

DRAGON AGE



Aide de jeu - www.archaos-jdr.fr

Sommaire

Introduction et références	5	Dressage	20
Nouvelles règles	6	Entraînement aux armures	20
Création du personnage	6	Équitation	20
Montée de niveau	6	Larcin	20
Augmentation de Caractéristique	6	Linguistique	20
Pas de points d'expérience	6	Magie de création	21
Talents	6	Magie de l'esprit	21
Gardes des Ombres	6	Magie élémentaire	21
Blessure grave	6	Magie entropique	21
Relancer les dés	6	Musique	21
Niveaux 6 - 20	7	Reconnaissance	21
Niveaux 6+	7	Réflexes rapides	21
Niveaux 11+	7	Style archer	21
Points d'expérience	7	Style arme à deux mains	21
Guerrier	7	Style arme et bouclier	21
Mage	8	Style armes de lancer	21
Voleur	8	Nouveaux talents	22
Magie	9	Artisan runique	22
Les risques de la magie	9	Belliciste	22
Magie innée	10	Combat mabari	22
Magie rituelle	10	Défenseur	22
Styles de combat	11	Fêtard	22
Templier et lyrium	11	Intrigant	23
Dégâts	11	Magie du sang	23
Réserve de points de stunts	11	Maître-chien	23
Drogues et dépendance	11	Maître de guerre	23
Trop de points de vie	12	Observateur	23
Difficulté et stunts	12	Orateur	23
Combat rapide	12	Résistance à la magie	24
Focus	13	Style agile et rapide	24
Nouveaux focus	13	Style arme d'hast	24
Dextérité	13	Style Baruk Khazâd	24
Force	13	Style combat monté	25
Magie	13	Style de la frappe du titan	25
Perception	13	Style de la lame virevoltante	25
Ruse	13	Style de la lance protectrice	25
Focus Commerce	13	Style de l'humble bâton	25
Améliorer un focus	13	Nouveaux sorts	26
Nouveaux stunts	14	Abri	26
Combat	14	Affliction	26
Exploration	14	Antisort	26
Rôle	15	Armes enflammées	26
Magie	16	Armes glaciales	26
Sorts	16	Aura héroïque	27
Sorts de Création	16	Bouclier mystique	27
Sorts d'Entropie	17	Bouclier de l'immatériel	27
Sorts élémentaires	17	Champ de force	27
Sorts d'Esprit	17	Champ de répulsion	27
Echec en combat	18	Contrôle du climat	27
Stunts d'échec mitigé (somme des dés paire)	18	Contrôle du vent	28
Stunts d'échec critique (somme des dés impaire)	18	Décomposition	28
Nouvelles actions	19	Entropie avec les déchus	28
Action majeure	19	Dissipation	28
Actions mineures	19	Envoi d'un rêve	28
Talents niveau maître	20	Façonnage de la terre	29
Chirurgie	20	Foudre	29
Combat à deux armes	20	Glyphe protecteur	29
Combat à mains nues	20	Graisse	29
Combat à une arme	20	Horreur	29
Commandement	20	Magie de mort	30
Connaissances	20	Maîtrise des éléments	30
Contacts	20	Mémoire	30
		Paralyse	30
		Régénération	30

Revigorer	30	Guérisseur	52
Rune de préservation	30	Guerrier mystique	53
Rune d'étanchéité	31	Mage de force	53
Source	31	Mage du sang	53
Télékinésie	31	Métamorphe	54
Améliorations de talents et sorts	32	Voleur	55
Races	34	Assassin	55
Elfe	34	Barde	55
Apparence	34	Chasseur	55
Histoire	34	Chercheur de vérité (Seeker of truth)	55
Citadins	34	Duelliste	55
Dalatiens	34	Haut	56
Magie	35	Ombre	56
Glossaire	35	Rôdeur	56
Humain	36	Tireur d'élite	56
Apparence	36	Runes	57
Société	36	Principes	57
Magie	36	Runes d'armes	57
Nain	37	Runes d'armures	58
Apparence	37	Règles optionnelles	58
Société	37	Boucliers	58
Magie	38	Emplacements de rune	58
Glossaire	38	Fabriquer des potions	59
Qunari	38	Équipement supplémentaire	60
Apparence	38	Armes	60
Histoire	38	Groupe d'armes de duel	60
Le Qun	39	Groupe des lances montées	60
Société	40	Groupe d'armes d'hast	60
Magie	40	Ingrédients	60
Glossaire	40	Runes	60
La Chantrie	41	Divers	60
Andrasté	41	Équipement de maître et de qualité supérieure	61
Organisation	41	Arme	61
Les dangers de la magie et ses conséquences	41	Armure	61
Les templiers	42	Outil	62
Nouvelles origines	43	Seuil	62
Noble d'Orzammar (Nain)	43	Impact social	62
Noble férelkien (Humain)	43	Bâton de mage	62
Esclave en fuite (Elfe)	44	Objet emblématique	63
Barbare chasind (Humain)	44	Principes	63
Marchand antivan (Humain)	45	Pouvoirs spéciaux	63
Roturier orlésien	45	Spécial 1	63
Noble orlésien	45	Spécial 2	64
Étudiant orlésien	46	Descriptions	64
Pirate rivainien	46	Atouts et handicaps	65
Converti de Seheron	46	Atouts	65
Roturier tévintide	47	Aimé du Créateur	65
Mage tévintide	47	Apparence humaine	65
Noble tévintide	47	Brillant	65
Marin	47	Doué	65
Mabari	48	Exceptionnel	65
Limites du personnage	48	Fulgurant	65
Création du personnage	48	Grands pas	65
Objets pour mabari	49	Magie facile	65
Spécialisations	50	Mage sans faille	65
Principes	50	Récupération exceptionnelle	65
Guerrier	50	Résistant à la magie	65
Berserker	50	Handicaps	65
Champion	50	Courtes jambes	65
Chercheur de vérité (Seeker of truth)	50	Drogué	65
Chevalier	50	Elfophile	66
Gardien	51	Handicapé	66
Guerrier spirituel	51	Magie difficile	66
Haut	51	Pas doué	66
Templier	51	Passif	66
Mage	51	Rêveur éveillé	66
Archiviste	51	Sans éclat	66

Souffre-douleur.....	66
Souffreteux	66
Âges	67
Calendrier annuel et jours saints	68
Distances en Férelden	69
Univers Dragon Age (MJ)	70
Dark fantasy	70
Garde des Ombres.....	71
Pouvoir de détection des engeances	71
Points de Corruption	71
Sommeil	71

Blessure grave	71
Conseils.....	72
Créatures (MJ)	73
Plus dangereux.....	73
Engances	73
Genlock alpha	73
Émissaire genlock	73
Voleur genlock.....	74
Hurlock alpha	74
Émissaire hurlock.....	74
Ogre	75

Introduction et références

Cette aide de jeu propose de nouvelles règles pour Dragon Age JdR (dont une partie est traduite des playtests des Set 2 et 3 mais souvent utilisable avant le niveau 6). Les règles proposées sont inspirées des jeux vidéo DA:O et DA2.

Un playtest n'étant pas la version finale, il y a des différences avec la version finale. Le playtest est accessible gratuitement à tout le monde (en VO) mais pas le Set final. Il n'y aura donc pas de correction de ce document liée au Set final excepté sur le playtest du Set 2 quand cela entre en contradiction avec le playtest du Set 3.

Dragon Age: Origins (DA:O) et **Dragon Age 2** (DA2) sont des jeux vidéo de Bioware.

Dragon Age RPG est un jeu de rôle édité en anglais par **Green Ronin** (<http://greenronin.com>). La VF sera probablement éditée par Arkhane Asylum Publishing (pas avant 2013). *DAGJ* signifie Dragon Age Guide du Joueur.

PDF (en anglais) gratuit du **playtest set 2** :

http://greenronin.com/2010/09/dragon_age_rpg_set_2_open_play.php

PDF (en anglais) gratuit du **playtest set 3** :

<http://greenronin.com/support/files/29>

Discussion (en anglais) sur le forum de Green Ronin dont est tirée une partie de cette aide de jeu :

<http://www.greenronin.com/phpBB2/viewtopic.php?p=78857>.

Blogs Bioware :

<http://blog.bioware.com/category/dragon-age/>

<http://www.bioware-france.com/category/dragon-age3/>

Le **wiki** Dragon Age (en anglais) : <http://dragonage.wikia.com>

Le **wiki** Dragon Age en français (mais très incomplet) :

http://fr.dragonage.wikia.com/wiki/Dragon_Age_France_Wiki

Blog en **français** : <http://dragonageunivers.blogspot.com>

Autres ressources Dragon Age en français :

<http://theraskalrpg.blogspot.com/search/label/Dragon%20Age%20RPG>

La VF de Dragon Age JdR n'étant pas sortie à la date de rédaction de ce document, les termes utilisés peuvent être différents. Ce sont les mêmes que ceux de ma traduction du Guide rapide d'initiation (GRI) à Dragon Age JdR (sur <http://www.archaos-jdr.fr>), elle-même se basant sur DA:O. De nombreuses aides de jeu telles que des PNJ, la campagne DA:O et le codex sont disponibles sur www.archaos-jdr.fr.

Police de caractères des titres : Cardinal Alternate.

Version du 09/11/2014.

Nouvelles règles

Création du personnage

Ces nouvelles règles permettent de réduire la part du hasard dans la création du personnage :

- Détermination des **caractéristiques** (option du playtest du Set 2) : toutes à zéro et répartir 10 points. Le MJ peut modifier ce nombre pour un jeu plus héroïque (12 points) ou plus difficile (8 points). Chaque point dépensé dans une caractéristique l'augmente de 1. Le score maximum des attributs à la fin de cette étape est 3.
- Choix des **bénéfices** : lancer 3 fois les dés (ou plus jusqu'à obtenir 3 résultats différents) et choisir 2 résultats parmi les 3.

Montée de niveau

Augmentation de Caractéristique

Les augmentations de **Constitution** donnent aussi un point de vie par niveau déjà passé (c'est à dire qu'elles sont rétroactives). Exemple : un personnage passant du niveau 4 à 5 et augmentant sa Constitution gagnera 5 points de vie, et non pas 1. Même chose pour les augmentations de **Magie** qui augmentent le nombre de points de Magie de 1 par niveau. Cette règle augmente assez fortement la puissance des personnages, il convient de l'utiliser aussi pour les PNJ. À utiliser pour un jeu plus héroïque (pour mettre de plus gros danger en face) ou pour inciter les joueurs à investir des points en Constitution.

Pas de points d'expérience

Ne pas compter les points d'expérience, donner des **niveaux**.

Talents

Le niveau **Maître** des talents n'est accessible qu'aux personnages de niveau 6 ou supérieur.

Gardes des Ombres

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2. En devenant Garde des Ombres, un personnage gagne les bonus suivants :

- Augmentation de 1 d'une **caractéristique** au choix.
- Novice dans un nouveau **talent** ou augmentation d'un degré d'un talent déjà possédé.

- **Résistance à la Corruption** : le personnage ne peut plus devenir une goule.
- Le personnage a le droit de **Conscription**. Le personnage peut recruter une autre personne pour qu'elle devienne Garde des Ombres. Cela peut être n'importe qui mais ce droit est utilisé avec précaution afin d'éviter les problèmes politiques (particulièrement en Féelden).
- Le personnage peut **détecter les engeances** dans un rayon égal à 5 fois son niveau en yards. Il est possible de faire un test de Perception (Détection des engeances) pour obtenir plus d'informations (nombre et même types). Le dé dragon détermine la quantité d'informations obtenue. Les personnages ne peuvent pas avoir le focus Détection des engeances avant d'être Gardes des Ombres.



Blessure grave

Si le personnage reçoit des dégâts énormes ou reste trop longtemps aux portes de la mort (à zéro Points de Vie), il peut subir une blessure tellement grave que la magie ne peut pas la soigner complètement et il en garde des séquelles (malus). Le chapitre réservé au MJ contient plus de détails.

Relancer les dés

Un jet de dé ne peut être relancé qu'une seule fois.

Niveaux 6 - 20

Ce chapitre est une traduction des playtests des Set 2 et 3.

Niveaux 6+

Un personnage de niveau 6 ou plus peut ajouter le **focus** utilisé lors d'un test au résultat du dé dragon afin de déterminer le niveau de succès du test. L'expérience du personnage lui permet d'obtenir de meilleurs résultats que les plus faibles niveaux. À noter que cela s'applique au niveau de succès d'un test seulement, pas à la génération de point de stunt.

Niveaux 11+

Un personnage de niveau 11 ou plus peut ajouter +1 aux points de **stunt** générés. Il génère donc 2 à 7 points de stunt.

À partir du niveau 11, le personnage ne gagne plus 1d6 + Constitution **PV** par niveau, mais seulement Constitution PV.

Un personnage de niveau 11 ou plus, lorsqu'il gagne un nouveau focus, peut améliorer un **focus**, le passant ainsi de +2 à +3. Il doit être dans la catégorie des nouveaux focus accessibles.

Points d'expérience

Points d'expérience	Niveau
0 - 1 999	1
2 000 - 4 499	2
4 500 - 7 499	3
7 500 - 10 999	4
11 000 - 14 999	5
15 000 - 19 499	6
19 500 - 24 499	7
24 500 - 29 999	8
30 000 - 35 999	9
36 000 - 42 499	10
42 500 - 49 499	11
49 500 - 56 999	12
57 000 - 64 999	13
65 000 - 73 499	14
73 500 - 82 499	15
82 500 - 91 999	16
92 000 - 101 999	17
102 000 - 112 499	18
112 500 - 123 499	19
123 500+	20

Guerrier

Niveau 6

Nouvelle spécialisation : vous pouvez prendre une spécialisation liée à votre classe. Vous gagnez le Talent de niveau Novice correspondant.

Niveau 7

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Stunt bonus : vous pouvez effectuer le (nouveau) stunt Menacer pour 1 SP au lieu de 2.

Niveau 8

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Compagnon de votre spécialisation.

Nouveau groupe d'armes : vous apprenez un nouveau groupe d'armes de votre choix.

Niveau 9

Expert du combat : vous pouvez assigner une pénalité allant jusqu'à -3 à votre jet d'attaque en mêlée pour obtenir un bonus équivalent à votre jet de dégâts. De même, vous pouvez assigner un bonus allant jusqu'à +3 à votre jet d'attaque en mêlée pour obtenir un malus équivalent à votre jet de dégâts.

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 10

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Maître de votre spécialisation.

Niveau 11

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 12

Vétéran : quand vous infligez des dégâts au corps à corps, vous ajoutez +2 au total de dégâts si vous possédez le focus correspondant au groupe d'armes de l'arme utilisée. Par exemple, vous ajoutez ce bonus de +2 aux dégâts si vous utilisez une hache de bataille et avez le focus Force (Haches).

Niveau 13

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 14

Nouvelle spécialisation : vous pouvez prendre une spécialisation liée à votre classe. Vous gagnez le Talent de niveau Novice correspondant.

Niveau 15

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Coup rapide : vous pouvez réaliser une attaque de corps à corps contre un adversaire adjacent en une action mineure. Les jets d'attaque et de dégâts subissent une pénalité de -2. Cette action ne peut pas être combinée avec Expert du combat (niveau 9).

Niveau 16

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Compagnon de votre spécialisation choisie au niveau 14.

Niveau 17

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Bonus de stunt : quand vous réalisez le stunt Coup double avec une attaque de mêlée vous pouvez toucher deux cibles secondaires au lieu d'une. Elles doivent être adjacentes au moment de l'attaque ou après l'utilisation du stunt Escarmouche.

Niveau 18

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Maître de votre spécialisation choisie au niveau 14.

Niveau 19

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 20

Guerrier épique : choisissez un type de stunt parmi Combat, Exploration, Roleplay et Guerre. Vous avez un bonus d'un point de stunt quand vous générez des points de stunt de ce type.

Magie

Points de magie

Chaque niveau de 1 à 10 donne 1d6 + Magie points de magie. Chaque niveau de 11 à 20 donne seulement Magie points de magie.

Niveau 6

Nouvelle spécialisation : vous pouvez prendre une spécialisation liée à votre classe. Vous gagnez le Talent de niveau Novice correspondant.

Nouveau sort : vous obtenez un nouveau sort.

Niveau 7

Longue portée : la portée de votre bâton de mage devient 24 yards.

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 8

Nouveau sort : vous obtenez un nouveau sort.

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Compagnon de votre spécialisation.

Niveau 9

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Bâton de puissance : vous pouvez augmenter de 1d6 les dégâts de votre bâton de mage en dépensant 2 PM (avant d'effectuer le test d'attaque).

Niveau 10

Nouveau sort : vous obtenez un nouveau sort.

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Maître de votre spécialisation.

Niveau 11

Nouveau sort : vous obtenez un nouveau sort.

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 12

Bonus de stunt : quand vous attaquez avec votre bâton magique, le stunt Attaque éclair coûte 2 SP au lieu de 3.

Niveau 13

Nouveau sort : vous obtenez un nouveau sort.

Niveau 14

Nouvelle spécialisation : vous pouvez prendre une spécialisation liée à votre classe. Vous gagnez le Talent de niveau Novice correspondant.

Niveau 15

Nouveau sort : vous obtenez un nouveau sort.

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 16

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Compagnon de votre spécialisation choisie au niveau 14.

Niveau 17

Nouveau sort : vous obtenez un nouveau sort.

Niveau 18

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Maître de votre spécialisation choisie au niveau 14.

Niveau 19

Nouveau sort : vous obtenez un nouveau sort.

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 20

Mage épique : choisissez un type de stunt parmi Combat, Exploration, Roleplay et Sort. Vous avez un bonus d'un point de stunt quand vous générez des points de stunt de ce type.

Voleur

Niveau 6

Nouvelle spécialisation : vous pouvez prendre une spécialisation liée à votre classe. Vous gagnez le Talent de niveau Novice correspondant.

Niveau 7

Coup vicieux : pour utiliser le Coup vicieux, vous devez d'abord toucher votre cible dans une attaque

de mêlée. Vous n'infligez alors aucun dégât mais la cible doit réussir un test de Constitution (Endurance) SR 13 ou être étourdie. Une créature étourdie peut relancer le test à son tour de jeu. Sa seule action possible est une action de déplacement (une seule). Toutes vos attaques de mêlée sur elle sont considérées comme des Attaques sournoises. Les stunts sont autorisés sur l'attaque initiale.

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 8

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Compagnon de votre spécialisation.

Niveau 9

Létal : les dégâts de vos attaques de mêlée ou à distance (choisir) sont augmentés de votre score en Ruse. Vous devez choisir le type d'attaque quand vous obtenez cette capacité.

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 10

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Maître de votre spécialisation.

Niveau 11

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 12

Fuyant : les ennemis ne gagnent pas le bonus de +2 quand ils sont en surnombre contre vous.

Niveau 13

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Bonus de stunt : vous pouvez réaliser le stunt d'exploration Avec panache pour 3 SP au lieu de 4.

Niveau 14

Nouvelle spécialisation : vous pouvez prendre une spécialisation liée à votre classe. Vous gagnez le Talent de niveau Novice correspondant.

Niveau 15

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Perforation : Perforation est un stunt spécial réalisable pour 2 SP si une attaque sournoise a touché. Vous pouvez réaliser une deuxième attaque sournoise sur la même cible. Cette deuxième attaque ne génère pas de point de stunt.

Niveau 16

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Compagnon de votre spécialisation choisie au niveau 14.

Niveau 17

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Tir rapide : vous pouvez réaliser une attaque à distance contre un adversaire visible en une action mineure. Les jets d'attaque et de dégâts subissent une pénalité de -2.

Niveau 18

Nouveau talent de spécialisation : vous gagnez le Talent de niveau Maître de votre spécialisation choisie au niveau 14.

Niveau 19

Nouveau talent : vous gagnez un nouveau talent ou gagnez un niveau dans un talent que vous possédez déjà.

Niveau 20

Voleur épique : choisissez un type de stunt parmi Combat, Exploration et Roleplay. Vous avez un bonus d'un point de stunt quand vous générez des points de stunt de ce type.

Magie

Les risques de la magie

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2. Comme le prouve l'existence du Cercle des mages et des templiers, pratiquer la magie est dangereux. Les sorts présentés dans la boîte 1 sont simples et sans danger. Les sorts complexes comme ceux de la boîte 2 ne le sont pas. Tous les sorts ayant un **prérequis** sont dangereux, sur un échec du lancement du sort et un 1 sur le dé dragon, il se produit un incident magique.

Échec du lancement de sort + dé dragon égal à 1 = incident magique

Dès qu'un incident magique se produit, le mage effectue immédiatement un nouveau test de Magie (avec le même focus) avec le même Seuil de Réussite que le sort. Un test réussi fait que le mage est Mis à terre, comme le stunt standard. Il doit utiliser une action mineure pour se relever et les adversaires ont +1 à leurs jets d'attaque sur le mage. En cas de succès à ce deuxième test, le mage peut dépenser un nombre de points de magie équivalent au lancement du sort pour ne pas subir les incidents ; il n'est pas Mis à terre mais a dépensé le double de points de magie.

Si le second test est un échec, un incident magique se produit. Il est déterminé par le résultat du dé dragon.



Magie innée

La magie « à la Ars Magica », spontanée ou innée est mentionnée dans DA:O mais n'est pas présente dans les règles du JdR ni jouable dans les jeux vidéo.

Ce que l'on sait :

- Sous l'impulsion d'un fort sentiment, les enfants futurs mages peuvent créer un effet magique, comme Wynne qui a brûlé les cheveux d'un autre enfant dans sa jeunesse.
- Utiliser une magie puissante peut attirer un démon désirant posséder le mage.
- Les démons représentent des sentiments (colère, désirs, etc.).
- Les mages n'utilisent pas la magie spontanée (limitation due au jeu vidéo et voulue dans le JdR ?). Wynne ouvre une barrière magique dans la tour du cercle mais on ne sait pas s'il s'agit de magie spontanée, d'un sort ou d'un rituel particulier (on ne voit pas la création de la barrière magique). En tant que compagnon elle ne peut plus le faire.
- Les talents magiques, comme *Creation Magic* ou *Primal Magic*, permettent aux novices de créer des effets magiques (sans dépenser de points de magie), cela peut éventuellement expliquer les capacités des enfants.

Un système « à la Ars Magica » ne serait pas adapté à Dragon Age qui est un jeu simple (certains disent simpliste). Plus simplement, faire un test de Magie avec des risques comme pour les sorts puissants serait possible. Mais je préfère dire que si les mages n'utilisent pas la magie autrement que par les sorts c'est qu'il y a une bonne raison : c'est beaucoup trop dangereux. Donc pas de règle pour cela, mais cela reste possible avec de grands risques pour le mage. Cela est donc à réserver à des moments dramatiques et exceptionnels et tout est géré par le MJ (avec un jet sur la table d'incident magique s'il le juge nécessaire).

Magie rituelle

La magie rituelle utilise du lyrium (ou du sang) et est généralement pratiquée conjointement par plusieurs mages. Elle permet des effets autres que les sorts comme, par exemple, faire passer un mage dans l'Immatériel pour la Confrontation. Elle devrait aussi permettre de créer un effet magique avec une longue durée de vie, comme une barrière magique (dans DA:O, celle de l'entrée du cercle ou qui retient prisonnier Cullen) ou un bonus permanent (dans DA:O, l'esclavagiste dans le Bas-cloître de Dénérim), et pourquoi pas un objet magique (dont rien n'est dit sur leur création). Cette forme de magie nécessite des moyens (lyrium, sang et autres mages) qu'un personnage n'a généralement pas sous la main. Donc, comme pour la magie innée, elle est à réserver à des moments dramatiques et exceptionnels et tout est géré par le MJ.

Dé dragon	Incident magique
1	Cafouillage : le sort part mais touche un allié au lieu d'un ennemi (ou vice versa) ou a un effet opposé à celui attendu (soins au lieu de dégâts, ou vice versa). Le MJ détermine l'effet.
2	Contrecoup : le choc de l'incident rend le mage incapable de lancer le moindre sort pendant 1d6 rounds.
3	Drain mana : le mage perd le double du coût en points de magie du sort en plus du coût initial (soit un total du triple du coût normal).
4	Brûlure mana : le mage perd en points de vie le double du coût en points de magie du sort.
5	Perdu dans l'Immatériel : le mage tombe en transe, son esprit est perdu dans l'Immatériel pour 2d6 minutes. Le mage est sans défense pendant tout ce temps et est vulnérable à un Coup de grâce.
6	Catastrophe : comme dans Perdu dans l'Immatériel, excepté que le mage doit en plus effectuer un test de Volonté (Foi ou Autodiscipline) SR 13 toutes les 2 minutes pour ne pas être possédé par un démon et devenir une abomination.

Styles de combat

Les styles de combat de Dragon Age JdR sont : Archery Style, Arme et bouclier, Arme à deux mains, Combat à deux armes, Thrown Weapon Style, Unarmed Style et Single Weapon Style. De par leur nature, ils sont totalement incompatibles et non cumulables.

Le chapitre Nouveaux talents introduit de nouveaux styles. Ces styles de combat sont potentiellement cumulables avec les autres styles si leur description le permet. Par exemple Arme et bouclier est cumulatif avec le style de la lame virevoltante quand le personnage utilise un bouclier et une épée longue. Mais Arme et bouclier n'est pas cumulatif avec le style Agile et rapide.

Templier et lyrium

Un templier doit absorber une potion de lyrium légère par mois et par capacité de templier qu'il maîtrise (une potion « moyenne » pour 2 capacités, une « importante » pour 3, etc.). S'il ne le fait pas, il n'a plus accès à ses capacités de templier. Au fil du temps, si le personnage abuse du lyrium (ou pas), le MJ peut gérer une certaine dépendance au lyrium.

Dégâts

Les dés de dégâts ne sont plus lancés, les dés d'attaque donnent les dégâts. Ce système permet d'accélérer les combats (des lancers de dés en moins) et, dans une certaine mesure, de prendre en compte la marge de réussite (un gros jet de dés d'attaque fera généralement de gros dégâts et un petit de petits dégâts). Par contre, une créature avec une Défense élevée subira des dégâts importants à chaque fois où elle sera touchée. Cela pourrait fausser l'équilibre du jeu.

Les dés du jet d'attaque indiquent les dégâts :

- Si les dégâts sont de 1d6, on utilise le dé dragon.
- Si les dégâts sont de 2d6, on utilise les deux dés qui ne sont pas le dé dragon.
- Si les dégâts sont de 3d6, on utilise les 3 dés.
- Si les dégâts sont de plus de 3d6, les dés manquants sont lancés après l'attaque.

Réserve de points de stunts

Les points de stunts ne sont plus générés par les dés, chaque créature gagne 1 point de stunt au début de son tour. Ils sont cumulatifs. Ainsi, au round 4, une créature pourra utiliser 4 points de stunt si elle n'en a pas dépensé avant. Les créatures mineures ne génèrent qu'un point de stunt tous les deux tours.

Drogues et dépendance

En consommant certains produits (alcool, drogue ou lyrium) le personnage peut devenir dépendant à ces produits. Pour vérifier si c'est le cas, il faut effectuer un test de dépendance. Un test de dépendance se fait avec 3d6 + Constitution + Volonté. Le seuil à atteindre varie en fonction du produit. Le degré de dépendance (voir plus loin) du personnage à ce produit, au carré, est ajouté au seuil (un degré de dépendance de 3 ajoute 9 (3x3) au seuil). Un jet donnant trois 1 est toujours un échec. Ce test est aussi utilisé pour savoir si le personnage résiste à l'envie de consommer sa drogue.

Chaque produit possède un seuil de dépendance (pour le test de dépendance), un intervalle de temps entre chaque test de dépendance et la dose minimale à partir de laquelle le test de dépendance doit être effectué.

Un personnage est en **manque** quand il n'a pas reçu sa dose pour le dernier intervalle de temps. Un état de manque se caractérise par un malus à toutes les actions égal au carré du degré de dépendance. Si le personnage est dépendant de plusieurs produits, les malus se cumulent.

Overdose : au MJ de décider quand il y a une overdose.

