épée longue en acier de bonne qualité (Attaque +1), maille lourde en acier de bonne qualité (Armure +1), bouclier lourd, deux potions de soins (4d6 + Con).

Marais

Rencontre avec Morrigan

« Tiens, tiens, tiens. Mais qui voilà ? »

Une belle femme brune, vêtue d'une légère tenue de mage bordeaux et noir, descend les restes d'un escalier qui ne mène plus nulle part. Personne n'a remarqué sa venue. Elle s'avance vers les recrues en parlant.
« Êtes-vous des vautours ? Des charognards fouillant parmi les os blanchis d'un cadavre depuis longtemps abandonné ? Ou bien n'êtes-vous que des intrus ayant pénétré sur mes terres sauvages en quête d'une proie facile ? Voilà quelque temps que je vous observe. Où vont-ils ? Que font-ils ? Ces questions me taraudent. »

Les recrues (autres que les PJ) sont assez inquiètes car les sorcières des marais ont une sinistre réputation de puissantes magiciennes (transformation des ennemis, pactes démoniaques, etc.).

Rencontre avec Flémeth

Une vielle femme aux cheveux grisonnants mais aux yeux encore vifs, se tient à l'entrée d'une cabane et semble attendre la troupe.

« Hmm, c'est ce que je pensais » sont ces premiers mots à leur arrivée.
« Vous voulez nous faire croire que vous nous attendiez ? » ne peut s'empêcher de lancer Landon.
« Je ne veux rien de vous, et surtout pas vous faire croire quoi que ce soit. Celui qui refuse l'évidence n'est pas moins sot que celui qui accepte le mensonge ! »

Elle a récupéré les parchemins car le sceau magique a cédé il y a bien longtemps. Elle les a donc protégés et accepte de les remettre à Landon.

Cérémonie de l'Union

Il faut une fiole de sang d'engeance par recrue.

Duncan débute la cérémonie de l'Union en prenant la parole.

« Les origines de la Garde des ombres remontent au premier Enclin. L'humanité était alors au bord du gouffre. Les premiers Gardes des ombres burent le sang de l'engeance et apprirent à dominer leur corruption. Telle est la source de nos pouvoirs et de notre victoire. »

Landon complète les paroles de Duncan.
« Quiconque survit à l'Union acquiert l'immunité à la souillure de l'engeance et peut l'employer à terrasser l'Archidémon. »
Duncan :
« Avant de commencer prononçons une nouvelle fois les mots des premiers d'entre nous. Landon ? »

La tête humblement baissée, Landon prie.
« Unissons-nous, frères et sœurs.
Unissons-nous dans les ombres contre lesquelles nous veillons.
Unissons-nous pour remplir ensemble notre devoir éternel.
À ceux qui vont mourir, je dis ceci : votre sacrifice ne sera pas oublié.
Un jour prochain, nous vous rejoindrons dans la mort. »

Duncan verse dans le calice la préparation des mages mélangée au sang d'engeances. Il se retourne vers les recrues, le calice à la main, tendu vers eux.
« Soumettez-vous à la souillure de l'engeance pour le bien du plus grand nombre. »

La boisson de l'Union est un liquide rougeâtre ardent et corrosif qui déchire les entrailles de celui qui le boit. Elle semble s'insinuer dans les moindres parcelles de son corps et de son âme, transformant le buveur en autre chose. Il est alors submergé d'images terriblement réelles : un grand dragon écrasant le personnage par sa puissance et sa présence. Le dragon le voit et le connaît. Son cri inhumain plonge le personnage dans l'inconscience.
Daveth boit le premier la décoction contenant du sang corrompu (lancer les dés pour faire croire que cela se joue aux dés) et en meurt, **Ser Jory** prend alors peur et se fait tuer par Duncan. Les PNJ restants meurent en buvant ; les PJ boivent après Daveth. La cérémonie consiste principalement en boire un mélange contenant du sang d'engeances et du lyrium, les PNJ en meurent mais les PJ ne meurent pas. Chaque PJ doit cependant faire un jet de Constitution (Endurance) :

- 10 ou moins : le PJ s'évanouit et se réveille au bout de quelques heures (7 – résultat du dé dragon) et subit un malus de -2 (-4 si le jet de dés est un triple 1) à toutes ses actions pendant la même durée après s'être réveillé.
- 11-15 : le PJ s'évanouit et se réveille au bout de quelques heures (7 – résultat du dé dragon).
- 16-20 : le PJ s'évanouit et se réveille en quelques minutes (7 – résultat du dé dragon).
- 21-25 : mal au ventre, envie de vomir et la tête tourne. Le PJ pris de vertiges tombe mais reste conscient.
- 26 ou plus : pas d'effet visible (à part un rot, peut-être).

Après la cérémonie, Duncan leur remet à chacun un médaillon aux armes des Gardes des ombres contenant une goutte de leur sang et de sang d'engeance, ainsi qu'un tabar des Gardes des ombres. Les affaires des morts seront renvoyées à leur famille après la bataille (donc elles ne le seront pas).

Conseil de guerre

Cailan : Ma décision est irrévocable, je mènerai cet assaut aux côtés des Gardes des ombres.
Loghain : C'est de la folie Cailan ! Le risque est trop grand pour que vous alliez jouer les héros en première ligne.
Cailan : Si tel est le cas, nous devrions peut-être nous résoudre à attendre les renforts orlésiens.
Loghain : Je le répète c'est pure sottise de voir en Orlaïs le salut de Férelden !
Cailan : Pure sottise ? Non. Nos querelles avec les orlésiens appartiennent au passé et rappelez-vous qui est le roi.
Loghain : Je suis heureux que de son vivant Maric n'est pas vu son fils offrir Férelden à ceux qui nous ont opprimés un siècle durant !
Cailan : Alors nos forces actuelles devraient suffire, vous en conviendrez ? Duncan, vos hommes sont-ils prêts ?
Loghain : Oui, Majesté.
Cailan : Et voilà vos recrues. Je crois que des félicitations s'imposent.

Cailan : Vous pouvez être fière de rallier leurs rangs. Nous aurons bien besoin de tous les vôtres.
Loghain : Votre fascination pour la gloire et les légendes nous perdra tous, Cailan.
Cailan : Soyez raisonnable.
Loghain : Soit. Formulez votre stratégie. Les Gardes des ombres et moi-même poussons les engeances à charger, et puis ?
Cailan : Vous transmettrez à la tour d'Ishal l'ordre d'allumer le fanal pour que mes troupes chargent depuis leur couvert.
Loghain : Pour prendre en tenaille les engeances, c'est vrai. Et qui allumeras le fanal ?
Cailan : J'ai y posté quelques hommes. C'est une tâche cruciale mais guère périlleuse.
Loghain : Alors dépêchons notre élite. Détachez-y **Landon** et nos jeunes Gardes des ombres.
Cailan : Très bien.
Loghain : Vous faites trop confiance à ces Gardes des ombres. Est-ce bien sage ?

Cailan : Cessez de voir le mal partout Loghain. Les Gardes des ombres luttent contre l'Enclin, tous autant qu'ils sont.
Loghain : Majesté, il pourrait être judicieux d'envisager l'apparition de l'archidémon.
Cailan : Il n'y a eu aucun signe de dragon dans les terres sauvages. N'est-ce pas la raison de votre présence, Duncan ?
Duncan : Mais... Certes, Majesté.
Cailan : Qu'il me tarde d'en être à ce moment de gloire ! Les gardes des ombres, aux côtés du roi de Férelden face à l'immonde menace.
Loghain : Oui, Cailan. Pour notre plus grande gloire à tous.

La tour d'Ishal

Dans la tour : mabaris massacrés dans leurs cages ; pas de baliste à l'intérieur.
Flémeth, métamorphosée en dragon, sauve les PJ alors qu'il n'en reste qu'un debout, au maximum. Ce dernier peut voir, ou non, les engeances s'enflammer (souffle de dragon) avant de sombrer dans l'inconscience sans savoir ce qui se passe. **Landon / Edlyn** ne survit pas.

Sauvés par Flémeth

Faire jouer le combat final dans la tour (après celui contre l'ogre) jusqu'à ce que tous les personnages tombent contre la horde d'engeances. Le dernier debout croira voir, alors qu'il s'écroule, un dragon (comme dans ses rêves) et les engeances se consumer dans les flammes. Flémeth, sous forme de dragon, les sauve en détruisant ou mettant en fuite les engeances de la tour d'Ishal puis les transporte par voie aérienne jusque chez elle.

Landon / Edlyn n'a pas survécut. S'il est encore vivant après le combat contre l'ogre, il charge une des chefs de la horde et meure (salement) sous les yeux des personnages.

Les personnages restent alités chez Flémeth trois jours. Trois jours permet que l'annonce de la défaite puisse se propager au-devant d'eux et cela leur permet aussi de devancer la horde des engeances.

Les personnages gagnent un point de Corruption car, dans la tour, ils se sont tellement couverts de sang d'engeance qui a fini par les imprégner.

Lothering

Mettre en avant **l'ambiance fin du monde**, le désespoir et la misère des habitants et des réfugiés : prédicateurs de la fin du monde, enfants seuls qui mendient, blessés, malades, etc. Avoir un qunari dans l'équipe augmentera l'hostilité des habitants, pas forcément des réfugiés.

La taverne s'appelle le **refuge de Dane**. Le village est surpeuplé suite à l'arrivée massive de réfugiés. Des enfants crient et courent partout. Si les personnages répondent positivement aux premiers mendiants osant leur demander un petit quelque chose, ils sont alors assaillis de toute part.

Les quelques **templiers** présents sont totalement débordés, quelqu'un ressemblant à un mage ou à un garde des ombres est une affaire secondaire pour eux. Ils assurent la protection de la chantrie et de son personnel qui essaie d'aider les nécessiteux. Ils savent qu'ils ne seront pas capables d'arrêter les engeances mais ils restent.

Rencontres et événements :

1. **Brigands à l'entrée du village** demandant le paiement d'une taxe de passage. Ils possèdent tout un tas de bric-à-brac qui devait constituer les maigres possessions de familles qu'ils ont dépouillées. D'autres brigands sont autour du village, n'osant pas entrer à cause des templiers. Un personnage peut éventuellement reconnaître d'anciens membres de l'armée parmi les brigands.
2. Une **meute de loups** en bordure du village. Elle a été poussée par les engeances et attirée par des troupeaux. Des cadavres d'humains ne sont pas loin.
3. S'il y a un **elfe** dans le groupe de PJ, un couple d'elfes (citadins) et leurs enfants s'approche pour leur demander de quoi manger.
4. Des **hommes de Loghain** les attaquent pour récupérer la prime.
5. Des **réfugiés** miséreux les attaquent pour récupérer la prime (après ceux de Loghain pour que les PJ soient au courant).

Golefalois

Alistair

Si les PJ laissent tomber le village de Golefalois, **Alistair** (s'il existe) s'en réchappe de justesse et ne les portera pas dans son cœur. Il retournera à Golefalois après que l'abomination ait été vaincue.
Tout au long de leurs aventures, les PJ doivent comprendre qu'ils n'ont d'autre choix que s'allier avec Eamon le iarl de Golefalois contre Loghain : assassins, têtes mises à prix, chasseurs de primes, statut de hors-la-loi, etc.

Connor

Si les PJ vont chercher les **mages** alors qu'ils n'ont pas accompli la quête de la tour des mages, ils perdent du temps et l'enfant massacre du monde et crée de nouveaux cadavres animés.

Connor possédé par un puissant démon du désir

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Escroquerie, Négociation, Persuasion, Séduction)	6
Constitution	0
Dextérité (Bagarre)	2
Force	1
Magie (Bâton de mage, Entropie, Magie du sang)	6
Perception (Empathie)	4
Ruse (Arcanes)	4
Volonté	4

Combat	Score
Déplacement	12
Points de vie	50
Points de magie	80
Défense	16
Armure	4
Bâton de mage	8 / 1d6 + 6

Pouvoirs
Stunts favoris : sarcasmes (2), position défensive (2), armure arcanique (1+), bouclier mana (3), magie guérisseuse (3), sort prolongé (3), malédiction mineure (2), Regard langoureux (4 SP, cf. ci-dessous).
Talents : Magie entropique (maître).
Groupes d'armes : Bagarre.
Aura de résistance à la magie : les alliés du démon se trouvant dans les 6 yards ont un bonus de +1 pour résister aux sorts (+2 contre les sorts de l'Esprit).
Aura démoniaque : Armure 4
Un pied dans l'Immatériel : Défense +4
Regard langoureux : pour 4 points de stunt, le démon peut effectuer un test de Communication (séduction) contre Volonté (Autodiscipline) d'une cible. Si le démon réussit, sa victime passe son prochain tour à admirer le démon et ne peut faire aucune action.
Sorts :
Entropie : Affliction Hex, Curse of mortality, Daze, Death magic, Drain Life, Horror, Paralyze, Vulnerability Hex, Weakness.
Magie du sang : Blood wound, Hemorrhage, Blood Slave.

Immatériel

Si un **PNJ** est désigné pour aller dans l'Immatériel, il réussira sa mission sans négocier.

Le paysage est vallonné, aucun contour n'est net et il y a une légère brume. Des humanoïdes fantomatiques errent dans ces lieux, ce sont les dormeurs. Avec un test de perception auditive SR 15 réussit, le personnage entendra les voix de Connor et Eamon, sinon, il n'entendra que celle de Connor, celle d'Eamon est affaiblie par le poison.

Eamon : Connor ? M'entends-tu mon fils ?
Connor : Papa ? Où tu es ? Il fait si froid. Je veux rentrer au château ! Papa !
Eamon : Connor ! Tiens bon !

Si le personnage essaie de communiquer avec Eamon, ce dernier ne le remarquera pas. Il ne cessera de dire qu'il est perdu et d'appeler Connor.
Quand le personnage retrouve Connor, ce dernier (le démon du désir en fait) l'invective :
« Vous ! C'est vous qui faites souffrir Papa ! Et moi, vous me faites du mal aussi ! Pourquoi ? Pourquoi agissez-vous comme ça ? Partez ! »

Si la ruse ne fonctionne pas et que le personnage refuse de partir, alors la voix de Connor change pour devenir une voix chaude, suave, charmante et sensuelle :

« Maintenant, va-t-en mon bel et puissant visiteur. Tu es ici chez moi, tu n'as pas le droit d'interférer dans mes affaires. »

Il est possible d'intimider le démon pour qu'il s'en aille : test de **Communication (Persuasion ou Intimidation) SR 20**. Si le personnage refuse toujours de partir, la voix devient menaçante.
« Ne cherche pas les ennuis, mortel !
Si tu décides de partir, j'exaucerai un de tes désirs. »

Si le personnage l'agresse, alors Connor se transforme en démon du désir et le **combat** s'engage. Si le combat tourne en sa défaveur, le démon recule et demande pitié.
« Arrête ! Je n'ai nullement envie de me confronter à toi. Ta puissance est supérieure à la mienne, je le reconnais. L'âme de cet enfant me suffit, la tienne ne craint rien. Laisse-moi ce petit être et en échange, je te donnerai ce que tu veux.
Si le personnage se montre inflexible, le démon essaie encore de négocier.
Si c'est ce que pourraient penser tes amis qui te gène, je peux m'en aller quelques temps. Ainsi ils ne sauront rien de notre arrangement. J'aiderai Connor à passer sa Confrontation en repoussant les autres démons puis je reviendrai.
Que veux-tu pour cela ? Le savoir interdit ? Le plaisir charnel ? L'amour ? La puissance ? La richesse ? Je peux te donner une de ces choses. »

Le démon peut aussi offrir cela pour avoir la vie sauve.

