

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....4

LE GUIDE DU JOUEUR

CHAPITRE 1 : LA CRÉATION DU PERSONNAGE 10

Le concept du personnage10

Les attributs.....11

Détermination des attributs 11

Les compétences 12

L'historique12

Altus tévintide..... 13

Alvar 13

Apostat 14

Artisan férelidien 15

Aventurier névarrien..... 15

Converti de Séhéron..... 16

Écumeur 17

Elfe citadin..... 17

Elfe dalatien..... 18

Esclave elfe en fuite 19

Étudiant orlésien..... 20

Exilé orlésien 20

Habitant des Marches libres..... 21

Homme libre férelidien..... 21

Laetan tévintide 22

Mage du Cercle 22

Marchand rivaini 23

Nain de basse extraction..... 23

Nain de haute lignée 24

Nain de la surface 25

Nain sans-caste 25

Noble férelidien..... 26

Noble orlésien 27

Qunari du Beresaad..... 27

Rescapé andérien 28

Roturier orlésien 28

Sauvage chasind 29

Soporati tévintide 29

Tal'vashoff..... 30

Voyageur antivan..... 31

Les classes.....31

L'amélioration des attributs 32

Gagner des niveaux..... 32

Les spécialisations 33

Description des classes 33

Guerrier.....34

Mage36

Voleur.....38

Équipement40

Défense & Rapidité41

Défense..... 41

Rapidité..... 41

Noms.....41

Noms elfes 41

Noms humains..... 41

Noms nains..... 43

Noms qunari & tal'vashoff..... 43

Objectifs & liens personnels44

Objectifs..... 44

Liens personnels 44

L'étape suivante.....44

CHAPITRE 2 :

LES RÈGLES DU JEU 45

Les conseils élémentaires45

Les accessoires d'un jeu de rôle..... 45

Jouer des aventures 46

Les tests d'attribut.....46

Les points de prouesse..... 47

Les types de tests 47

Le temps de narration.....49

Le temps d'action49

Entreprendre une action 50

Les actions majeures..... 50

Les actions mineures 50

Les rencontres de combat51

Effectuer une attaque 51

Infliger des dégâts 52

Tuer des personnages..... 52

Montures & combat 53

Les prouesses de combat 54

La Santé & les soins.....55

On joue !55

CHAPITRE 3 :