Il y a cinq **degrés de dépendance** :

- 0.** Non dépendant : c'est le cas de toute personne n'ayant encore jamais touché au produit ou n'ayant jamais raté un test de dépendance.
- 1.** Dépendance légère : la dépendance n'est pas gênante et il est même possible que le personnage ne s'en soit pas rendu compte.
- 2.** Dépendance modérée : le personnage a du mal à se passer de sa drogue. Il cherchera à en avoir d'avance. La dépendance est généralement visible. L'intervalle de temps est divisé par deux.
- 3.** Dépendance forte : le personnage doit avoir sa dose ou être en manque. Il vit pour avoir sa dose et dépense tout ce qu'il a pour ça. Il n'est généralement plus en état de faire grand chose. L'intervalle de temps est divisé par trois.
- 4.** Dépendance fatale : le personnage est détruit par la drogue, il ne peut rien faire qui ne soit en relation avec sa dose et est coupé du monde. À chaque intervalle il perd un point dans une caractéristique (déterminé aléatoirement). L'intervalle de temps est divisé par quatre.

Produit	Seuil	Intervalle de temps	Doses
Alcool	15 - Constitution	3 mois	30 (verres)
Lyrium	15 - Magie	2 mois	8 (1d6 PM)
Cannabis	15 - Volonté	1 mois	5
Pavot	10 - Constitution	5 jours	

Trop de points de vie

Assez rapidement, les personnages peuvent avoir énormément beaucoup de points de vie comparés aux autres créatures. Une possibilité pour moduler ceci est de supprimer le d6 lors du passage de niveau dès le niveau 6 (au lieu du niveau 11 comme proposé dans le playtest du Set 3).

Difficulté et stunts

Cette règle propose d'accorder 1 point de stunt supplémentaire pour toute action où le joueur s'impose une difficulté supplémentaire de -4 à son test. S'il n'y a pas de stunt (2 dés égaux), le malus reste mais le bonus de stunt est perdu.

Combat rapide

Les PJ vont probablement affronter de nombreux adversaires bien plus faibles qu'eux. Plutôt que de faire jouer tous ces combats longs et répétitifs, seuls ceux intéressants (dans des lieux particuliers) seront joués, les autres seront seulement décrits. Les calculs suivants donnent les pertes de ces combats. Les arrondis se font au plus près.

Chaque joueur lance un nombre de d6 égal à :

$$X - (\text{Défense} / 5).$$

Il soustrait ensuite son **Armure** du résultat. Puis le **multiplie** par X (ou un autre nombre).

Le nombre obtenu est le nombre de PV et PM perdu. Les magiciens répartissent les pertes entre les PV et les PM comme ils le souhaitent.

X varie en fonction de la quantité des ennemis.

X = 6 est un bon début.

Focus

Ce chapitre est une traduction des playtests du Set 2 et 3.

Nouveaux focus

Dextérité

Artisanat : créer des objets manuellement à partir de bois, verre, cuir, etc.
Armes de duel : se battre avec des armes du Groupe d'armes de duel.

Force

Forge : créer des objets en métal tels que des armes, armures ou bijoux.

Magie

Magie du sang : comprendre l'art interdit de la magie du sang.
Enchantement : créer des objets magiques utilisant des runes ou autres composants ésotériques.

Perception

Détection des engeances : savoir détecter et reconnaître les engeances. Ce focus ne peut être pris que par les Gardes des Ombres.

Ruse

Brassage : créer des bières et autres décoctions.
Herboristerie : connaissance des plantes et de leurs préparations.
Poison : connaissance des poisons et de leurs préparations.
Qun : connaissance de la philosophie des Qunaris.

Focus Commerce

Si cela semble important pour le personnage, le MJ peut autoriser l'utilisation d'un focus Commerce avec la Caractéristique qui lui semble appropriée (généralement Ruse, Dextérité ou Force).

Améliorer un focus

Un personnage de niveau 11 ou plus peut, lorsqu'il gagne un nouveau focus, choisir, à la place du nouveau focus, d'augmenter un focus déjà possédé. Le bonus octroyé par ce focus passe alors de +2 à +3. Ce focus doit faire partie des caractéristiques primaires pour les niveaux pairs, ou secondaires pour les niveaux impaires, comme dans les règles de base.

Nouveaux stunts

Ce chapitre est une traduction des playtests des Set 2 et 3.

Combat

Coût	Stunt
1	Rester vigilant : vous prenez un instant pour bien voir tout ce qui se passe autour de vous. Faites un test de Perception SR 11 avec le focus de votre choix. S'il est réussi, le MJ doit vous signaler tout ce qui aurait pu vous échapper sur le champ de bataille ou vous donner un bonus de +1 à votre prochain test. Ce bonus n'est pas cumulable avec d'autres bonus excepté un Focus et expire à la fin de votre prochain tour même s'il n'est pas utilisé.
2	Sarcasmes : vous insultez ou distrayez un adversaire de votre choix dans les 10 yards autour de vous. Vous devez effectuer un test de Communication (Escroquerie) opposé à un test de Volonté (Autodiscipline) de l'adversaire. Si vous remportez le test, la cible subit un malus de -1 sur ses jets d'attaque et de lancement de sort à son prochain tour. Elle ne peut pas être la cible d'autres Sarcasmes jusqu'à la fin de son prochain tour.
2	Menacer : vous adoptez une attitude menaçante et défiez l'ennemi de votre choix dans les 10 yards autour de vous. Vous devez effectuer un test de Force (Intimidation) opposé à un test de Volonté (Autodiscipline) de l'adversaire. Si vous remportez le test, la cible doit vous attaquer (comme elle le désire : mêlée, distance, sort, etc.) à son prochain tour. Elle ne peut pas être la cible d'autres menaces jusqu'à la fin de son prochain tour.
5	Coup mortel : vous infligez 2d6 dégâts supplémentaires à votre attaque. Vous ne pouvez pas utiliser Coup mortel et Coup puissant pour la même attaque.

Exploration

Coût	Stunt
1	Position avantageuse : vous trouvez une position avantageuse deux yards autour de ce que vous cherchiez normalement, en accord avec l'objet de votre test. Vous devez attendre que le MJ décrive ce que vous avez trouvé avant de choisir votre position avantageuse. Ce stunt peut être utilisé plusieurs fois sur un même test si vous avez assez de points.
2	Recherche efficace : si les ressources de toute nature sont habituellement consommées au cours de votre test, vous n'en utilisez que la moitié de ce que vous auriez dû dépenser.
2	Recherche rapide : l'action dure moitié moins de temps qu'elle aurait dû.
3	Ça me fait penser à... : vous effectuez immédiatement un autre test de Perception, sans coût additionnel en ressources ou temps, pour découvrir plus d'informations sur votre environnement, ou sur l'objet de votre test. Ce nouveau test doit utiliser un Focus différent du premier et ne donne pas de point de stunt. Les deux tests sont considérés comme simultanés. S'il n'y a rien de plus à découvrir le stunt est inutile mais le MJ n'a pas à prévenir qu'il n'y a rien à apprendre de plus.
3	L'objet de votre attention : vous recevez un bonus de +1 à tout autre test permettant d'examiner ou de percevoir d'autres aspects de l'objet de votre test jusqu'à ce que le moment ou le lieu change.
4	La main haute : si vos découvertes conduisent à un combat dans un moment ou deux, vous recevez un bonus de +3 sur votre jet d'initiative.
4	Ressources sous la main : choisissez un focus que vous n'avez pas mais lié à la même caractéristique que vous avez utilisée pour ce test. Vous êtes considérés comme ayant ce Focus jusqu'à ce que le moment ou le lieu change. Le MJ peut vous expliquer comment ce bonus découle de l'environnement.
4	Avec panache : les modalités de votre succès impressionnent ceux qui sont proches de vous et vous voient. Vous avez un bonus de +1 à vos tests opposés à ceux qui sont les témoins de votre coup d'éclat jusqu'à ce que le moment ou le lieu change.

Rôle

Les coûts du playtest du Set 2 ont été corrigés en fonction du playtest du Set 3.

Coût	Stunt
1	Bon mot : vous faites une remarque pleine d'esprit à la fin de votre action. Elle fait mouche auprès de tous ceux qui l'entendent. Si vous ne trouvez pas de bon mot, les autres joueurs et le MJ peuvent vous aider, à vous de choisir parmi leurs propositions. Ce bon mot est susceptible de faire boule de neige, en bien ou en mal.
2	Et autre chose : vous avez réussi à introduire un deuxième axe dans la conversation qui a engendré ce test, si c'est possible. Le cas échéant, vous pouvez faire un test supplémentaire dans le cadre de votre action, avant que quelqu'un d'autre n'ait une chance de répondre ou d'argumenter ou de faire des tests.
2	Influencer la foule : vos efforts interpersonnels sont si efficaces qu'ils s'étendent sur les autres autour, et vous affectez une personne supplémentaire de votre choix en plus de la cible originale. Vous pouvez utiliser ce stunt à plusieurs reprises sur le même jet de dés. Toutefois, si le test qui a donné lieu à ce stunt est un test opposé, vous ne pouvez pas étendre l'effet à une personne qui a un meilleur score de Caractéristique + Focus que la cible initiale.
3	Silence stupéfait : vous êtes tellement impressionnant que vous laissez vos auditeurs et spectateurs complètement abasourdis et incapables de parler pendant au moins un tour complet. En dehors d'un combat, cela dure assez longtemps pour que votre personnage puisse commencer à faire autre chose.
3	Plaisanterie : vous tournez une phrase, faites une grimace, ou encore autre chose qui fait rire les personnes à proximité, ou au moins, réduire leur grogne. Tout PNJ qui souhaite ne pas rire doit réussir un test de Volonté (Autodiscipline) SR 11, à l'exception, à la discrétion du MJ, des PNJ cibles de votre blague.
4	Séduction : choisir un personnage qui est présent et faire immédiatement un test opposé de Communication (Séduction) contre sa Volonté (Autodiscipline). Si vous gagnez, ce personnage devient amoureux du vôtre. Ce que cela signifie sur le moment et comment ce flirt pourrait grandir (ou se désagréger) sur le long terme sont à la discrétion du MJ, et dépendent de la façon dont vous continuez d'agir, mais si vous réussissez, vous avez créé une opportunité romantique.
4	Tour de volonté : votre réussite vous donne une idée de votre propre intelligence et votre force de caractère. Pour le reste de l'échange actuel, vous avez un bonus de +1 à tous les tests en opposition dans lesquels un adversaire essaie de vous mettre dans une situation désavantageuse émotionnellement, tels que vous intimider, vous impressionner, négocier avec vous, etc.
5	Faire enrager : vous remuez le couteau dans la plaie, vous provoquez ou insultez de telle sorte qu'un seul PNJ que vous désignez doit choisir entre vous attaquer ou battre en retraite loin de la scène. S'il choisit d'attaquer, l'agression ne doit pas être mortelle (même si cette option est certainement ouverte aux caractères belliqueux). Une gifle ou le lancement d'un gant peut tenir lieu d'« attaque » tout aussi facilement.

Magie

Sorts

Coût	Stunt
1	Acuité magique : votre expertise magique vous est d'un grand secours. Effectuez un test de Magie SR 11 avec le focus de votre choix. S'il est réussi, vous prenez conscience d'un détail magique pendant cette rencontre ou obtenez un bonus de +1 à votre prochain test de Magie lié au focus utilisé, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.
1	Avantage magique : la cible souffre d'une pénalité de -1 à son prochain test de résistance contre un de vos sorts, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.
1+	Sort répulsif : si le sort fait des dégâts, vous pouvez déplacer la cible de 2 yards dans n'importe quelle direction pour chaque 1 SP dépensé.
1+	Destruction de mana : si la cible du sort a des points de magie, vous pouvez effectuer un test de Magie en opposition. Si vous le remportez, vous enlevez à la cible un nombre de points de magie égal au dé dragon, chaque point de magie coûtant 1 SP. La cible ne peut pas avoir moins de 0 points de magie. Si vous perdez le test en opposition, vous dépensez 1 SP et ne pouvez pas retenter une Destruction de mana contre cette cible pendant cette rencontre. Le test ne génère pas de point de stunt.
1+	Armure arcanique : en canalisant les résidus magique du lancement du sort, vous créez un champ de protection autour de vous, gagnant ainsi une Armure égale aux SP dépensés jusqu'au début de votre prochain tour.
3	Magie guérisseuse : Vous utilisez le mana pour vous aider à soigner vos blessures : dépensez 3 SP et 3 PM pour regagner 1d6 PV.
3	Sort prolongé : si le sort a une existence supérieure à l'instant, elle est étendue au double de la durée originale, sans coût additionnel en point de magie. Exemples : Armure de pierre durera une heure de plus, Glyphe de paralysie 2d3 rounds de plus, etc.
4	Déferlante mana : tout de suite après le lancement du sort, regagnez 1d6 points de magie.
4	Sort maîtrisé : le coût du sort en point de magie est réduit de 2. Il peut coûter 0 point de magie.

Sorts de Création

Les stunts suivants ne peuvent être choisis que si le sort lancé est un sort de Création.

Coût	Stunt
1	Sort renforçant : un allié dans les 2 yards autour de vous gagne un bonus de +1 en Force jusqu'au début de votre prochain tour.
1	Sort accélérant : un allié dans les 2 yards autour de vous gagne un bonus de +1 en Dextérité jusqu'au début de votre prochain tour.
1+	Sort revigorant : vous ou un allié dans les 2 yards autour de vous avec plus de 0 PV récupère 1 PV pour chaque SP dépensé.
2	Sort stabilisant : un allié dans les 10 yards autour de vous ayant 0 PV ne compte pas ce round pour déterminer combien de rounds il peut survivre à 0 PV.
3	Sort améliorant : vous gagnez +1 à votre puissance de sort pour le prochain sort que vous lancez jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Sorts d'Entropie

Les stunts suivants ne peuvent être choisis que si le sort lancé est un sort d'Entropie.

Coût	Stunt
1	Faim dévorante : si une créature dans les 10 yards autour de vous meurt ce round, vous récupérez 1d6 points de magie. Vous ne pouvez récupérer que les points de magie perdus ; et vos points de magie ne peuvent pas être supérieur à votre maximum.
2	Malédiction mineure : la cible de votre sort souffre d'une pénalité de -1 à sa Défense jusqu'au début de votre prochain tour.
2	Pied lourd : la cible de votre sort souffre d'une pénalité de -1 à sa Vitesse jusqu'au début de votre prochain tour.
3	Sombre miséricorde : une créature dans les 10 yards autour de vous ayant 0 PV compte ce round deux fois pour déterminer combien de rounds il peut survivre à 0 PV.
3	Bénédition vampirique : la cible de votre sort perd 1 PV et vous êtes soigné du même nombre. Cela ne soigne que vos blessures ; cela ne peut pas vous faire dépasser le maximum de vos PV.

Sorts élémentaires

Les stunts suivants ne peuvent être choisis que si le sort lancé est un sort élémentaire.

Coût	Stunt
2	Sort éblouissant : en plus des autres effets, la cible de votre sort souffre d'une pénalité de -1 pour tous les tests impliquant la vision (dont les attaques) jusqu'au début de votre prochain tour.
3	Immolation : la magie que vous utilisez vous fait prendre feu. Cela ne vous blesse pas, mais jusqu'au début de votre prochain tour, quiconque venant à votre contact ou vous attaquant en mêlée subit 1d6+1 dégâts.
3	Peau épaisse : votre peau devient brièvement plus dure et ajoute +1 à votre Armure jusqu'au début de votre prochain tour. Ce stunt ne peut pas être utilisé si le sort lancé améliore votre armure ou si un autre sort le fait déjà.
4	Arcs électriques : des arcs électriques partent de votre corps vers les ennemis situés à 2 yards ou moins de vous et leur infligent 1 point de dégâts pénétrants d'électricité.

Sorts d'Esprit

Les stunts suivants ne peuvent être choisis que si le sort lancé est un sort d'Esprit.

Coût	Stunt
1+	Bouclier spirituel : vous récupérez un excès de mana pour vous protéger. Jusqu'au début de votre prochain tour, tout stunt de sort (bénéfique ou non) qui ne coûte pas plus que les SP investis pour activer le Bouclier spirituel n'a aucun effet sur vous. Si le stunt de sort a plusieurs cibles, vous n'êtes pas affecté mais les autres cibles le sont normalement.
2	Mise à terre : vous mettez à terre la cible de votre sort. Toute personne effectuant une attaque de mêlée contre un ennemi à terre gagne un bonus de +1 à son jet d'attaque.
3	Sort absorbant : si la cible de votre sort est un lanceur de sorts, elle perd 1 point de magie.

Échec en combat

Ce chapitre n'est pas une traduction d'un document officiel mais est une aide de jeu fortement inspirée de <http://www.koboldquarterly.com/k/front-page13653.php>.

Un stunt d'échec est une attaque qui a échoué et qui a réalisé un stunt (2 dés donnent le même résultat). Soit une seule table de stunts d'échec est utilisée par session de jeu, soit les deux le sont mais dans ce cas si la somme des dés est paire la table des échecs mitigés est utilisée, si elle est impaire (comme un triple 1) alors la table des échecs critiques est utilisée. Il est aussi possible d'utiliser ces deux tables alternativement par personnage, par groupe (PJ / PNJ) ou pour tous.

La deuxième table pénalise les personnages se donnant des malus à l'attaque, je déconseille donc de l'utiliser.

Contrairement aux stunts classiques, il faut toujours choisir le stunt correspondant au dé dragon.

Stunts d'échec mitigé (somme des dés paire)

Coût	Stunt
1	Apprendre de ses erreurs : vous avez échoué cette fois-ci, mais vous avez appris de la défense de votre adversaire. Ajoutez +1 à votre prochaine attaque contre la même cible.
2	Pas dupe : votre échec vous a rendu vigilant. Ajouter +1 à votre Défense contre la prochaine attaque venant de votre cible.
3	Pas raté pour tout le monde : votre attaque a manqué sa cible, mais a frappé la créature à côté d'elle. Faites 1D3 de dégâts (l'armure protège) à un ennemi à côté de votre cible.
4	Distrayant : vous avez échoué de façon si spectaculaire que votre ennemi en perd sa prochaine action mineure .
5	Avec élan : vous échouez et êtes emporté par votre élan. Vous pouvez ajouter la moitié de votre Vitesse à votre action mineure de déplacement de ce tour ou effectuer un déplacement égal à la moitié de votre Vitesse.
6	Sans intérêt : votre échec a convaincu l'ennemi que vous n'êtes pas une menace. Tous les ennemis vous ignorent au prochain tour, à moins que vous n'attaquiez avec succès le premier.
6	Défier la mort : votre échec lamentable vous a valu la pitié des dieux. Si la prochaine attaque contre vous entraîne votre mort, vous tombez à 1 point de vie à la place.

Stunts d'échec critique (somme des dés impaire)

Coût	Stunt
1	Cicatrice : votre coup manqué permet à votre ennemi de vous causer une blessure qui ne sera jamais complètement guérie, même par magie. Choisissez une cicatrice visible que vous garderez le reste de votre vie (perte d'une phalange ou d'un lobe d'oreille par exemple).
2	Blessure sérieuse : votre coup manqué permet à votre ennemi de vous causer une profonde blessure qui ne peut être soignée. Perdez 1D6 points de vie (l'armure ne protège pas). Vous les récupérez au rythme d'un PV par journée de repos complet.
3	Plein la gueule : votre coup manqué permet à votre ennemi de vous causer une blessure qui vous affaiblit. Vous souffrez d'un malus de -1 à votre Constitution pendant 1D6 jours.
3	Proie facile : les autres ennemis remarque votre lamentable échec, tous ceux qui le peuvent se ruent sur vous. Vous êtes attaqué par 1D6 ennemis supplémentaires .
4	À terre : vous vous étalez aux pieds de votre ennemi. Vous êtes à terre et subissez 1D6 dégâts de chute .
5	Démoralisé : votre échec vous fait perdre confiance. Subissez un malus de -1 à votre prochain test de Volonté .
5	Déséquilibré : vous perdez l'équilibre. Votre Défense a un malus de -1 contre la prochaine attaque.
6	Maladresse : vous laissez tomber votre arme à vos pieds. Vous pouvez utiliser une action mineure pour la rattraper.

Nouvelles actions

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Action majeure

Attaquer en force : dégâts +1, Défense -1 jusqu'au début du prochain tour du personnage.

Actions mineures

Attitude défensive : Défense +1 ou +2 (au choix) jusqu'à la fin du round. -1 ou -2 (respectivement) à tous les tests (même les tests opposés) jusqu'à la fin du round. Cette action mineure doit être choisie avant d'effectuer une action majeure.

Attaque pressante : cette action cible un adversaire adjacent. Jusqu'au début de votre prochain tour, si l'adversaire désigné s'éloigne de vous, vous pouvez vous déplacer de votre Déplacement vers lui. Ce déplacement s'effectue juste après celui de l'adversaire.

Ne pas perdre pied : jusqu'au début de votre prochain tour, tous les ennemis qui utilisent les stunts Escarmouche ou Knock Prone (Mise à terre) sur vous doivent d'abord réussir un test opposé de Force (Prouesse de force) contre votre Force (Prouesse de force) ou Dextérité (Acrobatie). Le test est fait après que les points de stunt aient été dépensés. Un adversaire qui essaie Escarmouche sur vous plus d'une fois dans une seule attaque ne fait qu'un test.

Talents niveau maître

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Chirurgie

VO : Chirurgy

La créature que vous soignez récupère trois fois le dé dragon + Ruse.

Combat à deux armes

VO : Dual weapon style

Après une première attaque de mêlée de votre arme principale, vous pouvez en effectuer une seconde avec votre arme secondaire en utilisant une action mineure. La seconde attaque ne génère pas de points de stunt et seule la moitié de la Force (arrondi à l'inférieur) s'applique aux dégâts.

Combat à mains nues

VO : Unarmed style

Quand vous réalisez le stunt Désarmement, vous avez un bonus de +2 à votre attaque pour le test opposé.

Combat à une arme

VO : Single weapon style

Vos adversaires en mêlée ne gagnent jamais de bonus d'attaque du fait qu'ils soient plus nombreux que vous.

Commandement

VO : Command

Les PNJ que vous dirigez n'ont pas besoin d'effectuer de test de Volonté (Moral) jusqu'à ce que les deux tiers des combattants alliés soient hors combat. Si vous quittez la bataille ou fuyez, cet avantage ne fonctionne plus.

Connaissances

VO : Lore

Choisissez deux de vos focus de connaissance. Vous pouvez relancer un test raté de ces deux focus mais vous devez garder le second jet.

Contacts

VO : Contacts

Si vous rendez un service important à un contact, il vous traitera comme un ami quand vous lui demanderez de l'aide. Il fera des choses inhabituelles pour vous et ira même jusqu'à mettre sa vie en danger.

Dressage

VO : Animal Training

Après des mois d'entraînement, vous augmentez de 1 la Dextérité et la Force d'un animal. Il gagne aussi le focus Volonté (Moral). Un animal ne peut obtenir qu'une fois ces bonus.

Entraînement aux armures

VO : Armor Training

L'indice d'Armure de toute armure que vous portez est augmenté de 1.

Équitation

VO : Horsemanship

Vous ajoutez +1 à votre Défense quand vous êtes en selle. Vous pouvez relancer un test de Dextérité (Équitation) raté mais vous devez alors garder le second jet.

Larcin

VO : Thievery

Si vous ratez un test de Perception (Chercher) vous pouvez le relancer mais vous devez conserver le dernier jet.

Linguistique

VO : Linguistics

Vous apprenez deux nouvelles langues. Vous maîtrisez un des langages que vous connaissez comme s'il s'agissait de votre langue maternelle (sans accent).

Magie de création

VO : Creation magic

Vous gagnez +1 en Défense et apprenez un nouveau sort de Création.

Magie de l'esprit

VO : Spirit magic

Vous avez un bonus de +1 à tous les tests effectués pour regagner des points de magie. Vous apprenez un nouveau sort d'Esprit.

Magie élémentaire

VO : Primal magic

Quand vous réalisez un stunt Sort puissant avec un sort élémentaire, vous pouvez infliger les dégâts additionnels du stunt à plus d'une cible. Chaque cible additionnelle coûte 1 SP. Vous apprenez un nouveau sort élémentaire.

Magie entropique

VO : Entropy magic

Ceux qui vous attaquent en mêlée subissent un malus de -1 à leur test d'attaque. Vous apprenez un nouveau sort entropique.

Musique

VO : Music

Vous savez jouer de tous les instruments de Thédas. Vous pouvez apprendre à jouer d'un instrument plus exotique en 1d6 semaines de pratique.

Reconnaissance

VO : Scouting

Si vous ratez un test de Perception (Vue) vous pouvez le relancer mais vous devez conserver le dernier jet.

Réflexes rapides

VO : Quick reflexes

Vous pouvez relancer votre initiative au début d'une rencontre de combat, mais vous devez conserver le deuxième jet.

Style archer

VO : Archery Style

Quand vous utilisez un arc ou une arbalète, vous pouvez réaliser le stunt Attaque éclair pour 2 SP au lieu de 3. En utilisant une arbalète vous devez aussi prendre le stunt Rechargement rapide pour utiliser cet avantage.

Style arme à deux mains

VO : Two hander style

Quand vous utilisez une arme à deux mains, vous pouvez relancer les dégâts. Cependant vous devez garder le second jet, même s'il est inférieur au premier.

Style arme et bouclier

VO : Weapon and shield style

Le bonus du bouclier que vous utilisez augmente de 1.

Style armes de lancer

VO : Thrown weapon style

Quand vous réalisez le stunt Perce armure, vos dégâts sont pénétrants. Normalement, le stunt divise par 2 l'armure de l'ennemie mais les dommages pénétrants l'ignorent.

Nouveaux talents

Ces nouveaux talents sont inspirés de DA:O, DA2 et du forum Green Ronin.

Le chapitre Styles de combat donne des précisions sur le cumul de styles ; certains sont tirés du playtest du Set 3.

Artisan runique

Ce talent est une traduction du playtest du Set 3.

Vous êtes un enchanteur capable d'inscrire des runes sur des armes et armures.

Classes : guerrier (nain uniquement), mage et voleur (nain uniquement),

Prérequis : Magie 4+ et focus Magie (Enchantement)

Novice : Vous pouvez inscrire une rune novice sur une arme ou une armure en 2 heures. Vous pouvez aller plus vite en réussissant un test de Magie (Enchantement) SR 13. Chaque degré de réussite réduit le délai de 15 minutes. Par exemple, 3 sur le dé dragon réduit le temps de 45 minutes.

Compagnon : Vous pouvez inscrire une rune de compagnon sur une arme ou une armure en 3 heures. Vous pouvez aller plus vite en réussissant un test de Magie (Enchantement) SR 15. Chaque degré de réussite réduit le délai de 15 minutes.

Maître : Vous pouvez inscrire une rune de maître sur une arme ou une armure en 4 heures. Vous pouvez aller plus vite en réussissant un test de Magie (Enchantement) SR 17. Chaque degré de réussite réduit le délai de 15 minutes.

Belliciste

Classes : guerrier.

Prérequis : Ruse 2+

Novice : Frappe du pommeau (action). Vous tentez d'assommer la cible à l'aide du pommeau de votre arme. Si vous remportez un test opposé de Force (Prouesse de force) contre Constitution (Endurance) de l'adversaire, ce dernier est étourdi jusqu'au début de votre prochain tour.

Compagnon : Provocation (action mineure). Par ses gestes, ses paroles et ses cris, le personnage provoque un adversaire à moins de 10 yards de lui. S'il remporte le jet opposé de Force (Intimidation) contre Volonté (Autodiscipline) de l'adversaire, ce dernier est obligé de l'attaquer à sa prochaine action. Il utilise l'attaque qu'il veut (corps à corps, magie, arme à distance, etc.)

Maître : Bravoure (action mineure). Le personnage est immunisé aux effets de peur jusqu'au début de son prochain tour.

Combat mabari

Classe : guerrier et voleur

Prérequis : le personnage doit être un chien Mabari.