Ce que peut offrir le démon :
- Des **connaissances interdites** : accès à la spécialisation Mage du sang et gain du sort Blood sacrifice.
- Le **plaisir charnel** (avec le démon) : tout ce que veut le mage. Le démon peut prendre l'apparence de n'importe qui (ou quoi).
- L'**amour** : Communication +1 et focus Séduction s'il ne l'a pas déjà, sinon +1 en Séduction envers le sexe qui lui plait. Il plait plus aux personnes de sexe opposé du groupe.
- La **puissance** : un nouveau talent ou plus un niveau dans un talent déjà possédé ou un focus ou un groupe d'armes ou un sort ou plus un point de progression dans une caractéristique.
- La **richesse** : le personnage connaît un endroit où sont enterrées 20d6 pièces d'or.

Démon du désir

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Escroquerie, Négociation, Persuasion, Séduction)	6
Constitution	0
Dextérité (Bagarre)	2
Force	0
Magie (Bâton de mage, Entropie, Magie du sang)	6
Perception (Empathie)	4
Ruse (Arcanes)	4
Volonté	4

Combat	Score
Déplacement	12
Points de vie	50
Points de magie	80
Défense	16
Armure	4
Bâton de mage	8 / 1d6 + 6

Pouvoirs
Stunts favoris : sarcasmes (2), position défensive (2), armure arcanique (1+), bouclier mana (3), magie guérisseuse (3), sort prolongé (3), malédiction mineure (2), Regard langoureux (4 SP, cf. ci-dessous).
Talents : Magie entropique (maître).
Groupes d'armes : Bagarre.
Peau démoniaque : Armure 4
Sorts :
Entropie : Affliction Hex, Curse of mortality, Daze, Death magic, Drain Life, Horror, Vulnerability Hex, Weakness.
Magie du sang : inutilisable dans l'Immatériel.

Récompense

Récompenses tirées des réserves de Golefalois

Pour avoir mis fin aux agissements du démon possédant Connor, le bann **Teagann** offre ce qui suit (il ne peut pas donner plus car la guerre est proche) :
- 3 pierres de lumière (glowstones, GMG1 p. 40) : lumière pendant 2d6 mois.
- 20 flèches de blessures (wunding missile, GMG1 p. 40) : dégâts +2.
- Une potion par personne : soins (4d6+Constitution) ou lyrium (2d6+Magie)
- Peinture de guerre (warding paint, GMG2 p. 37) : Armure +5, pour mabari, tient au maximum une semaine.
- Des armes de qualité supérieure si les personnages n'en ont pas : acier, attaque +1
- 1 PO par personne.

S'ils ont **sauvé Connor et Isolde**, Isolde leur donne ce qu'elle gardait pour Connor :
- +1 PO par personne.
- Anneau bouclier (ring of shielding, GMG1 p. 40) : stunt Bouclier mana coûte 2 au lieu de 3.

- Maille du brave (stalwart mail, GMG1 p. 40) : armure légère de mailles en acier pour nain, Armure 6, Encombrement -1.
- Potion de bonne fortune (Potion of fortune and skill, GMG2, p. 37) : +2 SP à chaque stunt pour un combat.

Si les PJ ont **tué Connor** et qu'Isolde est toujours vivante, alors Isolde est devenue une ennemie mortelle. Elle fera tout ce qui sera en son pouvoir pour leur nuire, seule la guérison de d'Eamon atténuera sa colère.

Tour des mages

Pas d'Immatériel. Les PJ trouvent la **litanie d'Andralla** sur un cadavre mais le contre n'est pas réussi automatiquement, il faut réussir un test en opposition Magie (Esprit) contre 20.
Dans la tour, les PJ peuvent trouver de **nombreux objets** offrant des bonus aux mages : bâtons, robes, coiffes, anneaux, potions de lyrium (et autres), etc. Wynne et les templiers ne les laisseront pas partir avec trop de choses.

Wynne et les rescapés

Si les PJ disent vouloir tuer tous les mages, Wynne et ses compagnons les attaquent. La feuille de Wynne est sur www.archaos-jdr.fr car elle peut être utilisée en PNJ.

4 Mages du Cercle (mage 5)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Étiquette, Négociation, Persuasion)	2
Constitution (Endurance)	1
Dextérité	1
Force	0
Magie (Bâton de mage, école)	5
Perception	2
Ruse	2
Volonté (Autodiscipline)	3

Combat	Score
Déplacement	11
Points de vie	40
Points de magie	50
Défense	11
Armure (de pierre)	5
Bâton de mage	7 / 1d6 + 5

Pouvoirs
Stunts favoris : Position défensive (2), Armure arcanique (1+), Bouclier mana (3).
Talents : Connaissances (novice), École de magie (compagnon).
Sorts communs : Rock armor, Winter grasp, Heal
Chaque mage possède sa spécialité :
Élementaire : Shock, Lighting, Stonefist
Création : Glyph of paralysis, Spell Wisp, Grease
Esprit : Spell shield, Mana drain, Mind blast
Entropie : Drain life, Weakness, Paralysis
Équipement : bâton de mage, robe du Cercle (Puissance magique +1), 2d6 PA.

Uldred

Il y a 7 mages, dont Irving, dans la chambre de la Confrontation. Ils sont dans un tel état qu'ils ne peuvent rien faire, sauf être transformés en abomination par Uldred.

Uldred (puissante abomination)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Endurance)	5
Dextérité (Bagarre)	4
Force	4
Magie (Entropie)	8
Perception (Vue)	3
Ruse	2
Volonté (Autodiscipline)	6

Combat	Score
Déplacement	14
Points de vie	80
Points de magie	80
Défense	16
Armure	8
Griffes	10 / 2d6 + 8

Pouvoirs
Stunts favoris : Attaque éclair démoniaque (2), Coup puissant (2), Coup mortel (5).
Talents : Connaissances (novice), École de magie (compagnon).
Attaque éclair démoniaque : 2 SP. Comme le stunt attaque éclair mais fonctionne aussi avec les sorts touchant une cible. Un sort touche la même cible mais ne requière pas de lancer de sort, sa puissance est 19 et doit être choisi parmi : Daze, Drain life ou Weakness.
Explosion de chair : quand les PV d'Uldred sont réduits à 0, il explose. Toute personne se trouvant dans les 4 yards reçoit 3d6 de dégâts.
Puissance arcanique : Uldred utilise son score de Magie pour déterminer ses bonus d'attaque et de dégâts en mêlée.
Main démoniaque : pour 3 SP, Uldred peut réaliser le stunt spécial Main démoniaque après une attaque à mains nues. Il attrape la cible et commence à serrer, infligeant 1d6 + 8 dégâts pénétrants. Uldred peut maintenir l'écrasement en tant qu'action majeure, infligeant les dégâts à chaque round. La victime doit réussir un test opposé de Force (Might) ou Dextérité (Acrobatie) contre la Magie d'Uldred pour réussir à s'échapper.

Un allié de la victime adjacent peut aussi réaliser un stunt spécial pour 2 SP pour libérer l'écrasé. En une action mineure, un ogre peut choisir de projeter au loin sa victime, lui infligeant 1d6 + 8 dégâts pénétrant mais la libérant.
Puissance démoniaque : +1 point de stunt
Peau démoniaque : armure 8
Réflexes démoniaques : défense +2
Conversion démoniaque : en deux actions majeures, Uldred peut convertir au plus deux mages qu'il a préparés (pas les PJ) en abomination.
Sorts : Weakness, Paralyze, Drain life, Death magic, Curse of mortality, Daze, Horror

Orzammar

Rappel : tous les nains vivant à Orzammar ont +2 pour **résister à la magie**.

Dorsales de givre

Chasseurs de primes

2 Pisteurs (voleur 5)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Course, Endurance)	2
Dextérité (Arcs, Discrétion)	4
Force	1
Magie	0
Perception (Pistage)	4
Ruse (Nature)	2
Volonté	2

Combat	Score
Déplacement	14
Points de vie	40
Défense	14
Armure	3
Arc long	6 / 1d6 + 7
Épée courte	5 / 1d6 + 3

Pouvoirs
Stunts favoris : Mise à terre (1 avec l'arc), Perce armure (1).
Talents : Reconnaissance (novice), Style archer (compagnon), Tireur d'élite (novice).
Capacité spéciales : Attaque sournoise, Armure de voleur, Bluff
Équipement : épée courte, dague, arc long, affaires de voyage, armure de cuir légère, 3d6 PA.

6 brutes

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	0
Constitution (Endurance)	1
Dextérité	1
Force (Intimidation, Armes contondantes ou Haches)	3
Magie	0
Perception	1
Ruse	0
Volonté	1

Combat	Score
Déplacement	11
Points de vie	40
Défense (avec bouclier)	11 (13)
Armure	3
Masse ou hache	5 / 2d6 + 3

Pouvoirs
Stunts favoris : Coup puissant (2), Position défensive (2).
Talents : Style arme et bouclier (novice), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (novice).
Équipement : masse, bouclier moyen, affaires de voyage, armure de cuir légère, 2d6 PA.

Chef (guerrier 6, berserker)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	0
Constitution (Endurance)	4
Dextérité (Équitation, Initiative)	3
Force (Intimidation, Lames lourdes)	5
Magie	0
Perception	1
Ruse (Héraldique)	1
Volonté (Autodiscipline)	3

Combat	Score
Déplacement	10
Points de vie	75
Défense	13
Armure	7
Épée à deux mains	8 / 3d6 + 5

Pouvoirs
Stunts favoris : Coup double (3), Coup puissant (1).
Talents : Style arme à deux mains (maître), Bagarre (compagnon), Entraînement aux armures (novice), Berserker (novice).
Équipement : épée à deux mains en acier de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 3d6), dague, affaires de voyage, armure de mailles lourde, arbalète, une potion de soins (2d6 + Constitution), 5d6 PA, un avis de recherche concernant les PJ (prime 3 PO par tête).

Envoyé de Loghain

Imrek, l'envoyé de Loghain, a pour gardes du corps un chevalier et un mage. Leur guide les aidera mais s'il voit que la partie est perdue, il fuiera.

Imrek (guerrier 9, champion)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership, Étiquette)	3
Constitution (Endurance)	4
Dextérité (Équitation, Initiative)	3
Force (Intimidation, Armes contondantes, Prouesse de force)	5
Magie	0
Perception (Vue)	2
Ruse (Héraldique)	1
Volonté (Courage)	2

Combat	Score
Déplacement	8
Points de vie	95
Défense	13
Armure	11
Marteau à deux mains	8 / 2d6 + 8

Pouvoirs

Stunts favoris : Coup double (3), Coup puissant (1).

Talents : Style arme à deux mains (compagnon), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (maître), Style archer (novice), Champion (compagnon).

Expert strike : peut se donner un malus à l'attaque (de 1 à 3) pour avoir un bonus aux dégâts équivalent, ou se donner un bonus à l'attaque pour un malus aux dégâts.

Équipement : marteau à deux mains en acier de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 2d6+3), dague, affaires de voyage, cheval équipé, armure de plaques lourde de qualité supérieure en acier (Armure 11, Encombrement -5), arbalète, une potion de soins (4d6 + Constitution), 5d6 x 5 PA.

Chevalier (guerrier 8, champion)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	3
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Acrobatie, Équitation, Initiative)	4
Force (Intimidation, Lames lourdes)	5
Magie	0
Perception (Vue)	1
Ruse (Héraldique)	1
Volonté (Autodiscipline)	2

Combat	Score
Déplacement	9
Points de vie	75
Défense (avec bouclier)	14 (17)
Armure	11
Épée longue	8 / 2d6 + 5

Pouvoirs

Stunts favoris : Coup double (3), Position défensive (1).

Talents : Style arme et bouclier (maître), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (compagnon), Style archer (novice), Champion (compagnon).

Équipement : épée longue en acier de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 2d6), dague, affaires de voyage, cheval équipé, armure de plaques lourde de qualité supérieure en acier (Armure 11, Encombrement -5), bouclier lourd, arbalète, une potion de soins (4d6 + Constitution), 5d6 x 5 PA.

Guide (voleur 8, tireur d'élite)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Course, Endurance)	3
Dextérité (Acrobatie, Arcs, Discrétion, Équitation)	5
Force	1
Magie	0
Perception (Vue)	4
Ruse (Art de la guerre)	2
Volonté (Autodiscipline)	2

Combat	Score
Déplacement	15
Points de vie	65
Défense	15
Armure	5
Arc long	8 / 1d6 + 7
Épée courte	5 / 1d6 + 3

Pouvoirs

Stunts favoris : Mise à terre (1 avec l'arc), Perce armure (1), attaque éclair (2).

Talents : Reconnaissance (novice), Style archer (maître), Tireur d'élite (compagnon).

Capacité spéciales : Attaque sournoise, Armure de voleur, Bluff, Coup vicieux

Équipement : épée courte, dague, arc long en if de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 1d6+3, portée courte 29 yards, portée longue 65 yards), affaires de voyage, cheval équipé, armure de cuir lourde de qualité supérieure (Armure 5, Encombrement -1), une potion de soins (4d6 + Constitution), 5d6 x 5 PA.

Le guide est en retrait. Il laisse les 3 autres discuter avec les nains gardant la porte.

Mage du Cercle (mage 8, mage de force)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Étiquette)	3
Constitution (Endurance)	2
Dextérité (Équitation)	1
Force	0
Magie (Bâton de mage, Magie élémentaire)	6
Perception (Empathie)	1
Ruse (Arcanes, Écriture, Histoire)	2
Volonté (Autodiscipline)	3

Combat	Score
Déplacement	11
Points de vie	55
Points de magie	60
Défense	11
Armure (de pierre)	5
Bâton de mage	9 / 1d6 + 6

Pouvoirs
Stunts favoris : Position défensive (2), Armure arcanique (1+), Bouclier mana (3).
Talents : Connaissances (novice), Primal magic (maître), Mage de force (compagnon).
Sorts : Rock armor, Winter grasp, Heal, Frost weapon, Mana drain, Shelter, Cone of cold, Fist of the Maker, Telekinetic burst
Équipement : bâton de mage en if de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 1d6, portée +10%), affaires de voyage, cheval équipé, une potion de soins légers (2d6 + Constitution), une potion de lyrium (2d6 + Magie), 5d6 x 5 PA.

Ville d'Orzammar

Visuel : Erebor au début du film Bilbo - un voyage inattendu.
Ambiance tendue donnant l'impression que la guerre civile peut éclater à tout moment.

Première rencontre

Quand les PJ arrivent au Cornal roturier, deux commerçant se disputent au sujet des deux prétendants. Ils finissent par sortir hache et épée et l'un d'eux meurt avant que les gardes n'interviennent.

Pro-Bhelen

Les arguments des pro-Bhelen sont :

- S'ouvrir à l'extérieur est bon pour le commerce.
- Il faut assouplir le système des castes car cela a déchiré de nombreuses familles.
- Il faut être moderne !
- Assouplir les castes permettrait d'avoir plus de combattants pour lutter contre les engeances, en recrutant des parias.
- Bhelen est un Aeducan.
- Harrowmont est vieux et coincé par la tradition.
- Les parias sont aussi des nains d'Orzammar.

Pro-Harrowmont

Les arguments des pro-Harrowmont sont :

- Les nains n'ont besoin de personne. On a vu ce que ça a donné quand les humains se sont occupés des affaires des elfes.
- Nous avons toujours vécu comme ça, pourquoi faudrait-il changer ? Ça fonctionne bien jusqu'à maintenant.
- Harrowmont dirigeait main dans la main avec le défunt et regretté roi Endrin. Il sait de quoi il parle alors que Bhelen est jeune, inexpérimenté et n'a pas été préparé à devenir roi car il n'est que le troisième fils.
- Bhelen est ensorcelé par Rica Brosca, la paria qui partage sa couche. Sans elle, il respecterait les traditions, comme son père.
- Les Harrowmont sont une famille puissante et renommée.
- Jamais un paria ne pourra travailler, ils ont le vol et la fainéantise dans le sang. Il n'y a qu'à regarder autour de nous pour le confirmer.
- Les Aeducan ne sont plus ce qu'ils étaient. L'un des frères de Bhelen est un fratricide, voir un parricide car il parait qu'Endrin aurait été empoisonné.

