

LE MINI GUIDE OFFICIEL

DRAGON AGE™ II



PRIMA IS AN AUTHORIZED ELECTRONIC ARTS LICENSEE.

BiOWARE™



LE GUIDE OFFICIEL COMPLET

DRAGON AGE™ II



© 2011 Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Xbox and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



BiOWARE™

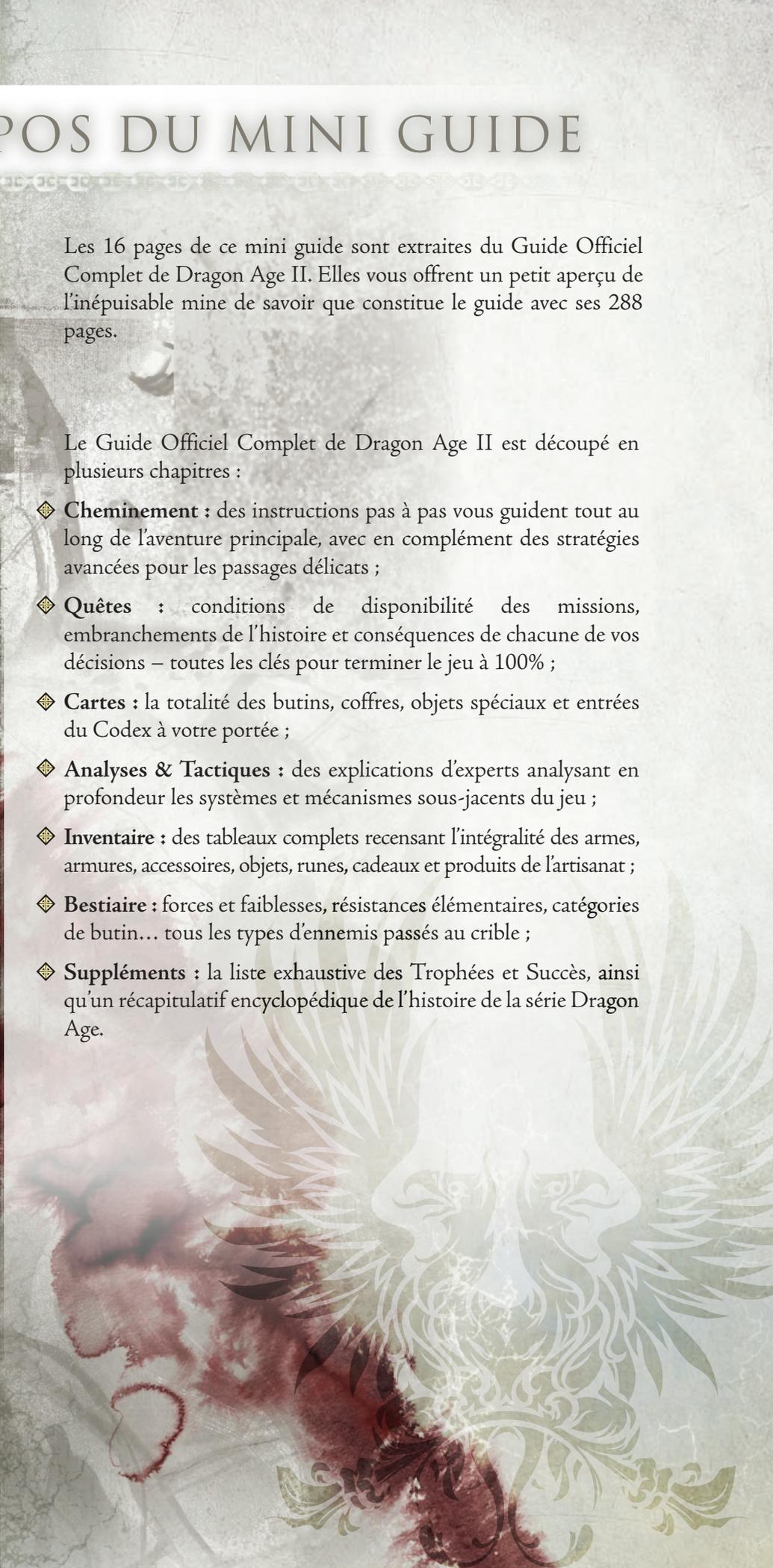


À PROPOS DU MINI GUIDE

Les 16 pages de ce mini guide sont extraites du Guide Officiel Complet de Dragon Age II. Elles vous offrent un petit aperçu de l'inépuisable mine de savoir que constitue le guide avec ses 288 pages.

Le Guide Officiel Complet de Dragon Age II est découpé en plusieurs chapitres :

- ◆ **Cheminement** : des instructions pas à pas vous guident tout au long de l'aventure principale, avec en complément des stratégies avancées pour les passages délicats ;
- ◆ **Quêtes** : conditions de disponibilité des missions, embranchements de l'histoire et conséquences de chacune de vos décisions – toutes les clés pour terminer le jeu à 100% ;
- ◆ **Cartes** : la totalité des butins, coffres, objets spéciaux et entrées du Codex à votre portée ;
- ◆ **Analyses & Tactiques** : des explications d'experts analysant en profondeur les systèmes et mécanismes sous-jacents du jeu ;
- ◆ **Inventaire** : des tableaux complets recensant l'intégralité des armes, armures, accessoires, objets, runes, cadeaux et produits de l'artisanat ;
- ◆ **Bestiaire** : forces et faiblesses, résistances élémentaires, catégories de butin... tous les types d'ennemis passés au crible ;
- ◆ **Suppléments** : la liste exhaustive des Trophées et Succès, ainsi qu'un récapitulatif encyclopédique de l'histoire de la série Dragon Age.



ENCYCLOPÉDIE DE DRAGON AGE



LE CONTINENT DE THÉDAS

ORLAÏS

Réputée pour sa culture et l'extravagance de son aristocratie, la riche et ambitieuse Orlaïs est la nation humaine la plus puissante de Thédas. Sa dirigeante actuelle, l'impératrice Céléne, partage avec le fondateur du royaume, Kordillus Drakan, un même désir d'expansionnisme.