Novice : Grognement (action mineure). Quand le mabari grogne vers un adversaire à moins de 4 yards, ce dernier doit effectuer un test de Volonté (Autodiscipline) contre Force (Intimidation) du mabari. Si le test est raté, il souffre d'un malus de -2 à sa Défense jusqu'au début du prochain tour du mabari.

Compagnon : Hurlement (action). Le mabari pousse un hurlement inspirant la peur à tous ses ennemis à 10 yards à la ronde, leur infligeant un malus de -1 sur tous leurs tests de caractéristique jusqu'au début du prochain tour du mabari. De plus, s'ils ratent un test de Volonté (Autodiscipline) contre Force (Intimidation) du mabari, ils ne peuvent pas agir à leur prochain tour.

Maître : Résistance mabari. Votre défense est augmentée de 2 contre les attaques au corps à corps. Vous gagnez 10 points de vie.

Défenseur

Classes : guerrier.

Prérequis : Constitution 4, Dextérité 4+ +

Novice : Moulinet (action). Vous faites des moulinets avec votre arme qui gênent vos adversaires. Vous gagnez +4 à votre Défense jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Compagnon : Obstination (action mineure). Vous bénéficiez de l'action mineure Ne pas perdre pied. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un bonus de +2 à tous les tests opposés ou de résistance visant à vous mettre à terre ou vous déplacer.

Maître : Égide élémentaire (action mineure). Jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un bonus de +5 en Armure contre les d'un type d'élément (feu, électricité, froid, etc.).

Fêtard

Ce talent est une traduction du playtest du Set 3.

Vous vous amusez sérieusement.

Classes : guerrier, mage et voleur.

Prérequis : Communication et Constitution 2+

Novice : Vous pouvez continuer à boire alors que les autres roulent sous la table. Lors d'un test avancé de Constitution (Boire) vous avez un bonus de +1 à tous vos dés dragon. Cela vous permet de franchir le seuil plus rapidement.

Compagnon : La taverne est votre seconde maison. Choisissez un focus entre Jeu ou Séduction. Si vous ratez un test lié à ce focus

vous pouvez relancer le jet de dé ; vous gardez le résultat du second jet.

Maître : Quand vous faites la fête, vous (pensez que vous) êtes invincible ! Choisissez un stunt de Roleplay entre Séduction et Tour de volonté. Vous pouvez réaliser ce stunt pour 3 SP au lieu de 4. Vous gagnez un bonus de +1 aux tests en opposition utilisés par ce stunt.

Intrigant

Ce talent est une traduction du playtest du Set 3.
Vous êtes un maître des secrets.

Classes : guerrier, mage et voleur.

Prérequis : Communication 2+

Novice : Vous obtenez plus d'information qu'on ne veut vous en donner. Vous pouvez réaliser le stunt Roleplay Et autre chose pour 1 SP au lieu de 2. Et vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour tous les tests que ce stunt autorise.

Compagnon : Vous connaissez toutes les règles du jeu. Choisissez un focus entre Étiquette, Escroquerie ou Séduction. Si vous ratez un test lié à ce focus vous pouvez relancer le jet de dé ; vous gardez le résultat du second jet.

Maître : Vous savez finir une conversation. Vous pouvez réaliser le stunt roleplay Silence stupéfait pour 2 SP au lieu de 3. De plus vous pouvez immédiatement changer la rencontre en combat. Si vous faites cela, vous ainsi qu'un allié par point de stunt supplémentaire pouvez agir pendant le premier round, les autres sont surpris.

Magie du sang

Novice : vous savez tout sur le sang. Quand vous voyez du sang ou des traces de sang vous savez quand et comment la mort ou la blessure est survenue et par quoi elle a été causée (griffe, épée longue, etc.). Vous pouvez aussi identifier à quelle race appartient une trace de sang.

Compagnon : votre connaissance de la magie du sang est grande. Quand vous lancez un sort de la magie du sang, son coût est réduit d'un point de magie, pour un minimum de 1. Vous obtenez aussi un nouveau sort de magie du sang.

Maître : vous savez tirer parti de chaque goutte de sang que vous utilisez. Vous réduisez de 1 toutes les blessures non magiques que vous subissez. Vous obtenez aussi un nouveau sort de magie du sang.

Maître-chien

Classe : guerrier, mage et voleur

Prérequis : humain férelidien possédant un chien mabari, talent Dressage Novice

Novice : donner un ordre à votre mabari est une action automatique (et non mineure). Tant qu'il vous voit et que vous êtes conscient, votre mabari a un bonus de +2 à tous ses tests de Volonté.

Compagnon : vous et votre mabari avez un bonus de +1 à l'attaque si vous combattez le même ennemi.

Maître : vous et votre mabari avez un bonus de +1 aux dégâts si vous combattez le même ennemi.

Maître de guerre

Classes : guerrier.

Prérequis : Communication 2+

Novice : Galvaniser (action). Le personnage inspire de la bravoure à ses alliés se trouvant à 10 yards de lui. S'il réussit un test de Communication (Leadership) SR 13, les alliés obtiennent un bonus de +2 à leur prochaine action de combat.

Compagnon : Ralliement (action). L'action qu'il effectue est tellement impressionnante qu'elle inspire ses alliés : tous les alliés dans les 10 yards capables de voir le personnage peuvent relancer un test de Volonté (n'importe quel focus) raté dans le combat dont ils subissent encore les conséquences. Si ce nouveau test est réussi les effets néfastes s'arrêtent.

Maître : Synergie de combat (action mineure). Si le personnage et des alliés combattent un même adversaire au corps à corps, alors lui et ses alliés bénéficient d'un bonus de +2 à leurs attaques contre cet adversaire tant que le personnage combat cet adversaire au corps à corps.

Observateur

Ce talent est une traduction du playtest du Set 3.

Classes : guerrier, mage et voleur.

Prérequis : Perception 3+

Novice : Vous remarquez des choses que les autres ne voient pas. Choisissez un focus de Perception entre Empathie ou Vue. Si vous ratez un test lié à ce focus vous pouvez relancer le jet de dé ; vous gardez le résultat du second jet.

Compagnon : Vous êtes particulièrement perspicaces. Vous pouvez réaliser le stunt d'exploration Ça me fait penser à... pour 2 SP au lieu de 3.

Maître : Rien n'échappe à votre scrutation. Vous pouvez réaliser le stunt d'exploration L'objet de votre attention pour 2 SP au lieu de 3. De plus, il donne un bonus de +2 au lieu de +1.

Orateur

Ce talent est une traduction du playtest du Set 3.
Vous savez parler en publique et influencer les autres par vos paroles.

Classes : guerrier, mage et voleur.

Prérequis : Focus Communication (Persuasion)

Novice : Vous savez influencer une foule. Quand vous ratez un test de Communication (Persuasion) pour convaincre une foule, vous pouvez le relancer ; vous gardez le résultat du

second jet. Vous ne pouvez pas le relancer face à une seule personne.

Compagnon : Vos paroles sont magiques. Chaque fois que vous réalisez le stunt Roleplay Influencer la foule, vous affectez 3 personne de plus au lieu d'une seule.

Maître : Vous pouvez agiter une foule. Quand vous réalisez avec succès un test de Communication (Persuasion) en vous adressant à un groupe et que le dé dragon donne 5 ou 6, vous provoquez une réaction immédiate. Vous ne contrôlez pas ce que fait la foule, sauf si vous réussissez des tests de Communication (Leadership), mais vos mots ont touché le cœur de la foule qui agit en fonction.

Résistance à la magie

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2 (non retenu dans la version finale).

Le personnage résiste naturellement à la magie.

Classes : guerrier et voleur.

Prérequis : un personnage ne peut acquérir ce talent que dans son historique (ex. : Noble d'Orzammar (Nain)).

Note spéciale : contrairement aux autres talents, il n'est pas possible d'en augmenter le degré. Ce talent représente la capacité innée du personnage à résister à la magie, c'est quelque chose qui ne peut être appris ou amélioré.

Novice : quand le personnage est la cible d'une magie hostile, lancer 3d6. Sur un résultat de **15** ou plus, le personnage n'est pas affecté.

Compagnon : comme novice mais seul un **13+** est nécessaire.

Maître : comme novice mais seul un **11+** est nécessaire.

Style agile et rapide

Vois maniez vos lames légères avec virtuosité et vos déplacements donnent l'impression que vous dansez.

Classes : guerrier et voleur.

Prérequis : vous devez avoir une Dextérité d'au moins 2, être entraîné à utiliser les armes du groupe Lames légères.

Novice : vous gagnez +1 à l'initiative quand vous maniez une lame légère sans aucune autre arme ni bouclier ou que vous maniez deux lames légères.

Compagnon : (action) vous entraînez votre adversaire dans votre danse mortelle. Quand vous réalisez le stunt Escarmouche avec une lame légère sans aucune autre arme ni bouclier ou avec deux lames légères, vous pouvez vous déplacer ou déplacer votre cible de 2 yards dans n'importe quelle direction pour chaque SP dépensé.

Maître : (action) vos mouvements incessants fatiguent votre adversaire. Vous pouvez utiliser une action pour gêner l'adversaire. Il aura alors un malus de -2 à sa Défense et son Déplacement jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Style arme d'hast

Ce talent est une traduction du playtest du Set 3.

Les armes d'hast sont encombrantes, sauf entre vos mains. Vous pouvez combattre avec ce style quand vous utilisez une lance à deux mains ou une arme du groupe Armes d'hast.

Classes : guerrier.

Prérequis : Entraîné aux groupes d'armes d'hast ou lances.

Novice : Vous savez utiliser l'allonge supérieure de votre arme. Vous considérez les ennemis étant jusqu'à 4 yards de vous comme étant adjacents et pouvez donc les attaquer en mêlée, et pas eux (sauf s'ils possèdent ce talent). Si un allier se trouve entre vous et votre cible, vous pouvez tout de même attaquer. C'est une tactique classique.

Compagnon : Une fois près au combat, il est difficile de vous forcer à bouger. Jusqu'à la fin de la rencontre, tout adversaire utilisant le stunt Escarmouche (ou le talent novice du Style d'armes à deux mains) doit d'abord faire un test d'attaque en opposition. Si vous gagnez, l'attaquant échoue à vous déplacer et les points de stunt sont perdus. Si l'attaquant gagne, l'Escarmouche réussi.

Maître : Vous savez utiliser au mieux la forme particulière de votre arme. Si vous utilisez une fourche militaire ou une lance à deux mains, vous pouvez réaliser le stunt Perce armure pour 1 SP au lieu de 2. Avec un glaive d'armes ou une hallebarde vous pouvez réaliser le stunt Mettre à terre pour 1 SP au lieu de 2. De plus, les combattant monté ne bénéficie plus du bonus de +1 face à un piéton.

Style Baruk Khazâd

Baruk Khazâd ! Khazâd ai-mênu ! « Haches naines ! Les nains sont sur vous ! » sont les derniers mots entendus par de nombreux ennemis du peuple nain. Vous avez étudié le combat nain traditionnel avec les haches.

Classes : guerrier.

Prérequis : vous devez être nain avec 2 en Force (ou plus) ou d'une autre race avec 3 en Force (ou plus). Vous devez être entraîné à utiliser les armes du groupe haches.

Novice : (action) combattre avec une arme « lente » comme une hache demande plus d'attention envers ses adversaires. Si vous dépensez une action, vous gagnez un bonus de +1 à la Défense jusqu'à la fin de la rencontre tant que vous combattez avec ce style.

Compagnon : vous savez exploiter les failles des armures avec votre hache. Vous pouvez effectuer le stunt Pierce armor pour 1 SP au lieu de 2 quand vous combattez avec une arme du groupe haches.

Maître : votre arme est comme une extension de vous-même. Vous gagnez +1 à l'attaque quand vous combattez avec ce style.

Style combat monté

Ce talent est traduit du playtest du Set 3.

Vous êtes un cavalier aguerri, adepte du combat à cheval.

Classes : guerrier

Prérequis : Focus Dextérité (Équitation)

Note : Les armes à deux mains et les arcs longs ne sont pas utilisables à cheval, avec ou sans ce talent.

Novice : La mobilité de votre monture est un avantage en combat. Lorsque que vous êtes monté et effectuez une action de mouvement, vous pouvez vous déplacer, effectuer une attaque de mêlée ou à distance, puis vous déplacer de nouveau, dans les limites de déplacement de votre monture. Normalement, il faut finir le mouvement avant d'attaquer.

Compagnon : Votre charge montée est effroyable. Vous pouvez vous déplacer de toute la Vitesse de votre monture quand vous effectuez une charge et infliger +1 aux dégâts si votre attaque porte.

Maître : Vous ne faites qu'un avec votre monture. Le stunt Mise à terre ne peut pas vous démonter.

Style de la frappe du titan

Lorsque vous vous battez avec une arme du groupe Contondant (Bludgeons) vous êtes d'une brutale efficacité.

Classes : guerrier.

Prérequis : vous devez avoir une Force d'au moins 2, être entraîné à utiliser les armes du groupe Contondant.

Novice : l'impact de vos coups désoriente votre adversaire. Il subit un malus de -1 à sa défense jusqu'au début de son prochain tour à chaque fois que vous le touchez avec une arme du groupe Contondant.

Compagnon : vos coups peuvent abattre les adversaires les plus coriaces. Vous pouvez réaliser le stunt Mise à terre pour 1 SP au lieu de 2 quand vous attaquez avec une arme du groupe Contondant.

Maître : vos coups sont particulièrement douloureux. Votre adversaire subit un malus de -2 à son attaque et son Déplacement jusqu'au début de votre prochain tour si vous le touchez avec une arme du groupe Contondant.

Style de la lame virevoltante

La longueur de votre lame et son mouvement permanent vous donnent l'avantage sur vos ennemis.

Classes : guerrier et voleur.

Prérequis : vous devez avoir une Force d'au moins 2, être entraîné à utiliser les armes du groupe Lames lourdes.

Novice : vous menacez l'ennemi de la pointe de votre épée qui ne cesse de bouger. Vous gagnez +1 à l'attaque ou à la Défense (à choisir au début de votre action) quand vous maniez une Lame lourde sans aucune autre arme ni bouclier.

Compagnon : l'allonge de votre lame vous permet de frapper votre ennemi avant qu'il ne réagisse. Vous pouvez réaliser le stunt Prendre l'initiative pour 3 SP au lieu de 4 en combattant avec une lame lourde sans aucune autre arme ni bouclier.

Maître : (action) vous donnez une telle ampleur à votre attaque qu'elle peut toucher deux adversaires. Désignez 2 adversaires côte à côte puis effectuez une seule attaque à -4 et comparez là à chaque Défense. Les dégâts de chaque attaque sont réduits de 2.

Style de la lance protectrice

Classes : guerrier.

Prérequis : vous devez avoir une Force et une Dextérité d'au moins 2, être entraîné à utiliser les armes du groupe Lances.

Novice : l'allonge de votre arme et vos aptitudes vous permettent de toucher l'ennemi avant qu'il n'arrive sur vous. Vous pouvez attaquer un ennemi à une distance de 4 yards, au lieu de deux.

Compagnon : (action) en combattant vous créez un mur d'acier et de bois autour de vous. Si vous dépensez une action, vous ajoutez +2 à votre Défense jusqu'à la fin du combat.

Maître : (action) une fois par round, vous pouvez utiliser votre action pour effectuer une réception de charge (même si vous n'avez pas l'initiative). Il s'agit d'une attaque effectuée juste avant celle de l'ennemi qui charge. Elle se fait avec un malus de -2 mais les dégâts de base de l'arme sont doublés.

Style de l'humble bâton

Classes : guerrier, mage et voleur.

Prérequis : vous devez avoir une Perception d'au moins 2, être entraîné à utiliser les armes du groupe Bâton.

Novice : (action) vous pouvez utiliser une action pour ajouter +1 à votre Défense jusqu'à la fin du combat.

Compagnon : vous pouvez réaliser le stunt Position défensive pour 1 SP au lieu de 2 en combattant avec une arme du groupe Bâton, sans aucune autre arme ni bouclier.

Maître : (action) vous pouvez utiliser une action pour ajouter +2 à votre Défense jusqu'à la fin du combat. Ce degré remplace le degré Novice.

Nouveaux sorts

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Les nouveaux sorts liés à des spécialisations sont décrits dans le chapitre Spécialisations, pas dans ce chapitre.

Abri

V.O. : Shelter

École de magie : élémentaire

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 2

Temps de lancement : 1 minute

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : Magie élémentaire (Novice)

Un glyphe tracé sur la terre avec la main ou votre bâton crée un dôme légèrement chatoyant, faisant jusqu'à six yards de diamètre et jusqu'à trois yards de haut au centre. L'atmosphère à l'intérieur du dôme est un endroit frais, sec et confortable, quel que soit le temps dehors. Pluie, neige, et d'autres débris (y compris la chute des feuilles, des cendres ou de la fumée) sont tenus à l'écart, et vous pouvez contrôler le niveau de lumière à l'intérieur de l'ombre (un peu plus sombre que l'extérieur) à légèrement moins illuminé que par une lanterne.

Le refuge dure jusqu'à 12 heures ou jusqu'à ce que vous l'arrêtiez. Vous ne pouvez maintenir qu'un seul abri à la fois.

Affliction

V.O. : Affliction hex

École de magie : Entropie

Type de sort : attaque

Coût en mana : 5

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : Magie (Entropie) vs Puissance du sort

Prérequis : Vulnérabilité

Vous maudissez une cible visible dans les 30 yards et tous les ennemis dans les 10 yards de votre cible. Jusqu'à la fin de la rencontre, les personnes touchées par l'affliction ont un malus de -2 à tous les tests contre la puissance des sorts. Si la cible principale réussit le test de Magie (Entropie) contre la puissance du sort ne souffre que d'un malus de -1, et les autres cibles ne sont pas affectées. Un personnage peut être soumis à un sort de Vulnérabilité et un sort d'Affliction en même temps.

Antisort

V.O. : Mana cleanse

École de magie : Esprit

Type de sort : défense

www.archaos-jdr.fr

Coût en mana : 4

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 13

Test : aucun

Prérequis : Mana drain

Vous utilisez votre propre mana pour bloquer celle d'autres lanceurs de sorts. Pour la durée de la rencontre, si quelqu'un utilise des PM dans un rayon de 16 yards autour de vous, vous pouvez dépenser vos propres PM pour contrer sa magie sur une base 1 pour 1. Ainsi, par exemple, si un autre mage dépense 4 PM pour jeter un sort dans les 16 yards autour de vous, vous pouvez en dépenser 4 de votre côté pour annuler ce sort. Si vous n'avez pas assez de PM pour contrer la totalité des coûts du sort adverse, vous ne pouvez pas le contrer.

Armes enflammées

V.O. : Flamming weapons

École de magie : élémentaire

Type de sort : enchantement

Coût en mana : 6

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : Cône de feu

Les armes de mêlée de tous les alliés dans les 10 yards se recouvrent de flammes, infligeant 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires à chaque attaque réussie. Les flammes durent 1 minute, vous pouvez augmenter la durée de l'enchantement en dépensant 2 PM par minute supplémentaire.

Armes glaciales

V.O. : Frost weapons

École de magie : élémentaire

Type de sort : enchantement

Coût en mana : 6

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : Étreinte de l'hiver

Les armes de mêlée de tous les alliés dans les 10 yards deviennent terriblement froides, infligeant +2 points de dégâts pénétrants supplémentaires à chaque attaque réussie. Le froid dure 1 minute, vous pouvez augmenter la durée de l'enchantement en dépensant 2 PM par minute supplémentaire.

Aura héroïque

V.O. : Heroic aura

École de magie : Création

Type de sort : défense

Coût en mana : 3

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : Attaque héroïque

Ce sort entoure la cible, se trouvant à moins de 30 yards, d'une aura magique repoussant les attaques. La cible reçoit un bonus de +2 à sa Défense jusqu'à la fin de la rencontre.

Bouclier mystique

V.O. : Arcane shield

École de magie : Esprit

Type de sort : défense

Coût en mana : 1

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 10

Test : aucun

Prérequis : Carreau mystique

Vous créez une aura magique autour de vous qui détourne les attaques. Pendant une minute, votre Défense devient égale à 10 + Magie + Focus. La durée du sort peut être augmentée en dépensant 1 PM par minute supplémentaire.

Bouclier de l'immatériel

V.O. : Fade shield

École de magie : Esprit

Type de sort : défense

Coût en mana : 5

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 11

Test : aucun

Prérequis : Bouclier mystique

Vous renforcez vos défenses en vous plaçant à mi-chemin de l'Immatériel. Pendant une minute, la puissance de vos sorts augmente de +2 et votre défense devient égale à votre puissance de sorts. Vous pouvez augmenter la durée du sort, chaque minute coûte 2 PM.

Champ de force

V.O. : Force field

École de magie : Esprit

Type de sort : défense

Coût en mana : 5

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 14

Test : aucun

Prérequis : Onde mentale

Vous entourez une cible se trouvant à moins de 25 yards avec un champ de protection de force magique qui absorbe tous les dégâts. Le champ de force dure un nombre de rounds égal à votre

Magie. Pendant ce temps, le sujet est complètement à l'abri des dommages, mais il ne peut se déplacer (le champ de force est immobile), attaquer, ou donner ou de recevoir quoi que ce soit. Les sorts et autres effets qui ne causent pas de dégâts directs, comme Hébètement, Drain de mana, ou le sort Vulnérabilité, affectent toujours la cible. Lorsque le sort prend fin vous pouvez le prolonger pendant un nombre de tours supplémentaires égale à votre Magie en dépensant son coût en PM.

Champ de répulsion

V.O. : Repulsion field

École de magie : Esprit

Type de sort : défense

Coût en mana : 4

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 14

Test : Force (Prouesse de force) vs Puissance du sort

Prérequis : Champ de force

Ce sort vous entoure d'un champ d'énergie qui repousse tous les ennemis qui s'approchent de vous. Tous les rounds, à partir du lancement du sort, une vague d'énergie les repousse. Tous les ennemis dans les 6 yards doivent réussir un test de Force (Prouesse de force) contre la puissance du sort ou être repoussés de 4 yards et knock prone. Pour maintenir ce sort, vous devez dépenser 1 PM au début de chacun de vos tours.

Contrôle du climat

V.O. : Weather weaving

École de magie : élémentaire

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 8

Temps de lancement : 1 heure

Seuil de réussite : 13

Test : aucun

Prérequis : Magie élémentaire (Maître)

Vous manipulez et orientez le climat dans une zone d'un rayon égal à votre Magie en miles (1,6 km). Vous pouvez choisir n'importe quelle condition météorologique naturelle normalement possible dans la région pour ce moment donné de l'année (vous ne pouvez pas faire tomber de la neige au milieu de l'été, par exemple). Les conditions météo se forment dans les huit heures après le lancement de sort, et généralement seules des modifications limitées sont possibles. Vous pouvez augmenter ou diminuer la température d'environ 20 degrés, faire pleuvoir ou neiger (ou arrêter cela), ou faire que le ciel couvert ou clair.

Plusieurs lancements de ce sort sur plusieurs jours peuvent étendre l'effet du sort, créant des changements météorologiques plus significatifs. Notez que vous ne contrôlez pas les effets de la météo. Une fois que vous l'avez mise en mouvement, elle suit son cours naturel.

Contrôle du vent

V.O. : Wind weaving

École de magie : élémentaire

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 3

Temps de lancement : 1 minute

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : Magie élémentaire (Novice)

Vous obligez le vent à souffler dans la direction que vous souhaitez, avec une force limitée, assez forte pour souffler des bougies et autres petites flammes nues ou pour disperser des débris légers comme des feuilles ou du papier. Vous pouvez diriger le vent pendant une heure, mais en modifier sa direction ou son intensité nécessite une action majeure à chaque fois que vous le faites.

Ce sort sert, entre autres choses, à propulser les bateaux à voile, afin de ne pas avoir à s'appuyer sur le caractère souvent capricieux de la météo, et pour calmer les vents qui pourraient avoir un effet perturbateur.

Décomposition

V.O. : Decompose

École de magie : Entropie

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 2

Temps de lancement : 1 minute

Seuil de réussite : 11

Test : aucun

Prérequis : Magie entropique (Compagnon)

Après avoir retracé les glyphes mystiques sur la cible ou un seul morceau de matière organique non-vivante, vous accélérerez le processus naturel de décomposition. Chaque seconde qui passe est l'équivalent d'une journée pour la cible. Ainsi, en une minute, il se désagrège, comme si deux mois s'étaient écoulés. En une heure, il se décompose de presque dix ans ! Le processus continue jusqu'à ce que la cible soit réduite à de la poussière. Vous pouvez arrêter la décomposition à l'aide d'une rune de conservation, mais le temps de lancement de ce sort correspond à un une dizaine de mois de désagrégation pour la cible. Si la rune de conservation se dissipe, la décomposition accélérée reprend.

Entropie avec les déçus

V.O. : Death syphon

École de magie : Esprit

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 5

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : Bombe vivante

Vous absorbez l'énergie entropique à proximité pour reconstituer votre mana. Toute créature

vivante qui meurt dans les 6 yards de vous pendant que ce sort est actif vous accorde un nombre de points de magie égal à la Magie de la créature, avec un minimum de 1. Ce sort dure un nombre de rounds égal à votre Magie. Ce sort et le sort Magie de mort sont mutuellement exclusifs, et ne peuvent être maintenus en même temps.

Dissipation

V.O. : Dispel magic

École de magie : Esprit

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 5

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 14

Test : Magie (Esprit) vs Puissance du sort

Prérequis : Antisort

Vous supprimez les effets magiques d'une cible visible dans les 25 yards. Lancez un test de Magie (Esprit) contre la puissance de chacun des sorts présents sur la cible. Un succès signifie que vous supprimez le sort. Un échec signifie que vous ne supprimez pas le sort car cette magie est trop puissante. Le test n'est lancé qu'une fois pour tous les sorts qui affectent la cible, vous pouvez supprimer certains sorts et pas d'autres, en fonction de leur puissance.

Envoi d'un rêve

V.O. : Dream sending

École de magie : Esprit

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 3

Temps de lancement : 5 minutes

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : Magie de l'Esprit (Compagnon)

Vous envoyez un rêve à travers l'Immatériel à une cible particulière, qui doit être connu de vous. La prochaine fois que la cible rêve, elle fera le rêve que vous avez envoyé. Vous pouvez « scripter » les événements généraux du rêve, y compris des choses comme les conversations, mais vous n'êtes pas au courant des réactions de la cible et pas interagir avec lui. Vous pouvez utiliser ce sort pour porter un message ou transmettre des informations, ou pour afficher des images visant à créer des réactions émotionnelles.

Généralement, le contenu de ce sort ne peut pas durer plus d'une heure ou deux. Bien que le rêve puisse influencer le processus de décision de la cible (fournissant un présage ou un élément d'information clé, par exemple), il n'exerce aucun pouvoir direct sur l'esprit ou la volonté de la cible. Ce sort ne fonctionne pas sur des sujets qui ne rêve pas, comme les Nains ou les Apaisés.

Façonnage de la terre

V.O. : Shape earth

École de magie : Création

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 3

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : Magie de la Création (Compagnon)

Vous pouvez former et déplacer une masse de sable, terre ou même pierre dans les 6 yards. Le sort vous permet de déplacer des matériaux en terre comme si vous aviez une Force égale à deux fois votre Magie. Le matériel ne peut pas léviter, mais est poussé ou tiré sur le sol. Vous pouvez également façonner cette masse comme si elle étaient en argile molle. Le MJ peut exiger un test de Magie (Création) pour déterminer la finesse du résultat, surtout si des détails précis sont désirés. Pour maintenir ce sort, vous devez dépenser 1 PM au début de chacun de vos tours.

Foudre

V.O. : Lightning

École de magie : élémentaire

Type de sort : attaque

Coût en mana : 3

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : Constitution (Endurance) vs Puissance du sort

Prérequis : Électrocution

Un éclair d'électricité part de votre main tendue ou de bâton pour frapper une cible unique dans les 30 yards. L'éclair inflige 2d6 + Magie dégâts pénétrants. Si la cible réussit un test de Constitution (Endurance) contre la puissance du sort elle ne prend que 1d6 + Magie dégâts pénétrants.