Fanatiques

Les fanatiques sont de la faction opposée à celle choisie par les PJ. Ils sont au moins aussi nombreux que les PJ.
Fanatique (combattant agressif)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	0
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Bagarre)	1
Force (Intimidation, Lames lourdes)	4
Magie	0
Perception	1
Ruse	0
Volonté (Courage)	3

Combat	Score
Déplacement	5
Points de vie	30
Défense	11
Armure	8
Épée à deux mains	6[9] / 3d6 + 4[7]

Pouvoirs
Stunts favoris : Coup double (4), Coup puissant (1), Fanatisme (6).
Fanatisme : pour 6 points de stunt, le fanatique peut obtenir un bonus de +3 en Force (une seule fois) pour le reste du combat contre ses ennemis. De plus, s'il tombe à zéro PV alors qu'il n'a pas encore agit pour ce tour, il reste debout jusqu'à ce qu'il ait agi.
Talents : Style arme à deux mains (compagnon), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (compagnon).
Équipement : épée à deux mains, armure de plaques légère, 1d6 x 5 PA

PNJ secondaires

Boermor
Boermor a perdu ses cochards et les cherche dans le Cornal roturier.

Filda
Filda pleure son fils Ruck disparu dans les Tréfonds.

Dagna
Dagna, fille du forgeron Janar, veut étudier la magie au Cercle des mages.

Frère Burkel

Frère Burkel souhaite ouvrir une Chantrie à Orzammar.

Orta
Au Façonnat, Orta cherche des preuves comme quoi sa famille descend de Kelana Ortan, le dernier membre de la famille Ortan. Elle pense qu'un registre devrait se trouver dans le thaig Ortan.

Mardy
Mardy, la sœur du PJ nain des taudis est enceinte du PJ nain noble. Ce dernier a condamné son enfant à être un sans caste.

Rogek
Dans les Taudis, Rogek veut écouler son Lyrium. Il veut vendre son lyrium 50 PO (40 PO si un test de persuasion moyen est réussi) aux PJ qui pourront alors le revendre 60 PO (65 PO si un test de persuasion difficile est réussi, ou un test d'intimidation moyen) à Godwin au Cercle des mages.

Widron
Chez Bhelen, le médecin Widron est au chevet d'une princesse. Pour la sauver, il a besoin d'ingrédients qu'on ne trouve que dans les Tréfonds.

Zerlinda
Zerlinda, commerçante, est déshonorée pour avoir eu une fille avec un paria. Son père, Ordel, l'a reniée pour cela.

Taverne de Tapster

- Corra : barwoman.
- Seigneur Denek Helmi : dashyr de la maison Helmi.
- Oghren : ivrogne qui a perdu sa femme.
- Ordel : père de Zerlinda.
- Nevin : un membre de l'expédition du Prince Bhelen chargée de retrouver Branka.

Arène

Baizyl Harrowmont

Baizyl est l'amant de Revelka Aeducan, mariée au Dashir Bemot. **Myaja** possède des lettres compromettantes sur leur relation et l'oblige à ne pas combattre pour Harrowmont. Si on lui demande son prix pour les lettres, il proposera 10 PO, on peut le persuader de monter à 15 PO.

Baizyl (guerrier 8, champion)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	3
Constitution (Endurance)	2
Dextérité (Initiative, Bagarre)	5
Force (Intimidation, Lames lourdes, Prouesses de force)	5
Magie	0
Perception (Vue)	1
Ruse	1
Volonté (Autodiscipline, Courage)	2

Combat	Score
Déplacement	9
Points de vie	60
Défense (avec bouclier)	15 (19)
Armure	11
Épée longue	8 / 2d6 + 6

Pouvoirs
Stunts favoris : Coup double (3), Position défensive (1), Menacer (1).
Talents : Style arme et bouclier (maître), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (maître), Champion (compagnon).
Équipement : épée longue en acier de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 2d6+1), armure de plaques lourde de qualité supérieure en acier (Armure 11, Encombrement -4), bouclier lourd en acier.

Gwiddon

Un membre de l'Assemblée a dit à Gwiddon que Harrowmont va céder le trône à Bhelen et depuis il ne veut pas être impliqué dans la politique. Il s'est retiré du combat pour éviter la honte sur lui et sa famille.

Gwiddon (guerrier 10, champion)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	3
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Initiative, Bagarre)	3
Force (Intimidation, Haches, Prouesses de force)	6
Magie	0
Perception (Vue)	1
Ruse	1
Volonté (Autodiscipline, Courage)	3

Combat	Score
Déplacement	7
Points de vie	100
Défense (avec bouclier)	13 (17)
Armure	11
Hache de bataille	9 / 2d6 + 6

Pouvoirs
Stunts favoris : Coup double (3), Position défensive (1), Menacer (1).
Talents : Style arme et bouclier (maître), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (maître), Champion (maître).

Équipement : hache en acier de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 2d6), armure de plaques lourde de qualité supérieure en acier (Armure 11, Encombrement -4), bouclier lourd en acier.

Seweryn (Ier adversaire)

Seweryn est le plus jeune champion de l'arène. Il a battu son père à l'âge de 12 ans.

Seweryn (guerrier 8, champion)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	3
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Initiative, Bagarre)	4
Force (Intimidation, Haches, Prouesses de force)	5
Magie	0
Perception (Vue)	1
Ruse	1
Volonté (Autodiscipline, Courage)	2

Combat	Score
Déplacement	8
Points de vie	70
Défense (avec bouclier)	14 (18)
Armure	11
Hache de bataille	8 / 2d6 + 5

Pouvoirs

Stunts favoris : Coup double (3), Position défensive (1), Menacer (1).

Talents : Style arme et bouclier (maître), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (maître), Champion (compagnon).

Équipement : hache en acier de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 2d6), armure de plaques lourde de qualité supérieure en acier (Armure 11, Encombrement -4), bouclier lourd en acier.

Myaja et Lucjan (2nd adversaire)

Myaja et Lucjan sont **jumeaux**, ce qui les autorise à combattre ensemble dans l'arène. En effet, pour les nains, les jumeaux sont une seule âme possédant deux corps.

Myaja (guerrier 5)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Endurance)	2
Dextérité (Initiative, Bagarre)	3
Force (Intimidation, Lames lourdes)	5
Magie	0
Perception (Vue)	3
Ruse	1
Volonté (Autodiscipline, Courage)	1

Combat	Score
Déplacement	6
Points de vie	55
Défense (avec bouclier)	13 (17)
Armure	11
Épée longue	8 / 2d6 + 5

Pouvoirs

Stunts favoris : Coup double (3), Position défensive (1), Menacer (1).

Talents : Style arme et bouclier (maître), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (compagnon).

Équipement : épée longue en acier de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 2d6), armure de plaques lourde de qualité supérieure en acier (Armure 11, Encombrement -5), bouclier lourd en acier.

Lucjan (voleur 5)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Course, Endurance)	1
Dextérité (Lames légères, Discrétion)	5
Force	3
Magie	0
Perception (Vue)	3
Ruse	2
Volonté (Autodiscipline)	1

Combat	Score
Déplacement	15
Points de vie	45
Défense	17
Armure	4
Rapière	8 / 1d6 + 6

Pouvoirs

Stunts favoris : Position défensive (1), Perce armure (1).

Talents : Reconnaissance (novice), Style armes de duel (compagnon).

Capacité spéciales : Attaque sournoise, Armure de voleur, Bluff

Équipement : rapière de qualité supérieure en acier (Attaque +1, Dégâts 1d6+3), armure de cuir lourde, petit bouclier à pointes.

Hanashan (Bème adversaire)

Hanasha est une **sœur du silence**. **Farinden** parle pour elle en suivant son langage des signes. Les sœurs du silence ont fait vœux de silence en l'honneur de la Haute Astyth la Grise qui a lutté pour que les femmes puissent être guerrières. Comme personne ne l'écoutait, elle s'est coupé la langue et s'est entraînée jusqu'à remporter le Grand tournois, ce qui l'a propulsée au rang de Haute.

Hanasha (guerrier 9, guerrier spirituel)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Initiative, Bagarre, Acrobatie)	3
Force (Intimidation, Lames lourdes)	6
Magie	0
Perception (Vue)	1
Ruse (Religions, Traditions)	1
Volonté (Autodiscipline, Courage)	4

Combat	Score
Déplacement	7
Points de vie	90
Défense (Guerrier mystique)	13 (14)
Armure	12
Épée à deux mains	8 ± 3 / 3d6 + 7 ± 3

Pouvoirs

Stunts favoris : Coup double (3), Coup puissant (1).

Talents : Style arme à deux mains (maître), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (maître), Guerrier spirituel (compagnon).

Équipement : épée à deux mains de qualité supérieure en véridium (Attaque +1, Dégâts 3d6+1), armure de plaques lourde de qualité supérieure en véridium (Armure 12, Encombrement -4).

Wojech et Velanz (4ème adversaire)

Wojech est le frère de Frandlin Ivo et membre de la maison **Ivo**, dernière maison noble d'Orzammar.

Wojech (guerrier 10, champion)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	3
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Initiative, Bagarre)	3
Force (Intimidation, Haches, Prouesses de force)	6
Magie	0
Perception (Vue)	1
Ruse	1
Volonté (Autodiscipline, Courage)	3

Combat	Score
Déplacement	8
Points de vie	100
Défense (avec bouclier)	13 (17)
Armure	11
Épée longue	9 / 2d6 + 7

Pouvoirs

Stunts favoris : Coup double (3), Position défensive (1), Menacer (1).

Talents : Style arme et bouclier (maître), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (maître), Champion (maître).

Équipement : hache en véridium de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 2d6+1), armure de plaques lourde de qualité supérieure en véridium (Armure 11, Encombrement -3), bouclier lourd en acier.

Velanz (voleur 10, assassin)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Course, Endurance)	1
Dextérité (Lames légères, Discrétion, Initiative)	6
Force	2
Magie	0
Perception (Vue)	3
Ruse	4
Volonté (Autodiscipline)	1

Combat	Score
Déplacement	14
Points de vie	70
Défense	16
Armure	5
Épée courte	9 / 1d6 + 4
Épée courte (2ème main)	9 / 1d6 + 3

Pouvoirs

Stunts favoris : Attaque éclair (2), Perce armure (1).

Talents : Reconnaissance (novice), Style armes de duel (maître), Assassin (maître).

Capacité spéciales : Attaque sournoise (+2d6), Armure de voleur, Bluff

Équipement : 2 épées courtes de qualité supérieure en acier (Attaque +1, Dégâts 1d6+2), armure de cuir lourde de qualité supérieure.

Piotin Aeducan (5ème adversaire)

Piotin Aeducan est une force de la nature et un cousin de Bhelen. Il est connu pour décapiter ses adversaires dans l'arène.

Piotin (guerrier 12, berserker)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Jeu)	1
Constitution (Endurance)	5
Dextérité (Initiative, Bagarre, Acrobatie)	2
Force (Intimidation, Prouesses de force, Haches)	6
Magie	0
Perception (Vue)	4
Ruse (Art de la guerre)	1
Volonté (Autodiscipline, Courage)	4

Combat	Score
Déplacement	8
Points de vie	120

Combat	Score
Défense	12
Armure	12
Épée à deux mains	9 / 3d6 + 9

Pouvoirs
Stunts favoris : Coup double (3), Coup puissant (1), Coup mortel (4).
Talents : Style arme à deux mains (maître), Réflexes rapides (compagnon), Entraînement aux armures (maître), Berserker (maître).
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Équipement : hache à deux mains en véridium de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 3d6+1), armure de plaques lourde de qualité supérieure en véridium (Armure 12, Encombrement -4).

Bras droit de Piotin (guerrier 10, gardien)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	1
Constitution (Endurance)	4
Dextérité (Initiative, Bagarre)	4
Force (Intimidation, Lames lourdes, Prouesses de force)	5
Magie	0
Perception (Vue)	2
Ruse	1
Volonté (Autodiscipline, Courage)	4

Combat	Score
Déplacement	8
Points de vie	110
Défense (avec bouclier)	14 (18)
Armure	11
Épée longue	8 / 2d6 + 5

Pouvoirs
Stunts favoris : Coup double (3), Position défensive (1), Menacer (1).
Talents : Style arme et bouclier (maître), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (maître), Gardien (maître).
Équipement : épée longue en acier de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 2d6), armure de plaques lourde de qualité supérieure en acier (Armure 11, Encombrement -4), bouclier lourd en acier.

2 sbires de Piotin

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	0
Constitution (Endurance)	2
Dextérité (Initiative)	2
Force (Haches)	4
Magie	0
Perception	1
Ruse	0
Volonté (Moral)	1

Combat	Score
Déplacement	5
Points de vie	40
Défense (avec bouclier)	12 (15)
Armure	11
Hache	6 / 2d6 + 4

Pouvoirs
Stunts favoris : Coup puissant (2), Position défensive (2).
Talents : Style arme et bouclier (novice), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (compagnon).
Équipement : hache en acier, armure de plaques lourde en acier, bouclier lourd en acier.

Cartel de Jarvia

Des membres du cartel attendent chez le PJ nain paria qu'il revienne (son retour en tant que garde des ombres a rapidement fait le tour des Taudis). Jarvia leur a donné l'ordre de le tuer afin de venger la mort de Beraht. Un des lieutenants possède une clé permettant d'entrer dans le cartel. Si le PJ n'est pas seul, ils menaceront de tuer sa mère (un membre du cartel tient un couteau sous sa gorge). Mardy n'est pas là, elle travaille.

Membre du cartel (voleur, paria)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Endurance)	1
Dextérité (Discrétion, Lames légères)	3
Force	1
Magie	0
Perception	2
Ruse	0
Volonté	0

Combat	Score
Déplacement	11
Points de vie	25
Défense	13
Armure	3
Épée courte	5 / 1d6 + 3
Épée courte (2ème main)	5 / 1d6 + 3

Pouvoirs
Stunts favoris : Perce armure (1), Position défensive (2).
Talents : Larcin (novice), Style armes de duel (novice).
Capacité spéciales : Attaque sournoise, Armure de voleur.
Équipement : 2 épées courtes, armure de cuir légère, 1d6 PA.

Lieutenants de Jarvia (voleur 8, assassin)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Endurance)	1
Dextérité (Lames légères, Discrétion, Initiative)	5
Force	2
Magie	0
Perception (Vue)	3
Ruse	3
Volonté (Autodiscipline)	1

Combat	Score
Déplacement	14
Points de vie	50
Défense	16
Armure	5
Épée courte	8 / 1d6 + 3
Épée courte (2ème main)	8 / 1d6 + 3

Pouvoirs
Stunts favoris : Attaque éclair (2), Perce armure (1).
Talents : Larcin (novice), Style à deux armes (maître), Assassin (compagnon).
Capacité spéciales : Attaque sournoise (+2d6), Armure de voleur, Bluff
Équipement : 2 épées courtes de qualité supérieure en acier (Attaque +1, Dégâts 1d6+2), armure de cuir lourde de qualité supérieure.