Les berruiers, dont les membres sont majoritairement recrutés parmi les nobles, forment le corps d'élite de l'armée orlésienne. Soumis à un entraînement très rigoureux, ces chevaliers se plient à une discipline de fer et respectent un code d'honneur plus important à leurs yeux que leur propre vie. Dussent-ils manquer à leur devoir, ils préfèrent la mort au déshonneur – leur loyauté envers leur ordre est totale.

Les Orlésiens brillent également dans le domaine de la mode. Les Névarrans et les Marchéens tentent de copier leur style vestimentaire, mais sans réussir à les égaler en terme de goût et d'originalité. Les tenues portées par les Orlésiens traduisent, de façon assez subtile, leur rang social. Ils revêtent parfois en outre des masques très élaborés : ces accessoires, signes d'appartenance à un clan, servent à identifier une famille à la manière d'un blason.

La capitale, Val Royeaux, se glorifie d'abriter l'université d'Orlaïs : cette institution attire les jeunes nobles de tout le continent en leur offrant le meilleur enseignement qui soit. Les professeurs de l'université affichent des idées progressistes et ont à ce titre déjà eu maille à partir avec les représentants de la Chantrie – les tensions entre les deux institutions ne semblent d'ailleurs pas près de s'apaiser.

L'EMPIRE TÉVINTIDE

Alors qu'il s'étendait autrefois sur l'ensemble de Thédas, l'Empire tévintide n'est plus aujourd'hui qu'un petit royaume décadent, centré autour de sa capitale Minrathie au nord du continent. Cette cité légendaire, ancien joyau de l'empire, est gouvernée par une assemblée de puissants mages.

Tévinter est mis au ban des autres nations. Sa noblesse se livre ouvertement à la débauche et l'esclavage y est encore pratiqué. Terre d'accueil des apostats de tous horizons, l'Empire est aussi la plaque tournante du marché noir, de la contrebande et du trafic d'esclaves. Même s'il semble en déclin, il demeure un État militaire de poids ; s'il n'était pas en guerre permanente avec les Qunari, il chercherait sans doute querelle aux nations frontalières du sud.

Appelés inquisiteurs, les mages qui dirigeaient l'Empire du temps de sa gloire avaient la faculté d'infiltrer les rêves des hommes – pouvoir dont ils se servaient pour surveiller et contrôler leurs sujets. Rares sont les mages qui possèdent de nos jours de telles capacités de divination.

L'armée tévintide dispose d'importantes ressources humaines, mais possède surtout deux armes redoutables qui font sa renommée : des éléphants de guerre, importés des jungles du nord-ouest par le biais des colonies côtières ; et les légendaires Titans de Tévinter, trois gigantesques golems autrefois achetés aux nains.

Les Tévintides ont marqué Thédas de leur empreinte, comme en témoignent les ruines de leurs forteresses qui parsèment encore le continent, ou les infrastructures qu'ils ont léguées. L'Empire a également laissé sa trace dans l'imaginaire collectif, de nombreuses légendes circulant aujourd'hui sur la violence et les excès qui le caractérisaient.

FÉRELDEN

Située au sud-est du continent, Férelden est une jeune nation de quelques siècles dont le territoire était autrefois occupé par des tribus barbares et belliqueuses. Encore considéré avec dédain par ses voisins, Férelden a considérablement évolué ces dernières années, au point d'être en passe de devenir une puissance majeure.

Longtemps contrôlé par l'Empire orlésien, Férelden n'a retrouvé son indépendance que récemment ; ses relations avec son ancien occupant restent très tendues. Les Dorsales de givre, qui abritent en leur sein Orzammar, l'un des derniers royaumes nains, font office de frontière naturelle entre les deux nations.

L'évolution de la société féreldienne pourrait être qualifiée d'anarchique. Le désir de liberté des Féreldiens a en effet conduit à la mise en place d'une politique de laisser-faire généralisé qui se ressent dans divers domaines. Si les crimes les plus graves sont rapidement punis, les infractions mineures sont globalement ignorées par les forces de l'ordre, ce qui ne laisse d'autre choix aux citoyens que de se faire justice eux-mêmes. Par ailleurs, n'importe quel commerçant est libre de faire des affaires du moment qu'il s'acquitte de ses taxes ; le développement de maisons de passe ou de jeu est donc largement toléré, voire encouragé.

Lothering et la Voie impériale

Le village de Lothering est situé au nord de l'ancienne forteresse d'Ostagar. Initialement simple comptoir commercial établi près de la Voie impériale et servant aux marchands de Golefalois et Orzammar, la bourgade ne tarda pas à se développer ; ses habitants se firent fermiers et cultivèrent les terres alentour, ce qui permit d'assurer l'autosuffisance du village.

Héritage de l'architecture tévintide, la Voie impériale relie Minrathie à Férelden en traversant Orlaïs. Des milliers d'esclaves furent envoyés dans les carrières de Kirkwall pour y extraire les pierres nécessaires à sa construction – qui ne fut d'ailleurs jamais totalement terminée. Même si plusieurs de ses tronçons tombent aujourd'hui en ruine, la route est encore empruntée par les voyageurs qui veulent échapper aux loups.

INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES

CARTES

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

SUCCÈS & TROPHÉES

ENCYCLOPÉDIE DRAGON AGE

RÉCAPITULATIF





LES MARCHES LIBRES

Les Marches libres sont une congrégation de riches cités-états situées au centre de Thédas. Farouchement indépendants, les différents peuples des Marches ne s'unissent que pour faire front à une menace extérieure. Le cas échéant, les Marchéens peuvent ainsi lever une armée conséquente.