Glyphe protecteur

V.O. : Glyph of warding

École de magie : Création

Type de sort : défense

Coût en mana : 4

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 13

Test : aucun

Prérequis : Glyphe paralysant

Vous tracez une rune sur le sol avec votre main ou votre bâton. Les alliés à moins de 3 yards de la rune gagnent un bonus de +2 aux tests de Volonté et à leur Défense contre les attaques à distance tant qu'ils restent dans la zone de la rune. Vous pouvez maintenir un nombre de runes de garde égale à votre Magie à n'importe quel moment.

Graisse

V.O. : Grease

École de magie : Création

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 4

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : Dextérité (Acrobatie) vs Puissance du sort

Prérequis : Feu follet magique

Vous créez jusqu'à 30 yards de vous une nappe de graisse couvrant une superficie de 10 yards. Toute personne entrant dans la nappe ou y étant doit réussir un test de Dextérité (Acrobatie) contre la puissance du sort ou tomber. La graisse créée par ce sort est inflammable; tout contact avec le feu l'embrase et provoque immédiatement 1d6 points de dégâts pénétrant de feu à tout ce qui se trouve dans la zone. Le feu brûle pendant Magie rounds avant de s'éteindre, toute créature à l'intérieur de la zone subit 1d6 points de dégâts pénétrant de feu à son tour jusqu'à ce qu'elle en sorte ou que le feu cesse.

Horreur

V.O. : Horror

École de magie : Entropie

Type de sort : attaque

Coût en mana : 3

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : volonté (Autodiscipline) vs Puissance du sort

Prérequis : Désorientation

Vous submergez de terreur une cible visible à moins de 20yards. Jusqu'à ce que la cible réussisse un test de Volonté (Autodiscipline) contre la puissance du sort, elle ne peut rien faire à part se blottir de peur. Si elle échoue au test initial, elle peut essayer de nouveau au début de chacun de ses tours. Une cible qui réussit le test souffre encore une pénalité de -1 à tous ses tests de Caractéristique jusqu'à la fin de la rencontre.



Magie de mort

V.O. : Death magic

École de magie : Entropie

Type de sort : enchantement

Coût en mana : 5

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : Drain de vie

Vous puiser la force de vie résiduelle des mourants pour reconstituer votre propre santé. Toute créature vivante qui meurt dans les 6 yards de vous pendant que ce sort est actif, vous donne un nombre de points de vie de points égal à la Constitution de la créature, avec un minimum de 1. Ce sort dure un nombre de rounds égal à votre Magie. Ce sort et le sort Entropie avec les déchus sont mutuellement exclusifs, et ne peuvent être maintenus en même temps.

Maîtrise des éléments

V.O. : Elemental mastery

École de magie : élémentaire

Type de sort : enchantement

Coût en mana : 4

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : Magie élémentaire (Maître)

Vous renforcer vos liens avec les forces élémentaires. Pendant 1 minute, vous ajoutez +2 aux dégâts des sorts de l'école de magie élémentaire que vous lancez. Vous pouvez augmenter la durée du sort en dépensant des points de magie supplémentaires : 2 PM étendent le sort d'une minute.

Mémoire

V.O. : Memory

École de magie : Esprit

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 4

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 14

Test : Volonté (Self-contrôle) vs Puissance du sort

Prérequis : Onde mentale

Vous touchez une cible et pouvez lui faire oublier ou se rappeler un événement particulier. Vous pouvez supprimer de sa mémoire un nombre d'heures égal à votre Magie, mais le sort peut restaurer n'importe quel chose mémorisée par la cible. Le sujet fait un test de Volonté (Auto-discipline) contre la puissance du sort pour résister à la perte de mémoire, mais il n'a droit à aucun test pour restaurer sa mémoire perdue.

Le MJ décide de la longueur appropriée de la mémoire affectée, mais cela devrait généralement concerner un seul événement ou une expérience

ne dépassant pas la Magie du lanceur de sort en heures (et probablement beaucoup moins).

Paralyse

V.O. : Paralyse

École de magie : Entropie

Type de sort : attaque

Coût en mana : 4

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 13

Test : Constitution (Endurance) vs Puissance du sort

Prérequis : Faiblesse

Des liens fantomatiques d'énergie entropique entourent un adversaire dans les 30 yards. Si la cible rate un test de Constitution (Endurance) contre la puissance du sort elle est paralysée, complètement incapable de se déplacer. Si elle réussit le test alors sa vitesse de déplacement est réduite de moitié (arrondi à l'inférieur) pour le reste de la rencontre. Une cible paralysée a droit à un nouveau test au début de chacun de ses tours, un succès lui permettant de se mouvoir à demi-vitesse.

Régénération

V.O. : Rejuvenate

École de magie : Création

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 3

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 11

Test : aucun

Prérequis : Soins

Vous canaliser l'énergie régénératrice à un allié dans les 10 yards. La cible recouvre immédiatement 1d6 PV, et un autre 1d6 au début de son tour, à chaque tour pour un nombre de rounds égal à votre Magie.

Revigorer

V.O. : Invigorate

École de magie : Esprit

Type de sort : enchantement

Coût en mana : 3

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 11

Test : aucun

Prérequis : Drain de mana

Vous émettez des ondes de mana qui renforcent vos alliés. Ceux se trouvant à moins de 10 yards de vous obtiennent un SP quand ils génèrent des points de stunt. Pour maintenir ce sort, vous devez dépenser 1 PM au début de chacun de vos tours.

Rune de préservation

V.O. : Glyph of preservation

École de magie : Création

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 1

Temps de lancement : 5 minutes

Seuil de réussite : 10

Test : aucun

Vous dessinez une rune sur la surface de l'objet, qui peut être n'importe quelle pièce de matière organique morte. Le sort arrête le processus de décomposition de la matière, gardant pendant un mois l'objet aussi frais qu'au moment où la rune a été inscrite. La rune peut être renouvelée et, à son expiration, le processus de décomposition recommence à nouveau à partir du moment où il s'était arrêté. Le sort est utilisé à des fins de conservation de produits alimentaires, des cadavres (pour mentir sur sa date de mort ou pour dissection) à la protection des objets de valeur en bois, papier, ou en cuir.

Rune d'étanchéité

V.O. : Glyph of sealing

École de magie : Création

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 3

Temps de lancement : 1 minute

Seuil de réussite : 11

Test : aucun

Vous touchez un objet qui se ferme, comme une porte ou le couvercle un pot, en traçant une rune qui relie ses deux surfaces. Lors du lancement du sort, vous désignez la personne pouvant l'ouvrir. Une fois que la rune est complète, l'objet est maintenu fermé. Pour quelqu'un d'autre que vous ou la personne désignée, la seule façon d'ouvrir le sceau (porte ou autre) est de le briser. La rune dure jusqu'à ce que l'objet soit ouvert, après quoi elle doit être renouvelée pour sceller à nouveau l'objet (on suppose qu'il n'est pas détruit dans le processus).

Source

V.O. : Spring

École de magie : Création

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 3

Temps de lancement : 1 minute

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : Magie de la Création (Compagnon)

Vous tracez des glyphes magiques sur la terre ou la pierre naturelles puis les frappez avec vos mains ou votre bâton, vous faite jaillir de l'eau de cet endroit, le débit de cette source est égal à votre Magie en gallons (3,78 litres) par minute. L'eau est fraîche et bonne à boire, et tout à fait banale, et elle continue de s'écouler ou de s'évaporer naturellement. Si la source est apparu dans un creux, elle le remplit pour devenir une petite piscine.

Vous pouvez choisir d'arrêter le débit de la source à tout moment. Sinon, elle dure un nombre d'heures égal à votre Magie avant de s'arrêter d'elle-même.

Télékinésie

V.O. : Levitate

École de magie : Esprit

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 1

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : Force (Prouesse de force) vs Magie (Esprit)

Prérequis : Onde mentale

Vous exercez une force télékinésique capable de déplacer un objet inanimé, comme une paire de mains invisibles. Le sort a un équivalent en Dextérité et Force égal à votre Magie, et ces valeurs ne peuvent jamais être inférieures à 0. Vous devez être capable de voir les objets que vous souhaitez manipuler, et vous ne pouvez pas faire léviter des objets conscients et animés (les créatures). Vous pouvez déplacer un objet en lévitation avec une vitesse égale à votre (Magie x 3) avec un minimum de 1. Une fois le sort jeté, le déplacement d'un objet est généralement une action mineure, à moins que vous ne fassiez quelque chose comme une attaque avec une arme en lévitation, dans ce cas, il s'agit d'une action majeure. Les jets d'attaque sont basés sur Magie (Esprit) et la plupart des objets font des dégâts comme des armes improvisées. Pour maintenir ce sort, vous devez dépenser 1 PM au début de chacun de vos tours.

Améliorations de talents et sorts

Les améliorations sont des bonus aux capacités du personnage (cf. DA2). Un personnage peut en acquérir à la place d'un nouveau sort ou d'un nouveau Talent. Il doit posséder le **Talent** et le **Focus** correspondants pour pouvoir acquérir une amélioration.

Talent	Amélioration	Prérequis	Effet
Two-Hander Style / Style combat arme à deux mains Ou Style armes d'hast	Allonge	Compagnon	Lorsque vous touchez un adversaire, un autre adversaire, adjacent à vous et à lui, subit de dragon dégâts.
	Allonge puissante	Allonge Maître	Comme Allonge mais la Force est ajoutée aux dégâts.
	Tourbillon	Allonge puissante Maître	Vous effectuez un test d'attaque avec comme malus -1 par adversaire autour de vous. Vous faites un seul jet de dégâts à -2. Le résultat de l'attaque est comparé aux défenses des cibles, si elles sont touchées elles prennent les dégâts. Tous les adversaires touchés reculent de dragon yards.
Weapon and Shield Style / Style arme et bouclier	Coup de bouclier	Compagnon Dextérité 3+ Force 3+	En utilisant une action vous pouvez frapper un adversaire avec votre bouclier. Les dégâts sont égaux au bonus du bouclier plus votre Force. De plus, si vous remportez un test opposé de Force (Prouesse de force) contre Constitution (Endurance) de l'adversaire, ce dernier est étourdi jusqu'au début de votre prochain tour et à terre.
	Le mur	Maître Dextérité 4+ Force 4+	Les ennemis placés du côté de votre bouclier ne comptent plus comme adversaires en surnombre. Ils doivent donc être plus nombreux ou se déplacer pour bénéficier d'un bonus à l'attaque.
Armor Training / Entraînement aux armures	Souple	Maître	Le malus d'armure est réduit de 1 (minimum 1).
Animal Training / Dressage	Entraîneur doué	Compagnon	Vous pouvez faire apprendre 2 ordres de plus à l'animal.
Belliciste	Coup de pommeau	Compagnon	Bonus de +2 au test opposé de Frappe du pommeau.
	Pommeau fracassant	Maître Coup de pommeau	La cible de Frappe du pommeau est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour (au lieu du début).
Commandement	Motivant	Maître	Le jet de Volonté (Moral) après blessure se fait à +2.
Cavalier	Cavalier émérite	Compagnon	Vos tests de Dextérité (Équitation) se font à +2.
Musicien	Musicien doué	Compagnon	Si vous ratez un test de Communication (Performance) vous pouvez le relancer mais devez garder les résultats du deuxième jet.
	Génie musical	Musicien doué Maître	Lorsque vous relancez le test de Communication (Performance) raté, vous avez un bonus de +2.
Éclaireur	Discret	Compagnon	Lorsque vous relancez le test de Dextérité (Discrétion) raté, vous avez un bonus de +2.
	Œil de lynx	Maître	Lorsque vous relancez le test de Perception (Vue) raté, vous avez un bonus de +2.
Quick Reflexes / Réflexes rapides	Rapide comme l'éclair	Maître	Lorsque vous relancez le test d'Initiative, vous avez un bonus de +2.
Combat mabari	Grognement terrifiant	Grognement Compagnon	Le Grognement dure jusqu'à la fin du prochain tour du personnage.
Défenseur	Égide supérieure	Égide élémentaire	L'égide élémentaire octroie un bonus de +4 au lieu de +2.
	Égide étendue	Égide élémentaire	L'égide élémentaire protège toutes les créatures (même les ennemis) dans un rayon de 3 yards autour du personnage.

Talent	Amélioration	Prérequis	Effet
	Inamovible	Obstination	Obstination octroie un bonus de +4 au lieu de +2.
Maître de guerre	Unité	Maître	Les nouveaux jets de Volonté donnés par Ralliement se font avec un bonus de +2.
	Grande unité	Unité	Ralliement s'étend sur 20 yards de rayon.
	Synergie intrépide	Synergie de combat	La Synergie de combat donne +1 aux dégâts en plus du +2 à l'attaque. Le personnage subit par contre un malus de -2 à sa Défense.
Magie élémentaire	Foudroyant	Maître	Puissance magique +2 pour les sorts d'électricité.
	Froid mordant	Maître	Puissance magique +2 pour les sorts de froid.
	Feu intense	Maître	Puissance magique +2 pour les sorts de feu.
	Roc inébranlable	Maître	Puissance magique +2 pour les sorts de terre.
	Froid brûlant	Froid mordant Feu intense 2 sorts directs de feu et 2 de froid	Dégâts des sorts directs de feu et de froid : + 2 x dé dragon. Ce bonus ne s'applique pas aux sorts ajoutant des dégâts aux armes car ils n'occasionnent pas directement des dégâts.
Chirurgie	Mains guérisseuses	Compagnon	Les soins octroyés en utilisant ce talent redonnent +dé dragon PV.
Magie de la création	Guérisseur	Maître	Group Heal redonne 1d6+1 PV pour 3 PM au lieu de 1d6 PV.
Magie de l'esprit	Anti-magie	Maître	+2 au test du sort Dispel Magic.
	Esprit clair	2 sorts de l'esprit Maître	Puissance magique +2 pour les sorts de l'Esprit.
Magie de l'entropie	Terrifiant	Compagnon	Puissance magique +2 pour le sort Horreur.
	Gorgone	Compagnon	Puissance magique +2 pour le sort Paralyze.
Métamorphe	Créature puissante	Maître	La métamorphose a de meilleures caractéristiques. Le mage répartit le score du dé dragon parmi les caractéristiques qui ne sont pas les siennes (maximum +2 dans une caractéristique).
Single Weapon Style / Style à une arme	Un de trop	Maître	Quand vous êtes attaqués par plus de 2 ennemis vous faite en sorte qu'ils se gênent. Vous gagnez +1 à votre défense par adversaire au-delà de 2.
Thievery / Larcin	Doigts de fée	Compagnon	Lorsque vous relancez le test de Dextérité (Crochetage) raté, vous avez un bonus de +2.
	Prudence	Maître	Lorsque vous relancez le test de Dextérité (Traps) raté, vous avez un bonus de +2.
	Vigilance	Maître	Lorsque vous relancez le test de Perception (Searching) raté, vous avez un bonus de +2.
Thrown Weapon Style	Lancer mortel	Maître	Vous pouvez utiliser le stunt Pierce Armor pour 1 SP.
Unarmed Style / Combat à mains nues	Danseur	Maître	Votre adversaire ne sait jamais de quelle main ou quel pied vous allez frapper. Vous gagnez +1 à l'attaque.

Races

Elfe

Apparence

Les Elfes sont des humanoïdes légèrement plus petits et plus fins que les Humains. Ils ont un nez très droit dans le prolongement du front et de longues oreilles pointues.



Histoire

Les Elfes de Thédas sont mortels, mais cela n'a pas toujours été le cas, selon les légendes elfes. D'après elles, ils étaient une race immortelle qui vivait en harmonie avec le monde naturel et vénérait le panthéon elfe. Les premiers humains qu'ils ont rencontrés ont été les mages de l'Empire tévintide. Ils commerçaient avec l'Empire

et avaient des relations amicales avec les Humains. On découvrit bientôt que la reproduction avec les Humains ne produit que des bébés humains, et que leur contact a déclenché le vieillissement des Elfes. Pour la première fois, les Elfes ont commencé à vieillir et mourir.

Les elfes prirent peur et se retirèrent de tout contact humain, mais l'Empire a interprété cela comme un signe d'hostilité et envahi Elvhenan, la patrie des elfes, et réduit en esclavage son peuple. Le peuple elfe perdit son immortalité et ses dieux l'abandonnèrent.

Les esclaves elfes ont été parmi les plus fervents partisans de l'insurrection de la prophétesse Andrasté contre l'Empire tévintide. Ils ont été récompensés pour leur fidélité, par l'octroi de terres, la Dalatie.

En Dalatie, les elfes commencèrent à restaurer les traditions perdues et la culture d'Elvhenan, y compris le culte de leurs anciens dieux. Au début, les Humains sont restés fidèles à la mémoire d'Andrasté et ont respecté leurs alliés elfes. Mais au fil des générations, comme les elfes refusaient de se convertir. La Chantrie a finalement conduit une Marche Exaltée contre les Elfes, affirmant qu'ils avaient été attaqués par les Dalatiens. La Dalatie est tombée, et avec elle la culture elfe a disparu. De nombreux Elfes ont accepté les termes de leurs vainqueurs : vivre dans les bas-cloîtres et adorer le Créateur. Ceux qui ont résisté sont devenus les nomades dalatiens, et poursuivent leurs efforts pour récupérer la culture d'Elvhenan. Une grande partie du langage elfe a été perdue à cette époque.

Citadins

Les Elfes citadins vivent dans les villes humaines (il n'y a pas de ville elfe), la plupart dans le bas-cloître de la ville, un ghetto elfe qui peut facilement être fermé. Ils sont souvent considérés comme inférieurs par les humains et ont généralement des emplois de messagers, serviteurs ou manutentionnaire (en Férelden et Orlaïs), quand ils ne sont pas esclaves (en Tévinter).

Dalatiens

Le nom Dalatien vient de la seconde terre des elfes, la Dalatie. Les Dalatiens gardent un profond ressentiment envers les humains qui les ont opprimés.

Les Elfes Dalatiens mènent une vie nomade, errant à travers Thédas. Les clans sont les descendants des familles régnantes de leur patrie détruite. Ils tentent de retrouver leur héritage et de préserver les connaissances et les trésors sacrés des deux royaumes elfes tombés. À cette fin, ils cherchent souvent d'anciennes ruines elfes. Les Elfes dalatiens se considèrent comme les

derniers descendants des vrais Elfes, ou « elvhen », dans leur propre langue. Ils essaient de faire survivre d'anciennes traditions dont ils se souviennent à peine. Tous les dix ans ils se rassemblent pour l'Arlathvhen, un événement où ils perpétuent les antiques traditions de leur peuple. Ils voyagent dans les régions les plus reculées de Thédas dans des roulottes couvertes appelées aravels. Ces sont des roulottes spéciales avec de grandes voiles triangulaires au sommet et un dispositif de gouverne à l'arrière.

Ils vénèrent encore l'ancien panthéon elfe et chaque membre d'une tribu se fait tatouer sur le visage le symbole du dieu qu'il s'est choisi.



Les Elfes dalatiens sont également connus pour être les seuls capables de forger l'ironbark, une substance unique résistante et plus légère que l'acier, utilisé pour fabriquer leurs armes et certains autres éléments de vêtements, tels que des amulettes.

Les Dalatiens ont tendance à rester entre eux et éviter les Humains autant que possible, mais ils rencontrent parfois des voyageurs ou des marchands. Ces rencontres tournent parfois mal. Un clan dalatien se retirera probablement devant toute force militaire humaine, mais il se défendra jusqu'à la mort.

Les Dalatiens sont connus pour se référer à leurs cousins des villes sous le terme « **oreilles plates** ». En effet, certains d'entre eux pensent que les elfes de la ville ne sont rien de plus que les animaux familiers des humains, et sont donc des « oreilles plates » (des Humains) dans l'esprit, sinon le corps.

Les clans dalatiens de Féelden sont au mieux neutres vis-à-vis des Humains. Certains sont même de véritables bandits.

Vir Tanadahl

Les Dalatiens suivent un code connu sous le nom de Vir Tanadahl, ce qui signifie « Chemin de trois arbres ». Il est composé de trois parties, qui sont :

- Vir Assan (Voie de la flèche) : voler en ligne droite et ne pas hésiter.
- Vir Bor'Assan (Voie de l'arc) : plier mais ne pas rompre.
- Vir Adahlen (Voie de la forêt) : l'union fait la force.

Les trois parties de la philosophie sont souvent enchaînées comme une sorte de mantra, qui se termine souvent par l'expression « Nous sommes les derniers d'elvhenan, et jamais plus nous nous soumettrons ».

Lorsque les Elfes dalatiens meurent, leur clan les enterre et plante un arbre sur leur dernière demeure.

Archiviste

Chaque clan est guidé par un archiviste (un mage) qui est le garant des traditions elfes et de leur transmission.

Magie

La Chantrie considère tous les Archivistes comme des apostats, mais ils restent généralement hors de portée des templiers. En effet, pour en attraper un, les templiers devraient affronter tout son clan sur son propre territoire.

L'archiviste sert de maître aux autres mages du clan, dès leur enfance. Les mages apprennent ainsi à résister aux démons. Les Dalatiens n'ont pas de cercle des mages.

Glossaire

Ma serannas : merci beaucoup.

Shemlen ou **shem** : « enfant rapide », humain.

Humain

Apparence



Société

Les Humains sont extrêmement majoritaires sur Thédas. Si l'on excepte Orzammar, la cité naine, toutes les puissances politiques de Thédas sont humaines.

Antiva

Antiva est une nation dirigée par des princes marchands.

Féelden

Féelden est un ensemble de chefs de clan (les banns) fédérés par un roi.

Orlaïs

Orlaïs est un puissant royaume symbole de luxe et de mode.

Tévinter

Tévinter est un empire dirigé par les mages qui se sont affranchis de la Chantrie et des templiers.

Magie

Chantrie

La Chantrie est la plus grande organisation humaine. Cette organisation religieuse a pour objectif de répandre le Cantique de la Lumière dans tout Thédas. Tous ses membres importants sont Humains bien qu'elle accepte aussi les Elfes et Nains. Elle chapeaute les templiers.

Templiers

Les templiers forment un ordre religieux et militaire ayant pour rôle de protéger l'Humanité des dérives des mages. Ils sont spécialisés dans la lutte contre les mages apostats et les démons.

Cercle des mages

Il y a plusieurs Cercles dans Thédas. Les mages y reçoivent leur formation et y sont surveillés par les templiers.



La tour des mages de Féelden.

Nain

Apparence

Les nains sont des humanoïdes petits (environ 1,3 m.) et trapus. Les mâles portent généralement la barbe, sauf ceux de la surface.



Société

Histoire

Avant le premier Enclin, les Nains possédaient un immense empire souterrain. Depuis, les engeances ont envahi les tréfonds et n'ont laissé aux Nains que la cité d'Orzammar. À cause de leur isolement certaines cités comme Kal-Sharok se sont révélées avoir survécu qu'assez récemment. Les Nains rencontrés sur Thédas ont tous Orzammar pour origine.

Castes

La société naine est divisée en castes, par ordre de prestige décroissant : nobles, guerriers (divisés en 3 sous-castes : officiers, gardes et soldats), forgerons, artisans, mineurs, marchands et serviteurs. Les sans-caste sont appelés parias. La caste s'hérite du parent du même sexe.

Aller à la **surface** fait d'un Nain un exilé hors caste. Les Nains d'Orzammar n'ont donc jamais vu la surface. Il y a de nombreuses superstitions à propos de la surface.

Un Nain ne peut pas exercer un **métier** d'une autre caste que la sienne. Cela fait que les parias n'ont pas de métier ni d'autre choix que d'être criminels ou de s'exiler.

Le titre de **roi** d'Orzammar, comme tous les rois nains, n'est pas obligatoirement héréditaire. Le moment venu, les maisons nobles luttent entre-

elles pour présenter et faire élire par l'Assemblée leur candidat au trône.

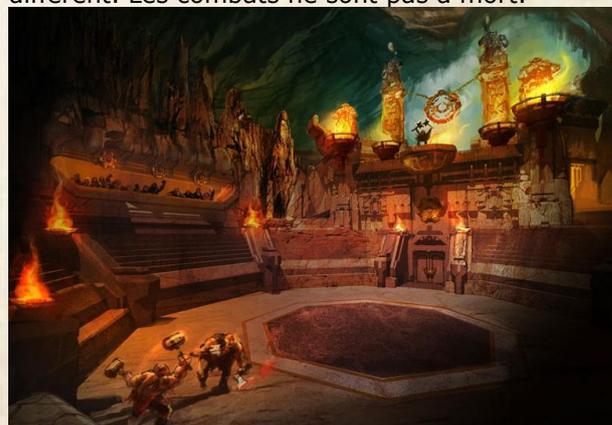
La puissance relative de chaque maison **noble** est en constante évolution. Il est généralement permis de supposer que quel que soit la maison noble qui tient le trône elle est au sommet de la pyramide, mais en dessous, c'est un véritable panier de crabes. Une maison s'allie avec un autre par le mariage. Ils gagnent rang et prestige quand leurs fidèles combattants, ou ceux de leur propre lignée, gagnent des tournois. Ils en gagnent quand leurs artisans deviennent recherchés ou bien considérés, ou lorsque leurs marchands réussissent. Les degrés de puissance que confèrent ces réalisations sont si troubles, même pour les nains, qu'il n'est pas inhabituel pour les nobles de s'affronter en tournoi pour savoir quel forgeron forge les plus belles boucles de ceinture, ou quel est la maison dont les serviteurs ont de meilleures manières. Et il n'est pas rare de rencontrer deux marchands se disputant sur la patron noble qui a remporté le plus de renommée. Cela n'est nulle part plus apparent que dans l'Assemblée, où les dashyrs, les représentants de chaque maison noble, se rencontrent. Bien que le roi dirige techniquement Orzammar, le roi est élu par l'Assemblée, et ainsi chaque roi doit travailler en permanence pour garder le soutien des dashyrs. Les rois impopulaires voient leurs héritiers jugés incapables de monter sur le trône. Le pouvoir passe ensuite à une autre maison.

Hauts

Les Nains vénèrent la Terre (qui les entoure) et les Hauts. Les Hauts sont des Nains (qui peuvent encore être vivants mais qui sont généralement des ancêtres) ayant marqué leur époque par leur noblesse et leurs réalisations. C'est l'Assemblée qui élève un Nain au statut de Haut, une maison noble portant son nom est alors créée. Les actes du Haut sont soigneusement consignés dans les Mémoires.

Arène

L'arène sert à prouver sa valeur (et donc faire gagner du prestige à sa famille) ou à régler un différent. Les combats ne sont pas à mort.



Économie

Les Nains d'Orzammar vendent du lyrium aux mages et aux templiers. Ce commerce se fait

sous le contrôle de la Chantrie qui en possède le monopole.

Nains de la surface

Les « surfaciens » (comme les Nains les appellent) sont des exilés (volontaires ou non) qui ne peuvent plus revenir dans les royaumes nains car ils se sont coupés de leur lien avec la Terre. Généralement, à la surface la caste d'un nain ne compte plus.

La plupart des Nains de la surface proviennent de la caste des marchands. Les parias, bien que traités comme de la merde à Orzammar, ne sont pas les plus nombreux à la surface. Les surfaciens sont généralement commerçants ou plus rarement forgerons et parfois voleurs, assassins ou pire.

Les Nains commerçants sont parfois autorisés à revenir à Orzammar dans une zone commerçante mais ils n'ont aucun droit de Nain. Ils sont considérés comme des étrangers d'une autre race.

Orzammar

Toute la vie d'Orzammar est orientée vers un but unique : assurer la survie d'Orzammar face aux engeances.



Légion des morts

Les actions d'un membre d'une famille peuvent parfois considérablement diminuer le prestige d'une famille. Pour nettoyer le nom de leur famille d'une telle souillure, certains Nains accomplissent une cérémonie de « mort ». Ils deviennent alors membres de la Légion des morts qui se consacre à combattre les engeances dans les tréfonds. Leurs morts sont enterrés et une célébration annonce qu'ils ont enfin retrouvé la paix.