Jarvia (voleur 12, ombre)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	2
Constitution (Course, Endurance)	1
Dextérité (Lames légères, Initiative, Discrétion (+3))	6
Force (Intimidation)	0
Magie	0
Perception (Vue)	3
Ruse	5
Volonté (Autodiscipline)	1

Combat	Score
Déplacement	14
Points de vie	60
Défense	16
Armure	5
Épée courte	9 / 1d6 + 3
Épée courte (2ème main)	9 / 1d6 + 3

Pouvoirs
Stunts favoris : Attaque éclair (2), Perce armure (1), Position défensive (2), Coup mortel (5).
Talents : Larcin (novice), Style armes de duel (maître), Ombre (maître).
Capacité spéciales : Attaque sournoise, Armure de voleur, Bluff
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Équipement : 2 épées courtes de qualité supérieure en véridium (Attaque +1, Dégâts 1d6+3), armure du félon (The Felon's coat, GMG2 p.38, Armure 5, Encombrement 0, Dextérité (Acrobatie, Discrétion et Initiative) +1), Collier de la servante (GMG1, Handmaiden's necklace, p. 40, Communication (Persuasion et Séduction) +1) Potion de soins (4d6 + Constitution PV), Potion de bonne fortune (+2 SP à chaque stunt pendant tout un combat), trésor pour 6d6 x 10 PO (dont 3d6 de bijoux et objets portant des blason de nobles nains).

Tréfonds

Avant de partir

Oghren, **Orta** et **Filda** aborderont les PJ dès qu'ils sauront que ces derniers vont dans les Tréfonds. Oghren connait les Tréfonds et les marques secrètes de sa chère et tendre épouse Branka. Harrowmont le propose comme guide.

Sur la route

Les lieux sont oppressants et dangereux. Mettre des lieux sans lumière et d'autres sombres.
Des parties des Tréfonds sont **effondrés** mais des passages ont été creusés par les engeances.
Les PJ rencontrent des **hordes d'engeances**. Les PJ ne doivent pas se sentir en sécurité et souvent blessés. Plutôt que de faire jouer tous les combats (longs et répétitifs), seuls ceux intéressants (dans des lieux particuliers) seront joués, les autres seront seulement décris (utiliser le système de **combat rapide** de mon aide de jeu). Augmenter de +1 le score de **Corruption** des PJ les plus touchés.

Monstres « errants » intéressants (GMG2) : **Cave bettle swarm** et **Glowing smile**.

Les objets magiques qu'il est possible de trouver dans les Tréfonds (test d'exploration) :
L'honneur du surfacien : épée longue en os de dragon en 3 morceaux (Talent +1 niveau ; Focus). Dégâts : 2d6. Dégâts +2 contre les esprits. Résistance à la magie d'Esprit +5
Le deuxième **épinçon des dieux défunts** (croisée de Caridin) : en acier rouge, dégâts 1d6+3 ; ignore 2 points d'armure ; Talent +1 niveau ; Focus.
Anneau du guerrier (croisée de Caridin) : Force +1. Dextérité +1.

De droite à gauche et de haut en bas :
Orzammar / Thaig Aeducan / Thaig Ortan / Croisée de Caridin / Thaig Cadash (si Shale) / Tranchée des morts / Enclume du néant.

Le Thaig Aeducan

Dans ce Thaig, les PJ sont attaqués par de nombreuses **chattemites** (deepstalkers, GMG2 p. 24) (et de leur matriarche ?). Après le combat, s'ils cherchent un peu, ils trouveront le repaire de leur matriarche (entourée d'autres chattemites).

Matriarche chattemite

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	0
Constitution (Endurance)	4
Dextérité (Acrobatie, Crachat, Discrétion, Initiative, Morsure)	8
Force (Griffes)	3
Magie	2
Perception (Ouïe)	5
Ruse	0
Volonté (Autodiscipline, Moral)	1

Combat	Score
Déplacement	15
Points de vie	70
Défense	18
Armure	3
Morsure	10 / 1d6 + 5
Griffes	5 / 2d6 + 5
Crachat acide	10 / 1d6 + 3

Pouvoirs

Stunts favoris : Tactique de meute (2), Perce armure (2), Escarmouche (1+), Morsure acide (6).

Tactique de meute : une autre chattemite au contact de la cible peut immédiatement effectuer une attaque sur la même cible par une action libre.

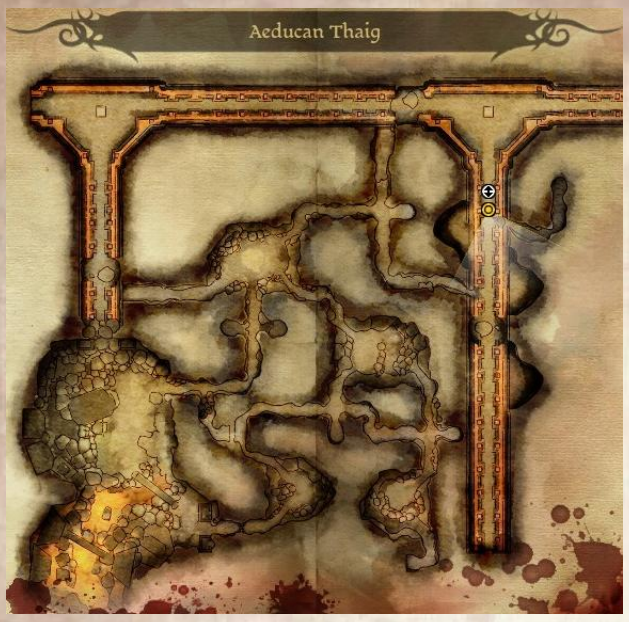
Morsure acide : pour 6 points de stunt, la matriarche peut cracher de l'acide tout en mordant. La cible subit en plus des dégâts de la morsure, les dégâts du Crachat acide (cf. ci-après).

Crachat acide : la matriarche peut projeter de l'acide sur une cible à 10 yards ou moins. L'acide fait 1d6+3 dégâts pénétrants (cumulatif) pendant 5 rounds ou moins s'il est lavé avant.

Peau épaisse : la peau de la matriarche lui confère 3 points d'armure.

Niveau 11+ : +1 point de stunt

Trésor : les restes de guerriers nains en mauvais état, excepté **2d6 x 10 PA**, une **armure** lourde de plaques en véridium, une **épée** (blades of house Aeducan, GMG2 p. 38) et un **bouclier** Aeducan (Aeducan family shields, GMG2 p. 37-38).



Le Thaig Ortan

Ruck est découvert en train de manger une engeance. Les documents (généalogie) prouvant qu'**Orta** est de la maison Ortan se trouve aussi ici si les PJ cherchent.
Il y a de nombreuses et énormes toiles d'araignées et les PJ se font attaquer par des araignées géantes corrompues. Après avoir remporté le combat contre les araignées, les PJ peuvent découvrir le journal de Branka.

Araignées

Araignée géante corrompue

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	-1
Constitution (Endurance)	4
Dextérité (Acrobatie, Discrétion, Morsure)	7
Force (Intimidation, Saut)	4
Magie	0
Perception (Toucher)	4
Ruse	-1
Volonté	1

Combat	Score
Déplacement	17
Points de vie	50
Défense	17
Armure	5
Morsure	9 / 2d6 + 4

Pouvoirs

Stunts favoris : Mise à terre (2), Venin (2).
Venin : par un stunt spécial de 2 points, une araignée géante peut injecter du venin à sa cible. La victime subit un malus de **-2** à sa **Dextérité** (cumulable) jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'elle reçoive un sort de soin. De plus, son score de **Corruption** augmente de 1 toutes les 2 doses de venin.
Toile : une araignée peut se déplacer normalement sur une toile d'araignée. Par une action majeure, elle peut projeter sa toile sur une cible à 12 yards. La victime doit réussir un test de **Dextérité (Acrobatie) SR 13** ou être immobilisée. La cible ou un allié peut ensuite effectuer un test de **Force (Prouesse de force) SR 15** pour la libérer. Ceci est la seule action qu'une créature immobilisée peut faire.
Exosquelette : l'exosquelette des araignées leur confère 5 points d'armure.
Trésor : les restes d'engeances, donc pas grand-chose.

Reine araignée géante corrompue

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	0
Constitution (Endurance)	5
Dextérité (Acrobatie, Discrétion, Morsure)	8
Force (Intimidation, Saut)	5
Magie	0
Perception (Toucher, Vue)	4
Ruse	0
Volonté	3

Combat	Score
Déplacement	18
Points de vie	120
Défense	18
Armure	8
Morsure	10 / 2d6 + 5

Pouvoirs

Stunts favoris : Mise à terre (2), Venin (2), Emballé c'est pesé (5), Repli tactique (5).
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Venin : par un stunt spécial de 2 points, une araignée géante peut injecter du venin à sa cible. La victime subit un malus de **-3** à sa **Dextérité** (cumulable) jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'elle reçoive un sort de soin. De plus, son score de **Corruption** augmente de 1 à chaque dose de venin.
Emballé c'est pesé : pour 5 points de stunt, la reine peut faire une attaque de toile (cf. ci-après) en plus de sa morsure.
Toile : une araignée peut se déplacer normalement sur une toile d'araignée. Par une action majeure, lle peut projeter sa toile sur une cible à 12 yards. La victime doit réussir un test de **Dextérité (Acrobatie) SR 15** ou être immobilisée. La cible ou un allié peut ensuite effectuer un test de **Force (Prouesse de force) SR 17** pour la libérer. Ceci est la seule action qu'une créature immobilisée peut faire.
Repli tactique : pour 5 points de stunt, la reine peut effectuer un repli tactique. Elle se réfugie dans une faille du plafond et est inaccessible. Pendant ce temps, 2 araignées géantes corrompues sortent du plafond pour attaquer ses ennemis. La reine ne revient qu'à la mort (ou presque) des deux araignées.
Exosquelette : son exosquelette lui confère 8 points d'armure.
Trésor : les restes d'engeances. Hache de bataille **Trait de sang** (Argentite, Dextérité +1, attaque +1, dégâts +2 contre les engeances), **gants en fils de soie** (dégâts de terre +2, +2 au test de Dextérité (Acrobatie) pour ne pas être pris dans une toile d'araignée géante).

Ruck

Nain souillé

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Négociation)	-1
Constitution (Endurance)	2
Dextérité (Acrobatie, Discrétion, Initiative)	3
Force (Intimidation, Haches)	2
Magie	0
Perception (Ouïe)	2
Ruse	0
Volonté (Autodiscipline)	3

Combat	Score
Déplacement	11
Points de vie	50
Défense (avec bouclier)	13 (15)
Armure	5
Hache de bataille	5 / 2d6 + 2

Pouvoirs

Stunts favoris : Position défensive (2), Désarmement (2), Mise à terre (2).
Talents : Style arme et bouclier (novice), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (novice), Reconnaissance (compagnon).
Équipement : hache en véridium, armure de cuir lourde, pierres précieuses, PO, PA, etc.

Journal de Branka

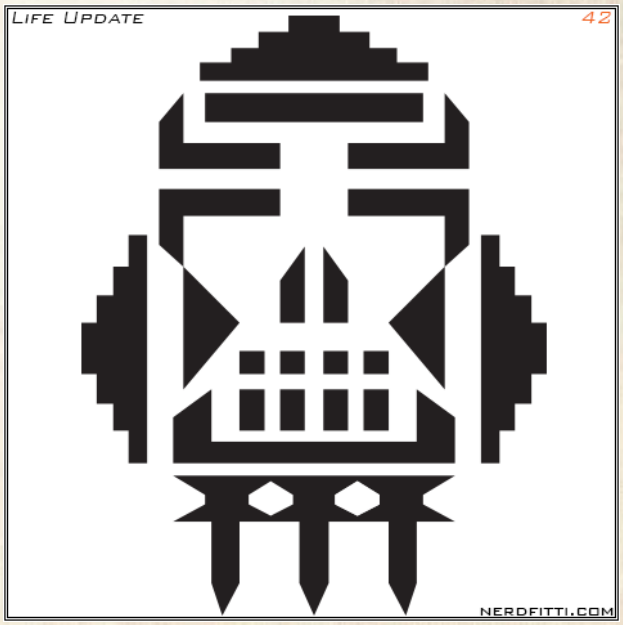
« Nous avons constaté aujourd'hui que l'Enclume du néant n'a pas été construite dans le Thaig Ortan. Nous irons vers le sud, par les tranchées des morts. L'enclume est quelque part au-delà. »
« Mes soldats me disent que je suis folle, que les tranchées des morts sont infestés d'engeances, que nous allons sûrement mourir avant de trouver l'Enclume… Si nous la trouvons. »
« Je laisse ce témoignage ici au cas où, si je meurs dans les tranchées, quelqu'un pourra peut-être encore passer devant mon cadavre et récupérer l'enclume. »
« Car, si elle reste perdu, nous tomberont tous. »
« Si je ne suis pas revenu et qu'Oghren vit encore, dites-lui… Non, ce que j'ai à dire doit être pour ses oreilles seules. »
« Ceci est mon testament. »

Oghren est ravi. Sa Branka pense à lui.

La croisée de Caridin

Des engeances sont retranchées à la croisée de Caridin. Utiliser le combat rapide si les PJ aident la Légion (X au moins égal à 9).
Oghren y découvre des marques laissées par Branka.

La Légion des morts



Les personnages longent un immense gouffre qui semble éclairé au fond. Les plus perceptifs distinguent que le fond est rempli d'engeances utilisant des torches. Les PJ sentent monter en eux la haine de toute vie et une immense soif de sang alors qu'un fort courant d'air les fait reculer. Le dragon-**archidémon** passe en volant. Ils ressentent sa présence à la fois protectrice, écrasante et terrifiante. Ceux qui ne réussissent pas un test de Volonté (Autodiscipline) SR 15 +

Corruption sont étourdis par la puissance de son esprit. Ils gagnent tous un point de **Corruption**, ceux qui ont raté le test en gagnent 2.

Utiliser le combat rapide si les PJ aident la Légion (X au moins égal à 9).

La légion est commandée par **Kardol**. Les personnages peuvent refaire le plein de provisions au campement des légionnaires.

Le sanctuaire de la Légion

Armure de la légion des morts :
Armure pour nain, lourde de plaques en os de dragon : Armure 13 ; encombrement -2
Volonté +1
Constitution +1
Attaque +2 contre les engeances
Dégâts +2 contre les engeances

La mère des engeances

Hespith

Cette naine est la capitaine et l'amante de Branka. Elle a participé à l'expédition de Branka. Elle se tue après la mort de la mère des engeances.

Litanie d'Hespith
Au premier jour, elles viennent et nous attrapent tous.
Au deuxième jour, elles nous rossent et dévorent par gourmandise.
Au troisième jour, de notre chair elles se repaissent encore.
Au quatrième jour, nous tremblons et attendons la fin.
Au cinquième jour, elles reviennent et c'est le tour d'une autre.
Au sixième jour, ses hurlements emplissent nos rêves.
Au septième jour, elle prospère tandis qu'elles la sustentent.
Au huitième jour, elles la violent et la haine nous accable.
Au neuvième jour, elle gronde et bâfre ses semblables.
À présent elle est la bête, et de la vie elle se délecte.

Autre paroles d'Hespith :
Branka… mon amour… La pierre m'a puni, amie rêvée. Je meurs de quelque chose de pire que la mort. Trahison.
J'étais son capitaine, et je ne l'ai pas arrêtée. Son amante, mais je ne pouvais pas l'aider. Lui pardonner… mais non, elle ne peut pas être pardonnée. Pas pour ce qu'elle a fait. Pas pour ce qu'elle est devenue.