Les Marches libres constituent le véritable grenier de Thédas, ses fermes établies le long des berges du Minantère alimentant en nourriture une grande partie du continent. Osterburg est la plus grande des cités-états ; pour s'y rendre, les visiteurs doivent remonter un canal qui les conduit vers sa majestueuse place centrale.

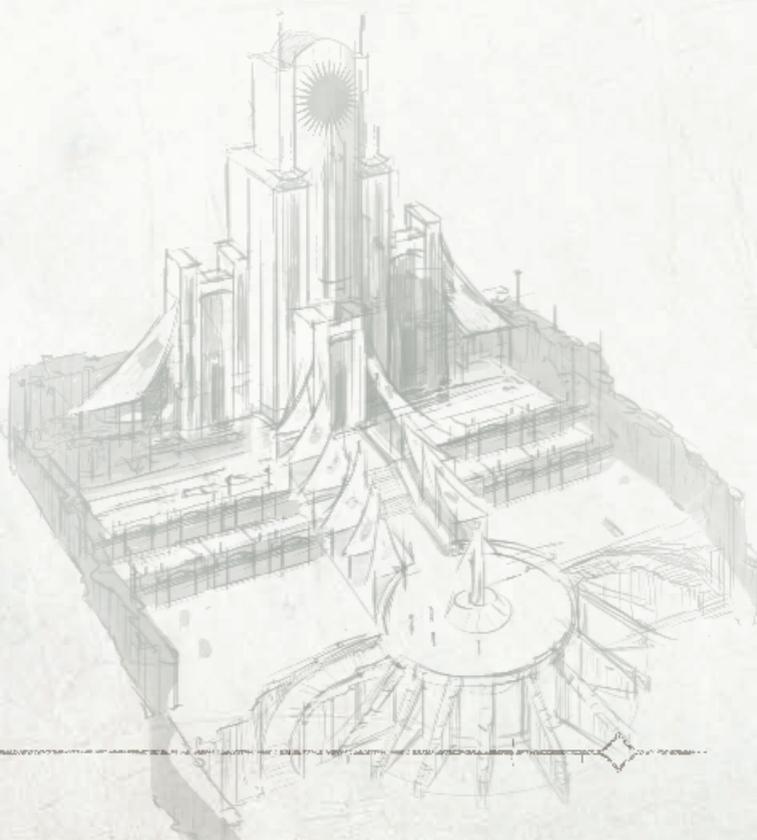
Kirkwall

Autrefois située à la frontière de l'Empire révintide, Kirkwall fut fondée par l'inquisiteur Emérius Krayvan. Dès l'origine, des esclaves elfes y furent déportés pour travailler dans les immenses carrières environnantes. Baptisée depuis lors « Cité des chaînes », Kirkwall devint la plaque tournante du trafic d'esclaves ainsi que la principale destination des prisonniers de guerre. Kirkwall a aujourd'hui rompu avec ce lourd passé pour devenir l'une des villes les plus importantes des Marches libres.

La première chose que l'on remarque depuis un bateau en approche est l'immense mur noir qui donna son nom à la cité. Surplombant l'océan, des sculptures des Anciens dieux sont gravées à flanc de falaise. En dépit des efforts conjugués de la Chantrie et de l'érosion pour les détruire, ces sentinelles profanes continuent à défier le temps et les flots.

Depuis la mer, l'accès à la cité s'effectue via un étroit canal creusé dans la falaise et flanqué de deux colossales statues de bronze, que l'on appelle les

Jumeaux de Kirkwall. En dressant un gigantesque filet de métal entre ces statues et le phare, la ville peut condamner l'unique voie navigable vers le port pour faire payer un droit de passage aux marins.





d'esclave. En bâtissant leur quartier sur les hauteurs de la ville, les anciens maîtres de Kirkwall se pensaient à l'abri de toute menace venant d'en bas ; le soulèvement des esclaves, qui déferlèrent sur la Hauteville pour la mettre à sac, leur donna tort.

LE NÉVARRA

Le Névarra s'est considérablement développé ces deux derniers siècles au point de devenir une puissance capable de rivaliser avec Orlaïs. En sortant vainqueur d'un long conflit avec les Orlésiens, dont l'enjeu était le contrôle d'un important gisement de minerai, le royaume accrût considérablement son prestige et sa richesse.

Sa position centrale sur le continent et le fleuve Minantère – sur lequel est bâtie la ville de Combrelande – sont deux atouts géographiques que le Névarra a su exploiter pour devenir l'une des principales nations commerçantes de Thédas.

Les Névarrans vouent un culte aux plus glorieux de leurs ancêtres, dont ils vont jusqu'à ériger des statues dans les rues. Une de leurs coutumes consiste à embaumer les morts avant de les enfermer dans des tombes grandioses. La lignée des Pentaghast, une illustre famille locale, compte de célèbres chasseurs de dragons qui ont contribué à la quasi-extinction de l'espèce.

LES ANDERFELS

Les Andériens furent les premiers hommes à être confrontés aux engéances – hurlocks et genlocks sont d'ailleurs des termes issus de leur langage. Les terres désolées des Anderfels ont été plusieurs fois ravagées par les Enclins ; on dit qu'elles sont devenues si stériles qu'un cadavre ne peut plus s'y décomposer, faute d'insectes et d'asticots. Les épreuves qu'ils ont endurées ont durci les habitants de ce pays pauvre et excentré ; leurs prêtres sont réputés pour être les plus dévots, et leurs guerriers les plus redoutés de tout le continent.

Les Anderfels, qui ont vu la création des Gardes des ombres lors du premier Enclin, abritent le quartier général de l'ordre, la forteresse de Weisshaupt ; des centaines de soldats y vivent à demeure. Si ailleurs, les Gardes des ombres ne détiennent plus aucun pouvoir politique, ils exercent encore une réelle influence sur les décisions du roi andérien, qui siège à Hossberg, la capitale.