Golems

Dans les temps anciens le Haut Caridin a créé des golems en assemblant magiquement la pierre et le métal. Ces armes formaient la Légion d'acier. Caridin et son savoir ont été perdus, et depuis ont été le sujet de nombreuses recherches.

Magie

Les nains ne peuvent pas utiliser la magie ni entrer dans l'Immatériel en rêvant. On suppose que la cause est leur exposition prolongée et quasi-permanente au lyrium qui en est la cause, et qui leur permet de résister à la magie de manière plus efficace que les autres races. Les

Nains nés à la surface ne possèdent pas cette résistance à la magie mais aucun Nain n'a été vu utilisant la magie.

Glossaire

Amgarrak : victoire.

Atrast nal tunsha : « puisses-tu toujours trouver ton chemin dans le noir », adieu formel.

Atrast tunsha : adieu formel.

Atrast vala : « parle », salutation formelle.

Dashyr : titre des nobles membres de l'Assemblée.

Kalna : « maison » ou « lignée ».

Salroka : « ami », plutôt utilisé par les sans-caste.

Stalata Negat : titre d'un livre sur l'histoire naine.

Thaig : colonie naine généralement fondée par une maison particulière dont elle prend le nom.

Valos atredum : « les faveurs des ancêtres », « la voix des ancêtres » ou « la bénédiction des ancêtres »

Veata : « Stop » ou « halte ».

Qunari

Apparence

Les Qunaris sont de grands humanoïdes venus des îles Par Vollen et Seheron au nord de Thedas. Ils ont la peau grise, les cheveux blancs, les oreilles pointues, des cornes et leurs yeux peuvent avoir comme couleur violet, rouge ou jaune. Ils sont généralement plus robustes que les Humains. Certains naissent sans corne, ils ont alors un rôle spécial dans la société qunari tels que Ben-Hassrath ou envoyé auprès des autres races. Certains de ceux qui renoncent au Qun se coupent les cornes.

Histoire

Les Qunaris sont arrivés dans des navires de guerre il y a quatre siècles d'un pays inconnu de l'est. Ils ont alors menacé de conquérir toute Thedas. Ils sont actuellement impliqués dans une guerre pour la domination du nord contre l'Empire tévintide. Les Qunaris sont apparemment technologiquement plus avancés que les cultures de Thedas. Ils possèdent des canons et une marine impressionnante. Les Qunaris détiennent encore Kont-aar dans le nord de Rivein.

Lorsque les Qunaris envahissent un pays, ils offrent aux habitants la possibilité de se convertir au Qun ou être envoyés pour travailler dans les camps de prisonniers. Tous ceux qui résistent à l'un ou l'autre sont tués sans pitié. Lorsque les Qunaris ont été repoussés par les Marches Exaltées, la Chantrie a été choquée par la découverte d'un nombre étonnamment élevé de convertis.



Le Qun

La philosophie

Le Qun est la religion des Qunaris, même si elle est plus proche d'une philosophie que d'une religion à part entière. Il régit entièrement la vie Qunari, même la structure de gouvernance est dictée par Le Qun, et il donne à chaque Qunari une place définie et fixe dans leur société, soit comme un soldat (partie du corps), comme un artisan (partie de l'esprit) ou comme un prêtre (partie de l'âme). Fanatiques dans leur dévouement, les Qunaris semblent chercher à convertir tous Thédas au Qun. Ils donnent aux citoyens conquis le choix entre se convertir, ou travailler dans les camps de prisonniers ou de se tuer. Le Qun définit le rôle de chacun et chaque chose dans la société Qunari. Par exemple, certains Qunaris sont élevés comme des soldats à partir d'un très jeune âge. Ils devraient être forts, disciplinés, et stoïques, adhérant sans faille aux principes de l'honneur et du devoir tel qu'ils sont définis dans le Qun. Fanatiques, les Qunaris sont prêts à faire la guerre pendant toute leur vie dans le cadre de leurs tentatives pour « éclairer » toutes les autres races en ce qui concerne leur philosophie. Les Qunaris suivent les règles du Qun aveuglément, et il est de leur devoir de convertir les incroyants, en leur donnant leur juste place dans le Qun.

Chaque Qunari se définit par sa fonction mais aussi par les outils de sa fonction. Ainsi, les guerriers Qunaris considèrent leurs armes comme une partie importante d'eux-mêmes. Un soldat

qunari ne doit jamais être séparé de son épée ; si cela arrivait, la plus grande honte s'abattrait sur eux et il serait probablement exécuté à son retour dans la patrie.

Le Qun et les dieux

Les Qunaris ne croient pas aux dieux et trouvent risible le concept d'êtres invisibles omnipotents dont le seul intérêt est de vous de juger après votre mort. Ils tolèrent le déisme dans les populations converties en Riveïn et Seheron, car leurs habitants commencent tout juste à étudier le Qun et il est évident qu'ils vont rejeter ce genre de superstition par la suite.

Tal-Vashoth

Les Qunaris qui ont abandonné le Qun sont appelés Tal-Vashoths et vivent loin de la patrie qunari, travaillant souvent en tant que mercenaires. Ils ne portent pas peinture cérémonielle.



Extrait du Qun

Shok ebasit hissra. Meraad astaarit, meraad itwasit, aban aqun. Maraas shokra. Anaan esaam Qun. Ce qui signifie : La lutte est une illusion. La marée monte, la marée descend, mais la mer est immuable. Il ne sert à rien de lutter contre. La victoire est dans le Qun.

Le Qun et la Chantrie

Tous les adeptes du Qun sont considérés comme païens par la Chantrie, tous les convertis sont considérés comme des hérétiques, des traîtres à ses enseignements. Ils sont pourchassés par la Chantrie.

La Chantrie considère le Qun comme une menace pour ses enseignements, une épreuve qui doit être combattue et vaincue. Il y a donc eu plusieurs Marches Exaltées déclarées contre les Qunaris la fois par la Chantrie et la Chantrie impériale. Les Qunaris possèdent une technologie supérieure et sont beaucoup plus réticents que la Chantrie à utiliser la magie.

Société

Le peuple du Qun

Qunari signifie « peuple du Qun », c'est à dire ceux qui suivent la philosophie Qun. Bien que pour tout Thédas Qunari s'apparente à la race de géants cornus venue du nord, pour les Qunaris tous ceux qui suivent Le Qun, qu'ils soient elfes, humains ou nains, sont des Qunaris. Ceux qui ne suivent plus Le Qun sont appelés Vashoth, et s'appellent eux-mêmes Tal-Vashoth.

Dirigeants

Les Qunaris sont dirigés par un triumvirat, chacun représentant et dirigeant une partie de la société qunari (corps-militaire, esprit-artisan et âme-prêtre).

Nom, titre et fonction

Les Qunaris n'utilisent pas de nom pour s'identifier, mais des titres (fonction et grade). Ils ont bien un nom personnel mais il s'apparente plus à un numéro de sécurité sociale : il permet de distinguer une personne d'une autre mais est rarement utilisé.

Les Qunaris pensent le genre prédispose à certaines tâches. Quelques soient les aptitudes d'un mâle pour la gestion, il ne sera jamais aussi bon qu'une femelle. Avoir une compétence moyenne dans sa fonction est humiliant.

Rien n'est plus important que le devoir et la société qunari est vue comme un être vivant. Chaque Qunari est comme une goutte de sang qui fait de son mieux pour que le corps vive.

Famille et éducation

Les Qunaris n'ont pas de famille, ils ont une communauté, un groupe avec le même rôle qu'eux. Ils ne se marient pas, ils choisissent des partenaires. Ils n'aiment pas, ils ont des amis.

Les Tamassrans sont chargés de l'éducation générale des enfants et de les évaluer. À 12 ans, le rôle du Qunari lui est assigné par ses Tamassrans. Les Tamassrans sont exclusivement féminines et une grande importance dans la société qunari.

Commerce

Les Qunaris n'ont pas de monnaie. Les « marchand » qunaris ont pour charge de faire en sorte que les marchandises soient distribuées de manière appropriée. Ils ne vendent et n'échangent rien entre eux.

Magie

Les Qunaris ont des mages, les Saarebas. Ils sont considérés comme défectueux et sont littéralement tenus en laisse par un gardien, Arvaarad. Leurs cornes sont coupées. S'ils sont pris à utiliser une magie interdite, leur langue est immédiatement coupée pour qu'il ne puisse l'enseigner à personne.

Glossaire

La langue des Qunaris est le Qunlat.

Antaam : ordre qunari qui surveille la population et renforce Le Qun.

Arigena : membre du triumvirat, leader des artisans.

Arishok : membre du triumvirat, leader des guerriers

Ariqun : membre du triumvirat, leader des prêtres.

Arvaarad : « celui qui maîtrise le Mal », celui qui tient la laisse d'un saarebas.

Ashaad : éclaireur.

Ashkaari : « celui qui cherche », scientifique, philosophe.

Atashi : dragon.

Bas : étranger, chose.

Bas Saarebas : mage qui ne suit pas Le Qun.

Basalit-an : étranger qui mérite du respect.

Basvaarad : étranger qui est digne d'être suivi.

Beresaad : avant-garde

Ben-Hassrath : Qunari chargé de faire respecter la loi religieuse.

Gaatlok : poudre explosive.

Hissra : illusion. Utilisé pour faire référence aux dieux des autres races.

Imekari : enfant.

Kabethari : personne conquise non encore convertie au Qun.

Karashok : fantassin privé.

Karataam : groupe de Saarebas et leurs Arvaarad.

Karasten : soldat.

Kithshok : commandant militaire de Seheron. Il est aussi en charge des négociations commerciales avec les étrangers venant dans ses ports.

Maraas : rien.

Parshaara : assez !

Qamek : manutentionnaire qui refuse de se convertir au Qun.

Qunari : « peuple du Qun ».

Qunoran Vehl : quelqu'un qui achève une grande œuvre au nom du Qun (équivalent d'un saint)

Saarebas : « chose dangereuse », mage qunari.

Sten : commandant de peloton d'infanterie.

Tal-Vashoth : « vrai gris » un qunari qui a abandonné le Qun. Utilisé par eux-mêmes par défiance et par rapport à Vashoth.

Tamassran : prêtre, professeur ou administrateur. Fonction féminine.

Taarbas : chargé de récupérer les armes des Qunaris tombés à une bataille afin de les donner à de nouveaux guerriers.

Vashoth : « celui qui est gris ». Utilisé pour parler des Qunaris hors du Qun car ils ne portent pas de peinture cérémonielle (on voit donc la couleur de leur peau).

Viddathari : personne récemment convertie au Qun.

La Chantrie

Andrasté

Andrasté, esclave déportée dans l'Empire tévintide, parvint, un jour, à s'échapper pour retourner sur sa terre natale. Elle y devint la femme d'un seigneur alamarri, Maférath.

Alors qu'elle implorait ses faux dieux de délivrer les siens, le Créateur lui parla et lui expliqua que comme les hommes s'étaient détournés de Lui, Il avait décidé les abandonner à leur sort. La voix d'Andrasté Lui était parvenue et L'avait à ce point ému qu'Il lui offrit un place à Ses côtés, en souveraine de Sa création. Ne pouvant se résoudre à abandonner son peuple elle supplia le Créateur de revenir parmi Ses enfants. Le Créateur accepta de donner à l'homme une seconde chance. Avec son époux Maférath, ils rallièrent les Alamarri et marchèrent sur les seigneurs-mages de l'Empire tévintide, le Créateur à leurs côtés.

Partout, Andrasté convertissait le peuple à sa foi et les disciples d'Andrasté devinrent un raz de marée menaçant l'Empire.

Mais Maférath jalouosa son épouse qui était devenue le centre du monde. Il la livra aux Tévintides contre des terres. Ainsi, Andrasté fut brûlée vive tandis que son époux détournait son regard.

Le Créateur pleura la mort de Sa bien-aimée, maudit Maférath, maudit la trahison de l'humanité et se détourna à nouveau de Sa création en n'emmenant avec lui qu'Andrasté. Depuis lors, notre Dame siège à Ses côtés et l'exhorte inlassablement à avoir pitié de Ses enfants.

Les fidèles d'Andrasté fondèrent la Chantrie pour qu'un jour le monde entier chante le Cantique de la Lumière afin que le Créateur tourne de nouveau les yeux vers Sa création.

Organisation

La Divine, toujours une femme, est le dirigeant de la Chantrie et siège à la Grande Cathédrale de Val Royaux. Depuis le schisme, le chef de la Chantrie de l'Empire tévintide est le Divin noir, un homme qui trône dans la Flèche d'argent de Minrathie. Les Grandes prêtresses dirigent de nombreuses chantries et représentent la plus haute autorité religieuse à l'échelle régionale. La Révérende mère commande la chantrie qui lui est attribuée. Les frères et sœurs forment les rangs de la Chantrie. Parmi eux, les confirmés sont les frères et sœurs convers de la Chantrie, les petites gens qui se sont tournés vers la foi pour y trouver le secours. Les confirmés s'occupent de la Chantrie en échange d'une vie de méditation et de tranquillité, loin de toute indiscretion. Ceux qui prononcent leurs vœux deviennent initiés et reçoivent une éducation académique, mais seuls ceux qui souhaitent devenir templiers apprennent à combattre. Véritables érudits de la Chantrie, les prêtres ont voué leur vie à la recherche du savoir. On les trouve souvent dans les archives, à superviser les bibliothèques.

Il est à noter en outre que le tutoiement est de mise au sein de la Chantrie ainsi qu'envers autrui, indépendamment de son rang et de son origine ; car aux yeux de la Chantrie il n'y a que des frères et sœurs. Il reste néanmoins conseillé de vouvoyer les chantristes, sous peine de devenir immédiatement candidat à un prosélytisme effréné.

Les dangers de la magie et ses conséquences

Le pouvoir des magiciens provient de l'Immatériel (univers des rêves, et pour la Chantrie, des morts aussi). L'Immatériel est habité par des esprits (appelés démons par la Chantrie). Les magiciens sont capables de se déplacer dans l'Immatériel en toute conscience, contrairement aux rêveurs. Le fait d'être conscient dans l'Immatériel semble attirer les esprits qui peuvent posséder le mage imprudent. Cela peut aussi arriver quand un magicien est dépassé par la puissance du sort qu'il vient de lancer. Un mage possédé devient une abomination, terrible créature source de cataclysmes.

Il y a plusieurs solutions pour éviter l'apparition des abominations. La plus radicale est de tuer les magiciens dès qu'ils sont repérés. Une autre est de couper le mage de l'Immatériel, et ainsi d'en faire un apaisé, une créature dénuée de sentiments et de rêves (et donc de magie). Mais ces deux solutions privent les hommes de la puissance des magiciens, chose fort appréciée et utile, entre autres pour lutter contre les engeances et entretenir la flamme éternelle qui brûle dans chaque chantrie.

Le deuxième commandement du Créateur est « La magie doit servir l'homme, et non l'asservir ». Pendant l'Ère des Divines un accord a été trouvé entre les magiciens et la Chantrie. Les mages ont consenti à s'exiler dans une forteresse loin de la population, où ils vivraient sous la vigilance des templiers ainsi que d'un conseil de leurs propres doyens. Ainsi furent créés les Cercles de mages, une société fermée en marge de la société normale et de la Chantrie. Les mages refusant ce système ou s'en échappant sont appelés des apostats. Les archivistes dalatiens sont par défaut des apostats. Les apostats sont recherchés et traqués

par les templiers pour être amenés à un Cercle ou détruits, cependant les templiers s'occupent peu des archivistes tant qu'ils restent dans leur communauté.

Les templiers

Les templiers sont le bras armé de la Chantrie. Ils sont chargés de traquer les apostats et de lutter contre les mages du sang et les abominations. Leur entraînement martial et religieux est complété par un autre qui les rend capables de dissiper la magie et y résister. Ils sont donc parfaitement adaptés à leur vocation. Ils sont généralement peu aimés des magiciens des Cercles (sous leur garde) mais considérés comme de pieux champions et guerriers saints par la population qui craint la magie impie. Poussés par la foi, les templiers sont l'une des forces les plus craintes et respectées de Thédas.

Nouvelles origines

Les origines nobles et marchandes possèdent plus d'or que les autres. Au MJ de voir si cela risque de poser des problèmes, et de le régler si besoin.

Noble d'Orzammar (Nain)

Il est dangereux d'ignorer la caste d'un nain, mais c'est une erreur mortelle d'ignorer son appartenance à une des maisons nobles d'Orzammar. Tout le monde dans la ville est allié à quelqu'un, que ce soit par le sang ou par la parole. Les nobles ne s'occupent pas directement de commerce eux-mêmes, c'est le domaine de la caste des marchands, mais ils en sont les patrons. Ils investissent dans des magasins ou dans le travail des artisans, et récolte une part des bénéfices ainsi que d'une partie du crédit. Les marchands et guerriers profitent également des services d'un patron prestigieux.

Si vous choisissez de jouer un nain noble d'Orzammar, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Caste : noble (+2 à certaines interactions sociales).
- Ajoutez 1 à votre attribut Ruse. Les maisons nobles d'Orzammar sont renommées pour cacher leur politique vicieuse et infâme derrière une façade d'honneur et de devoir.
- Ajoutez un des focus suivants : Communication (Baratin) ou Ruse (Histoire)
- Vous possédez en propre 20 + 3d6 pièces d'or, de riches vêtements, des armes et une armure de qualité supérieure.
- Vous pouvez parler et écrire le Nain et la langue commerciale.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Perception +1
3-4	Focus : Force (Haches)
5	Focus : Communication (Leadership)
6	Focus : Volonté (Autodiscipline)
7-8	Communication +1
9	Focus : Communication (Étiquette)
10-11	Focus : Ruse (Ingénierie)
12	Volonté +1

Noble férelkien (Humain)

Les infos techniques de ce chapitre sont une traduction du playtest du Set 3.

Pour ses voisins, Féelden semble tout à fait désorganisée. Contrairement aux autres monarchies, le pouvoir ne provient pas du trône, mais des hommes libres.

Chaque propriétaire choisit le bann ou iarl à qui il donne son allégeance. En règle générale, ce choix est basé sur la proximité de la propriété par rapport au château du seigneur, car il ne sert à rien de payer pour l'entretien de soldats qui vont arriver sur votre terre trop tard pour la défendre. Pour la plupart, chaque génération de francs-tenanciers jette son dévolu sur le même bann que leurs pères, mais pas toujours. Aucun serment formel n'est nécessaire, et il n'est pas rare, en particulier dans les Fiefs Bannerets, qu'un francs-tenanciers s'adresse à un tribunal qui est loin de celui de ses voisins, une pratique qui engendre inévitablement des querelles qui durent depuis des siècles.

Les Teyrns sont des chefs de guerre, des banns, qui, dans l'antiquité, étaient devenu assez puissants pour obliger d'autres banns à leur jurer fidélité. Il y avait de nombreux teyrns dans les jours d'avant le roi Calenhad, mais il a réussi à les réduire à seulement deux : Gwaren dans le sud, Hautecime dans le nord. Ces teyrns possèdent toujours les serments des bans et des iarl à qui ils peuvent faire appel en cas de guerre ou de catastrophe, de même, les teyrns détiennent toujours la responsabilité de défendre les personnes qui leur sont assermentées.

Les iarl ont été établis par les teyrns, ont le commandement de forteresses stratégiques qui ne peuvent pas être supervisées par les teyrns eux-mêmes. Les banns n'ont pas prêté serment aux iarl, contrairement aux teyrns. Le titre de iarl est un peu moins prestigieux que celui de teyrn.

Le roi est, en substance, le plus puissant des teyrns. Bien que Dénérim fût à l'origine la teyrnir du roi, il a depuis été réduit à un iarl ; le domaine du roi est maintenant l'ensemble de Féelden. Mais même le pouvoir du roi provient des banns. Cela n'est nulle part plus évident que lors de la Conclave, un conseil annuel pour lequel tous les nobles de Féelden se rassemblent, qui s'est tenue pendant près de trois mille années impaires, sauf pendant les Enclins et les invasions. La vue d'un roi demandant l'appui d'hommes de moindre noblesse et travaillant pour le gagner est une source d'émerveillement constant pour les ambassadeurs étrangers.

Si vous choisissez de jouer un (petit) noble férelkien, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Force. Les nobles de Férellden doivent être forts pour protéger leur peuple.
- Ajoutez un des focus suivants : Ruse (Art de la guerre), Force (Intimidation).
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale, ou comme vous l'appellez, la langue royale de Férellden.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Constitution +1
3-4	Focus : Ruse (Héraldique)
5	Focus : Communication (Étiquette)
6	Focus : Dextérité (Équitation)
7-8	Ruse +1
9	Focus : Communication (Leadership)
10-11	Focus : Ruse (Histoire)
12	Dextérité +1

Esclave en fuite (Elfe)

Les infos techniques de ce chapitre sont une traduction du playtest du Set 3.

Vous avez fait un long chemin pour partir du pays esclavagiste où vous étiez (généralement Tevinter), ou vous avez profité que votre maître soit en voyage à Férellden pour vous enfuir. Vous avez probablement des chasseurs d'esclaves à votre poursuite.

Si vous choisissez de jouer un esclave en fuite, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Force. Il faut être fort pour survivre à l'esclavage dans l'Empire tévintide.
- Ajoutez un des focus suivants : Perception (Ouïe) ou Force (Prouesse de force).
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Communication +1
3-4	Vous parlez elfe
5	Focus : Communication (Escroquerie)
6	Focus : Dextérité (Bagarre)
7-8	Dextérité +1
9	Focus : Force (Attelage)
10-11	Focus : Volonté (Autodiscipline)
12	Volonté +1

Barbare chasind (Humain)

Les barbares Chasind vivent dans les terres sauvages de Korcari depuis que les Alamarris les ont chassés vers le sud il y a un millénaire. Selon leurs traditions propres, ils ont toujours été un peuple vivant dans les forêts. Ils se sont rapidement adaptés à leur nouvelle région. Gibier et poisson sont abondants dans les marais, et le peuple Chasind a prospéré.

Pendant un certain temps, les Avvars des collines et eux ont été de véritables menaces pour les plaines du nord. L'Empire tévintide avait du mal à contenir les vagues d'invasions venant du sud et l'ouest. La forteresse d'Ostagar a été construite spécifiquement pour surveiller les hordes chasindes et les empêcher de s'aventurer au nord. La question de la capacité des Chasind à contester les plaines a été réglée définitivement quand le légendaire guerrier Hafter a infligé une cuisante défaite aux Chasind dans la première moitié de l'Âge de la Divine.

Aujourd'hui, les Chasind sont considérés comme des primitifs pacifiques. Dans terres sauvages de Korcari ils vivent dans des huttes étranges construites sur pilotis ou même dans la cime des plus grands arbres. Ils se peignent le visage et sont divisés en petites tribus gouvernées par des chamans, comme les Avvars. On raconte beaucoup d'histoires sur ces shamans ayant appris leur magie des Sorcières des Marais. Ces sorcières inspirent autant terreur que respect et gratitude, même s'il n'y a pas de preuve de leur existence. En particulier, l'histoire de Flémeth, la plus grande sorcière des terres sauvages, est connue de toutes les tribus.

Bien qu'il n'y ait aucun moyen de savoir combien ils sont aujourd'hui dans les terres sauvages, on peut supposer que si les Chasind réussissaient à s'unir une fois de plus, Férellden aurait raison de les craindre.

Si vous choisissez de jouer un barbare chasind, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Constitution. Les barbares chasind sont vigoureux et en bonne santé.
- Ajoutez un des focus suivants : Ruse (Connaissance de la nature) ou Perception (Pistage).
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale.

- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Dextérité +1
3-4	Focus : Dextérité (Discrétion)
5	Focus : Constitution (Natation)
6	Focus : Force (Escalade)
7-8	Ruse +1
9	Focus : Force (Saut)
10-11	Focus : Constitution (Endurance)
12	Force +1

- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Ruse +1
3-4	Focus : Ruse (Culture)
5	Focus : Dextérité (Lames légères)
6	Focus : Dextérité (Initiative)
7-8	Perception +1
9	Focus : Communication (Persuasion)
10-11	Focus : Volonté (Courage)
12	Dextérité +1

Marchand antivan (Humain)

Dans le reste du monde civilisé, il est communément admis qu'Antiva n'a pas de roi, mais ce n'est pas vrai. La lignée de rois d'Antiva est restée intacte depuis deux mille cinq cents ans, simplement, personne ne fait attention à eux.

La nation est gouvernée en réalité par un ensemble de princes marchands. Ils ne sont pas princes dans le sens littéral, mais les dirigeants des banques, des sociétés commerciales, et des vignobles. Leur pouvoir leur vient de leur richesse.

Mais Antiva n'est pas réputé en priorité pour sa forme de gouvernement, ni pour ses vins certes inégalés. Antiva est connue pour ses Corbeaux. Les Antivans sont bien connus pour être doués en tout sauf les combats. Il est d'autant plus ironique qu'Antiva possède les meilleurs assassins du monde. Leur notoriété est telle qu'Antiva ne possède pas d'armée permanente: Aucun roi n'est disposé à lancer ses troupes à l'assaut de ses frontières, et aucun général n'est assez fou pour diriger une telle invasion. L'attaque réussirait vraisemblablement, mais ses commanditaires ne verraient pas le jour suivant.

Si vous choisissez de jouer un marchand antivan, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Communication. Les antivans sont connus pour leur langue (et dague) acérée.
- Ajoutez un des focus suivants : Communication (Escroquerie) ou Perception (Vue).
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale et l'Antivan.
- Vous possédez 3d6 pièces d'or ainsi que des marchandises.

Roturier orlésien

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Si vous choisissez de jouer un roturier orlésien, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Dextérité. La vie est rapide en Orlais.
- Ajoutez un des focus suivants : Dextérité (Bagarre) ou Volonté (Foi).
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale et l'orlésien.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Communication +1
3-4	Focus : Ruse (Religion)
5	Focus : Dextérité (Artisanat)
6	Focus : Communication (Négociation)
7-8	Volonté +1
9	Focus : Dextérité (Main leste)
10-11	Focus : Communication (Escroquerie)
12	Constitution +1

Noble orlésien

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Si vous choisissez de jouer un noble orlésien, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Communication. En Orlais l'unique chose pire que de parler de vous et de ne pas parler de vous.

- Ajoutez un des focus suivants : Communication (Étiquette) ou Force (Intimidation).
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale et l'orlésien.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Constitution +1
3-4	Focus : Communication (Leadership)
5	Focus : Ruse (Culture)
6	Focus : Dextérité (Équitation)
7-8	Force +1
9	Focus : Ruse (Héraldique)
10-11	Focus : Communication (Persuasion)
12	Ruse +1

Étudiant orlésien

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Si vous choisissez de jouer un noble orlésien, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Ruse. L'intelligence est très prisée à l'université.
- Ajoutez un des focus suivants : Communication (Persuasion) ou Ruse (Recherche).
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale et l'orlésien.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Perception +1
3-4	Focus : Dextérité (Calligraphie)
5	Focus : Communication (Étiquette)
6	Focus : Ruse (Histoire)
7-8	Communication +1
9	Focus : Ruse (Culture)
10-11	Focus : Volonté (Auto-discipline)
12	Dextérité +1

Pirate rivainien

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Si vous choisissez de jouer un pirate rivainien, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Dextérité. Les mains des rivainiens sont aussi rapides que leur bouche.
- Ajoutez un des focus suivants : Communication (Séduction) ou Dextérité (Acrobatie).
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale et le rivainien.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Volonté +1
3-4	Focus : Communication (Persuasion)
5	Focus : Constitution (Natation)
6	Focus : Dextérité (Bagarre)
7-8	Communication +1
9	Focus : Ruse (Évaluation)
10-11	Focus : Force (Escalade)
12	Ruse +1

Converti de Seheron

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Si vous choisissez de jouer un converti de Seheron, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Volonté. Il faut une grande force de volonté pour suivre les règles du Qun.
- Ajoutez un des focus suivants : Ruse (Qun) ou Volonté (Auto-discipline).
- Choisissez si votre personnage est un elfe ou un humain. La plupart des convertis de Seheron sont des elfes mais quelques humains suivent le Qun.
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale et le qunlat.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Perception +1
3-4	Focus : Ruse (Histoire)
5	Focus : Force (Prouesse de force)
6	Focus : Constitution (Endurance)
7-8	Ruse +1
9	Focus : Communication (Persuasion)
10-11	Focus : Perception (Empathie)
12	Force +1

Roturier tévintide

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Si vous choisissez de jouer un roturier tévintide, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Force. L'élite tévintide est décadente mais le peuple a conservé sa rusticité qui a permis de construire un empire.
- Ajoutez un des focus suivants : Constitution (Endurance) ou Dextérité (Bagarre).
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Perception +1
3-4	Focus : Ruse (Évaluation)
5	Focus : Volonté (Courage)
6	Focus : Communication (Escroquerie)
7-8	Constitution +1
9	Focus : Force (Attelage)
10-11	Focus : Communication (Dressage)
12	Volonté +1

Mage tévintide

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Si vous choisissez de jouer un mage tévintide, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Magie. Les lignées de mages sont traitées avec respect dans l'empire tévintide.
- Ajoutez un des focus suivants : Communication (Leadership) ou Ruse (Arcanes).
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale et l'ancien tévintide.