Mère des engeances

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	0
Constitution (Endurance)	10
Dextérité	0
Force (Intimidation, Tentacule)	8
Magie	0
Perception (Ouïe, Toucher)	2
Ruse	0
Volonté	3

Combat	Score
Déplacement	0
Points de vie	400
Défense	5
Armure	8
Tentacule	10 / 2d6 + 6

Pouvoirs

Stunts favoris : Désarmement (2), Mise à terre (1), Mordre (4), Enfants (3+), Rejetons (5).
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Mordre : pour 4 points de stunt, la mère des engeances peut amener sa cible à sa bouche et la mordre, lui infligeant 3d6 + 10 points de dégâts supplémentaires. La cible est ensuite lâchée (effet du stunt Mise à terre). Cela permet à la mère de se **régénérer** 2d6 PV et donne un point de **Corruption** à sa cible.
Enfants : pour 3 points de stunt, la mère des engeances peut appeler à son secours une **horde** de ses enfants en 3 tours de combat (-1 tour par point de stunt supplémentaire dépensé à cet effet). Utiliser les règles de combat rapide (X = 6, +1 par point de stunt dépensé à cet effet, pas pour accélérer leur venue). Les PJ doivent rater un test de Corruption (15) ou ne pas agir à leur prochain tour. S'ils le réussissent, ils se sentent attirés par la Mère des engeances et passent leur tour suivant à lutter contre cet appel.
Rejetons : la mère des engeances possède des tentacules « indépendants » pouvant attaquer ses ennemis, cf. ci-après. Il y en a un nombre égal au nombre de PJ (minimum 4). Pour 5 points de stunts elle peut les faire apparaitre (elle le fait dès que possible).
Masse imposante : la mère des engeances est immunisée aux effets de déplacement ou de mise à terre. Elle ne peut pas se déplacer ni être déplacée. Elle ne peut pas être étourdie par un choc.
Lavage de cerveau : la mère des engeances est immunisée aux effets affectant l'esprit.
Bras long : la mère des engeances peut attaquer avec deux des tentacules de son corps jusqu'à 6 yards autour d'elle.
Cuir épais : le cuir et la graisse de la mère des engeances lui confère 7 points d'armure.

Tentacule de la mère des engeances

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	-5
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Initiative)	4
Force (Tentacule)	5
Magie	0
Perception (Toucher)	2
Ruse	-5
Volonté	-2

Combat	Score
Déplacement	spécial
Points de vie	60
Défense	14
Armure	5
Tentacule	7(5) / 2d6 + 7

Le tentacule se sert du stunt Escarmouche pour faire reculer les ennemis l'attaquant au corps à corps.

Pouvoirs

Stunts favoris : Escarmouche (1+), Mise à terre (1).

Allonge : le tentacule peut attaquer jusqu'à 8 yards de distance. Il est possible de l'attaquer au corps à corps quand il attaque si la cible a la même initiative (ou une initiative supérieure mais qu'elle a attendu). Le tentacule a un malus de -2 pour attaquer une cible à son contact.

Enraciné : le tentacule est immunisé aux effets de déplacement ou de mise à terre. En une action majeure, il peut s'enterrer et devenir totalement inaccessible. Une autre action majeure lui permet de ressortir de terre dans les 20 yards.

Impact : une attaque réussie d'un tentacule fait reculer la cible de deux yards.

Sans cervelle : le tentacule est immunisé aux effets affectant l'esprit.

Cuir épais : le cuir du tentacule lui confère 5 points d'armure.

L'Enclume du néant

Les pièges

Alors qu'ils traversent les restes d'un champ de combat, les PJ sont attaqués par des **armes dansantes** (Playtest du Set 3, p. 53). La première attaque peut les surprendre (leur Défense ne prend pas en compte leur Dextérité).

La salle aux **golems et au gaz** contient un golem de pierre (Playtest du Set 3, p. 63) par PJ, deux manettes de gaz et deux d'évacuation. Le gaz fait perdre 1d6+3 PV par tour de combat. Si les deux évacuations sont activées, il ne fait plus que 1d6, si le gaz est aussi coupé, il s'évacue en 2 tours de combat (1d6-2 PV au deuxième tour).

Blason de Caridin

Les noms des golems

Dans la grotte sont gravés les noms de tous ceux qui se sont ou ont été sacrifiés pour devenir golems. Ces noms sont importants pour l'histoire naine et Czibor, le gardien de la maison du savoir, les récompensera pour les ramener.

Golems

Il y a **6 golems** (2 de pierre et 4 d'acier) sur place. Branka possède des barres de contrôle. Si les PJ choisissent Branka, elle prend le contrôle de 2 golems. Si les PJ choisissent Caridin, Branka immobilise Caridin (il ne peut pas être contrôlé) et prend le contrôle de 4 golems. Les autres golems défendent Caridin. LA première chose que fait Branka est d'activer les barres de contrôle qu'elle a récupérées.

Caridin

Caridin est né au Thaig Ortan dans la maison noble Ortan et a travaillé comme forgeron avant de créer sa propre maison. D'autres sources affirment qu'il faisait partie de la caste des forgerons. Il est devenu célèbre quand il a créé Bownammar, la Cité des Morts. Après avoir créé l'Enclume du néant, une enclume magique qui permet de créer les golems, il ne déplaça pas sa maison noble à Bownammar mais a préféré rester au Thaig Ortan.

Caridin est techniquement le plus ancien Haut vivant. Sa plus grande invention, l'Enclume du néant, a été construite pendant les jours les plus sombres du premier Enclin, lorsque les nains étaient désespérés et cherchaient par tous les moyens à repousser les engeances. Lorsque Caridin dévoila son premier golem à l'Assemblée, il n'y avait aucun doute dans l'esprit de quiconque qu'il était un Haut. La création des golems a permis aux nains non seulement de tenir leurs positions contre les engeances mais aussi de les repousser et de leur donner l'espoir qu'ils pourront reconquérir leur ancien empire. Cependant Caridin

n'a jamais mentionné le coût d'une telle victoire, à savoir le sacrifice de la vie de ceux qui se sont portés volontaires pour animer les golems. Il a produit des golems dans l'Enclume pendant six ans, mais le roi Valtor a commencé à utiliser l'Enclume pour se débarrasser des criminels et de ses ennemis politiques (au lieu de volontaires). Caridin s'y est opposé et à son tour, a été mis dans un golem. Cependant ses apprentis n'ont pas pu créer une barre de commande afin de le contrôler et Caridin a conservé sa propre volonté. Peu après, il a disparu ainsi que l'Enclume.
Les nains ont montés de nombreuses expéditions pour trouver l'Enclume mais toutes ont échoué. La dernière opération de sauvetage a été montée par la reine Getha. Elle a envoyé toute la Légion d'acier, un bataillon composé de golems. La Légion a quitté Orzammar en grande pompe, mais on n'a plus jamais entendu parler d'elle. Le Façonnat a déclaré Caridin mort, et avec lui les derniers espoirs. En raison de la perte inestimable de la Légion d'acier, la reine Getha été déposée. Depuis lors, Caridin est le protecteur de l'Enclume du néant, souhaitant ne l'avoir jamais inventée.

Caridin - Golem d'acier

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	2
Constitution (Endurance)	10
Dextérité	0
Force (Poing, Marteau, Forge)	12
Magie	2
Perception	2
Ruse	5
Volonté (Courage, Autodiscipline)	5

Combat	Score
Déplacement	10
Points de vie	150
Défense	10
Armure (électricité)	15 (20)
Poing	14 / 2d6 + 12
Marteau	14 / 2d6 + 15
Lancer de rocher	12 / 1d6 + 14

Pouvoirs

Stunts favoris : Attaque éclair (2), Coup double (4), Poing des arcanes (1), Décharge électrique (2)
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Poing des arcanes : pour 1 point de stunt, Caridin électrifie son poing (ou son marteau métallique) et ajoute 1d6 + 3 de dégâts pénétrants.
Décharge électrique : pour 2 points de stunt, Caridin s'entoure d'un champ électrique de 6 yards faisant 2d6 + 3 points de dégâts. Chaque créature présente réussissant un test de Constitution (Endurance) SR 17 ne prend que 1d6 dégâts pénétrants. À cause du champ magnétique créé, tout humanoïde portant une armure métallique se déplace de 4 yards vers Caridin.
Coup rapide : attaque de corps à corps à -2 en une action mineure. -2 aux dégâts.
Corps d'acier : le corps métallique de Caridin lui confère 15 points d'Armure.
Lyrium source de vie : en une action majeure, Caridin peut plonger son poing dans une veine de lyrium. Au lieu de faire des dégâts, il se soigne. La MJ détermine le nombre de veines de lyrium accessibles ou lance 2d6.
Éclair guérisseur : l'électricité le soigne au lieu de lui faire des dégâts.
Trésor : la Cage de Caridin est une amulette donnant une armure supplémentaire de 5 contre l'électricité.

Paroles de Caridin
L'Enclume du néant m'a permis de forger un homme de pierre et d'acier, et à cause de cela j'ai été fait Haut.
L'Enclume m'a donné le pouvoir de créer des guerriers invincibles, mais elle ne peut pas créer la vie. Au début, nous n'avons utilisé que des bénévoles motivés, mais ce n'était pas assez.
Vous avez ma reconnaissance éternelle, étrangers, Atrast nal tunsha, puissiez-vous toujours trouver votre chemin dans le noir.
Aidez-moi à détruire l'Enclume ! Ne la laissez pas asservir plus d'âmes qu'elle ne l'a déjà fait !
Une barre de commande ! Mais… mes amis, vous devez m'aider ! Je ne peux pas l'arrêter tout seul !

Branka

Haute, guerrière niveau 15

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Étiquette, Négociation, Persuasion)	3
Constitution (Endurance)	5
Dextérité (Acrobatie, Initiative)	4
Force (Masses, Arcs, Lames lourdes, Intimidation)	7
Magie	0
Perception (Vue)	3
Ruse (Histoire, Héraldique, Ingénierie)	5
Volonté (Courage, Autodiscipline)	5

Combat	Score
Déplacement	5
Points de vie	120
Défense (bouclier)	16 (20)
Armure	14
Masse	11 -/+3 / 2d6 +10 +/- 3

Pouvoirs

Stunts favoris : Coup double (3), Menacer (1), Position défensive (1)
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Talents : Style arme et bouclier (maître), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (maître), Champion (maître), Haut (novice), Artisan runique (compagnon).
Expert du combat : +/-1 à 3 à l'attaque pour -/+1 à 3 aux dégâts.
Vétéran : dégâts +2 si focus correspondant à l'arme.
Coup rapide : attaque de corps à corps à -2 en une action mineure. -2 aux dégâts. Ne peut pas être combiné avec Expert du combat.
Équipement : masse magique en argentite (Attaque +2, Dégâts 2d6 + 1) avec les runes

dévastation (compagnon) et argentite (compagnon), armure de plaques lourde magique en argentite (Armure 14, Encombrement -3) avec les runes de défense (compagnon) et protection contre l'entropie (compagnon), bouclier de Caridin (véridium, Défense +3, Armure +2 contre les sorts et attaques élémentaires, rune de vaillance (novice)), 2 potions de soins (4d6 + Constitution PV).

Paroles de Branka
L'Assemblée peut bien mettre un singe ivre sur le trône, cela ne m'intéresse pas. Un roi ne saura pas vaincre un Enclin. Nous avons eu quarante générations de rois et nous avons tout perdu.
Est-ce à cela que notre empire devrait ressembler ? Un tunnel en ruine, rempli d'engeances ! Avec l'Enclume du néant, nous retrouverons notre gloire !
Je peux l'entendre. Elle veut être utilisée à nouveau. Elle parle d'une centaine de voix différentes. Bien sûr, vous l'entendez, vous aussi.

Oghren : Qu'est-ce que cet endroit a fait de toi, je me souviens avoir épousé une fille avec qui il suffisait de parler une minute pour voir son génie.
Branka : Je suis ton Haut, nain !

Branka : La prochaine fois que vous mènerez vos armées contre l'archidémon, elles seront protégées par une marée d'hommes d'acier et de pierre.
Oghren : J'espère que cela te rend heureuse, Branka. Je ne pense pas que tu te rendes compte de ce que ça t'a coûté d'arriver jusqu'ici.
Branka : Oh, des broutilles, Oghren. Dégage ! Va te trouver quelques putains et de la mauvaise bière.

Un roi pour Orzammar

Harrowmont acceptera le choix des personnages, **Behlen** se battra si les PJ ne le choisissent pas, il essaiera de tuer son frère en priorité (avec l'aide de fanatiques, cf. caractéristiques en début de chapitre).
Quel que soit le roi choisit, il donnera les clés d'Orzammar (GG2, p. 38) aux PJ :

- Bonus social de +3 envers les nains, de +1 envers ceux appréciant la culture naine.
- Possibilité de soustraire 1 au dé dragon des tests de Communication.

Bhelen Aeducan

Bhelen Aeducan, prince nain

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Escroquerie, Étiquette, Leadership, Négociation, Persuasion)	6
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Calligraphie, Initiative)	3
Force (Intimidation, Lames lourdes)	5
Magie	1
Perception (Vue)	3
Ruse (Écriture, Évaluation, Héraldique, Histoire, Tradition)	6
Volonté (Autodiscipline)	4

Combat	Score
Déplacement	11
Points de vie	100
Défense	15
Armure	14
Épée à deux mains	10 / 3d6 + 8

Pouvoirs
Stunts favoris : Sarcasmes (2), Position défensive (2), Désarmement (2), Innocent (4).
Talents : Style arme à deux mains (maître), Bagarre (novice), Entraînement aux armures (maître), Intrigant (Maître).
Innocent : pour 4 SP, la cible doute du fait qu'il doive combattre Bhelen. Elle perd sa prochaine action majeure à douter du bienfondé de son action contre Bhelen si elle ne réussit pas un test en opposition avec sa Volonté (Autodiscipline) contre la Communication (Escroquerie) de Bhelen.
Chef aimé : un fanatique adjacent à Bhelen peut tenter de prendre le coup à sa place. S'il réussit une attaque supérieure ou égale à celle de l'adversaire, le fanatique subit les dommages et perd sa prochaine action majeure.
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Équipement : épée à deux mains magique en argentite (Attaque +3, Dégâts 3d6+3) avec les runes paralysie (compagnon) et de dévastation (compagnon), armure de plaques lourde magique en argentite (Armure 14, Encombrement -4) avec les runes de défense (compagnon) et de vaillance (compagnon), amulette Corne de Hahl (+2 contre les sorts d'Esprit), 5d6 PO.

Attague des Corbeaux

Le mage est un métamorphe. Sous forme de corbeau, il a vu arriver les PJ et pu prévenir les autres assassins. De plus, le « corbeau » se posera près des mages Gardes des ombres (probablement placés à l'arrière) pour soit redevenir humain et leur lancer des sorts, soit pour les attaquer physiquement, transformé en monstre.
Il y a de **nombreux pièges** sur les chemins permettant d'accéder aux archers : **Perception (Vue) 15** pour les détecter. Ils sont de deux types : 2d6 de dégâts ou Incapacitant (Défense -3 et pas d'action jusqu'à la réussite d'un test de Volonté (Autodiscipline) 13.

Zevran (elfe voleur 16, assassin et duelliste)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Escroquerie, Séduction)	5
Constitution (Course, Endurance)	2
Dextérité (Acrobatie, Armes de duel (+3), Discrétion, Grenades, Initiative, Lames légères)	6
Force (Saut, Épreuve de force)	2
Magie	0
Perception (Vue)	5
Ruse (Poisons, Évaluation)	3
Volonté (Courage, Autodiscipline)	3

Combat	Score
Déplacement	18
Points de vie	100
Défense	17
Armure	5
Rapière	11 / 1d6 + 6
Main gauche	10 / 1d6 + 5

Pouvoirs
Stunts favoris : Attaque éclair (2), Perce armure (1), Empoisonner (2), Coup mortel (5), Prendre l'initiative (2).
Talents : Éclaireur (compagnon), Style armes de duel (maître), Assassin (maître), Poisons (compagnon), Duelliste (compagnon).
Capacité spéciales : Attaque sournoise, Armure de voleur, Bluff, Coup vicieux, Létal, Fuyant, Perforation
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Équipement : rapière de qualité supérieure (Attaque +1, Dégâts 1d6+3), main gauche de qualité supérieure (dégâts 1d6+2), 2 épées courtes, armure de cuir de qualité supérieure (Armure 5, Encombrement 1), potion de soins (4d6 + Constitution PV), potion de bonne fortune (+2 SP à chaque stunt pendant tout un combat), poison concentré des Corbeaux (+2d6, initiative = dernier, Constitution (Endurance) 15 ou +2 au coût des stunts), bombe électrique (2d6, pénétrant vs métal), 2 bombes glaciales (3d6, Déplacement -4), trésor pour 1d6 x 5 PO en bijoux.
Les armes de Zevran sont enduites de poison concentré des Corbeaux et il boit la potion de bonne fortune au début du combat.