ANTIVA

Appréciée pour la douceur de son climat et ses vins délicieux, Antiva est officiellement dirigée par un monarque, dont la lignée remonte à plusieurs millénaires. En réalité, le pouvoir est détenu par une assemblée de banquiers et de princes marchands. Nation parmi les plus riches du continent, Antiva se sert de ses importantes ressources financières pour résoudre les éventuelles crises diplomatiques.

Antiva possède un autre atout qui la protège de ses voisins mieux que n'importe quelle armée : la Maison des Corbeaux. Les Antivans ne brillent pas sur les champs de bataille, mais ils produisent les assassins les plus craints et efficaces de tout Thédas. Si un général venait à conquérir cette terre, il n'aurait pas le temps de célébrer sa victoire que la mort le frapperait aussitôt, par le biais d'un verre de vin empoisonné, d'une chute malencontreuse depuis un balcon ou d'une dague plantée dans le dos. La réputation des Corbeaux suffit amplement à défendre les frontières et les intérêts de la nation antivane.

La Potence

Afin d'anéantir les derniers espoirs des nouveaux prisonniers qui venaient de débarquer, les inquisiteurs firent ériger des statues d'esclaves torturés à l'entrée de la ville, dans la cour de la Potence. Cette dernière doit son nom aux exécutions quotidiennes dont elle était le théâtre ; les corps des condamnés restaient pendus au gibet pour rappeler aux esclaves qu'ils ne pouvaient espérer d'autre salut que la mort. À peine sortis de la cale d'une galère, les réfugiés férelidiens d'aujourd'hui doivent ressentir le même sentiment de désespoir absolu quand ils aperçoivent la Potence.

La Basseville

Les esclaves étaient jadis parqués dans la Basseville, aujourd'hui havre de la population la plus pauvre de Kirkwall. Véritable dédale de taudis et de ruelles pouilleuses, ce quartier abrite une faune haute en couleur. Un bascloître occupe une partie de la Basseville ; unis dans leur communauté, les elfes qui y résident peinent à oublier l'indignité de leurs conditions de vie.

Les habitants de la Basseville ne se trouvent pas pour autant tout en bas de l'échelle sociale : les plus miséreux parmi les citoyens de Kirkwall et les parias en tous genres vivent dans un réseau de tunnels insalubres qui serpente sous la ville et que l'on nomme communément Sombrevue.

La Hauteville

Les bâtiments de la Hauteville, le quartier de l'élite de Kirkwall, ont encore de quoi impressionner le visiteur – même s'ils ne peuvent rivaliser avec le faste et le luxe insolents qui caractérisaient les habitations locales lorsque le commerce d'esclaves florissait.

Les édifices du Fort et de la Chantrie symbolisent aujourd'hui la nouvelle respectabilité de la cité. Tous deux sont d'anciennes résidences réaménagées qui abritaient autrefois de riches trafiquants

INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES

CARTES

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

SUCCÈS & TROPHÉES

ENCYCLOPÉDIE DRAGON AGE

RÉCAPITULATIF



LES TRÉFONDS

Les Tréfonds sont un vaste réseau de tunnels qui reliaient entre eux les thaigs, les immenses cavernes dans lesquelles les nains construisaient leurs cités. Véritables chefs-d'œuvre d'architecture et d'ingénierie, ces passages souterrains à la géométrie parfaite étaient le fruit de plusieurs siècles de travail ; de colossales statues représentant les Hauts observaient les voyageurs, et de la lave s'écoulait dans des tranchées pour à la fois chauffer et éclairer les galeries.

Ces constructions qui faisaient la fierté des nains sont aujourd'hui perdues pour la plupart. Seuls deux thaigs sont encore habités : Kal-Sharok et Orzammar dans les Dorsales de givre. Face à la menace des engeances, les nains durent en effet se résoudre à fermer leurs routes et à abandonner les précieuses cités qui se trouvaient au-delà. Depuis le premier Enclin, les engeances ne cessent de grignoter le territoire des nains.

PAR VOLLEN

Certains érudits pensent que les premiers hommes de Thédas arrivèrent des forêts de Par Vollen il y a plusieurs millénaires, avant de migrer vers le sud. Au cours de leur séjour sur l'archipel, ils érigèrent des pyramides dont les vestiges sont encore visibles de nos jours.

Il y a trois siècles, en l'an 6:30 de l'acier, les premiers navires de guerre des Qunari accostèrent à Par Vollen. Avec leur puissante artillerie, ces formidables guerriers mirent le pays à feu et à sang sans laisser aucune chance aux autochtones. Les Qunari colonisèrent l'île et y bâtirent Qunandar, une cité imposante réputée pour ses grands dômes et ses aqueducs.

Même s'ils ont été repoussés hors du continent suite aux Marches exaltées, les Qunari ont gardé le contrôle de Par Vollen, qu'ils considèrent comme faisant partie intégrante de leur empire. Depuis qu'ils se sont installés sur l'île, les colons ont semble-t-il quasiment perdu contact avec leur terre natale, située au-delà des mers agitées du nord.

Un autre peuple, connu sous le nom de Fex mais dont on ignore presque tout, habiterait également à Par Vollen.

LE RIVEÏN

Les Riveniens se distinguent des autres humains de Thédas à la fois par leur apparence et par leur culture. Leur peau couleur vert olive est couverte de tatouages et d'ornements dont l'abondance et la complexité reflètent leur rang social ; cette tradition leur a peut-être été transmise par les elfes, avec lesquels ils entretiennent des relations cordiales. La plupart des Riveniens ne professent pas le culte d'Andrasté : certains se sont même convertis à la voie du Qun, la religion des Qunari.

Le Riveïn a payé un lourd tribut à la guerre entre les Qunari et les hommes, dont il fut le principal théâtre militaire sur le continent. Les Qunari furent finalement repoussés vers le nord du pays, et conservèrent cette partie du territoire lors de la signature de l'Edit de Llomeryn. Depuis, leur fief de Kont-aar est en paix avec le reste du Riveïn – on ne trouve nulle part ailleurs à Thédas un tel exemple de cohabitation pacifique entre les deux peuples.