- Vous devez choisir la classe mage.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Communication +1
3-4	Focus : Force (Intimidation)
5	Focus : Ruse (Héraldique)
6	Focus : Volonté (Auto-discipline)
7-8	Ruse +1
9	Focus : Ruse (Histoire)
10-11	Focus : Dextérité (Équitation)
12	Volonté +1

Noble tévintide

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Si vous choisissez de jouer un noble tévintide, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Ruse. Les nobles tévintides sont sournois.
- Ajoutez un des focus suivants : Communication (Leadership) ou Ruse (Évaluation).
- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale. Vous pouvez écrire l'ancien tévintide.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Dextérité +1
3-4	Focus : Ruse (Héraldique)
5	Focus : Dextérité (Équitation)
6	Focus : Volonté (Escroquerie)
7-8	Communication +1
9	Focus : Force (Intimidation)
10-11	Focus : Ruse (Culture)
12	Force +1

Marin

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Si vous choisissez de jouer un marin, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Dextérité. La vie de marin requiert une grande agilité.
- Ajoutez un des focus suivants : Dextérité (Acrobatie) ou Perception (Vue).

- Vous pouvez parler et écrire la langue commerciale et une parmi antivan, orlésien ou rivainien.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez-les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Constitution +1
3-4	Focus : Ruse (Évaluation)
5	Focus : Force (Intimidation)
6	Focus : Constitution (Natation)
7-8	Perception +1
9	Focus : Ruse (Navigation)
10-11	Focus : Constitution (Ramer)
12	Force +1

Mabari

Les chiens sont une partie essentielle de la culture de Férelden, et il n'existe pas de chien plus prisé que le mabari. Réputés pour leur intelligence et leur fidélité, ces chiens sont plus que des armes ou de simples symboles de statut social : les chiens choisissent leurs maîtres, pour la vie. Être le maître d'un mabari permet d'être reconnu instantanément comme une personne de valeur partout dans Férelden.

Les mabaris sont une partie essentielle de la stratégie militaire de Férelden. Des chiens formés à la guerre peuvent facilement mettre à terre des chevaliers ou briser des lignes de piquiers. La vue et le bruit d'une vague de chiens de guerre, hurlant et grognant, sème la panique, même parmi les soldats les plus endurcis.



Limites du personnage

Le score maximum en **Communication** est 3.

Vous devez choisir en priorité vos **focus** parmi les suivants : Communication (Performance),

Constitution (Course, Natation, Endurance), Dextérité (Acrobatie, Discrétion, Initiative, Morsure, Brawling), Perception (Odorat, Ouïe, Pistage, Recherche, Vue), Force (Prouesse de force, Intimidation, Saut), Ruse (Connaissance de la nature) et Volonté (Courage, Moral, Autodiscipline).

Talents autorisés : Combat mabari, Armor training, Maître de guerre, Quick Reflexes, Scouting, Unarmed Style.

Le talent **Unarmed Style** s'applique à la morsure. Le rang Novice entraîne qu'elle fait alors 1d6 de dégâts de base au lieu de 1d3.

Spécialisations autorisées : Assassin, Berserker, Champion et Chasseur.

Le personnage ne peut **pas parler**.

Création du personnage

Détermination des caractéristiques, choisir entre :

- Utiliser les caractéristiques se trouvant dans le Guide du meneur de jeu page XXX.
- Par répartition : -1 par défaut dans toutes les caractéristiques et 14 points à répartir.
- Au hasard :
 - Communication : 2d6+1
 - Ruse : 3d6
 - Dextérité : 3d6
 - Magie : 1d6+2
 - Perception : 3d6+2
 - Force : 3d6+2
 - Volonté : 3d6

Déplacement : 13 + Dextérité

Défense : 10 + Dextérité

Si vous choisissez de jouer un chien de guerre mabari, modifiez votre personnage comme indiqué ci-après :

- Ajoutez 1 à votre attribut Perception. Les sens d'un chien sont toujours développés.
- Ajoutez un des focus suivants : Constitution (Course), Perception (Pistage).
- Vous ne pouvez parler aucun langage intelligible mais vous comprenez la langue de votre maître (généralement la Langue royale de Férelden).
- Vous avez un maître humain féreldien auquel vous obéissez (sauf si le MJ en décide autrement).
- Vous possédez une arme naturelle : votre morsure. Elle inflige 1d3 de dégâts.
- Vous ne pouvez pas utiliser d'équipement sauf les peintures, colliers et armures pour mabari.
- Choisissez une classe. Vous pouvez jouer un voleur ou un guerrier.
- Lancez deux fois les dés sur la table suivante pour avoir des bénéfices supplémentaires. Lancez 2d6 et additionnez les à chaque fois. Si vous obtenez le même résultat deux fois de suite, relancez jusqu'à en obtenir un différent.

2d6	Bénéfice
2	Ruse +1
3-4	Focus : Dextérité (Morsure)
5	Focus : Constitution (Natation)
6	Focus : Force (Prouesse de force)
7-8	Constitution +1
9	Focus : Force (Saut)
10-11	Focus : Constitution (Endurance)
12	Force +1

Objets pour mabari

Peintures pour mabari. Les peintures restent 1 semaine sur un mabari ou jusqu'à ce qu'il soit lavé, le temps le plus court des deux. Les peintures ne peuvent pas être utilisées avec une armure et un mabari ne peut porter qu'une peinture. Les peintures existantes sont :

- Protection (cf. Paints of Warding du set 2) :
Armure +1 à +5
- Constitution (Course) +2
- Constitution (Endurance) +2
- Déplacement +1 à +5
- Dextérité (Initiative) +2
- Dextérité (Morsure) +2
- Force (Saut) +2
- Force (Intimidation) +2
- Volonté (Moral) +2

Colliers pour mabari :

- Armure +1 à +3
- Défense +1 à +3
- Dégâts +1 à +2

Armures pour mabari : mêmes caractéristiques que pour les humains mais prix x 3 et seules des armures légères sont utilisables par les mabaris.

Spécialisations

Principes

Ce chapitre est une traduction des playtests des Set 2 et 3.

Vous pouvez acquérir une première spécialisation au niveau 6. Vous gagnez alors le talent au degré Novice. Au niveau 8 vous gagnez le degré Compagnon et niveau 10 le degré Maître. Il s'agit de la seule façon de gagner des talents de spécialisation. De même pour une seconde spécialisation aux niveaux 14, 16 et 18.

Guerrier

Berserker

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Prérequis : guerrier, Force 3+ et Volonté 3+
Vous utilisez votre colère comme une arme.

Novice : (action) En une action, vous pouvez entrer dans une frénésie meurtrière et passer en mode Berserker. Vous recevez un bonus de +2 aux tests de Volonté (Courage) et Volonté (Moral) et un bonus de +1 aux dégâts en mêlée. Cependant vous souffrez d'un malus de -2 à votre Défense et -1 à votre Perception. Vous retournez à la normale à la fin de la rencontre ou en utilisant une autre action à cet effet.

Compagnon : Votre rage devient plus efficace, votre bonus de dégâts en mêlée passe de +1 à +3.

Maître : Votre furie ne peut être arrêtée. Vous pouvez utiliser le stunt Coup mortel pour 4 SP au lieu de 5.

Champion

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Prérequis : guerrier, Communication 3+ et Force 3+

Vous êtes le point central d'un combat.

Novice : Vos hurlements intimident vos adversaires. Quand vous utilisez une action de charge, vous pouvez pousser un cri de guerre qui donne un malus de -1 à leur prochaine attaque à tous vos ennemis à 8 yards autour de votre point d'arrivée.

Compagnon : (action) Vous dirigez la défense de vos alliés. Vous utilisez une action pour activer le mode Ralliement et vos alliés dans les 8 yards autour de vous gagnent +1 à leur Défense tant que ce mode est actif. Vous pouvez mettre fin à ce mode en une action.

Maître : Votre présence sur un champ de bataille ne peut pas être ignorée. En mode Ralliement, vous affectez vos alliés sur 12 yards. De plus, ils reçoivent un bonus de +1 aux tests de Volonté (Courage) et Volonté (Moral).

Chercheur de vérité (Seeker of truth)

Prérequis : guerrier ou voleur, Perception 2+, Volonté 3+, Focus Volonté (Foi)

Les templiers cherchent la corruption hors de la Chantrie, les chercheurs de vérité à l'intérieur. Les chercheurs de vérité sont une organisation de la Chantrie qui sert de contrepoids aux templiers. Les relations entre ces deux organisations sont généralement tendues. Les chercheurs de vérité sont considérés comme incorruptibles et comme étant les serviteurs les plus dévoués de la Chantrie. Seuls ceux qui ont une forte volonté et un œil inquisiteur sont acceptés dans les rangs de cet ordre qui possède un grand pouvoir grâce aux informations qu'il recueille sur les ennemis de la Chantrie et des templiers.

Novice : Incorruptible. Il est quasiment impossible de dévier un Chercheur de son objectif, encore moins le corrompre, le faire chanter, le forcer à trahir ou nuire à la Chantrie. Même quand les actions d'un chercheur vont à l'encontre des lois de la Chantrie, c'est toujours pour un plus grand dessein qui se révélera bénéfique dans le long terme. Le chercheur ajoute +2 pour tous ses tests de résistance à la possession ou à un contrôle magique.

Compagnon : Inquisition. En réussissant un test de Perception (Empathie) avec un SR de 15 le chercheur peut comprendre qu'une personne est manipulée par des moyens surnaturels (magie) ou qu'elle est possédée.

Maître : Exorcisme. La foi du chercheur est une force tangible qui peut chasser les esprits corrompus de leurs victimes. Avec un rituel de cinq minutes dans lequel la Litanie du Salut est entonnée, le chercheur peut effectuer un exorcisme sur une cible sans défense. Le chercheur et le démon effectuent un test en opposition de Volonté (Foi). Si le chercheur gagne, il oblige le démon à se matérialiser dans sa propre forme matérielle. Si le chercheur échoue, il doit attendre une journée avant de pouvoir essayer à nouveau.

Chevalier

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Prérequis : guerrier, Force 3+, Dextérité 3+ et Style combat monté (Compagnon)

Vous êtes l'élite d'Orlais.

Novice : Vous apprenez le Groupe d'armes Lances montées ainsi que des insultes bien senties pour vos ennemis. Vous pouvez réaliser le

stunt Sarcasme pour 1 SP au lieu de 2. Vous pouvez remplacer Communication (Étiquette) par Communication (Escroquerie) pour réaliser ce stunt. Cela représente le fait que les orlésiens peuvent être polis et insultants en même temps.

Compagnon : Votre lance frappe avec la force d'un golem. Quand vous chargez avec succès sur votre monture, vous ajoutez 1d6 aux dégâts si vous utilisez une arme du groupe Lances montées, +1 sinon.

Maître : Vous faites ressortir le meilleur de votre destrier. Quand vous êtes montés, vous pouvez utiliser Course en tant qu'action mineure et ajouter +1 à votre Défense.

Gardien

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Prérequis : guerrier, Constitution 3+, Dextérité 3+ et le Style Combat avec bouclier (Compagnon) Vous savez protéger les autres.

Novice : Vous savez protéger un allié en utilisant votre corps et votre bouclier. Choisissez un allié et entrez en mode Gardien avec une action d'activation. Quand cet allié vous est adjacent, il gagne +2 à son Armure. Chaque fois qu'il subit des dommages, vous subissez 2 points de dégâts pénétrants. Vous pouvez choisir de protéger un autre allié en une action libre. Vous pouvez quitter le mode Gardien en une action libre.

Compagnon : En mode Gardien, les stunts Escarmouche et Mise à terre n'ont pas d'effet sur vous.

Maître : Ceux qui attaquent votre protégé en subissent les conséquences. En mode gardien, quand un ennemi touche votre allié protégé, vous pouvez immédiatement attaquer cet adversaire en une action libre (vous pouvez vous déplacer de 2 yards pour être adjacent). Ceci n'est réalisable qu'une fois par round. Après l'attaque l'ordre d'initiative ne change pas. Cette interruption ne compte pas comme votre tour d'action.

Guerrier spirituel

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Prérequis : guerrier, Magie 3+ et Volonté 3+ Vous pouvez exploiter le pouvoir de l'Immatériel.

Novice : Vous pouvez vous envelopper d'énergie mystique. Vous pouvez entrer en mode Guerrier mystique en utilisant une action d'activation. Ce mode vous donne +1 à votre Défense et +1 pour résister aux sorts et autres attaques magiques. Vous pouvez sortir de ce mode par une action libre.

Compagnon : Vous pouvez canaliser l'énergie de l'Immatériel dans votre arme. En mode Guerrier mystique, vos attaques de mêlée et à distance sont considérées comme étant magiques. Ce qui permet de faire des dommages entiers sur les créatures incorporelles. Cela inflige aussi des dégâts supplémentaires égaux à votre volonté aux démons et autres créatures de l'Immatériel.

Maître : Votre corps peut absorber l'énergie de l'Immatériel puis la relâcher brutalement. En

mode Guerrier mystique, vous pouvez réaliser le stunt Explosion mystique pour 4 SP. Cela crée une vague lumineuse d'énergie causant 1d6 dégâts pénétrants à tous les ennemis dans les 4 yards autour de vous. Vous ajoutez votre Volonté aux dégâts pour les démons et autres créatures de l'Immatériel.

Haut

Prérequis : nain, Communication 3+, être nommé Haut

Suite à un exploit ou une idée de génie, l'Assemblée d'Orzammar vous a nommé Haut. Vous pouvez fonder une maison noble portant votre nom.

Novice : Votre statut impressionne tous les nains. Vous gagnez un bonus de +4 à tous vos tests sociaux avec des nains vivant ou ayant vécu sous terre.

Compagnon : vous ne pouvez plus être affecté par les stunts sociaux, Menacer et Sarcasmes réalisés par d'autres.

Maître : vous gagnez un bonus de +2 à tous vos tests liés à une caractéristique (choisie en prenant ce talent au niveau maître) qui est symbolique du fait qui vous a valu d'être nommé Haut.

Templier

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Prérequis : guerrier, Magie 3+ et Dextérité 3+ La Chantrie vous a entraîné à combattre les mages.

Novice : Vous avez appris des techniques mentales pour résister à la magie. Vous gagnez un bonus de +2 aux tests de résistance aux sorts et autres formes de magie.

Compagnon : Vos coups drainent le mana des mages. Quand vous touchez un mage (ou une créature utilisant le mana) avec une attaque de mêlée la cible perd 1d6 + votre Magie points de magie en plus des dégâts normaux.

Maître : (action) Vous pouvez nettoyer une zone de sa magie. La concentration demandée par cette action vous fait subir un malus de -2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour. Tous les sorts actifs dans les 6 yards autour de vous se finissent immédiatement.

Mage

Archiviste

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Prérequis : mage, elfe, Ruse 3+ et Magie 3+ Vous connaissez les secrets de la magie elfe.

Novice : Vous connaissez le sort d'Archiviste Colère elfe.

Compagnon : Vous connaissez le sort d'Archiviste Piège.

Maître : Vous pouvez utiliser le cycle naturel de la mort et de la renaissance. Quand vous tuez un

ennemi avec Colère elfe, vous récupérez 1d6 PV si vous êtes blessé. Si vous êtes déjà au maximum de vos points de vie, il n'y a pas d'effet.

Colère elfe (Wrath of the elvhen)

École de magie : élémentaire

Type de sort : Attaque

Coût en mana : 6

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 14

Test : Constitution (Endurance) vs Puissance du sort

Prérequis : spécialisation Archiviste

La terre, le bois, les plantes et la pierre fouettent vos ennemis. Tant que ce sort est actif, tout ennemi qui démarre son tour dans les 4 yards autour de vous doit réussir un test de Constitution (Endurance) contre la Puissance du sort ou subir des dégâts pénétrants égaux à la moitié (arrondi à l'inférieur) de votre Magie. Dépensez 2 PM au début de votre tour chaque tour pour maintenir le sort Colère elfe.

Piège (Ensnare)

École de magie : élémentaire

Type de sort : Attaque

Coût en mana : 8

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 16

Test : Force (Prouesse de force) vs Puissance du sort

Prérequis : spécialisation Archiviste, Colère elfe
Vous envoyez des vrilles de magie naturelle pour attirer les ennemis autour de vous. Vous pouvez cibler un nombre d'ennemis égal à votre Magie dans les 8 yards autour de vous. Chacun doit réussir un test de Force (Prouesse de force) contre la Puissance du sort ou être tiré à côté de vous (ou le plus près possible). Ceux qui ratent le test de 4 ou plus (par exemple en faisant 12 ou moins pour un SR de 16) subissent aussi des dégâts pénétrants égaux à la moitié (arrondi à l'inférieur) de votre Magie.

Voyage dans la pierre (Stone's Throw)

École de magie : élémentaire

Type de sort : Attaque

Coût en mana : 4

Temps de lancement : action mineure

Seuil de réussite : 14

Test : aucun

Prérequis : spécialisation Archiviste, Piège
Vous disparaîsez dans la terre ou la pierre à vos pieds et réapparaîsez dans les 24 yards. Ce n'est pas une téléportation, vous vous déplacez sous terre. Il doit y avoir de la terre ou de la pierre de manière ininterrompue entre votre point de départ et votre point d'arrivée. Par exemple, vous ne pouvez pas passer d'un toit à un autre avec ce sort.

Guérisseur

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Prérequis : mage, Communication 3+ et Magie 3+

Vous pouvez appeler un esprit bénéfique de l'Immatériel pour soigner les gens.

Novice : Vous savez appeler les esprits. Vous connaissez le sort Soins de groupe. Pour lancer un sort de Guérisseur vous devez utiliser une action pour entrer dans le mode Invocation et réussir un test de Magie (Esprit) SR 14. Si vous ratez le test et faites un triple vous subissez un incident magique. Si vous réussissez vous avez attiré un esprit bénéfique et pouvez lancer des sorts de Guérisseur tant que ce mode est actif. Vous pouvez arrêter ce mode et relâcher l'esprit en une action.

Compagnon : Vous connaissez le sort Revitalisation.

Maître : Vous connaissez le sort Rune de vie.

Soins de groupe (Group heal)

École de magie : Création

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 3, 6 ou 9

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : spécialisation Guérisseur

Un nombre de cibles égal au double de votre Magie et se trouvant dans les 10 yards autour de vous récupère 1d6 PV pour 3 PM dépensés dans le sort. Vous pouvez être vous-même une cible du sort.

Revitalisation (Revival)

École de magie : Création

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 4

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : spécialisation Guérisseur

Vous touchez une cible mourante qui récupère alors 10 + sa Constitution + votre Magie PV. Comme un personnage mourant ne peut pas faire d'action, vous ne pouvez pas lancer ce sort sur vous.

Ange gardien (Life ward)

École de magie : Création

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 3

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 12

Test : aucun

Prérequis : spécialisation Guérisseur

Vous créez une rune de protection autour d'un allié se trouvant à 6 yards de vous. La première fois que les PV de la cible tombent en dessous de 10, il regagne immédiatement 2d6 PV. La rune ne fonctionne qu'une fois (après quoi elle disparaît) et prend fin avec la rencontre. Une créature ne peut avoir qu'un seul sort Ange gardien à la fois.

Guerrier mystique

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Prérequis : mage, Magie 3+ et Dextérité 3+
Vous avez appris une puissante combinaison de magie et de combat en mêlée.

Novice : Vous apprenez un nouveau groupe d'armes de votre choix et vous pouvez utiliser votre Magie pour satisfaire un minimum requis en Force. Vous pouvez activer le mode Magie de combat par une action. Dans ce mode vous utilisez votre Magie à la place de votre Force pour les dégâts des armes de mêlée. De plus tout sort que vous lancez voit son coût en point de magie augmenter de 2. Vous pouvez mettre fin au mode Magie de combat par une autre action.

Compagnon : Vous réduisez de 3 le Drain de l'armure que vous portez.

Maître : Quand vous activez le mode Magie de combat vous pouvez dépenser 5 MP pour vous déplacer entre le monde réel et l'Immatériel. Ce Voile de l'Immatériel vous donne une apparence fantomatique et augmente votre Défense de 3 mais vous devez payer 3 MP par round (au début de votre tour) pour le maintenir. Si vous ne pouvez pas, les effets s'arrêtent immédiatement mais le mode Magie de combat reste actif.

Aura de puissance (Aura of might)

École de magie : Esprit

Type de sort : enchantement

Coût en mana : 4

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 10

Test : aucun

Prérequis : spécialisation Guerrier mystique

Le guerrier mystique gagne un bonus de +1 aux dégâts avec ses attaques de mêlée pendant 1 minute.

Mage de force

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Prérequis : mage, Magie 3+ et Volonté 3+
Vous êtes un adepte de la manipulation de la magie brute.

Novice : Vous connaissez le sort de Mage de force Poing du créateur.

Compagnon : Vous connaissez le sort de Mage de force Explosion télékinésique.

Maître : Votre maîtrise des forces magiques vous rend inébranlable. Quand un ennemi effectue un stunt Escarmouche ou Mise à terre, vous pouvez annuler l'effet en dépensant des points de magie (1 pour Escarmouche et 2 pour Mise à terre).

Poing du créateur (Fist of the maker)

École de magie : Esprit

Type de sort : Attaque

Coût en mana : 5

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 15

Test : Constitution (Endurance) vs Puissance du sort

Prérequis : spécialisation Mage de force

Vous écrasez par terre vos ennemis grâce à une force magique. Vous créez une explosion circulaire de 4 yards de rayon centrée à un endroit que vous pouvez voir dans les 24 yards. Tous ceux se trouvant dans la zone tombent à terre et subissent 1d6 de dégâts pénétrants. Les cibles qui réussissent un test de Constitution (Endurance) contre la Puissance du sort sont seulement à terre, sans dégâts.

Explosion télékinésique (Telekinetic burst)

École de magie : Esprit

Type de sort : Attaque

Coût en mana : 5

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 15

Test : Force (Prouesse de force) vs Puissance du sort

Prérequis : spécialisation Mage de force, Poing du Créateur

Vous créez une explosion circulaire de 4 yards de rayon centrée à un endroit que vous pouvez voir dans les 24 yards. Tous ceux se trouvant dans la zone doivent réussir un test de Force (Prouesse de force) contre la Puissance du sort ou être projetés jusqu'à la limite du cercle et mis à terre. Être projeté contre un mur de bois inflige 1d6 de dégâts, contre un mur de pierre, 2d6. D'autres effets sont possibles suivant le terrain. Ceux qui réussissent le test sont seulement à terre, sans dégâts.

Attraction des Abysses (Pull of the Abyss)

École de magie : Esprit

Type de sort : Attaque

Coût en mana : 8

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 16

Test : Force (Prouesse de force) vs Puissance du sort

Prérequis : spécialisation Mage de force, Explosion télékinésique

Vous utilisez une force télékinésique pour rassembler et ralentir vos ennemis. Vous créez un disque de force de 6 yards de rayon centré n'importe où dans les 30 yards autour de vous. Ceux qui sont à l'intérieur doivent réussir un test de Force (Prouesse de force) contre la Puissance du sort ou être déplacés vers le centre du disque (ou le plus proche possible). Les cibles affectées ne peuvent pas courir, leur vitesse est réduite de 6 et elles souffrent d'une pénalité de -2 à leurs attaques et lancements de sort pour 1 round. Ceux qui réussissent le test ne sont pas déplacés mais subissent une pénalité de -1 à leurs attaques et lancements de sort pour 1 round.

Mage du sang

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Prérequis : mage, Constitution 3+ et Magie 3+

Vous avez appris l'art interdit de la magie du sang.

Novice : Vous pouvez utiliser votre propre sang pour alimenter vos sorts. Vous devez d'abord utiliser une action pour entrer dans le mode Magie du sang. Quand vous lancez un sort dans ce mode, vous vous infligez 1d6 dégâts pénétrants et gagnez l'équivalent en points de magie. Ces points de magie doivent être utilisés pour le sort lancé, l'excédent est perdu. Le mode Magie du sang est nécessaire pour lancer des sorts de la magie du sang mais il est aussi possible de lancer d'autres types de sort. Dans ce mode vous ne pouvez pas être soignés avec des sorts ou des potions. Vous pouvez arrêter ce mode en utilisant une action.

Compagnon : Vous pouvez utiliser le sang d'un allié volontaire se trouvant dans les 6 yards pour lancer un sort. Cela fonctionne comme pour novice mais c'est l'allié qui subit des dégâts.

Maître : Vous pouvez utiliser le sang de n'importe qui pour lancer un sort. Vous choisissez une cible dans les 6 yards et utilisez une action mineure. Vous devez remporter un test opposé de votre Magie (Magie du Sang) contre la Volonté (Foi ou Autodiscipline) de la cible pour lancer le sort comme avec le degré Compagnon. Si la cible est adjacente et à votre merci (inconsciente, attachée, etc.) vous pouvez lui infliger 2d6 de dégâts pénétrants.

Vous pouvez prendre le focus Magie (Magie du Sang).

La Magie du sang est la cinquième école de magie.

Blessure (Blood wound)

École de magie : Magie du sang

Type de sort : attaque

Coût en mana : 6

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 14

Test : Constitution (Endurance) vs Puissance du sort

Prérequis : spécialisation Mage du sang

Vous prenez le sang de tous les ennemis dans les 12 yards autour de vous en leur causant beaucoup de souffrance. Toutes les cibles subissent 1d6 + Magie dégâts pénétrants et doivent faire un test de Constitution (Endurance) contre la Puissance du sort. Ceux qui ratent le test ne pourront faire qu'une action mineure à leur prochain tour.

Sacrifice sanglant (Blood sacrifice)

École de magie : Magie du sang

Type de sort : Enchantement

Coût en mana : 4

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite : 11

Test : aucun

Prérequis : spécialisation Mage du sang

Vous pouvez absorber la force vitale d'un allié (possédant du sang) consentant dans les 20 yards. Vous gagnez 1 PV pour chaque PV perdu par l'allié, cela peut le tuer. L'allié ciblé récupère ses PV normalement.

Souffrances (Wrack)

École de magie : Magie du sang

Type de sort : utilitaire

Coût en mana : 3

Temps de lancement : une minute

Seuil de réussite : 13

Test : Volonté (Autodiscipline) vs Puissance du sort

Prérequis : spécialisation Mage du sang

Vous étendez des vrilles d'énergie entropique vers la cible du sort qui doit être dans les 2 yards. Tant que vous êtes concentré vous infligez de terribles douleurs et souffrances à la cible. La cible doit réussir un test de Volonté (Autodiscipline) contre la Puissance du sort ne pas répondre à vos questions ou capituler à vos demandes.

Souffrances est un sort très apprécié pour interroger, il ne cause pas de réels dégâts physiques et ne laisse pas de marque. Quelqu'un de faible constitution peut en mourir en cas d'utilisation prolongée.

Métamorphose

Prérequis : mage, Magie 3+ et Constitution 3+

Vous pouvez prendre l'apparence d'autres créatures.