Mage (humain métamorphe)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Persuasion)	3
Constitution (Endurance)	1
Dextérité (Initiative, Grenades)	2
Force	0
Magie (Bâton de mage, Création, Entropie, Esprit)	7
Perception (Vue)	2
Ruse (Arcanes, Cartographie, Héraldique, Médecine)	3
Volonté (Autodiscipline)	3

Combat	Score
Déplacement	12
Points de vie	50
Points de magie	120
Défense	12
Armure (sort Rock armor)	7
Puissance magique (Création, Entropie), (Esprit)	17 (19) (21)
Bâton de mage	11 / 1d6 + 7

Pouvoirs

Stunts favoris : Sort efficace (1-3), Sort performant (2), Déferlante mana (4).
Talents : Création (novice), Entropie (maître), Esprit (compagnon), Métamorphe (maître), Poisons (maître), Savoir (novice).
Capacité spéciales : Bâton de mage, Spell lance, Longue portée, Bâton de puissance
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Sorts : Rock armor, Mind blast, Force shield, Telekinetic weapons, Weakness, Paralyze, Miasma, Mass paralysis, Drain life, Death magic, Curse of mortality, Heal, Rejuvenate, Mass rejuvenation, Small animal form, Large animal form, Monster form
Équipement : bâton de mage de qualité supérieure (Attaque +2), anneau de canalisation de la puissance de l'esprit (Puissance des sorts d'esprit +2), 1d6 PO.

Corbeaux d'Antiva

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Escroquerie)	2
Constitution (Course, Endurance)	2
Dextérité (Discrétion, Initiative, Lames légères, Arcs)	4
Force (Saut)	2
Magie	0
Perception (Vue)	3
Ruse	1
Volonté (Courage, Autodiscipline)	2

Combat	Score
Déplacement	14
Points de vie	50
Défense (à deux armes)	14(15)
Armure	4
Épée courte (main droite)	7 / 1d6 + 4
Épée courte (main gauche)	7 / 1d6 + 4
Arc court	6 / 1d6 + 4

Pouvoirs

Stunts favoris : Attaque éclair (2), Perce armure (1), Prendre l'initiative (2).
Talents : Éclaireur (compagnon), Duelliste (compagnon), Fabrication de pièges (compagnon).
Capacité spéciales : Attaque sournoise, Armure de voleur, Bluff, Coup vicieux.
Équipement : 2 épées courtes, armure de cuir, arc court et 20 flèches, Potion de soins (2d6 + Constitution PV), 2d6 PA, pièges.

Forêt de Bréciliane

La forêt

Peu de chemins bien dégagés, principalement des pistes. Forêt touffue, inquiétante, vivante.
Autres dangers : ronces empoisonnées, fleurs somnifère, plantes carnivores, etc.
Au bord d'une des rivières de Bréciliane, un elfe blessé, **Deygan** perd rapidement conscience. Ramener le chasseur au camp dalatien permet d'obtenir la gratitude du clan et Deygan offre un saphir (1d6 PO).

Campement dalatien

Le camp des dalatiens est affaibli par les loups-garous et les elfes ne sont plus autorisés à s'en éloigner.
Le Hahl d'**Elora** semble malade
Varathorn, le maitre artisan du clan dalatien a besoin d'écorce de fer. Celle-ci se trouve dans la forêt de Bréciliane.
Athras s'inquiète de sa femme **Danyla** partie en forêt. Elle est devenue loup-garou s'il l'apprend il donne le pendentif d'Athras (Résistance aux sorts +1).
Cammen souhaite être avec **Gheyna** mais il ne peut pas prouver sa valeur en tant que chasseur car il est cantonné au camp. Il est possible de l'aider en lui donnant une fourrure de loup et le convaincre de dire qu'il l'a tué ou persuader Gheyna que le statut n'importe pas dans une telle relation.

La malédiction

Quand les enfants de Zathrian ont été attaqués par les humains il y a des siècles de cela, son fils a été assassiné, et sa fille s'est suicidée après avoir appris qu'elle était enceinte suite à son viol. Zathrian, affligé par son chagrin, fit sortir l'esprit de la Dame pour obtenir sa vengeance. Cet esprit ne provenait pas de l'Immatériel, mais de la forêt elle-même. Zathrian a lié l'esprit au corps d'un grand loup et la lycanthropie s'est propagée chez les humains qui avaient détruit la famille de Zathrian. Les personnes infectées sont devenues des bêtes stupides et beaucoup sont mortes, accomplissant ainsi ses désirs de vengeance. Cependant, la malédiction a été au-delà de ce que Zathrian désirait, propageant la douleur et la mort d'innombrables victimes innocentes au cours des siècles, jusqu'à ce que la Dame Sylve revienne aux loups sous la forme d'une belle femme. Elle a alors commencé à s'occuper des loups-garous et a aidé à calmer leur nature sauvage, mais elle ne pouvait pas guérir la maladie qui a ravagé leurs corps et leurs esprits. Elle et les loups maudits ont ensuite cherché à mettre fin à leur malédiction, et ramener la paix pour tout le monde. Depuis qu'ils savent que Zathrian, celui qui a créé la malédiction, peut les guérir mais refuse, ils ont commencé à s'en prendre aux elfes. Leur plan était de propager la maladie à son propre peuple afin qu'il finisse par être forcé de les guérir tous. Cela a provoqué encore plus l'animosité de Zathrian qui demande alors aux Gardes des ombres d'aller tuer Versipelle. Cette malédiction réalisée avec la magie du sang permet aussi à Zathrian de vivre depuis des siècles.
Les **PJ** ne sont pas immunisés à la malédiction. À eux de réagir en conséquence.

Les ruines

Un côté mène aux quartiers des loups-garous, l'autre à des morts-vivants elfes.

Guerrier mystique

Le personnage acceptant les souvenirs du guerrier mystique gagne le focus Histoire ou Traditions.

Zathrian

Zathrian est l'archiviste du clan et plusieurs fois centenaire. Il n'est pas en mesure d'honorer les traités car son peuple est victime des loups-garous qui se terrent dans la forêt. Pour mettre fin à ces monstres, il lui faut le cœur du grand loup Versipelle afin de lever la malédiction qui affecte les elfes.

Archiviste (mage niveau 18)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Persuasion)	3
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Initiative)	2
Force	0
Magie (Bâton de mage, Entropie, Sang, Esprit)	8+1
Perception (Vue)	2
Ruse (Arcanes, Histoire, Médecine, Nature, Religions, Traditions)	5
Volonté (Autodiscipline)	3

Combat	Score
Déplacement	12
Points de vie	120
Points de magie	160
Défense	12
Armure (sort Rock armor)	9
Puissance magique (Entropie, Sang, Esprit)	21 (23)
Bâton de mage	11 / 1d6 + 7

Pouvoirs

Stunts favoris : Sort efficace (1-3), Sort performant (2), Déferlante mana (4).
Talents : Entropie (maître), Esprit (maître), Archiviste (maître), Savoir (maître) Mage du sang (novice).
Capacité spéciales : Bâton de mage, Spell lance, Longue portée, Bâton de puissance
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Sorts : Rock armor, Mind blast, Force shield, Telekinetic weapons, Crushing weapons, Repulsion field, Weakness, Paralyze, Miasma, Mass paralysis, Heal, Rejuvenate, Mass rejuvenation, Blood wound, Hemorrhage, Blood slave
Équipement : anneau de l'archiviste (Magie +1), bâton d'inquisiteur en argentite (dégâts 1d6+1, puissance magique +2, Régénération de mana +1 par heure, dégâts des sorts d'esprits +2), dague Dar'Misu en véridium (attaque +1).

Dame Sylve / Versipelle

Versipelle est l'esprit même de la forêt elle-même, lié au corps d'un loup argenté, le légendaire Versipelle. Cependant, aucun des loups-garous ne l'aborde comme telle (ils disent simplement « Notre-Dame » ou « la Dame »).
À en croire l'archiviste Zathrian, Versipelle est un loup, mais un loup possédé par un puissant esprit, responsable de la lycanthropie qui tourmente la forêt de Bréciliane. Le seul moyen de mettre fin à la malédiction est d'arracher le cœur de Versipelle, un être très puissant et vieux de plusieurs siècles, pour le rapporter à Zathrian.
Versipelle a deux aspects : le loup d'une part, sauvage et mâle et la Dame Sylve de l'autre, douce et féminine. Versipelle est à la fois la belle et la bête, terrible et pacifique. La Dame-Sylve a guidé les garous de Bréciliane pour qu'ils suivent son exemple et vivent en acceptant leur nature.

Paroles de la Dame

« Ce sont eux qui m'ont baptisée. Ces noms, ils les ont choisis en leur âme et conscience : et c'est justement parce que je leur rends leur âme, leur conscience, qu'ils sont mes disciples. »

Lorsque les Gardes trouvent la Dame Sylve dans la tanière des loups-garous, elle leur demandera de revenir avec Zathrian pour mettre fin à la malédiction. S'ils aident les loups-garous en mettant fin à la malédiction, elle mourra avec Zathrian. S'ils décident de ne pas aider les loups-garous, mais à la place de la tuer, elle se transforme en Versipelle et attaque aux côtés des loups-garous. Il est également possible de convaincre les loups-garous de tuer tous les elfes. C'est la seule option qui permet à la Dame de vivre, mais les elfes sont tous tués et les loups-garous ne peuvent être guéris. Ils seront toutefois capables de rejoindre les Gardes dans la lutte contre l'Enclin. Garol dira que le monde n'acceptera jamais leur race sauvage. La dame va alors déclarer que, en aidant contre l'Enclin, cela aidera à apporter la reconnaissance des autres races sur leur sort maudit.

Versipelle (esprit-loup)

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	1
Constitution (Course, Endurance)	9
Dextérité (Acrobatie, Initiative, Morsure)	6
Force (Griffes, Intimidation, Prouesse de force)	10+1
Magie	3+1
Perception (Odorat, Pistage, Vue)	5
Ruse	1
Volonté (Autodiscipline, Courage, Moral)	5

Combat	Score
Déplacement	18
Points de vie	300
Défense	16
Armure	8
Morsure	8 / 2d6 + 11
Griffes	14 / 3d6 + 11

Pouvoirs

Stunts favoris : Submerger (3), Escarmouche (1+), Malédiction du loup-garou (1+), Mâchouiller (3), Coup mortel (4).
Talents : Combat à mains nues (maître).
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Submerger : Pour 3 points de stunt Versipelle peut mettre à terre et clouer au sol son adversaire. Le bonus pour attaquer à terre passé alors de **+1 à +3** pour Versipelle. L'adversaire doit alors réussir un **test en opposition de Force (Prouesse de force)** pour s'échapper en une action mineure. Les alliés peuvent aussi faire ce test mais doivent utiliser une action majeure. De plus, quand un adversaire est submergé, Versipelle peut l'attaquer à la fois avec sa gueule et ses griffes (2 attaques séparées sans tenir compte du bonus de +3).
Malédiction du loup-garou : lorsque Versipelle mort un adversaire il peut le maudire en dépensant des points de stunt. La cible doit réussir un test de **Constitution (Endurance) avec un SR de 15 +** le nombre de points de stunt dépensés. Elle doit en faire un autre à chaque nuit ; si après trois nuits aucun test n'est réussi, elle est infectée.
Pelage épais : le pelage de Versipelle lui fournit 8 points d'armure.
Mâchouiller : lorsque Versipelle mort un adversaire il peut le mâchouiller en dépensant 4 points de stunt. Cela inflige +2d6 de dégâts.
Équipement : amulette Le cœur de la sylve (Force +1, Magie +1, Résistance élémentaire +2)

Garol

Chef des loups-garous.
« Le monde n'acceptera jamais notre race sauvage. »

Loup-garou chef de meute

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	1
Constitution (Course, Endurance)	7
Dextérité (Initiative, Morsure)	5
Force (Griffes, Intimidation, Prouesse de force)	9
Magie	1
Perception (Odorat, Pistage)	5
Ruse	1
Volonté (Autodiscipline, Courage, Moral)	4

Combat	Score
Déplacement	17
Points de vie	200
Défense	15
Armure	6
Morsure	7 / 1d6 + 10
Griffes	11 / 2d6 + 10

Pouvoirs

Stunts favoris : Submerger (3), Escarmouche (1+), Malédiction du loup-garou (1+).
Talents : Combat à mains nues (maître).
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Submerger : Pour 3 points de stunt Garol peut mettre à terre et clouer au sol son adversaire. Le bonus pour attaquer à terre passé alors de **+1 à +2** pour Garol. L'adversaire doit alors réussir un **test en opposition de Force (Prouesse de force)** pour s'échapper en une action mineure. Les alliés peuvent aussi faire ce test mais doivent utiliser une action majeure.
Malédiction du loup-garou : lorsque Garol mort un adversaire il peut le maudire en dépensant des points de stunt. La cible doit réussir un test de **Constitution (Endurance) avec un SR de 10 +** le nombre de points de stunt dépensés. Elle doit en faire un autre à chaque nuit ; si après trois nuits aucun test n'a réussi, elle est infectée.
Pelage épais : le pelage de Garol lui fournit 6 points d'armure.

Panowen

Dans la forêt, en partant du camp dalatien, Panowen, dont le mari a été tué par des loups garous, et 3 chasseurs accostent les Gardes des ombres. Elle possède l'anneau de Blanfueil (Ruse +1).
Si les PJ ont pris le parti de Zathrian et tué Versipelle, alors Panowen les remercie et leur donne l'anneau en récompense.
Si la malédiction a été levée : Panowen exige de savoir où sont allés les loups-garous. Si la réponse des Gardes des ombres n'est pas satisfaisante elle les attaque.
Si les PJ ont soutenu les loups-garous et tué tous les elfes elle les attaquera sauf si les Gardes des ombres réussissent un test de Communication (Persuasion) 15 et lui précisent que Zathrian a trahi les elfes et a utilisé la magie du sang pour créer la malédiction.

Dénérim

La milice ne demande pas l'aide des PJ s'ils ne sont pas venus avec Eamon. Les Gardes des ombres étant des hors-la-loi, elle ne peut pas demander leur aide. La milice ne les embête pas non plus car elle est débordée et que la réputation de tueurs / balaises des PJ les tient à distance. À moins qu'ils ne soient particulièrement discrets, Loghain apprend que les Gardes des ombres sont présents dans sa ville.

La sainte urne cinéraire

Les PJ sont aiguillés vers frère Genitivi de plusieurs façon :

- C'est le plus grand savant de tout Férelden.
- De nombreux chevaliers lui ont demandé conseil mais aucun n'est revenu.

Dénérim

Le faux Weylon peut être interrogé jusqu'à ce qu'il dise que frère Genitivi comptait séjourner dans une auberge (La princesse capricieuse) près du lac Calenhad, près du ponton de la Tour des mages (embuscade par des cultistes). Le pousser à bout déclenche le combat.
Chez lui des documents indiquant que frère Genitivi comptait se rendre à Darse, ainsi que le cadavre du vrai Weylon.