Même si la magie occulte est condamnée par la Chantrie, les Riveniens continuent à vénérer leurs aruspices ; ces femmes sages – que d'aucuns seraient tentés d'appeler sorcières – se laisseraient parfois volontairement posséder par les esprits avec lesquels elles sont capables de communiquer.

SÉHÉRON

Après avoir colonisé l'archipel de Par Vollen, les Qunari ont également cherché à s'établir sur Séhéron. Ils annexèrent ce territoire, alors propriété de l'Empire tévintide, il y a soixante ans ; depuis, les deux belligérants continuent à se disputer son contrôle. À cette situation explosive s'ajoute la présence des Tal-Vashoff, des Qunari ayant rejeté le Qun et qui sèment le désordre au nord de l'île.

La population locale compte un grand nombre d'esclaves elfes qui se sont retournés contre leurs maîtres tévintides après s'être convertis de leur plein gré au dogme du Qun. Les humains qui vivent encore sur l'île se sentent quant à eux abandonnés par l'Empire. Les Qunari considèrent Séhéron comme un territoire à conquérir et à convertir ; dans leur langage, ils qualifient les autochtones de « kabethari » – ce qui signifie littéralement « ceux qui ont besoin d'apprendre ».

LES RACES

INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES

CARTES

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

SUCCÈS & TROPHÉES

ENCYCLOPÉDIE DRAGON AGE

RÉCAPITULATIF



LES HUMAINS

De toutes les races de Thédas, les humains sont les plus nombreux mais aussi les plus divisés. Ils ne se sont unis sous une même bannière qu'à quatre reprises au cours de leur histoire, leur dernière alliance remontant à plusieurs siècles. La religion occupe une place centrale dans la société humaine ; elle est ce qui les distingue le plus des elfes et des nains culturellement parlant. Tandis que les autres espèces déclinent, l'humanité continue de se développer et de prospérer.

Autrefois, les humains vénéraient les Anciens dieux, des dragons qui auraient régné sur Thédas et qui dormiraient maintenant sous terre. Pendant longtemps, les hommes vécurent sous le joug de l'Empire tévintide et de ses seigneurs, des mages noirs appelés inquisiteurs. Ce règne de terreur prit fin lorsqu'une armée barbare venue du sud, menée par Maférath et sa femme, la prophétesse Andrasté, se dressa contre l'Empire.

Andrasté prêcha la parole d'un nouveau dieu unique, le Créateur. Le peuple opprimé finit par se soulever contre ses souverains et le sud de l'Empire tomba entre les mains des envahisseurs. Il fallut la trahison de son propre mari pour stopper Andrasté dans sa Marche exaltée : jaloux de son pouvoir, Maférath la livra au chef de l'Empire qui la condamna au bûcher.

Après la mort d'Andrasté, ses disciples reprirent ses préceptes et répandirent son dogme, jusqu'à donner naissance au Cantique de la Lumière. Il est dit que le Créateur reviendra parmi les hommes lorsque cet évangile sera chanté depuis les quatre coins du monde – ce qui a valu au culte d'Andrasté le nom de Chantrie. Les Andrastéens furent persécutés jusqu'à la conversion de l'empereur Drakan d'Orlaïs, qui se lança dans une guerre de conquête pour imposer sa nouvelle religion. Aujourd'hui, la Chantrie s'est propagée à l'ensemble des hommes sur tout le continent.



LES NAINS

Peuple vaillant et fier, les nains se caractérisent sur le plan physique par leur petite taille, leur corpulence et leur robuste constitution – les maladies et autres épidémies semblent en effet les épargner. Mais le fait qu'ils soient en première ligne dans la guerre contre les éngéances les a considérablement affaiblis : une faible natalité, combinée aux pertes dues aux combats, font que la population naine diminue progressivement depuis presque mille ans.

Leur volonté inébranlable est à la fois leur atout et leur faille. Elle leur a permis de survivre malgré l'adversité des conditions et d'atteindre un niveau de développement technologique inégalé – mis à part peut-être par les Qunari. Néanmoins, leur grand respect des traditions s'accompagne d'un refus du changement qui a figé leur société dans un système de caste rigide et archaïque selon lequel le destin de chaque individu est déterminé par sa naissance. Les victimes de cette structure sont les parias, des bandits ou descendants de criminels mis au ban de la communauté. La plupart d'entre eux finissent par intégrer le Carta, une puissante et redoutable mafia.

S'ils n'ont ni dieu ni religion, les nains nouent un lien intime et quasi mystique avec la roche qui les abrite ; ils lui rendent grâce pour la protection et les trésors qu'elle leur offre. Crainte et respectée, la Pierre est à leurs yeux une entité vivante, dont ils se considèrent d'ailleurs comme les enfants.

Les nains vouent également un culte aux plus illustres de leurs ancêtres, qu'ils appellent les Hauts ; sont ainsi honorés les individus ayant accompli dans leur vie des actes exceptionnels. Cette consécration suprême transcende le système des castes et n'est pas réservée aux seuls guerriers : certains des Hauts les plus glorieux étaient forgerons ou artisans. À sa mort, il est dit qu'un Haut rejoint la pierre au plus profond de la montagne. Dans le thaig d'Orzammarr, de gigantesques statues de Hauts soutiennent le plafond de la caverne.

LES ELFES

Les elfes sont les premiers habitants de Thédas. Du temps de leur splendeur, ils étaient immortels et vivaient en harmonie avec la nature. Avec l'arrivée des shemlen, les hommes venus du nord, les grandes forêts ne tardèrent pas à céder la place aux villes. Pour les elfes, ces créatures pitoyables à la vie éphémère n'étaient rien de plus que des êtres nuisibles. Plus inquiétant encore, à leur contact, les elfes s'affaiblissaient : ils contractaient des maladies, vieillissaient et finissaient par mourir eux aussi. Acculés, les elfes se retirèrent dans leur domaine d'Elvhenan et coupèrent tout contact avec les hommes qui poursuivaient leur expansion.