Novice : Vous connaissez le sort de Métamorphose Forme de petite créature. Quand vous prenez la forme d'une créature à l'aide d'un sort de Métamorphose, les règles suivantes s'appliquent. Vous ne pouvez pas parler ni lancer de sort. Les sorts lancés avant la transformation son conservés normalement et il faut continuer leur entretien en points de magie si besoin. Vous conservez votre Ruse, votre Magie et vos points de vie, mais les autres statistiques sont celles déterminées par le sort de Métamorphose utilisé.

Compagnon : Vous connaissez le sort de Métamorphose Forme de grande créature.

Maître : Vous connaissez le sort de Métamorphose Forme de monstre.



NdT : le playtest du Set 3 ne fournit pas les sorts du Métamorphose.

Forme de petite créature (Small animal form)

École de magie : Entropie

Type de sort : enchantement

Coût en mana :

Temps de lancement : action majeure

Seuil de réussite :

Test : aucun

Prérequis : spécialisation Métamorphose

Forme de grande créature (Large animal form)

École de magie : Entropie
Type de sort : enchantement
Coût en mana :
Temps de lancement : action majeure
Seuil de réussite :
Test : aucun
Prérequis : spécialisation Métamorphe

Forme de monstre (Monster form)

École de magie : Entropie
Type de sort : enchantement
Coût en mana :
Temps de lancement : action majeure
Seuil de réussite :
Test : aucun
Prérequis : spécialisation Métamorphe

Voleur

Assassin

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Prérequis : voleur, Dextérité 3+ et Ruse 3+
 Vous savez tuer rapidement et silencieusement.
Novice : Vous révélez et exploitez les faiblesses d'un ennemi. En une action vous marquez un adversaire visible à moins de 10 yards. Toutes les attaques à distance ou en mêlées contre cette cible marquée reçoivent un bonus de +1 aux dégâts. La marque reste jusqu'à la fin de la rencontre ou la mort de la cible. Une créature ne peut pas être marquée plus d'une fois.
Compagnon : Vos attaques sont soudaines, précises et mortelles. Quand vous utilisez la capacité de Coup vicieux de voleur niveau 7, le SR du test de Constitution (Endurance) de la cible est 15 au lieu de 11. De plus, une fois par rencontre, vous pouvez utiliser le Coup vicieux en une action libre.
Maître : Vous savez comment exploiter les faiblesses de votre adversaire. Quand vous faites une Attaque sournoise sur une cible Marquée vous infligez +1d6 de dégâts.

Barde

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Prérequis : voleur, Communication 3+ et Dextérité 3+
 Vous connaissez des chants entraînants et captivants. Commencer un chant est une action majeure, le maintenir une action mineure.
Novice : Vous pouvez chanter le Chant de courage. Vos alliés dans les 12 yards autour de vous obtiennent un bonus de +1 à leurs jets d'attaque tant que le chant est maintenu.

Compagnon : Vous pouvez chanter le Chant de l'amitié. Jusqu'à la fin d'une rencontre roleplay (ou tant qu'il est maintenu pendant une rencontre de combat), vos alliés bénéficient d'un bonus de +1 à leurs tests de Communication (Étiquette, Investigation, Persuasion et Séduction).

Maître : Vous pouvez chanter le Chant captivant. Une fois par round, vous pouvez tenter de captiver un adversaire dans les 16 yards autour de vous. Vous devez effectuer un test opposé de Communication (Performance) contre la Volonté (Autodiscipline) de l'adversaire. Si vous réussissez, l'adversaire n'effectuera pas d'action à son prochain tour.

Chasseur

Prérequis : voleur, Dextérité 3+ et Perception 3+

Le chasseur est toujours aux aguets et ne lâche pas sa proie.

Novice : Vous savez suivre et vous rapprocher de vos proies. Vous gagnez un bonus de +2 aux tests de Dextérité (Discrétion) et Perception (Pistage).

Compagnon : Vous avez une proie de prédilection (engeances, humains, elfes, nains, gibier ou prédateurs), contre elle vous bénéficiez d'un bonus de +1 points de stunt car vous connaissez ses points faibles, +2 en Constitution (Course) pour la poursuivre mais avez -2 pour toute interaction sociale envers elle.

Maître : Vos sens sont très aiguisés, vous gagnez un bonus de +2 en Perception (Goût, Odorat, Oûie, Toucher, Vue).

Chercheur de vérité (Seeker of truth)

Voir dans Guerrier.

Duelliste

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2.

Prérequis : voleur, Dextérité 3+, Perception 3+ et le Talent Style combat à deux armes (Novice)
 Vous maîtrisez l'art du combat à deux armes contre un seul ennemi.

Novice : Vous connaissez le groupe d'armes de duel. Quand vous utilisez le Style combat à deux armes et que, dans votre main secondaire, vous combattez avec une main gauche ou un bouclier à pointe, vous avez un bonus de +1 à vos jets d'attaque et +1 à votre Défense contre des attaques de mêlée. Normalement quand vous combattez avec ce style, vous devriez choisir entre les deux.

Compagnon : Vos attaques sont précises. Quand vous utilisez le Style combat à deux armes vous infligez +1 aux dégâts avec vos attaques de mêlée.

Maître : Votre précision vous permet de viser les points faibles de l'armure adverse. Quand vous utilisez le stunt Perce armure, vos dégâts sont pénétrants. Ce stunt divise l'armure par 2 normalement, mais vos dégâts pénétrants vous permettent de l'ignorer entièrement.

Groupe d'armes de duel

Arme	Dégâts	For min	Coût
Groupe d'armes de duel			
Main gauche	1d6 + 1	-	11 sp
Rapier	1d6 + 3	0	18 sp
Bouclier à pointe	1d6	-1	15 sp

Main gauche : cette arme est une longue dague spécialement faite pour parer avec la main secondaire.

Rapier : une rapier est une longue lame appréciée des duellistes. C'est une arme tout en finesse.

Bouclier à pointe : c'est un tout petit bouclier avec une pointe (ou plus). Il peut être utilisé pour parer ou attaquer. Il donne un bonus de +1 en Défense contre les attaques de mêlée.

Haut

Voir dans Guerrier.

Ombre

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Prérequis : voleur, Dextérité 4+, focus Dextérité (Main leste) et Dextérité (Discrétion)

Vous vivez dans les ombres.

Novice : Vous êtes un maître en discrétion. En utilisant une action d'activation, vous pouvez entrer en mode Ombre et gagner les bénéfices suivants. Vous gagnez un bonus de +1 pour les tests de Dextérité (Main leste) et Dextérité (Discrétion). Vos adversaires ont des difficultés à vous blesser. Ils souffrent d'un malus de -1 sur les jets de dégâts des attaques de mêlée ou à distance contre vous. Vous pouvez quitter le mode Ombre en une action libre.

Compagnon : Vous pouvez tromper vos adversaires en leur faisant attaquer des ennemis imaginaires. En mode Ombre, vous pouvez réaliser le stunt de combat Leurre (décrit ci-après) pour 2 SP. Faites un test de Dextérité (Discrétion) et notez le résultat. Jusqu'à votre prochain tour, quiconque tentant de vous cibler avec une attaque de mêlée ou à distance doit passer votre résultat avec un test de Perception (Vue). Ceux qui échouent attaquent (et donc utilisent une action) mais ratent automatiquement.

Maître : Vous savez choisir le bon moment pour frapper. Lors d'une attaque sournoise en mode Ombre, vous ajoutez votre Ruse à vos dégâts.

Rôdeur

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Prérequis : voleur, Communication 3+, Perception 3+ et focus Communication (Dressage)

Vous utilisez votre connaissance de la nature à votre avantage.

Novice : Vous pouvez leurrer des animaux sur votre localisation et les faire attaquer pour vous. Commencez par effectuer un test de Communication (Dressage) prenant 2d6 minutes. Le SR de base est 13 mais le MJ peut l'ajuster suivant le lieu et les animaux. Pour chaque degré de succès, vous réduisez la durée du test d'une minute. Si le test est réussi, vous attirez un animal et pouvez le contrôler pendant le prochain combat. Quand le combat est fini ou après une demi-heure, l'animal s'éloigne. En tant que novice, vous pouvez leurrer des animaux communs tels que les chiens, loups ou oiseaux de proie comme le faucon. Le MJ a le mot final sur le type d'animal pouvant être leurré.

Compagnon : Le temps que vous avez passé dans la nature a amélioré vos capacités d'embuscade. Quand vous attaquez un adversaire surpris, vous infligez +2 de dégâts.

Maître : Vous pouvez leurrer de gros animaux tels que les ours noirs, les brontos, les hahls et même les araignées géantes.

Tireur d'élite

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Prérequis : voleur, Dextérité 3+, Perception 3+ et soit le style Archer (Compagnon), soit le style Armes de lancer (Compagnon)

Vous êtes un expert du combat à distance.

Novice : Vos tirs sont tellement puissants qu'ils peuvent repousser et mettre à terre vos adversaires. Vous pouvez réaliser le stunt Mise à terre pour 1 SP au lieu de 2 quand vous réalisez une attaque à distance. De plus, vous pouvez repousser vos adversaires de 2 yards avant d'appliquer la Mise à terre (comme le stunt Escarmouche mais plus limité).

Compagnon : Vous noyez votre adversaire sous une tempête de projectiles. Vous pouvez réaliser le stunt Salve (décrit ci-après) pour 5 SP. Cela vous permet de faire 2 attaques supplémentaires sur la même cible ou sur d'autres se trouvant dans les 10 yards et en vue. Vous devez avoir les projectiles prêts pour effectuer les attaques à distance, donc, utiliser 2 stunts Rechargement rapide est nécessaire pour utiliser Salve. Les attaques supplémentaires ne génèrent pas de points de stunt.

Maître : Vous savez viser les points vulnérables de l'adversaire. Quand vous réalisez le stunt Perce armure avec une attaque à distance, vos dégâts sont pénétrants. Le stunt normal divise par deux l'armure mais les dégâts pénétrants ignorent l'armure.

Runes

Principes

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Les runes sont des inscriptions magiques de lyrium qui peuvent enchanter de différentes manières les armes et armures. Les artisans nains et les mages, particulièrement les Apaisés, connaissent les secrets de la création de runes. Ils inscrivent la rune sur un pièce de pierre vierge (nommée pierre de rune). La pierre de rune n'a pas de pouvoir inhérent, mais un enchanteur peut transférer la rune sur une arme ou une armure ; cela active l'enchantement.



Toutes les armes et armures ne peuvent pas être enchantées. Elles doivent être composées de matériaux particuliers tels que l'acier rouge ou l'os de dragon. La description de l'objet magique indique le nombre d'emplacements de rune qu'il possède (de 1 à 3). Chaque emplacement peut contenir une rune du type approprié (arme ou armure). Un objet ne peut pas avoir plus d'un même type de rune. Il n'est pas possible, par exemple, d'avoir deux runes de défense sur une armure, mais vous pouvez avoir une rune de défense et une rune de fortune. Un objet sans emplacement de rune ne peut pas être enchanté.

Une fois un objet enchanté, les effets des runes sont permanents. Une nouvelle rune peut être inscrite sur un emplacement déjà utilisé mais cela détruit la rune qui y était.

Seuls les personnages avec le talent Artisan runique peuvent enchanter des armes et armures.

Runes d'armes

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Rune		Puissance		
		Novice	Compagnon	Maître
Rune d'acier froid : bonus aux dégâts contre les corps possédés (squelettes, cadavres dévorants, etc.) avec cette arme.		+1	+3	+5
Rune de dévastation : bonus de point de stunt à utiliser en Coup puissant ou Coup mortel uniquement avec cette arme.		+1	+2	+3
Rune élémentaires : bonus aux dégâts d'un type d'élément uniquement (électricité, feu, froid, naturel ou spirituel) avec cette arme.		+1	+2	+3
Rune de paralysie * : donne accès au stunt Paralysie pour un nombre de SP dépendant de sa puissance. La cible doit réussir un test de Constitution (Endurance) avec un SR dépendant de la puissance de la rune ou être paralysé.		SR 13 6 SP	SR15 5 SP	SR 17 4 SP
Rune de Silverite : bonus aux dégâts contre les engeances (genlocks, hurlocks, ogres, etc.) avec cette arme.		+1	+3	+5
Rune de lenteur ** : donne accès au stunt Ralentissement pour un nombre de SP dépendant de sa puissance. La cible doit réussir un test de Magie (Esprit) avec un SR dépendant de la puissance de la rune ou être ralentie.	SR	SR 13	SR15	SR 17
	SP	4 SP	3 SP	2 SP
	Att.	-1	-2	-3
	Vit.	-4	-6	-8
Rune d'attaque : bonus aux jets d'attaque avec cette arme.		+1	+2	+3

* Une créature paralysée ne peut plus bouger pour le reste de la rencontre. Elle ne compte pas sa Dextérité dans sa Défense et ne peut pas effectuer d'action, mais n'est pas sujette au coup de grâce sauf si elle est inconsciente ou mourante. Au début de chacun de ses tours, elle peut effectuer un nouveau test pour mettre fin aux effets de la paralysie.

** Une créature ralentie subit un malus à ses attaques et lancements de sorts ainsi qu'un malus plus élevé à sa Vitesse. Au début de chacun de ses tours, elle peut effectuer un nouveau test pour mettre fin aux effets du ralentissement.

Runes d'armures

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 3.

Rune	Puissance		
	Novice	Compagnon	Maître
Rune de défense : bonus à la Défense du personnage	+1	+2	+3
Rune de fortune : une fois par rencontre, donne un bonus à un jet de dés (caractéristique, dégâts, etc.). Le bonus peut être appliqué après le jet de dés.	+2	+4	+6
Rune de protection : bonus pour résister aux sorts d'une école de magie spécifique (Création, Entropie, Élémentaire, Esprit ou Sang)	+1	+2	+3
Rune de vaillance : bonus aux tests de volonté	+1	+2	+3

Règles optionnelles

Boucliers

Les **boucliers** sont considérés comme des armures pour l'utilisation des runes.

Emplacements de rune

Le nombre d'emplacements de runes et la puissance des runes sont limités par la matière dont est fait l'objet. Seules des matières particulièrement magiques peuvent supporter les runes.

Matière	Nombre d'emplacements de rune	Puissance maximum de la rune
Fer	-	-
Acier	-	-
Véridium	1	Novice
Acier rouge	1	Novice
Argentite	2	Compagnon
Os de dragon	2	Compagnon
Acier blanc	3	Compagnon
Aurum volcanique	3	Maître
Métal stellaire	3	Maître
Orme	-	-
Frêne	-	-
If	-	-
Bois blanc	1	Novice
Bois de fer	2	Novice
Bois de sylvain	2	Compagnon
Corne de dragon	3	Compagnon
Vhenadahl	3	Maître
Cœur de bois ancestral	3	Maître

Fabriquer des potions

Fabriquer une potion demande l'outillage, les composants nécessaires (cf. Équipement supplémentaire) et de connaître la recette. La création d'une potion demande aussi de réussir un test spécifique avec un seuil égal à $11 + (3 \times \text{niveau})$. Le niveau est la tranche de niveau pour lequel la potion est « recommandée ». Une potion de soin / lyrium léger est de niveau 1 (décrite dans la boîte 1, niveau 1-5), une potion de soin / lyrium est de niveau 2 (décrite dans la boîte 2, niveau 6-10), etc. Le personnage doit posséder le focus correspondant à la potion (Soins pour soin, Arcanes pour lyrium, Poisons pour poison...). Il faut niveau heure pour préparer une potion. En cas d'échec tous les ingrédients sont perdus (y compris la fiole).

Potion	Niv.	Focus	Effet	Ingrédients (pour une dose)
Lyrium léger	1	Arcanes	+1d6 +Con PM	1 lyrium
Lyrium	2	Arcanes	+2d6 +Con PM	2 lyrium + 1 agent de distillation
Lyrium majeur	3	Arcanes	+3d6 +Con PM	3 lyrium + 2 agents de distillation + 1 agent concentrateur
Lyrium puissant	4	Arcanes	+4d6 +Con PM	4 lyrium + 2 agents de distillation + 2 agents concentrateur
Soin léger	1	Soins	+2d6 +Con PV	1 elfidée
Soin	2	Soins	+4d6 +Con PV	3 elfidée + 1 agent de distillation
Soin majeur	3	Soins	+6d6 +Con PV	4 elfidée + 2 agents de distillation + 1 agent concentrateur
Soin puissant	4	Soins	+8d6 +Con PV	5 elfidée + 2 agents de distillation + 2 agents concentrateur

Équipement supplémentaire

Armes

Ce chapitre est une traduction des playtests des Set 2 et 3.

Groupe d'armes de duel

Arme	Dégâts	For min	Coût
Groupe d'armes de duel			
Main gauche	1d6 + 1	-	11 pa
Rapière	1d6 + 3	0	18 pa
Bouclier à pointe	1d6	-1	15 pa

Main gauche : cette arme est une longue dague spécialement faite pour parer avec la main secondaire.

Rapière : une rapière est une longue lame appréciée des duellistes. C'est une arme tout en finesse.

Bouclier à pointe : c'est un tout petit bouclier avec une pointe (ou plus). Il peut être utilisé pour parer ou attaquer. Il donne un bonus de +1 en Défense contre les attaques de mêlée.

Groupe des lances montées

Arme	Dégâts	For min	Coût
Groupe des lances montées			
Lance de joute	1d6 + 1	0	6 pa
Lance légère	1d6 + 3	1	12 pa
Lance lourde	2d6 + 1	3	20 pa

Note : les armes de ce groupe sont généralement utilisées par un cavalier. Pour un piéton, ce sont des armes improvisées.

Lance de joute : Aussi connue comme lance de tournoi, cette lance n'est pas ferrée. Dès qu'une attaque réussit, elle est détruite.

Lance légère : Cette longue lance peut être utilisée dans une main ou calée sous le bras.

Lance lourde : Cette longue lance peut être utilisée couchée et calée sous le bras.

Groupe d'armes d'hast

Arme	Dégâts	For min	Coût
Groupe d'armes d'hast			
Fourche militaire	2d6	2	20 pa
Glaive d'armes	2d6 + 1	1	23 pa
Hallebarde	2d6 + 3	3	25 pa

Note : toutes les armes d'hast s'utilisent à deux mains.

Fourche militaire : Descendant des fourches paysannes, cette arme d'hast est utilisée pour perforer les armures.

Glaive d'armes : Cette arme d'hast possède une longue lame incurvée à son sommet.

Hallebarde : Cette arme d'hast possède une hache et une pointe à son sommet.

Ingrédients

Lyrium : 3 pa la dose.

Elfidée : 1 pa la feuille.

Extrait de toxine : 2 pa la dose.

Agent de distillation : 15 pa la dose

Concentrateur : 36 pa la dose.

Runes

Le prix d'une rune est au moins égal à 4 fois sa puissance en pièces d'or.

Divers

Fiole en métal : 10 pa l'unité

Fiole en terre cuite : 1 pa l'unité

Fiole en verre : 3 pa l'unité

Équipement de maître et de qualité supérieure

Ce chapitre est une traduction résumée du playtest des Set 2 et 3.

Arme

Les armes créées par un maître peuvent donner un bonus à l'attaque et / ou aux dégâts. Ce bonus est généralement de +1, rarement de +2 et seules les armes légendaires donnent +3. Les bonus supérieurs proviennent de la magie. Il n'est

pas rare que le bonus ne s'applique qu'à l'attaque ou qu'aux dégâts.

Le matériau principal utilisé dans la confection d'une arme a aussi son importance. Les armes composées d'une matière de qualité supérieure possèdent les bonus indiqués dans les tableaux ci-dessous.

Matière	Réduction de la Force minimum	Bonus au niveau du Talent	Don du Focus
Fer	-	-	-
Acier	-1	-	-
Véridium	-2	Un niveau	-
Acier rouge	-2	Un niveau	Oui
Argentite	-2	Un niveau	Oui
Os de dragon	-3	Un niveau	Oui
Acier blanc	-3	Deux niveaux	Oui
Aurum volcanique	-3	Trois niveaux	Oui
Métal stellaire	-3	Trois niveaux	Oui (+3)
Orme	-	-	-
Frêne	-	-	-
If	-1	-	-
Bois blanc	-2	Un niveau	-
Bois de fer	-2	Un niveau	Oui
Bois de sylvain	-3	Un niveau	Oui
Corne de dragon	-3	Deux niveaux	Oui
Vhenadahl	-3	Trois niveaux	Oui
Cœur de bois ancestral	-3	Trois niveaux	Oui (+3)

Matière	Augmentation de la portée courte	Augmentation de la portée longue
Orme	-	-
Frêne	-	+ 10%
If	+ 10%	+ 25%
Bois blanc	+ 25%	+ 50%
Bois de fer	+ 50%	+ 100%
Bois de sylvain	+ 100%	+ 125%
Corne de dragon	+ 125%	+ 150%
Vhenadahl	+ 125%	+ 150%
Cœur de bois ancestral	+ 125%	+ 150%

Réduction de la Force minimum : Ce nombre réduit l'indice de Force minimum pour pouvoir manier l'arme sans pénalité.

Bonus au niveau du Talent : si l'utilisateur de l'arme possède un Talent lié à cette arme, alors on considère qu'il dispose d'un niveau supplémentaire lorsqu'il l'utilise. Si plusieurs Talents sont possible le MJ décide auquel ce bonus s'applique.

Don du Focus : si l'utilisateur de l'arme possède ne possède pas le Focus lié à l'arme, alors on considère qu'il le possède tant qu'il manie cette arme.

Augmentation de la portée courte : la portée courte de l'arme de tir est augmentée du pourcentage indiqué.

Augmentation de la portée longue : la portée longue de l'arme de tir est augmentée du pourcentage indiqué.

Armure

Les armures créées par un maître peuvent donner un bonus à l'indice d'Armure. Ce bonus est généralement de +1, rarement de +2 et seules les armes légendaires donnent +3. Les bonus supérieurs proviennent de la magie. Certaines armures procure un bonus similaire aux tests de Communication (Leadership) et / ou un malus aux tests de Volonté (Moral) ennemi.

Le matériau principal utilisé dans la confection d'une armure a aussi son importance. Les armures composées d'une matière de qualité supérieure réduisent le malus d'armure. Le cuir de dragon n'est utilisable que pour les armures de cuir.

Matière	Amélioration de la pénalité d'armure	Bonus d'indice d'Armure
Cuir de drake	+1	-
Cuir de dragon	+1	+1
Fer	-	-
Acier	-	-
Véridium	+1	-
Acier rouge	+2	-
Argentite	+3	-
Os de dragon	+4	-
Acier blanc	+4	+1
Aurum volcanique	+5	+1
Métal stellaire	+5	+1

Outil

Les outils donnent des bonus équivalents à ceux des armes mais pour les tests les utilisant. La réduction de la Force minimum ne s'applique pas.

Seuil

Certains objets peuvent demander un minimum de compétence pour être utilisés. Par exemple un voleur débutant ne saura pas tirer parti d'outils de crochetage particulièrement subtils. L'utilisateur doit posséder un bonus au test égal à ce seuil pour bénéficier du bonus de l'outil. Ce système de seuil s'applique aux outils mais peut aussi s'appliquer aux armes et armures.

Impact social

Certains objets créés par un maître peuvent donner un bonus à des tests sociaux (Communication principalement). Ce bonus est généralement de +1, rarement de +2 et extrêmement rarement de +3.

Ce bonus peut varier ponctuellement (de 0 à +3) suivant la situation. Un guerrier sera plus impressionné par une épée de maître qu'un marchand.

Les objets particulièrement recherchés (et donc chers) peuvent eux aussi avoir un impact social. Se vêtir richement ou offrir un bon vin peut donner un bonus à un test social.

Multiplicateur de prix	Description	Bonus social maximum
x 5	Beau, fin	+1
x 25	Remarquable	+2
x 100	Exceptionnel	+3
x 1 000 +	Royal	+5

Bâton de mage

Ce chapitre n'est pas une traduction d'un document officiel.

La portée d'un bâton de mage augmente si celui-ci est fait avec des matériaux de qualité.

Matière	Augmentation de la portée
If / Véridium	+ 10%
Bois blanc / Acier rouge	+ 25%
Bois de fer / Argentite	+ 50%
Bois de sylvain / Os de dragon	+ 100%
Corne de dragon / Vhenadahh / Cœur de bois ancestral / Acier blanc / Aurum volcanique / Métal stellaire	+ 125%

Objet emblématique

Principes

Au niveau 1 (ou plus tard) chaque personnage joueur possède un (et un seul) objet personnel de qualité supérieure fait dans un matériau solide (acier ou if par exemple). Cet objet doit représenter le personnage et y être lié. Il peut avoir perdu cet objet lors de l'introduction (ex. : Sten et son épée ; nain noble et bouclier) ; il peut aussi le découvrir lors de l'introduction (ex. DA:O : nain noble dans les tréfonds, couteau de sa mère pour l'elfe du bas-cloître).

Ses capacités augmentent ensuite quand le personnage atteint certains niveaux. L'objet est considéré comme magique à partir du niveau 3 du personnage.

Il n'est pas possible d'acquérir un deuxième objet emblématique.

Au niveau 6, l'objet emblématique (hors anneau magique) possède un **emplacement de rune**. Il en possède un supplémentaire aux niveaux 12, 18 et 20 (où il en a alors 4).

	Arme de mêlée	Arme à distance *	Armure de cuir	Armure de mailles ou de plaques	Bouclier	Anneau magique
Matière	Acier	If	Cuir	Acier	Acier	Or ou argent
Bonus de qualité	Attaque +1	Attaque +1	Armure +1	Armure +1	Défense +1	Lancement de sorts +1 **
Niveau 3	Équivalent véridium	Équivalent bois blanc	Équivalent cuir de drake	Équivalent véridium	Équivalent véridium	Talent magique connu +1 niv.
Niveau 5	Attaque ou dégâts +1	Attaque ou dégâts +1	Réduction du malus d'armure de 1		Défense +2 contre les attaques à distance	Coût d'un sort réduit de 1 PM
Niveau 6	coût d'un stunt particulier réduit de 1 (min. 1, cela peut être un stunt avec un coût variable mais pas un stunt pouvant être réduit par un pouvoir de classe ou un talent)					
Niveau 9	Équivalent argentite	Équivalent bois de fer	Résistance au feu => +10	Équivalent argentite	Équivalent argentite	+1 sort connu †
Niveau 10	Attaque ou dégâts +1	Attaque ou dégâts +1	Armure +1		Armure +1	Puissance magique +1
Niveau 12	Spécial 1					
Niveau 15	Équivalent acier blanc	Équivalent corne de dragon	Équivalent cuir de dragon	Équivalent acier blanc	Équivalent acier blanc	Lancement de sorts +1 Talent magique connu +1 niv.
Niveau 18	Spécial 2					
Niveau 20	Force +1	Dextérité +1	Dextérité +1	Constitution +1**	Dextérité +1	Magie +1

* : y compris la bâton de mage.

** : bonus magique, pas de qualité.

× : minimum 1, une seule fois pas sort.

×× : cette augmentation a aussi pour conséquence de donner +1 Points de vie par niveau.

† : le mage ne peut lancer ce sort que s'il porte son anneau magique.

Pouvoirs spéciaux

Spécial I

Les **armes** obtiennent le pouvoir spécial Tueuse.

Les **armures de cuir** gagnent un bonus de +5 en résistance à un élément et un bonus d'Armure de +1.

Les **armures de mailles ou de plaques** réduisent leurs malus de 1 et gagnent un bonus d'Armure de +2.

Les **boucliers** gagnent un bonus de +1 à la Défense et peuvent (choisir quand cette capacité est acquise) : augmenter le bonus de Défense du stunt Position défensive et de l'action Se défendre de +1 ou doubler le bonus de Défense donné par l'action Attitude défensive.

Les **anneaux magiques** permettent de réduire le coût d'un sort de 1 pour un sort dont le coût a déjà été réduit au niveau 3 ou 6.

Spécial 2

Les **armes** gagnent un pouvoir spécial parmi les suivants : Déconcertante, Facile, Saignement, Tranchoir, Tueuse (pour le même type de créature que le Spécial 1) ou Vampire. Une arme ne peut pas être tueuse de deux types de créatures différentes mais sa capacité de tueuse peut être améliorée.