Faux Weylon, cultiste

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Escroquerie)	1
Constitution (Endurance)	3
Dextérité	1
Force (Intimidation)	1
Magie (Élémentaire)	5
Perception (Vue)	2
Ruse (Religion)	2
Volonté (Autodiscipline, Foi, Moral)	5

Combat	Score
Déplacement	11
Points de vie	70
Défense	11
Armure (sort Rock armor)	1(7)

Pouvoirs
Stunts favoris : .
Chaine d'éclairs : comme le sort. Peut utiliser les stunts avancés de sorts.

La princesse capricieuse

Utiliser le crazed apostate et les brigands du Set 3.

Darse

Père Eirik, cultiste

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	2
Constitution (Endurance)	2
Dextérité (Initiative)	2
Force (Intimidation)	1
Magie (Élémentaire, Entropique)	6
Perception (Vue)	1
Ruse	5
Volonté (Autodiscipline, Foi, Moral)	5

Combat	Score
Déplacement	12
Points de vie	100
Défense	12
Armure (sort Rock armor)	0 (8)

Pouvoirs
Stunts favoris : .
Talents : .
Niveau 11+ : +1 point de stunt
Sorts : sorts entropiques et élémentaires plus soin.

Gantelet

- Utiliser les énigmes car elles sont très faciles et il est possible de combattre si l'énigme n'est pas résolue. (voir www.archaos-jdr.fr/medfan/index.php?page=Enigmes pour la liste des énigmes). Ou ne pas les utiliser.
- Combat contre les doubles : chaque double s'attaque à son original en priorité.
- Enlever le fantôme de l'origine et le pont.

Flémeth

À en croire la légende, le bann Conobar prit pour femme une superbe demoiselle dotée d'un talent secret pour la magie: Flémeth de Hautecime. Pendant un temps, la vie fut douce pour le couple, jusqu'à l'arrivée d'Osen, poète qui captura de ses vers le cœur de la belle.
Ils sollicitèrent l'aide des Chasinds et se cachèrent dans les terres sauvages pour échapper au courroux de Conobar. Un jour, la nouvelle leur parvint que Conobar était sur son lit de mort; sa dernière volonté était de revoir Flémeth.
Hélas, ce n'était qu'un piège que leur tendait le bann. Conobar tua Osenet emprisonna Flémeth dans la plus haute tour du château. Éperdue de douleur et rage, celle-ci invoqua ici-bas un esprit pour se venger de son époux. Mais si sa vengeance eut bien lieu, ce ne fut pas de la façon qu'elle attendait: l'esprit s'empara d'elle et en fit une abomination, créature démente et pervertie qui massacra Conobar et tous ses hommes avant de s'en retourner aux terres sauvages.
Un siècle durant, Flémeth conspira à ravir les hommes des Chasinds afin d'engendrer autant de filles monstrueuses, d'innommables entités dont la seule vue suffisait à figer le cœur d'effroi. À la tête d'une armée de Chasinds, ces sorcières de Korcari attaquèrent les tribus alammari mais furent vaincues par le héros Cormac; on dit que toutes furent brûlées, mais il se murmure parmi les gens des terres sauvages que Flémeth, est toujours vivante quelque part dans les marais, et que ses filles et elles continuent à ravir les hommes qui ont le malheur d'approcher.
La mère de Morrigan a effectivement ravi - à la mort - les derniers Gardes des ombres au sommet de la tour d'Ishal; mais l'identité, la nature de Flémeth reste un mystère. Elle a aussi sauvé Hawk, le futur Hérault de Kirkwall, et lui a confié une mission qui lui évitera de mourir même si sa dernière fille, Morrigan, veut sa mort.

Lorsque les gardes des ombres viendront pour la tuer (sur la demande de Morrigan), elle leur proposera son grimoire et un simulacre de sa mort.

Sorcière des marais immortelle

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Escroquerie, Persuasion, Séduction)	5
Constitution (Endurance)	3
Dextérité (Acrobatie, Initiative)	3
Force	0
Magie (Tous les focus)	12
Perception (Vue)	3
Ruse (Tous les focus)	7
Volonté (Autodiscipline, Courage, Moral)	7

Combat	Score
Déplacement	13
Points de vie	150
Points de magie	300
Défense	13
Armure (sort Rock armor)	12
Puissance magique	24
Bâton de mage	14 / 2d6 + 12

Pouvoirs
Stunts favoris :
Talents : Entropie (maître), Esprit (maître), Magie élémentaire (maître), Savoir (maître) Création (maître), Expertise des sorts (maître).
Capacité spéciales : Bâton de mage, Spell lance, Longue portée, Bâton de puissance
Sorcière épique : +1 point de stunt, +2 points pour les stunts de sorts.
Immortelle : si Flémeth est vaincue et « tuée », elle reviendra.
Imprégnation de pouvoir : tout bâton que Flémeth utilise est imprégné de son pouvoir et fait 2d6 de dégâts, au lieu de 1d6.
Forme de dragon : Flémeth peut prendre la forme d'un dragon (cf. High Dragon du Set 3). Elle conserve ses scores de Magie, Ruse, Volonté, focus, points de vie et de magie mais ne peut plus lancer de sorts.
Sorts : tous et plus encore.
Équipement : Flémeth a appris à se passer d'équipement et elle n'en a pas vraiment besoin. Elle possède cependant un épais grimoire contenant de nombreux secrets mais que seules elle et Morrigan peuvent comprendre (protection magique ou langage inconnu).

Combat final

Engeances

Toujours plus d'engeances.

Morrigan

Si Morrigan ne fait pas parti du groupe des PJ elle les rejoint et leur propose de les aider pour le combat final. À son PJ humain « préféré » elle propose aussi de porter son enfant pour sauver la vie du garde des ombres qui achèvera l'Archidémon. S'il refuse, elle fait sa proposition à un autre, etc.

Archidémon

L'Archidémon officiel est à peine plus fort qu'un dragon classique. Augmenter ses caractéristiques me semble une bonne idée. J'y ai aussi ajouté les pouvoirs suivants :
Ancien dieu corrompu : l'Archidémon génère +2 points de stunt et a un bonus de +2 pour résister à la magie. Il donne un bonus de +2 à toutes les actions pour les engeances qui peuvent le voir.
Dur à cuire : l'Archidémon est immunisé aux attaques de feu.

Epilogue

Sacrifice

Si un des gardes des ombres (PJ ou PNJ) se sacrifie pour tuer l'archidémon, une statue de lui sera érigée à l'endroit le plus approprié (Entrée d'Orzammar pour un nain, Dénérim pour un humain, etc.).

Cercle des mages

Si les PJ ont **sauvé les mages** alors, après des mois d'efforts, la tour du Cercle des mages est enfin débarrassée de ses derniers esprits et le Voile complètement fermé. Aucune autre abomination n'a été créée, et le Premier enchanteur Irving est heureux d'annoncer que le Cercle a été purifié. Tout ce qui pouvait être sauvé l'a été.
Les PJ peuvent demander au roi l'indépendance pour le Cercle de Férelden. Bien que le roi ou la Reine Anora accède à cette demande, la Chantrie l'ignore.

Orzammar

Si **Harrowmont** devient roi, malgré la mort de Bhelen, une rébellion portant son nom s'élève contre Harrowmont. Si **l'enclume est détruite**, Harrowmont se retrouve rapidement engagé dans une longue bataille contre la rébellion de Bhelen qui l'empêche d'obtenir la stabilité dont il avait besoin. Les nobles s'opposent à beaucoup de ses mesures à l'Assemblée, et seuls ses efforts visant à accroître l'isolement des nains de la surface rencontre un certain succès. Avec le temps, la santé de Harrowmont commence à baisser. Certains prétendent qu'il a été empoisonné, tandis que d'autres disent qu'il n'avait plus toute sa tête. Quoi qu'il en soit, après une longue maladie, le roi meurt. Les querelles à l'Assemblée pour un successeur commencent presque immédiatement.
Après que les **PJ aient détruit l'Enclume du néant**, un groupe de nains va essayer de la recréer à partir des restes. Le premier golem qu'ils créent est animé par un esprit pris de l'Immatériel. Il devient incontrôlable et tue de nombreuses personnes. Il est alors interdit de faire d'autres recherches sur le sujet. Cependant, l'intérêt pour la forge de Caridin ne s'estompe jamais.
Si **Harrowmont** est le nouveau roi et **l'enclume est sauvé**, il met rapidement un terme à la rébellion de Bhelen et passe ensuite une série de lois visant à plaire aux nobles. Malheureusement, elles isolent les nains encore plus de la surface. Il accroit les restrictions de caste et les droits de la noblesse, même si le commerce avec les terres de l'homme continue. Une loi excluant les parias des aires communes de la ville est passée et déclenche une rébellion dans les taudis. Mais la révolte est réprimée, les taudis sont pratiquement réduits à néant, et les nains y sont écrasés. Bien que l'indignation soit haute, l'Assemblée reste unie derrière le roi Harrowmont.
Après qu'Harrowmont refuse à **Branka** plus de volontaires pour **l'Enclume**, elle organise des raids à la surface pour trouver les « ingrédients » nécessaires. Cela entraîne une guerre courte avec Férelden durant laquelle les portes d'Orzammar sont assiégées et sont obturées, isolant Orzammar plus que jamais.
Si **Bhelen est roi** il engagera de nombreuses réformes de la société naine. Le commerce avec la surface augmente et les restrictions de caste sont assouplies. Les parias sont autorisés à prendre les armes contre les engeances en échange de nouvelles libertés. Pour la première fois depuis des générations, dans les Tréfonds, les engeances sont repoussées, et quelques thaigs sont récupérés. Les réformes de Bhelen trouvent rapidement des ennemis dans les castes guerrières et nobles. Suite à plusieurs tentatives d'assassinat Bhelen dissout l'Assemblée. Le roi règne alors seule, certains disent comme un tyran, d'autres comme un visionnaire déterminé à faire entrer Orzammar dans le monde moderne.
Si **Bhelen est roi et que l'Enclume du néant est conservée**, Branka ne met pas longtemps pour apprendre à utiliser l'Enclume afin de créer de nouveaux golems, les premiers depuis plusieurs siècles. Les nains accueillent cette nouvelle avec enthousiasme, mais peu de gens en connaissent le coût. Dans un premier temps, le roi Bhelen travaille ardemment avec Branka pour lui fournir des sujets, volontaires ou non, de sorte que les golems arrivent à repousser loin les engeances. Rapidement, Branka refuse de créer des golems uniquement pour le roi, qui ne tarde pas à interdire l'utilisation de l'Enclume. Ses hommes attaquent la forteresse de Branka dans les Tréfonds, la forçant à s'y enfermer. Après des années de siège, Bhelen est forcé d'abandonner. La forteresse, gardée par des golems de Branka, reste impénétrable.
Si les PJ proposent **l'aide militaire** de Férelden et que Bhelen est roi, ce dernier les accueille à bras ouverts. En quelques mois, les engeances sont repoussées loin dans les Tréfonds, et le premier

guerrier nain revenant avec une relique prise aux portes de Bownammar a été accueilli par une foule en liesse.
Si les PJ ont aidé **Frère Burkel** et convaincu l'Assemblé de lui accorder le droit de prêcher, la nouvelle Chantrie de Frère Burkel dans Orzammar attire un nombre surprenant de convertis parmi les nains. Ils attirent rapidement une bonne partie de la colère des factions les plus conservatrices, et rapidement l'Assemblée restreint sévèrement les droits des chantristes. Frère Burkel résiste et est tué lors de son arrestation pendant une manifestation pacifique à l'Assemblée. Officiellement il s'agit d'un accident, mais les nouvelles des émeutes atteignent la Chantrie à la surface où la Divine envisage même une nouvelle Marche exaltée.
Si les PJ aident **Dagna** à rejoindre le Cercle des mages, elle sera l'auteur d'une théorie complète sur la façon dont les vapeurs de lyrium alimentent la magie. Elle gagne une grande renommée et inspire les mages d'autres parties de Thédas qui souhaitent établir un nouveau Cercle dans Orzammar même, afin d'avoir facilement accès au lyrium des nains (et donc être complètement indépendant de la Chantrie). L'accord d'Orzammar pour accueillir des apostats suscite l'indignation et on murmure que la Divine envisage une nouvelle Marche exaltée. Si les PJ et les templiers ont tué les mages du Cercle, informer Dagna de la destruction du cercle lui fait immédiatement proposer son aide pour reconstruire la tour.
S'il y a des **PJ nains**, ils sont faits Hauts et deviennent donc nobles (même s'ils sont morts) pouvant fonder leur propre dynastie.

Dalatiens

Si les PJ ont tué les Dalatiens, les **loups-garous** seront respectés pendant un certain temps en raison de leur rôle dans l'arrêt de l'Enclin. Cependant, même avec le temps passant, ils ne parviennent pas à éliminer complètement leurs instincts violents. Leurs attaques des établissements humains à proximité font que les humains s'unissent pour les éliminer définitivement. Mais leurs armées ne trouvent que des camps abandonnés. La Dame de la Forêt et ses disciples ont disparu. La Dame est présente à Dénérim avant la bataille finale et apparaît à l'enterrement du Garde s'étant sacrifié, si l'un d'eux l'a fait.
Si les PJ recrutent les **Dalatiens**, ils deviendront plus respectés en raison de leur rôle dans la bataille finale. Leur lien avec les humains tendra à augmenter, mais les tensions finiront par remonter. Si **Lanaya** remplace Zathrian comme gardien, elle jouera un rôle déterminant dans le maintien de la paix entre les humains et les Dalatiens.
Si **Zathrian** reste le gardien du clan, il continue à diriger les Dalatiens pendant un certain temps jusqu'à ce qu'il entre en conflit avec les humains. Finalement il disparaît tout simplement, son clan le recherche mais pense qu'il s'agit de son propre choix.

Bas-cloître de Dénérim

Anora pourrait assouplir les restrictions imposées aux elfes de la ville pour un temps, mais une émeute de la faim peu de temps après l'oblige à envoyer les troupes dans le bas-cloître. Cela entraîne encore plus de méfiance entre les deux peuples.
Si un **PJ elfe** représente son peuple au **Conclave**, les elfes de la ville auront un meilleur sort que jamais. Une nouvelle loi donne plus de droits aux elfes et leur propre milice au sein du bas-cloître.
Shianni pourrait devenir le prochain Hahren. Elle aura souvent des ennuis avec les autorités à cause de son franc-parler et sa manière de faire les choses. Elle se révélera être un atout pour sa communauté. Elle finit assassinée par un bigot humain plusieurs années plus tard. L'émeute que cela déclenche dans le bas-cloître prouve que les problèmes entre les deux peuples sont loin d'être réglés.
Soris remplacera Shianni puis fera un mariage d'amour avec une riche humaine. Après le scandale initial, Soris, irrité, a démissionné de son poste et quitté la ville pour s'installer à Hautecime, où lui et sa nouvelle épouse auront de nombreux enfants. Il ne sera pas remplacé.