L'Empire tévintide prit prétexte de l'isolationnisme des elfes pour leur déclarer la guerre. Assiégée, la légendaire cité elfe d'Arlathan résista pendant six années, jusqu'à ce que les inquisiteurs aient recours à un puissant rituel de magie noire pour l'anéantir tout entière en l'engloutissant sous terre. Les survivants furent réduits en esclavage, et toute trace de l'ancienne culture des elfes disparut à jamais.

Même s'ils recouvrèrent leur liberté après la chute de l'Empire, le ver était dans le fruit : les elfes avaient perdu leur immortalité et leurs coutumes ancestrales. Ils tentèrent de rebâtir une nation en Dalatie, mais leurs cultes païens les désignèrent à la vindicte de la Chantrie, qui lança à leur encontre une Marche exaltée. À nouveau vaincus, les elfes se divisèrent. Une partie d'entre eux, les Dalatiens, choisirent l'exil et errent depuis sur le continent, en continuant de célébrer leurs dieux et en tâchant de préserver leurs traditions. Les autres se résignèrent à leur sort et vivent depuis parmi les humains en tant qu'elfes des cités : des citoyens de seconde classe, domestiques ou ouvriers qui semblent avoir oublié le peuple fier qu'ils étaient autrefois.



LES QUNARI

Colosses à la peau de bronze venant d'un pays situé au-delà des océans nordiques, les Qunari sont un peuple mystérieux et technologiquement avancé. Ils abordèrent le rivage de Par Vollen dans des vaisseaux de guerre et se lancèrent aussitôt à la conquête du continent. Le Rivein puis Séhéron furent les premières victimes de leurs canons et de leur redoutable organisation militaire. Profitant de l'effet de surprise, les Qunari n'eurent aucun mal à percer les défenses des humains. Pendant dix ans, période connue sous le nom de Première guerre qunari, ils gagnèrent de nouvelles terres sans rencontrer de réelle résistance.

En l'an 7:25 des tempêtes, les hommes formèrent une coalition d'une ampleur jamais vue depuis le dernier Enclin et entamèrent une Marche exaltée contre ces nouveaux ennemis. Le Cercle des mages joua un rôle décisif dans la bataille, les mages réussissant à contrer l'artillerie qunari avec leurs boules de feu. En l'an 7:84 des tempêtes, les envahisseurs, très affaiblis, acceptèrent d'engager des pourparlers. Toutes les armées, à l'exception de celle de l'Empire tévintide, se réunirent à Llomerryn et signèrent un traité de paix.

Le Qun

Les ancêtres des Qunari – appelés kossith – connurent une histoire violente et mouvementée jusqu'à ce que le prophète Koslun les convertisse au Qun (qui leur donna leur nom). Les préceptes de ce dogme religieux et philosophique firent de la société qunari un modèle d'ordre et d'efficacité. La stabilité de la communauté reposant sur son unité, le système ne tolère aucun pluralisme.

Le concept de famille est étranger aux Qunari. Les couples ne sont formés que dans un but purement reproducteur, et les enfants sont confiés à des prêtres qui se chargent de les élever et de les instruire. À l'âge de douze ans, les jeunes Qunari se voient attribuer une fonction, déterminée par leurs capacités, qu'ils remplissent ensuite toute leur vie durant. Seuls les hommes peuvent devenir des guerriers, les femmes étant orientées vers des tâches administratives.

Le Qun considère la magie comme une influence corruptrice, susceptible de détourner les Qunari de leurs devoirs. Mais chacun devant trouver sa place dans la société, les individus présentant une affinité avec la magie sont acceptés ; surnommés les Saarebas, ils sont placés sous la surveillance d'un Arvaarad. S'ils sont reconnus coupables d'avoir pratiqué la magie interdite, on leur coupe la langue pour les empêcher de corrompre leurs condisciples.

Pour les Qunari, l'humanité est une race inférieure qui gagnerait à suivre les préceptes du Qun. Aux yeux des humains, les Qunari sont des fanatiques qui bafouent les libertés individuelles. Même si une paix fragile règne pour le moment entre les deux peuples, de nouveaux heurts sont à prévoir : le Qun est une doctrine implacable qui ne souffre aucun compromis.



- INTRODUCTION
- CHEMINEMENT
- QUÊTES
- CARTES
- ANALYSES & TACTIQUES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- SUPPLÉMENT
- SUCCÈS & TROPHÉES
- ENCYCLOPÉDIE DRAGON AGE
- RÉCAPITULATIF

NATURE ET HISTOIRE DE THÉDAS

ENGEANCES ET ENCLIN

Les engeances sont des bêtes corrompues qui grouillent dans les Tréfonds et sèment le chaos lorsqu'elles sortent à la surface. Féroces et brutales, ces créatures font peser une lourde menace sur l'ensemble des peuples de Thédas.

Depuis les profondeurs terrestres, les Anciens dieux lancent des appels durant leur sommeil. Les engeances les entendent et partent à leur recherche en creusant toujours plus loin. Leur activité finit par réveiller un Ancien dieu, qui se retrouve corrompu lui aussi. Ainsi s'éveille l'archidémon, un dragon géant capable de diriger la horde en communiquant avec elle par l'esprit.

Lors d'un Enclin, les engeances s'organisent en véritables hordes sous la férule d'un archidémon. Des milliers de ces créatures sont vomies des entrailles terrestres et déferlent à la surface, détruisant toute forme de vie et infectant tout sur leur passage.



Les engeances amènent avec elles la corruption. Leur sang empoisonne le sol et la végétation. Les êtres vivants contaminés par la souillure sont pris de folie et subissent d'horribles mutations physiques avant de succomber.