COMPÉTENCES, TALENTS

& SPÉCIALISATIONS.....56

Les compétences56

Amélioration des compétences..... 58

Option : les compétences

professionnelles..... 58

Les talents58

Les spécialisations65

L'accès aux spécialisations 65

Les spécialisations de guerrier..... 65

Les spécialisations de mage 68

Les spécialisations de voleur 71

Les gardes des ombres.....73

Jouer un garde des ombres..... 74

CHAPITRE 4 : ARMES,

ARMURES & ÉQUIPEMENT.....75

Monnaie75

Armures & boucliers75

Armes.....77

Équipement81

Voyage & exploration 81

Transport & stockage 83

Outils 84

Vêtements & mode..... 85

Marchandises & matières premières 86

Matériel professionnel 87

À la maison..... 88

Nourriture & hébergement 89

Animaux & véhicules 90

L'Art de l'empoisonnement90

L'apprentissage des recettes de poison 90

La préparation des poisons..... 91

L'utilisation des poisons 92

L'utilisation des grenades..... 93

Les caractéristiques

des poisons & grenades 93

Description des poisons..... 94

La technique des pièges.....97

L'installation d'un piège 97

Le déclenchement d'un piège 99

Le désarmement d'un piège..... 99

CHAPITRE 5 : LA MAGIE 100

L'Immatériel.....100

Les périls de la magie..... 100

L'apprentissage d'un mage101

La Confrontation..... 101

Les Apaisés 101

Le Cercle des mages 101

L'ordre des Templiers..... 103

Les règles de magie.....105

Les sorts initiaux..... 105

Apprendre de nouveaux sorts 105

Les points de Mana 105

L'invocation de sort 106

Les prouesses de sort 106

Les risques de la magie..... 106

Les prouesses de sort avancées..... 108

Description des sorts110

La Magie du sang127

CHAPITRE 6 : TECHNIQUES

DE JEU DE RÔLE AVANCÉES... 129

Jouez une personnalité..... 129

Gardez la fluidité du jeu 130

Soutenez votre groupe 130

Les joueurs & leurs personnages 130

Aidez le meneur de jeu 130

Les prouesses d'exploration

& d'interaction.....131

Quelles prouesses utiliser ? 132

Notes sur les prouesses &

restrictions sur les tests..... 132

Les objectifs des personnages134

Les objectifs de votre personnage 134

Vos propres objectifs..... 134

Partager vos objectifs 134

Concevoir des objectifs 135

Objectifs prêts à l'emploi 138

Choisir la voie de l'échec 140

Les récompenses 140

Les effets secondaires 141

Les domaines & les organisations .141

Les attributs d'une organisation..... 141

Construire une

organisation pour les PJ 142

Les compétences des organisations ... 142

Construire une organisation de PNJ ... 144

L'utilisation des organisations en jeu.. 144

Un dernier mot

sur les organisations 147

Les Chiens de Féreliden 147

Exemples d'organisations..... 149

CHAPITRE 7 :

BIENVENUE EN THÉDAS.....152

Féreliden.....152

Histoire..... 152

La terre 155

La population 155

La vie en Féreliden..... 159

L'Empire tévintide160

Son rôle dans l'histoire.....160
 L'Imperium aujourd'hui.....166
Orlais.....167
 L'histoire ancienne d'Orlais.....167
 Orlais & la Dalatie.....168
 Les règles politiques.....169
 Les apparences sociales en Orlais.....172
 L'occupation orlésiennne de Férelden..173
 Val-Royeaux.....175
La Dalatie.....175
 L'histoire ancienne.....175
 Andrasté & la fondation de la Dalatie 176
 La fin de la Dalatie.....176
 La vie sous la férule impériale.....177
 La Dalatie aujourd'hui.....178
Orzammar.....179
 Une histoire des royaumes nains.....179
 La culture d'Orzammar.....181
 Orzammar.....186
La religion & les croyances en Thédas.....188
 La Chantrie.....188
 Les croyances naines.....191
 Le panthéon elfe.....191
Les croyances qunari.....193
 Les Rivainis.....194
Les guerres de Thédas.....194
 Les Alvars.....194
 La sécession de Hauteceime.....195
 Calenhad & l'unification de Férelden 195
 Les guerres qunari.....196
 Nevarra contre Orlais.....196

LE GUIDE DU MENEUR DE JEU

CHAPITRE 8 :
L'ART DU MENEUR DE JEU.....198
Le travail du MJ.....198
 L'arbitrage.....199
 La création des aventures.....199
 La gestion d'une partie.....201
Les styles de jeu.....204
 Les styles de meneur de jeu.....204
Connaitre votre groupe.....205
 Les types de joueurs à problème.....205
 Les conflits d'hypothèse.....208
 L'improvisation.....208
Les choses à faire & à ne pas faire.....210
 Les choses à faire.....210
 Et les choses à ne pas faire.....210
CHAPITRE 9 : DU BON USAGE DES RÈGLES.....211
Maîtriser les tests d'attribut.....211
 Les tests simples.....213
 Les tests en opposition.....213
 Les tests prolongés.....213
Le rôle & les règles.....214
Considérations sur les combats.....214
 Les PNJ mineurs & majeurs.....214
 La surprise.....214
 Le moral.....215
 Les circonstances
 particulières des jets d'attaque.....216
 Les combattants volants.....216
Les risques environnementaux.....217
 Tout combiner.....218
La conception des rencontres.....219
 Conseils généraux

sur les rencontres.....219
 Les choix moraux.....220
 Les rencontres de combat.....221
 Les rencontres d'exploration.....223
 Les rencontres d'interaction.....223
Les grandes batailles.....225
 La préparation d'une bataille.....225
 Les phases d'une bataille.....227
 Les moments cruciaux.....227
 Les prouesses dans
 les moments cruciaux.....228
 La bataille d'Ostagar.....229
 Les règles de bataille optionnelles.....231