Golefalois

Le iarl **Eamon** restera en tant que conseiller auprès du roi si ce dernier est Alistair ou un PJ. Eamon finalement abdique en faveur de Bann **Teagan**, avec l'approbation des citadins. S'il n'est pas conseiller, il retourne à Golefalois afin de redonner à la région sa gloire d'antan.
Si les PJ ont abandonné Golefalois lors de l'attaque à la nuit tombée, Eamon abdique en faveur de Bann Teagan et retourne à Golefalois. Cependant, il est incapable de redonner à la ville son lustre d'antan. Des rumeurs disent que la ville est hantée.
Si les PJ ont aidé **Kaitlyn** à retrouver **Bevin**, puis redonné l'épée de leur grand-père après l'attaque, Bevin va grandir pour devenir un aventurier célèbre, qui raconte des histoires sur la façon dont, jeune garçon, il a rencontré les PJ, qui avaient utilisé sa lame pour sauver Golefalois. Si les PJ ont payé Kaitlyn pour l'épée de son grand-père suffisamment pour qu'elle puisse se rendre à Dénérim, elle utilise la petite fortune pour ouvrir une fonderie, devenir riche et respectée. Elle rencontre alors le Bann Teagan à la cour par hasard, et ils se marient quelques mois plus tard.
Si les PJ donnent à **Bella** assez d'argent pour quitter Golefalois, elle fait finalement son chemin à Dénérim en toute sécurité et elle y ouvre sa propre brasserie.
Si **Lloyd** est tué pendant le premier combat de Golefalois et que les PJ chargent **Bella** de la taverne, elle la renomme l'auberge du Repos des gardes des ombres et raconte les histoires de leurs aventures pour les années à venir, même si personne ne croit plus ces histoires avec le temps.
Si le PJ permet au démon du désir de **posséder Connor** à une date ultérieure dans le cadre de

leur accord pour épargner sa vie, Connor va disparaître lorsque le iarl se prépare à l'envoyer au Cercle. Connor n'est jamais revu. Cependant, si Lady Isolde ne se sacrifie pas, Connor peut également terminer sa Confrontation et devenir un mage du Cercle spécialiste de l'Immatériel.
Si Connor est sauvé et le **démon du désir tué** ou mis en fuite, il est envoyé au Cercle des mages. Après avoir réussi sa Confrontation, il partira à Tévinter étudier l'Immatériel.
Si **Connor est tué**, Eamon et Isolde vont concevoir un autre enfant, cette fois une fille, nommée Rowan. Isolde meurt en couche. Comme Connor, Rowan se révèle être une mage, et est finalement envoyé au Cercle suivre une formation.

Les cendres d'Andrasté

Si les PJ ont autorisé **frère Genitivi** à monter une expédition pour récupérer l'urne, mais n'ont pas tué le dragon, l'Urne disparaît sans laisser de trace et tombe dans le mythe une fois de plus. S'ils ont tué le dragon, le temple devient un lieu de pèlerinage.
S'ils ont **tué frère Genitivi et le dragon**, la Chantrie rejette les rumeurs comme quoi l'urne aurait été retrouvée.
S'ils ont **tué frère Genitivi**, mais n'ont pas tué le dragon, la Chantrie annonce la découverte de ses cendres, mais le dragon finira par se lasser des pèlerins et détruire le temple et, éventuellement, les cendres.
Si les PJ **souillent les cendres sacrées pour Kolgrim**, frère Genitivi annonce la découverte des Cendres, attirant l'attention des chercheurs. Les expéditions vers les ruines n'ont rien trouvé et plusieurs années plus tard, son travail est déclaré mensonger. Il se suicide. Le dragon se déchaîne à travers la campagne. Des rumeurs circulent comme quoi il serait adoré comme étant Andrasté. Les efforts pour trouver le repaire ou les cendres ne réussissent pas car ce culte fait rapidement beaucoup de convertis.
Si les PJ **souillent les cendres sacrées pour Kolgrim mais le tue et ne tue pas le dragon**, les rumeurs sur la participation des cendres dans la guérison du iarl Eamon se répandent et les gens commencent à monter des expéditions pour retrouver l'urne. Bredouilles et attaquées par le dragon qu'elles n'arrivent pas à tuer, les expéditions décident qu'il est trop dangereux de continuer. Le dragon va finalement à l'ouest pour trouver un nouveau repaire mais se déchaîne, ne laissant que des ruines du temple. Des expéditions et des fouilles ultérieures dans les ruines n'ont rien trouvé. Certains croient que l'urne est encore dans les ruines alors que certains disent qu'elle a été détruite, d'autres se demandent si elle a jamais existé, l'Urne redevient un mythe une fois de plus.
Si **frère Genitivi** n'a pas accompagné les PJ au temple, l'Urne disparaît, même si le dragon est tué et le pèlerinage autorisé.

Loghain

Si **Loghain est enrôlé** dans les gardes des ombres et **survit** à la bataille finale, il devient un recruteur majeur pour les Gardes des ombres dans Férelden avant d'être réaffecté aux gardes des ombres orlésiens à Montsimmard, à la demande de la forteresse Weisshaupt elle-même.
Si **Anora est reine et Loghain est exécuté** pendant le Conclave, alors, malgré l'exécution de Loghain, la reine Anora a insisté pour qu'une statue de son père, soit érigée en face de l'ambassade d'Orlaïs. La statue a été largement ignorée, sauf par Anora elle-même, qui, une fois par an, dépose des fleurs à ses pieds.
Si **Anora est reine et Loghain meurt en terrassant l'Archidémon**, alors elle fait construire une statue de son père en l'honneur de son rachat à Fort Drakon. Le monument a été construit face à l'ambassade d'Orlaïs qu'il surveille attentivement selon la légende locale. Il est devenu populaire, et avec le temps, les actes les plus obscurs de Loghain ont été oubliés en faveur de ses faits héroïques.
Si **Loghain survit à la bataille finale**, il reste avec les Gardes des ombres, et en devient le recruteur principal dans Férelden. Il a donné de sa personne pendant plusieurs années jusqu'à ce que finalement la souillure soit trop difficile à supporter pour son corps vieilli. Après un adieu solennel à ses collègues, Loghain se rend à Orzammar pour entreprendre sa dernière marche dans les Tréfonds.

Anora

Si le **PJ noble épouse Anora**, elle devient un gouverneur compétent, même en ce qui concerne des questions de juridiction et de droit. Elle accepte de partager le pouvoir avec le PJ si celui-ci en veut. Quoi qu'il en soit, le peuple les adore. Elle établit de nombreux contrats commerciaux avec les pays voisins et initie ce qui pourrait être un nouvel âge d'or pour Férelden si elle et le PJ ne finissent pas par se battre pour le pouvoir.
Si **Anora** s'est marié avec le PJ qui a fait le sacrifice final, ou quelle **reste seule**, elle devient un gouverneur compétent, mais jamais se remarie car aucun homme n'arrive à la cheville de ses époux ou de son père.
Si le **PJ noble est roi**, elle n'abdique pas volontiers. Anora est emprisonnée dans la tour pour éviter une rébellion. Elle admet qu'elle n'aurait pas montré autant de clémence si les rôles avaient été inversés.

Morrigan

Morrigan a été vue pour la dernière fois vers l'ouest à travers les montagnes de la Dorsale de givre, peut-être enceinte.
Si un PJ et Morrigan sont tombés amoureux, et qu'il est en possession de son anneau, il peut sentir son regret à travers l'anneau.
Si les PJ refusent son offre, Morrigan quitte les PJ la nuit avant la bataille finale. Elle est par la suite

considérée comme voyageant à travers les montagnes de la Dorsale de givre. Plusieurs années plus tard, on raconte qu'une étrange mage aux cheveux noirs s'est insinuée dans la cour de l'impératrice d'Orlaïs.
Si un PJ a une relation amoureuse avec elle et refuse de prendre part au rituel, Morrigan est tout de même vu dans les Dorsales de givre avec un enfant (conçu avant le combat final).

Les engeances

Les engeances retournent dans les Tréfonds où elles frappent les royaumes nains une fois de plus, mais laissent la surface tranquille pendant un certain temps.

Même si la horde des engeances est dispersée après la défaite de l'Archidémon, les plus forts d'entre eux se réorganisent en bandes errantes, attaquant même la surface. Certains vont même jusqu'à se rendre jusqu'en Orlaïs avant qu'ils ne soient finalement battus quoique difficilement. Si les PJ proposent l'aide militaire humaine au roi d'**Orzammar**, les armées des humains et des nains combinées récupèrent de nombreux thaigs et poussent les engeances au plus profond des Tréfonds. Mais si **Harrowmont** est roi, sa politique isolationniste ne permet aucune une aide directe des humains ; quand les troupes arrivent à Orzammar les portes sont fermées et elles ne sont autorisés à fournir que des choses comme des fournitures médicales pour les nains dans leur lutte contre les engeances.

Créatures

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2 (avec en plus le voleur genlock). Il doit permettre de jouer le début de la campagne jusqu'au sauvetage par Flémeth.

Plus dangereux

Pour rendre dangereux des adversaires de la boite 1 envers des PJ de niveau 6 ou plus, ajouter 3 à une Caractéristique, 2 à 2 autres et 1 à 3 autres ; ajouter 5 Focus, augmenter les points de vie de 20 et l'Armure de 3. Ajouter aussi 3 degrés dans les talents des PNJ.

Engeances

Les engeances peuvent détecter les gardes des ombres.

Genlock alpha

Le genlock alpha est une engeance.

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	0
Constitution (Course)	3
Ruse (Military Lore)	1
Dextérité (Brawling)	2
Magie	2
Perception (Vue, Odorat)	2
Force (Haches, Intimidation)	4
Volonté	2

Combat	Score
Déplacement	6
Points de vie	30
Défense (avec bouclier)	11 (13)
Armure	7
Hache de bataille	6 / 2d6 + 4
Hache de lancer	6 / 1d6 + 4

Pouvoirs

Stunts favoris : Cripple (3 SP) et Coup double.
Cripple : un genlock alpha peut effectuer une attaque handicapante en tant que spécial stunt 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.
Résistance à la magie : un genlock possède un bonus de +2 sur ses tests de caractéristique pour résister aux effets de sorts ou aux attaques magiques.
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.
Talents : Entraînement aux armures (Compagnon) et Style Arme et bouclier (Compagnon).
Groupes d'armes : Haches, Brawling et Bludgeons.

Équipement

Hache de bataille, maille lourde, bouclier moyen et hache de lancer.

Émissaire genlock

L'émissaire genlock est une engeance.

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	1
Constitution (Course)	2
Ruse (Military Lore)	1
Dextérité (Brawling)	1
Magie (Entropie)	4
Perception (Odorat)	2
Force (Lames lourdes, Intimidation, Bâtons)	3
Volonté	2

Combat	Score
Déplacement	6
Points de vie	27
Défense	11
Armure	7
Épée longue	5 / 2d6 + 3
Bâton	5 / 1d6 + 4

Pouvoirs

Stunts favoris : Knock Prone et Mighty Blow.
Résistance à la magie : un genlock possède un bonus de +2 sur ses tests de caractéristique pour résister aux effets de sorts ou aux attaques magiques.
Sorts : Drain Life, Heal, Vulnerability Hex, Weakness
Escarmouche tactique : quand un émissaire genlock 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.
Talents : Entraînement aux armures (Compagnon) et Magie entropique (Compagnon).
Groupes d'armes : Épées, Brawling et Bâtons.

Équipement

Épée longue, armure de cuir lourde et bâton.

Voleur genlock

Le voleur genlock est une engeance et voleur niveau 1.

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Tromperie)	1
Constitution (Course)	2
Ruse (Poison lore)	2
Dextérité (Brawling, Acrobatie, Discrétion)	4
Magie	0
Perception (Odorat)	2
Force (Haches)	3
Volonté	2

Combat	Score
Déplacement	8
Points de vie	25
Défense	13
Armure	7
Hache de bataille	5 / 2d6 + 3
Hache de lancer	5 / 1d6 + 3
Attaque sournoise	+2 / + 1d6

Pouvoirs
Stunts favoris : Coup puissant (1 SP) et Pierce armor (1 SP).
Résistance à la magie : un genlock possède un bonus de +2 sur ses tests de caractéristique pour résister aux effets de sorts ou aux attaques magiques.
Attaque sournoise (niveau 1) : voir description du voleur (cf. *DAGJ* ou *GIR*).
Armure de voleur : voir description du voleur (cf. *DAGJ* ou GIR).
Talents : Entraînement aux armures (Novice), Style Combat armes de duel (Compagnon) et Larcin (Compagnon).
Groupes d'armes : Haches, Brawling.

Équipement
Hache de bataille, armure de cuir lourde et 3 haches de lancer.

Hurlock alpha

L'hurlock alpha est une engeance.

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	2
Constitution (Endurance)	4
Ruse	2
Dextérité (Arcs, Brawling)	3
Magie	1
Perception (Odorat)	2
Force (Lames lourdes, Intimidation, Might)	5
Volonté (Courage, Moral)	3

Combat	Score
Déplacement	8
Points de vie	45
Défense (avec bouclier)	12 (15)
Armure	8
Arc court	5 / 1d6 + 3
Épée à deux mains	7 / 3d6 + 5
Épée longue	7 / 2d6 + 5

Pouvoirs
Stunts favoris : Dual Strike, Coup puissant (1 SP) et Ralliement (3 SP).
Ralliement : un hurlock alpha peut utiliser le stunt spécial Ralliement pour 3 SP. L'action qu'il effectue est tellement impressionnante qu'elle inspire ses troupes : toutes les engeances dans les 10 mètres capables de voir l'hurlock alpha regagnent un nombre de points de vie au score de Communication de l'hurlock alpha plus le nombre de SP dépensés.
Talents : Entraînement aux armures (Compagnon), Style armes à deux mains (Compagnon) et Style Arme et bouclier (Compagnon).
Groupes d'armes : Arcs, Brawling et Lames lourdes.

Équipement
Armure de plates légère, arc court et épée à deux mains ; ou Armure de plates légère, épée longue et bouclier lourd.

Émissaire hurlock

L'émissaire hurlock est une engeance.

Caractéristique (Focus)	Score
Communication (Leadership)	2
Constitution (Endurance)	3
Ruse	3
Dextérité (Brawling)	2
Magie (Entropie)	4
Perception (Odorat)	2
Force (Lames lourdes, Intimidation)	3
Volonté (Courage, Moral)	3

Combat	Score
Déplacement	8
Points de vie	35
Défense	12
Armure	4
Lance des arcanes	4 / 1d6 + 4
Épée longue	5 / 1d6 + 3

Pouvoirs
Stunts favoris : Dual Strike et Coup puissant.
Sorts : Drain Life, Heal, Vulnerability Hex, Weakness.
Talents : Entraînement aux armures (Compagnon), Magie entropique (Compagnon) et Style Arme et bouclier (Novice).
Groupes d'armes : Épées et Brawling.

Équipement
Épée longue et armure de cuir lourde.

Ogre

L'ogre est une engeance.

Caractéristique (Focus)	Score
Communication	0
Constitution (Endurance)	8
Ruse	-1
Dextérité (Lancer)	1
Magie	1
Perception (Odorat)	2
Force (Intimidation, Might)	9
Volonté (Courage, Moral)	3

Combat	Score
Déplacement	12
Points de vie	80
Défense	11
Armure	7
Bâton	9 / 3d6 + 9
Attraper à mains nues	11 / 2d6 + 9
Lancer de rocher	3 / 3d6 + 9

Pouvoirs
Stunts favoris : Écraser (3 SP), Coup mortel (3 SP) et Stomp (2 SP).
Écraser : pour 3 SP, un ogre peut réaliser le stunt spécial Écrasement après une attaque à mains nues. Il attrape la cible et commence à serrer, infligeant 1d6 + 9 dégâts pénétrants. L'ogre peut maintenir l'écrasement en tant qu'action majeure, infligeant les dégâts à chaque round. La victime doit réussir un test opposé de Force (Might) ou Dextérité (Acrobatie) contre la Force (Might) de l'ogre pour réussir à s'échapper. Un allié de la victime adjacent peut aussi réaliser un stunt spécial pour 2 SP pour libérer l'écrasé. En une action mineure, un ogre peut choisir de projeter au loin sa victime, lui infligeant 1d6 + 9 dégâts pénétrant mais la libérant.
Régénération : un ogre peut se reposer n'importe quand pendant une action mineure, regagnant ainsi 5 + Constitution (généralement 13) points de vie. Il ne peut pas ainsi récupérer de dégâts infligés par le feu. Un ogre « mort » regagne automatiquement ce même nombre de points de vie jusqu'à ce qu'il soit décapité ou brûlé.
Résistant : sa peau renforcée et calleuse donne à l'ogre une Armure de 7.

Équipement
Énorme bout de bois lui servant de massue.