Les **armures** gagnent un pouvoir spécial parmi les suivants : Impénétrable, Encaissement, Protecteur ou Résistant.

Les **boucliers** gagnent un pouvoir spécial parmi les suivants : Encaissement, Parade, Protecteur ou Renvoi.

Les **anneaux magiques** augmentent la Magie du personnage de +1.

Descriptions

Déconcertante : quand l'arme touche un ennemi (même sans lui faire de dégâts) et qu'il y a un stunt, l'ennemi subit un malus de -2 à toutes ses actions et déplacements jusqu'à la fin de son prochain tour.

Encaissement : quand l'ennemi fait des dégâts sur le personnage, ceux-ci sont réduits de la valeur du dé dragon de l'attaque.

Facile : le personnage gagne 1 SP supplémentaire (si le dé dragon fait 5 ou moins) quand il obtient un stunt avec son test d'attaque avec son arme.

Impénétrable : l'armure possède toujours la moitié de son indice d'Armure contre les attaques pénétrantes (magiques ou non).

Parade : les points de stunt gagnés par les adversaires attaquant à distance le personnage sont réduits de 1 (minimum 1).

Protecteur : les points de stunt gagnés par les adversaires au corps à corps du personnage sont réduits de 1 (minimum 1).

Renvoi : lorsque le porteur du bouclier est la seule cible d'un sort, le bouclier devient brillant et le personnage a droit à un test de Magie contre la puissance du sort. S'il le réussit et que le dé dragon fait de 1 à 4 alors le sort n'a aucun effet, il est contré par le bouclier. S'il réussit le test et que le dé dragon est 5 ou 6 alors le bouclier renvoie le sort au lanceur du sort avec une puissance égale à 10 + la Magie du personnage.

Résistant : l'armure réduit de 10 les dégâts d'un élément (électricité, feu, froid, naturel ou spirituel). Une armure métallique ne peut pas réduire les dégâts d'électricité.

Saignement : le personnage a la possibilité de réaliser le stunt Saignement (3+). Pour 3 SP, la cible commence à perdre 1 PV au début de chacun de ses tours jusqu'à ce qu'elle soit soignée ou morte. Chaque SP supplémentaire dépensé ajoute 1 à la perte de PV. Plusieurs saignements se cumulent.

Tranchoir : lorsque le personnage ajoute des dés de dégâts en utilisant un stunt, les points de dégâts effectués sont augmentés du dé dragon x 2.

Tueuse : la capacité tueuse ne s'applique que contre un type particulier de créature (engeances, corps possédés, esprits, créatures artificielles, dragons, animaux, mages, humains, nains ou elfes). Lorsque le personnage attaque une telle créature, le joueur a la possibilité de modifier le résultat de son dé dragon de plus ou moins un (maximum 6 bien sûr). Si un double en résulte, alors il y a un stunt qui utilise la nouvelle valeur du dé dragon. Si le pouvoir Tueuse est pris deux fois, il s'agit obligatoirement du même type de créatures et le stunt Perce armure coûte alors 0.

Vampire : le personnage a la possibilité de réaliser le stunt Attaque vampirique (1+). Le personnage récupère 1 PV par dés de dégâts plus 1 par point de stunt dépensé. Le nombre PV ainsi récupéré ne peut pas être supérieur aux dégâts subis par la cible (c'est à dire après réduction de l'armure).

Atouts et handicaps

Les atouts et handicaps permettent de personnaliser un peu plus les personnages. Le MJ décide les conditions d'obtention de ces atouts et handicaps et lesquels les personnages peuvent posséder. Les handicaps sont plus pénalisants que les atouts ne sont avantageux, Dragon Age est un univers sombre. Pour un jeu héroïque, le MJ pourrait, par exemple, accorder un atout pour chaque personnage, et un deuxième pour les personnages ayant en plus un handicap. Pour un jeu plus dur, le MJ pourrait accorder un atout uniquement aux personnages prenant un handicap.

Atouts

Aimé du Créateur

Le Créateur (ou un Haut ou un dieu elfe) donne parfois un coup de pouce au personnage.

Effet : une fois par séance de jeu, le joueur peut soustraire un à un dé (il peut ainsi réaliser un stunt).

Apparence humaine

Le personnage (elfe, nain ou qunari) a un physique très inhabituel pour un membre de sa race et au premier abord ressemble à un humain. Un nain d'apparence humaine sera un frêle géant parmi les siens, un qunari un petit malingre sans cornes et un elfe aura des oreilles courtes et arrondies et les traits elfes de son visage seront atténués.

Brillant

Le personnage arrive à réaliser des actions qu'on pourrait croire impossibles.

Effet : une fois par séance, le dé dragon a un bonus de +1 (max. 7) quand il s'agit de déterminer la qualité d'une action ou la quantité de points de stunt.

Doué

Le personnage est particulièrement doué pour une activité spécifique.

Effet : choisir un focus possédé par le personnage. Une fois par séance, le joueur peut décider de relancer un test lié à ce focus. Il doit conserver le deuxième jet de dés même s'il est moins bon.

Exceptionnel

Le personnage brille dans un domaine particulier.

Effet : +1 à une caractéristique (max. 5 à la création)

Fulgurant

Le personnage est toujours prompt à réagir devant une menace.

Effet : le personnage gagne un bonus de +2 à tous ses tests d'initiative.

Grands pas

Le personnage fait de grands pas.

Effet : la Vitesse du personnage est augmentée de +2. Cet atout n'est pas disponible pour les nains.

Magie facile

Le personnage (mage) récupère rapidement de ses efforts magiques.

Effet : chaque fois que le personnage récupère des points de magie (que ce soit par repos, magie ou autre), il en récupère deux de plus.

Mage sans faille

Le personnage (mage) fait moins d'erreurs que les autres mages.

Effet : une fois par séance, le personnage peut refaire le second test permettant de déterminer s'il y a un incident magique. Il doit conserver le deuxième jet de dés même s'il est moins bon.

Récupération exceptionnelle

Le personnage se remet vite de ses blessures.

Effet : chaque fois que le personnage récupère des points de vie (que ce soit par repos, magie ou autre), il en récupère deux de plus.

Résistant à la magie

Depuis sa naissance le personnage (non nain et non mage) est en contact avec du lyrium et est devenu résistant à la magie.

Effet : le personnage possède un bonus de +1 pour tous ses tests de résistance à la magie.

Handicaps

Courtes jambes

Le personnage a de petites jambes.

Effet : la Vitesse du personnage est diminuée de -2.

Drogué

Le personnage est modérément dépendant à une drogue.

Effet : voir le chapitre Drogues et dépendance

Elfophile

Le personnage (non elfe) est passionné par tout ce qui touche aux elfes. Il vénère les divinités elfes et non le Créateur. Il essaie de ressembler physiquement à l'idée qu'il se fait des elfes. Il ne peut pas résister à découvrir de nouvelles choses sur les elfes et faire part de sa passion aux autres. Il submerge les elfes dalatiens de questions.

Effet : il subit un malus de -2 pour toutes ses interactions sociales. Il reçoit un bonus de +1 pour ses tests liés aux elfes (en dehors des combats).

Handicapé

Suite à une mauvaise blessure ou une grave maladie le personnage est handicapé.

Effet : -2 à tous les tests liés à une caractéristique ou bien à la Vitesse de déplacement. Le score de la caractéristique n'est pas modifié.

Magie difficile

Le personnage est un mage dont la puissance semble plus limitée que celle des autres.

Effet : chaque fois que le personnage récupère des points de magie (que ce soit par repos, magie ou autre), il en récupère deux de moins (min. zéro). De plus, à chaque augmentation de niveau, il gagne un point de magie de moins (min. 1) que ce qu'il devrait.

Pas doué

Alors qu'il est sur le point de faire une action exceptionnelle, le personnage est frappé par un coup du sort.

Effet : deux fois par séance, le MJ peut demander au joueur de relancer un jet de dé (pas deux fois

le même). Il doit conserver le deuxième jet de dés même s'il est moins bon.

Passif

Le personnage est toujours lent à réagir devant une menace.

Effet : le personnage subit un malus de -2 à tous ses tests d'initiative.

Rêveur éveillé

Le personnage (mage) possède un lien fort et permanent avec l'Immatériel.

Effet : le personnage peut provoquer un incident magique sur des sorts n'ayant pas de prérequis. De plus, il ajoute un (max. 6) au dé dragon pour déterminer le type d'incident.

Sans éclat

Le personnage ne brille pas par ses prouesses.

Effet : le dé dragon subit un malus de -1 (min. 1) quand il s'agit de déterminer la qualité d'une action ou la quantité de points de stunt.

Souffre-douleur

Depuis toujours, le personnage attire les coups.

Effet : la Défense du personnage est diminuée de -2.

Souffreteux

Le personnage a une santé fragile et se remet difficilement de ses blessures.

Effet : chaque fois que le personnage récupère des points de vie (que ce soit par repos, magie ou autre), il en récupère trois de moins (min. zéro). De plus, il subit un malus de -2 à tous ses tests pour résister à des maladies ou des poisons.

Âges

Il y a neuf âges depuis l'époque ancienne où l'Empire tévintide dominait Thédas. Chaque âge correspond à un siècle, le nom de l'Âge suivant est choisi par la Divine à partir de présages lors de la quatre-vingt-dix-neuvième année. Les dates sont notées avec le numéro de leur âge, deux points, puis l'année. **L'année en cours dans le jeu de rôle (bataille d'Ostagar) est 9:30**, c'est à dire la trentième année de l'Âge du Dragon (Dragon Age). Cailan, fils de Maric, est l'actuel roi de Féelden.

Les neuf âges sont :

- I. Âge de la **Divine** : l'âge du second Enclin.
- II. Âge de la **Gloire** : le Teyrn Caedmon devient le premier roi de Féelden, mais le royaume ne survit pas à sa mort. La Chantrie proclame une Marche exaltée contre les Dalatiens et les troupes d'Orlais et Féelden détruisent la patrie des elfes.
- III. Âge des **Tours** : l'âge du troisième Enclin. Féelden est confronté à la menace des Chasinds conduits par l'abomination Flémeth et ses filles, les sorcières des terres sauvages de Korcari. La Chantrie impériale se sépare de la Chantrie d'Andrasté.
- IV. Âge **Noir** : Féelden entre dans une grande guerre contre les loups-garous et les conduit quasiment à l'extinction. Orlais essaie de prendre l'avantage et envahit Féelden pour la première fois mais est défait après une guerre qui dura trois ans.
- V. Âge **Exalté** : l'âge du quatrième Enclin. Calenhad revendique la royauté de Féelden et réussit à unir les tribus en une véritable nation. Les Gardes des Ombres établissent une présence permanente en Féelden.
- VI. Âge **d'Acier** : les Avvars envahissent Féelden, causant dévastation et famine. Ils sont repoussés mais le sang versé continue à empoisonner les relations entre Féeldiens et Avvars.
- VII. Âge de la **Tempête** : les Gardes des Ombres sont chassés de Féelden. Dans le nord, une nouvelle Marche exaltée est lancée contre les Qunaris, des envahisseurs étranges venus d'au-delà des mers. À noter qu'il n'y a pas d'Enclin alors les Enclins venaient tous les 2 âges jusqu'à présent.
- VIII. Âge de la **Bénédition** : Orlais envahit Féelden une seconde fois. La guerre civile déchire le pays. Le roi usurpateur, Meghren, combat les forces de la reine rebelle.
- IX. Âge du **Dragon** (« Dragon Age » en VO) : Maric, fils de la reine rebelle assassinée défait les Orlésiens et réclame le trône de Féelden. Peu avant la bataille décisive de la rivière Dane, un dragon apparaît et ravage la campagne Orlésienne. On croyait que les dragons avaient été chassés jusqu'à l'extinction. Son apparition a donné son nom à l'Âge du Dragon (qui à l'origine devait s'appeler l'Âge du Soleil).

Calendrier annuel et jours saints

Le calendrier annuel date de la création de l'Empire Tévintide mais il est utilisé dans tout Thédas. Il possède 12 mois de 30 jours, 4 jours fériés et saints annuels (annums) qui font la transition entre les saisons et le premier jour de l'année qui est aussi un cinquième annum. Chaque mois possède un nom en Ancien Tévintide (entre parenthèse ci-après) et un nom commun généralement bien plus utilisé en Féelden.

Annum : Premier jour de l'année. On profite généralement du nouvel an pour rendre visite à ses voisins (et ainsi s'assurer que chacun est en vie). Il s'agit souvent d'une fête de village arrosée permettant de commémorer l'année passée et se déroulant dans la joie.

Premier mois : Wintermarch, « Marche de l'hiver » (Verimensis)

Annum : Wintersend, « Fin de l'hiver ». Autrefois appelé « Urthalis » et dédié à Urthemiel, l'ancien dieu de la Beauté, cette fête est devenue une célébration du Créateur. Ce jour est synonyme de la fin de l'hiver dans de nombreuses contrées et est célébré par des tournois et concours sur les terrains de jeu de Minrathous. Dans les terres du sud, cette fête est devenue une journée de foire et de théâtre et, dans certaines régions, l'arrangement des mariages. Cette fête est célébrée au début de Pluitanis.

Deuxième mois : Guardian, « Gardien » (Pluitanis)

Troisième mois : Drakonis (Nubulis)

Quatrième mois : Cloureach, "Départ des nuages" (Eluviesta)

Annum : Summerday, « Jour de l'été ». Autrefois appelé « Andoralis » et dédié à Andoral, l'ancien dieu de l'Unité, cette fête est universellement reconnue comme le début de l'été, un moment de joie et souvent de mariage. Les garçons et filles devenus adultes se vêtent de tuniques et robes blanches. Ils forment ensuite une grande procession qui traverse le village jusqu'à la Chantrie locale où ils sont initiés aux responsabilités de l'âge adulte. Ce jour est particulièrement sacré en Orlais. Cette fête est célébrée au début de Molioris.

Cinquième mois : Bloomingtide, « Marée fleurie » (Molioris)

Sixième mois : Justinien (Ferventis)

Septième mois : Solace, "Réconfort" (Solis)

Annum : Funalis. Autrefois dédiée à Dumat, l'ancien dieu du Silence, à qui l'ont doit le premier Enclin, cette fête est depuis lors connue comme étant le « Jour des morts », un jour de recueillement et de mémoire envers les morts. Dans certains pays du nord, les gens se déguisent en esprits et défilent dans les rues après minuit. Pendant ce jour, la Chantrie célèbre le souvenir de la mort d'Andrasté avec des feux publics et des pièces de théâtre qui rappellent son immolation et sa mort. Cette fête est célébrée au début de Matrinalis.

Huitième mois : Août (Matrinalis)

Neuvième mois : Kingsway, « La Voie des Rois » (Parvulis)

Dixième mois : Harvestmere, « Simples Moissons » (Frumentum)

Annum : Satinalia. Autrefois dédié Zazikel, l'ancienne déesse de la Liberté, cette fête est dédiée à la seconde lune, Satina. Cette célébration est généralement improvisée et les gens portent des masques. Le fou du village est désigné chef de la fête. En Antiva, Satinalia dure au moins une semaine mais est suivit d'une semaine de jeûne. Dans les contrées plus pieuses, la fête est synonyme de festins et de cadeaux. Cette fête est célébrée au début d'Umbralis.

Onzième mois : Firstfall, « Premières neiges » (Umbralis)

Douzième mois : Haring (Cassus)

Distances en Férelden

Dénérim - Amaranthine :	115 km
Dénérim - Hautecime :	205 km
Amaranthine - Hautecime :	175 km
Dénérim - West Hill :	320 km
Dénérim - Docks du Lac Calenhad :	405 km
Dénérim - Tour du Cercle :	435 km
Dénérim - Passe de la bouche de Gherlen :	520 km
Dénérim - Portes d'Orzammar :	565 km
Passe de la bouche de Gherlen - Portes d'Orzammar :	45 km
Dénérim - Pic du Dragon :	30 km
Dénérim - Lothering :	290 km
Dénérim - Village de Golefalois :	435 km
Dénérim - Château de Golefalois :	465 km
Dénérim - Ostagar :	390 km
Dénérim - Gwaren :	405 km
Dénérim - Haven :	550 km
Lothering - Village de Golefalois :	145 km
Tour du Cercle - Lothering :	320 km

Univers Dragon Age (MJ)

Partie réservée au **MJ**.

Dark fantasy

Quelques remarques et suggestions pour faire ressortir le côté **sombre** de l'univers de Dragon Age :

- **Proposer des choix où aucun n'est bon** (ex. : tuer l'enfant ou la mère à Golefalois, choisir le roi nain entre un loyal coincé par les traditions et un salaud ouvert au monde, sauver son ami ou bien un village, etc.). Un « bon » choix étant parfois possible mais non proposé ou plus difficile à mettre en œuvre (comme utiliser le lyrium pour aller dans l'Immatériel à Golefalois).
- Proposer des **choix mauvais tentants** (ex. : chef des esclavagistes à Dénérim proposant un bonus contre sa vie et la mort des esclaves).
- **Tous pourris** :
 - Les dirigeants pensent d'abord à leurs intérêts. Cela doit se sentir, au mieux ils sont poussés par la nécessité de lutter contre l'Enclin mais essaient d'en tirer parti.
 - Les nains sont plus préoccupés par la politique que par l'Enclin et leur propre fin.
 - Le jeu du pouvoir des nobles humains. Le iarl de Golefalois ne fait pas exception, s'opposer à Loghain est dans son intérêt et le descendant de Marik est son meilleur atout.
 - La corruption est présente partout et à tous les niveaux.
- **Déchéance des elfes** : misère et oppression actuelles opposées aux ruines d'un passé grandiose.
- **Peu de PNJ sympathiques** ou bien disposés à la première rencontre.
- **Faire mourir les PNJ sympathiques.**
- Utiliser des **traîtres**.
- Rappeler aux PJ que **leur mort n'est jamais très loin** : combats difficiles amenant des PJ aux portes de la mort, espérance de vie limitée des Gardes des Ombres, etc.
- **Faire gicler le sang** : insister sur la violence des combats contre les engeances qui prennent plaisir à tuer salement.
- Montrer des gens dans la **misère et la détresse**.
- Tous les templiers sont dépendants au lyrium, PJ compris.
- Tenir un **calendrier** où le MJ note les actions des personnages permet de garder les joueurs sous tension car cela suppose que des événements peuvent survenir à des dates précises ou après certaines de leurs actions (que cela soit vrai ou non).
- **Frapper là où ça fait mal** : perdre des points de vie n'est pas plus inquiétant que ça, ils sont là pour ça. Par contre, il y a des pertes qui peuvent être vraiment douloureuses : relation, équipement, réputation, etc. Exploiter le maillon faible : le joueur qui ne sait pas dire non, incapable de prendre une décision, à la morale élastique, le roi de la gaffe, etc.
- **Aucun sanctuaire n'est inviolable** : attaquer les PJ alors qu'ils se croient à l'abri. Le danger peut surgir à n'importe quel moment et n'importe où, mais pas à chaque fois. Rien de pire que le doute. Installer une routine puis la briser.
- **À l'impossible nul n'est tenu** : monstre immunisé aux attaques des PJ, ennemi hors d'atteinte, ennemis supérieurs en nombre, etc. Cela afin de les forcer à battre en retraite et trouver une solution différente au problème. Être spectateur d'une scène sans pouvoir intervenir.
- **On ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs** : le prix de la victoire peut être tellement élevé qu'elle peut sembler dérisoire par rapport au sacrifice qu'elle a demandé. Un échec peut être intéressant, par exemple, rater un jet de discrétion peut amener une révélation qui n'aurait pas eu lieu sinon. Donner à faire des choix qui opposent les intérêts du personnage, du groupe de PJ ou des alliés PNJ. Les actions des PJ ont des conséquences visibles (avantageuses ou néfastes). Les objectifs des PJ peuvent être contradictoires.
- **Répandre la suspicion** : faire des apartés pas toujours nécessaires (parfois pour parler du temps). Un PJ fait des erreurs mais s'en tire sans le moindre problème. Faire en sorte que les joueurs se posent des questions sur les autres. Les sens sont propres à chaque personnage ; il est possible de changer les descriptions en fonction des connaissances, état de santé ou d'esprit et champ de vision des personnages et ainsi avoir deux versions différentes d'une même scène. **Tenez c'est cadeau** : alors que les joueurs ont l'habitude de se battre pour obtenir la moindre chose, l'obtenir sans effort leur paraîtra louche (et peut-être auront-ils raison) ; peut-être même suspecteront-ils l'un des leurs d'avoir trempé dans quelque chose de louche et avoir accepté un vil marchandage.
- **Retarder la conclusion** : reporter la fin de quelque chose provoque un inconfort tant que la situation n'est pas complètement résolue. Cela génère aussi de l'espoir ou de la crainte. Mettre un élément décalé dont l'explication ne sera trouvée que plus tard. Arrêter la période de jeu sur un cliffhanger (une destruction ou mort soudaine, apparition d'une créature, une porte qui s'ouvre, une interpellation, etc.).

Garde des Ombres

Pouvoir de détection des engeances

Les **Gardes des Ombres** peuvent détecter les **engeances** mais il y a un inconvénient : les engeances ont le même pouvoir et les Gardes des Ombres sont considérés comme des engeances. Donc elles les détectent eux aussi. Elles les prennent pour d'autres engeances tant qu'elles ne les ont pas identifiés (visuellement ou en réussissant un test de Perception (Détection des engeances)). L'archidémon peut les détecter n'importe où, et les contacter via leurs rêves, comme il peut le faire avec les engeances. Les Gardes des Ombres peuvent se détecter entre eux.

Points de Corruption

Lors de la Cérémonie de l'Union, les gardes des ombres obtiennent automatiquement un point de Corruption (voir plus s'ils ont raté leur jet de Constitution).

Plus le score de Corruption est important plus le PJ fait de cauchemars et plus ils sont dérangeants. Le personnage devient de plus en plus connecté à la conscience de groupe des engeances. Le score de Corruption peut aussi s'ajouter au niveau du PJ pour déterminer la portée de sa détection des engeances.

Le nombre maximum de points de Corruption est à la discrétion du MJ. Il peut être fixe, ou dépendre d'une (ou plusieurs) caractéristique(s), comme la Volonté et la Constitution. Au-delà de ce nombre maximum, le PJ entend l'Appel des Anciens Dieux et ne pense plus qu'à rejoindre la horde des engeances. La plupart des Gardes des Ombres préfèrent en finir avant dans un dernier combat contre les engeances dans les Tréfonds. Le MJ peut se contenter d'utiliser le compteur pour mettre en avant le côté sombre de Dragon Age et stresser les joueurs.

Lors de certaines occasions particulières (le PJ est proche de la horde ou de l'archidémon, le PJ fait œuvre de destruction gratuite, est touché par du sang d'engeance ou en boit, etc.), après un certain temps (fixe ou dépendant de caractéristiques) passé dans une zone proche de l'archidémon, ou non, ou n'importe quand le MJ le souhaite, le MJ peut demander aux joueurs un test de Volonté (Autodiscipline) avec un seuil faible au départ (5 par exemple) puis qui augmente de +1 à chaque test (ou + le nombre de points de Corruption). Ceux qui échouent ajoutent 1 à leur score de Corruption. Ce test de Volonté (Auto-discipline) peut être remplacé par un test de Corruption (avec un SR inversement plus élevé) et ceux qui réussissent augmentent leur score de Corruption.

Le MJ peut aussi donner des points de Corruption dans certains cas (comme boire du sang d'engeance). Ceci a pour but de faire comprendre au joueur que son personnage va finir par passer de l'autre côté.

Les points de Corruption peuvent s'ajouter à la distance de détection des engeances.

Le gain de points de Corruption peut aussi s'accompagner d'un changement physique (comme pour le Côté Obscur de Star Wars mais en faisant se rapprocher les PJ des engeances : yeux blancs, veines apparentes, dépôts dermiques, etc.) ou d'un malaise, voir d'une incapacité temporaire.

Un test de Volonté (autodiscipline), avec un seuil égal au score de Corruption, est demandé pour ne pas succomber à l'appel de l'Archidémon (pendant un tour).

Sommeil

Pendant leur sommeil, les Gardes des ombres sont plus sensibles à l'influence de l'archidémon. Exemple pour le premier rêve :

Ils sont dans les ténèbres, pas seuls, entourés de leurs semblables, une multitude, mais il y a comme un vide en eux. Peu à peu ce vide se comble, ils sont biens. Ils ont envie d'obéir et de se soumettre à ce qui les comble et de tout faire pour lui être agréable, comme tous les autres. Puis ils prennent conscience que ce qui les comble les distingue, eux en particulier. Ils ne sont pas vraiment comme les autres. Alors qu'ils sont rejetés ils sentent l'imposante présence d'un dieu corrompu dans un corps de dragon, ainsi que toute sa haine et sa soif de destruction ; entouré d'innombrables engeances hurlant à l'unisson. La terreur les réveille... eux aussi crient, tous ensemble. Il n'est pas sûr qu'ils aient crié seulement de peur.

Blessure grave

En campagne la mort d'un PJ peut être problématique, surtout si une partie de la campagne est centrée sur le personnage (comme l'héritier du trône) car il n'y a pas de sort de résurrection. Pour rendre les PJ moins facilement « tuable », on peut considérer que les gardes des ombres ne meurent pas en 2 + Constitution rounds comme il est indiqué dans le manuel des joueurs, mais qu'ils mettent quelques rounds de plus, voir que les personnages ne peuvent pas vraiment mourir tant qu'ils peuvent recevoir des soins magiques. Ne pas le dire aux joueurs et à n'utiliser que si besoin et alors laisser les joueurs dans l'incertitude sur le nombre de rounds supplémentaires (demander à voir la feuille de personnage par exemple).

Cependant si le temps habituel est dépassé, le personnage subit une blessure grave. Suivant l'attaque et les dégâts subits, le MJ décide de la blessure et du malus correspondant. Le malus peut être égal au nombre de

rounds supplémentaires après le seuil de mort. Par exemple, si le personnage a fait une terrible chute et qu'il en est « mort », il peut décider que le personnage boite désormais et a un malus de 1 (ou plus) à son déplacement. S'il a été croqué par un dragon, il peut avoir la cage thoracique en mauvais état et subir un malus de Constitution. Un malus de Constitution ne change pas la valeur de Constitution du personnage mais s'applique à tous les tests de Constitution et aux Points de Vie gagnés lors des prochains gains de niveau.

Conseils

Voici les leçons techniques tirées de la campagne DA:O que j'ai faite jouer (du niveau 1 au niveau 16). Certains personnages se sont retrouvés avec des scores faramineux (9) et cela a déséquilibré le système (particulièrement avec une Dextérité ou une Magie élevée).

- Ne pas autoriser de caractéristiques supérieures à 4 à la création.
- Ne pas autoriser de caractéristiques supérieures à 6.
- Augmenter une caractéristique à 5 ou 6 demande 3 augmentations (au lieu de 1 ou 2 respectivement).
- Ne pas donner d'objets augmentant la puissance magique (spell power). Les sorts sont déjà très (trop) puissants.
- Limiter, voir interdire, les objets donnant des bonus aux caractéristiques ou la Défense.

Créatures (MJ)

Partie réservée au **MJ**.

Ce chapitre est une traduction du playtest du Set 2 (avec en plus le voleur genlock).

Plus dangereux

Pour rendre dangereux des adversaires de la boîte 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 (cf. § Pouvoir de détection des engeances)

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 yards 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 yards 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 à deux armes (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, Prouesse de force)	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 yards 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, Prouesse de force)	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 (Prouesse de force) ou Dextérité (Acrobatie) contre la Force (Prouesse de force) 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 » régagne automatiquement ce même nombre de

points de vie jusqu'à ce qu'il soit décapité ou brûlé.

Stomp : pour 2 SP un ogre peut effectuer le stunt Mise à terre (Knock prone) pour toutes les cibles dans les 6 yards en frappant violemment le sol.

Résistant : sa peau renforcée et calleuse donne à l'ogre une Armure de 7.

Équipement

Énorme bout de bois lui servant de massue.