CHAPITRE 10 :
MENER UNE CAMPAGNE.....233

Le thème de la campagne.....233
 Un monde sombre.....233
 Consultez les joueurs.....234
 Le choix des héros.....234
 La définition de la trame.....234
 Les grandes lignes de la campagne.....235
 L'esquisse de la fin.....235
La planification de la campagne.....236
 Le cadre de la campagne.....236
 D'autres types de cadres.....244
Les campagnes épiques.....245
 Comment rendre
 votre campagne épique.....245
 Des adversaires épiques.....245
 Des héros épiques.....247
 Changer le monde.....249
 La planification & la préparation.....250

CHAPITRE 11 :
LES SECRETS DE THÉDAS.....251

L'histoire des Enclins.....251
 L'origine de l'Union.....252
 Le prix à payer.....252
 La corruption au fil du temps.....253
 Les Enclins.....253
Les Gardes des ombres.....255
 L'histoire des Gardes des ombres.....255
 L'organisation.....256
 Le recrutement.....258
 L'Union.....258
 Méthodes, philosophies
 & place dans la société.....259
 L'Appel.....259
Les dangers particuliers de Thédas.....260
 La Souillure.....260
L'Immatériel.....262
 La nature de l'Immatériel.....262
 Le Voile.....263
 Les esprits.....264
 Les démons.....265
 L'exploration de l'Immatériel.....265
 Les dangers de l'Immatériel.....266
 Les récompenses de l'Immatériel.....266
 aventures dans l'Immatériel.....268

CHAPITRE 12 :
LES ADVERSAIRES.....269

Format des caractéristiques.....269
 Les PNJ & les classes.....269
 Les compétences des adversaires.....269
 La Menace.....269
 Muscler des adversaires.....270
 Les autres PNJ.....270

Les peuples de Thédas.....271
Les animaux de Thédas.....277
Les engéances.....282
 Les engéances ordinaires.....282
 Les engéances souillées.....288
 Les engéances uniques.....290
 Les archidémions.....293
Les dragons.....295
Les esprits maléfiques & les cadavres possédés.....299
Les démons.....304
Les autres créatures.....308

CHAPITRE 13 :
LES RÉCOMPENSES.....314

LA MONTÉE DE NIVEAU.....314
 Les récompenses en niveau.....314
 Le calcul des points d'expérience.....315
 Les bonus en PX ou en niveaux.....315
La réussite d'un objectif.....316
La réputation, les dignités & les titres.....316
 La réputation.....316
 Les dignités.....317
 Les titres.....318
La suite d'un personnage joueur.....323
Les trésors.....326
 Les chefs-d'œuvre &
 les objets supérieurs.....326
 Les consommables supérieurs
 & les trésors encombrants.....328
 Les objets magiques.....329
Les runes.....337
 Les runes d'armure.....337
 Les runes d'arme.....338

AVENTURE EN THÉDAS

LES CHAÎNES INVISIBLES.....340
La moisson bleue.....341
La Route de l'indigo.....341
Blaen dans la grande ville.....348
Le goût de la fête.....355
Répercussions.....361
Organisations.....362
LES CHUTES AUTOMNALES.....363
Et pour quelques dragons de plus.....364
Approchez, approchez !.....366
Bienvenue en Névarra.....371
Que les jeux commencent !.....377
Portés par l'orgueil.....391
Répercussions.....397
LE FIL DES BATAILLES.....398
Où & Quand.....398
Rencontre avec Engar.....399
La prise de Froncastel.....400
Lever une armée.....404
Le champ de bataille.....421
Répercussions.....425
GLOSSAIRE.....426
RÉFÉRENCES DE JEU.....428
INDEX.....434
FEUILLES DE PERSONNAGES.....438