Les Gardes des ombres ont découvert ce qu'il advient des femmes capturées par les engeances. Celles qui survivent aux horribles mutations causées par la souillure deviennent des créatures difformes appelées mères couveuses. Chacune produit un type d'engeance spécifique : les humaines engendrent des hurlocks, les naines des genlocks, les elfes des hurleurs et les Qunari des ogres.

Les engeances seraient apparues pour punir les hommes de leur arrogance. Le Cantique de la Lumière raconte que les inquisiteurs de l'Empire tévintide ouvrirent un portail magique menant à la Cité d'Or, la demeure du Créateur située au cœur de l'Immatériel. Mais ils souillèrent ce lieu sacré à l'instant même où ils y pénétrèrent. Pris de colère, le Créateur les transforma en créatures ténébreuses et les refoula sous terre, avant de se détourner des hommes.



LA MAGIE

La magie désigne les effets surnaturels que peuvent produire les mages en lançant des sorts. Sa maîtrise nécessite un long apprentissage et une discipline rigoureuse, en plus de certaines prédispositions.

Les personnes présentant des affinités avec la magie se font rares. Généralement héréditaire, un tel potentiel peut rester latent à moins qu'il ne soit révélé par un mage confirmé. Les mages tirent leur énergie (ou mana) directement de l'Immatériel, le monde des esprits ; après avoir canalisé cette énergie, ils l'utilisent pour pratiquer leur art et lancer des sorts.

LE LYRIUM

Le lyrium est un matériau très précieux – sa valeur dépasse celle de l'argentite et du véridium – qui possède plusieurs applications relatives à la magie. Hautement toxique sous sa forme originelle, le minerai doit être raffiné afin de réduire sa nocivité. Les gisements de lyrium sont exploités par les nains, qui présentent une résistance naturelle à ses effets secondaires. Malgré les précautions qui entourent son utilisation, de nombreux cas de folie et de décès dus au lyrium ont été recensés.

Les forgerons nains doivent l'essentiel de leur réputation à leur capacité à allier le lyrium à l'acier. Le lyrium est également utilisé pour produire des enchantements, ainsi que par la branche des Formori du Cercle des mages. Dilué sous forme liquide, il permet d'augmenter la mana des mages en renforçant leur lien avec l'Immatériel. Même les templiers en consommeraient dans le but de s'immuniser contre la magie.



LA MAGIE INTERDITE

La magie du sang consiste à puiser l'énergie magique dans la force vitale, et plus précisément dans le sang, plutôt que dans l'Immatériel. Autrefois, les inquisiteurs tévintides sacrifiaient des groupes d'esclaves dans le seul but d'augmenter artificiellement la puissance de leurs sortilèges.

Les inquisiteurs découvrirent certains sorts que seul le sang rendait possibles. Le mage peut utiliser le sang comme vecteur pour prélever de l'énergie dans la conscience d'autrui, pénétrer ses rêves et même prendre le contrôle de son esprit. La magie du sang permet également de faire entrer des démons dans le monde réel.

Depuis la création du Cercle des mages, la magie du sang est strictement prohibée – la Chantrie jugeant à juste titre qu'elle risque de corrompre même les individus animés des meilleures intentions.



MALÉFICIEUX ET APOSTATS

Sont appelés apostats les mages qui échappent au contrôle du Cercle, et maléficiens ceux pratiquant la magie interdite. Même s'ils ne recourent pas à la magie du sang, les apostats sont jugés dangereux car susceptibles de devenir la proie d'un démon. Ils sont donc traqués par le bras armé de la Chantrie, les templiers, dont le but est de les ramener de gré ou de force dans le giron du Cercle. Ironie du sort, cette chasse à l'homme conduit parfois les mages errants à se tourner vers la magie interdite pour échapper à leurs poursuivants.

Il existe encore dans des endroits reculés plusieurs exemples de pratique illégale de la magie, souvent liée à la perpétuation de traditions ancestrales : sorciers, shamans, alchimistes, ermites ou encore archivistes dalatiens sont techniquement des mages qui officient en dehors de la tutelle du Cercle. Se sachant considérés de facto comme des apostats – voire des maléficiens – par la Chantrie, ils cultivent la discrétion et vivent reclus. La population les regarde également avec méfiance : les histoires, véridiques ou non, d'apostats devenus fous après avoir été tourmentés par des démons sont légion.

INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES

CARTES

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

SUCCÈS & TROPHÉES

ENCYCLOPÉDIE DRAGON AGE

RÉCAPITULATIF



L'IMMATÉRIEL

Séparé du monde réel par le Voile, l'Immatériel est le royaume des rêves et des esprits, et à ce titre la source de toute magie. Dénués de l'étincelle de vie qui leur permettrait de créer, les esprits modifient sans cesse l'architecture de leur univers en fonction de ce qu'ils perçoivent du nôtre. À l'aide de lyrium, un mage est capable d'explorer consciemment l'Immatériel – au risque toutefois que son esprit reste définitivement déconnecté de son corps. Tandis que la plupart des mortels oublient tout à leur réveil de leur séjour dans le monde des rêves, les mages sont condamnés à s'en rappeler chaque instant.

La Cité Noire, la demeure qu'a abandonnée le Créateur après qu'elle fut souillée par les inquisiteurs tévintides, est visible depuis n'importe quel endroit de l'Immatériel ; lointaine et proche à la fois, elle semble à jamais inaccessible.

ESPRITS ET DÉMONS

Les esprits seraient les premiers enfants du Créateur ; beaux mais imparfaits, ils hantent les rêves et les cauchemars des mortels. Les esprits de courage, de compassion, de justice, de foi et d'espoir nourrissent et fortifient l'âme de leurs hôtes, leur apportant parfois illuminations et révélations divines.

Chacune des cinq catégories d'esprits bienveillants trouve son double maléfique dans l'Immatériel. Jaloux des habitants du monde réel, ces « démons » sont la raison de la méfiance et de la crainte qu'inspirent les mages.

Les seigneurs tévintides utilisaient autrefois les services des démons pour combattre leurs ennemis. Ces temps sont désormais révolus, mais n'importe quel mage, à cause de son lien avec l'Immatériel, constitue de nos jours le vecteur privilégié par lequel un démon est susceptible de traverser le Voile.

Pour peu qu'ils réussissent à piéger les mortels dont les esprits errent dans l'Immatériel, un simple rêve peut leur suffire pour franchir le Voile. Les démons se nourrissent de certaines émotions négatives – la colère, la paresse, la faim, le désir et l'orgueil – qui déterminent leur apparence quand ils se manifestent.

On appelle « abomination » un démon qui s'est emparé d'un mage. Dotée d'une puissance colossale, cette créature incontrôlable est animée par une soif de destruction insatiable. Le Cercle des mages a précisément été créé pour éviter que de telles monstruosité ne puissent se répandre.

LES DEVICES

Pour faciliter le commerce international, la puissante guilde des marchands nains établit un cahier des charges précis – que l'ensemble des nations respectèrent sans tarder – normalisant la fabrication des pièces, dont la taille et la qualité variaient sinon considérablement selon la région. Ainsi toutes les nations de Thédas utilisent aujourd'hui le même système monétaire, même si les noms des pièces changent parfois d'un pays à un autre. Les pièces de monnaie sont frappées dans trois métaux différents – cuivre, argent et or ; cent pièces de cuivre valent une pièce d'argent, et cent pièces d'argent valent une pièce d'or.

MÉTAL	NOM FÉRELDIEN	NOM ORLÉSIEEN	VALEUR
1 pièce d'or	1 souverain	1 monarque	100 pièces d'argent
1 pièce d'argent	1 pièce d'argent	1 couronne	100 pièces de cuivre
1 pièce de cuivre	1 pièce de cuivre	1 sou	-

LE CONCLAVE

À l'époque où Férelden était divisé entre plusieurs tribus barbares, leurs chefs (ou banns) se réunissaient en conclave chaque fois qu'une crise majeure nécessitait une action commune. Une trêve était déclarée pour l'occasion, et la sécurité de chaque bann était garantie jusqu'à la fin de l'assemblée.

Au cours de ces réunions, les banns ont ainsi décidé de se soulever contre l'Empire, de repousser les loups-garous, ou encore de se joindre au combat de Maférath et Andrasté. La tradition a perduré après l'instauration de la royauté ; de nos jours, le conclave fait office d'assemblée législative et joue le rôle de contre-pouvoir.

Depuis le couronnement du premier roi de Férelden, les conclaves se tiennent exclusivement à Dénérim. Sous le règne du roi Maric, l'assemblée se réunissait une fois par saison, contre une moyenne d'une fois l'an auparavant. La plupart des familles nobles ont fait l'acquisition d'un domaine, dans lequel ils résident avec leur entourage chaque fois qu'ils se rendent dans la capitale.

LE CALENDRIER

Selon le calendrier de la Chantrie, l'action de Dragon Age II se déroule en l'an 9:30 du dragon, autrement dit durant la trentième année de la neuvième ère. Chaque ère dure cent ans. Le nom de l'ère suivante est choisi par la Divine sur les conseils des érudits chantristes, lors de la 99^{ème} année de l'ère en cours. Ce choix est censé augurer de l'avenir ; ainsi, l'ère actuelle doit son nom à l'apparition-surprise d'un dragon-sire, une espèce que l'on pensait éteinte – cet évènement serait annonciateur de changements violents et radicaux.

ÈRE	PRÉSAGE
DIVINE	Fondation de la Chantrie ; couronnement de Justinia I, la première Divine.
GLOIRES	Mort de l'archidémon et fin du second Enclin.
TOURS	Achèvement de la construction de la Grande cathédrale d'Orlaïs.
TÉNÉBRES	Marche exaltée contre l'Empire révéntide.
EXALTÉS	Fin des Marches exaltées.
ACIER	Assassinat de la reine d'Antiva, empalée sur quatre épées.
TEMPÊTES	Nouvelle Marche exaltée contre les Qunari.
BONTÉS	Naissance des jumeaux du dirigeant d'Orlaïs.
DRAGON	Apparition d'un dragon-sire au-dessus des Dorsales.

INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES

CARTES

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

SUCCÈS & TROPHÉES

ENCYCLOPÉDIE DRAGON AGE

RÉCAPITULATIF

GROUPES ET ORGANISATIONS

LA CHANTRIE ET LES TEMPLIERS

La Chantrie est la principale religion de l'espèce humaine. Elle fut fondée par les disciples de la prophétesse Andrasté, qui prêchèrent sa parole après sa mort. Les Andrastiens ne reconnaissent qu'un seul dieu, le Créateur ; ils le vénèrent dans l'espoir qu'Il pardonne un jour leurs péchés aux hommes. Les enseignements de la prophétesse sont rapportés sous forme de prières, chants et paraboles, dans le Cantique de la Lumière.



Andrasté fut condamnée au bûcher par l'archonte Hessarian, chef de l'Empire tévintide. Pris de honte et de remords quand il la vit au milieu des flammes, il la passa au fil de l'épée pour abréger ses souffrances ; son arme symbolise aujourd'hui la pitié dans l'iconographie chantriste. Pour racheter ses fautes, l'archonte autorisa la pratique du culte du Créateur. L'empereur orlésien Kordillus Drakan le propagea ensuite sur l'ensemble du continent et créa la première Chantrie.

Selon le dogme chantriste, l'humanité aurait failli à plusieurs reprises envers le Créateur : d'abord en idolâtrant les Anciens dieux, puis en pratiquant la magie interdite et enfin en souillant Sa demeure sacrée par l'intermédiaire des inquisiteurs. Dès lors, le Créateur se serait détourné de l'humanité, la laissant seule face aux engeances qui incarnent son châtimeur divin. Il est dit que les hommes obtiendront le salut lorsque le Cantique de la Lumière sera chanté aux quatre coins du monde.

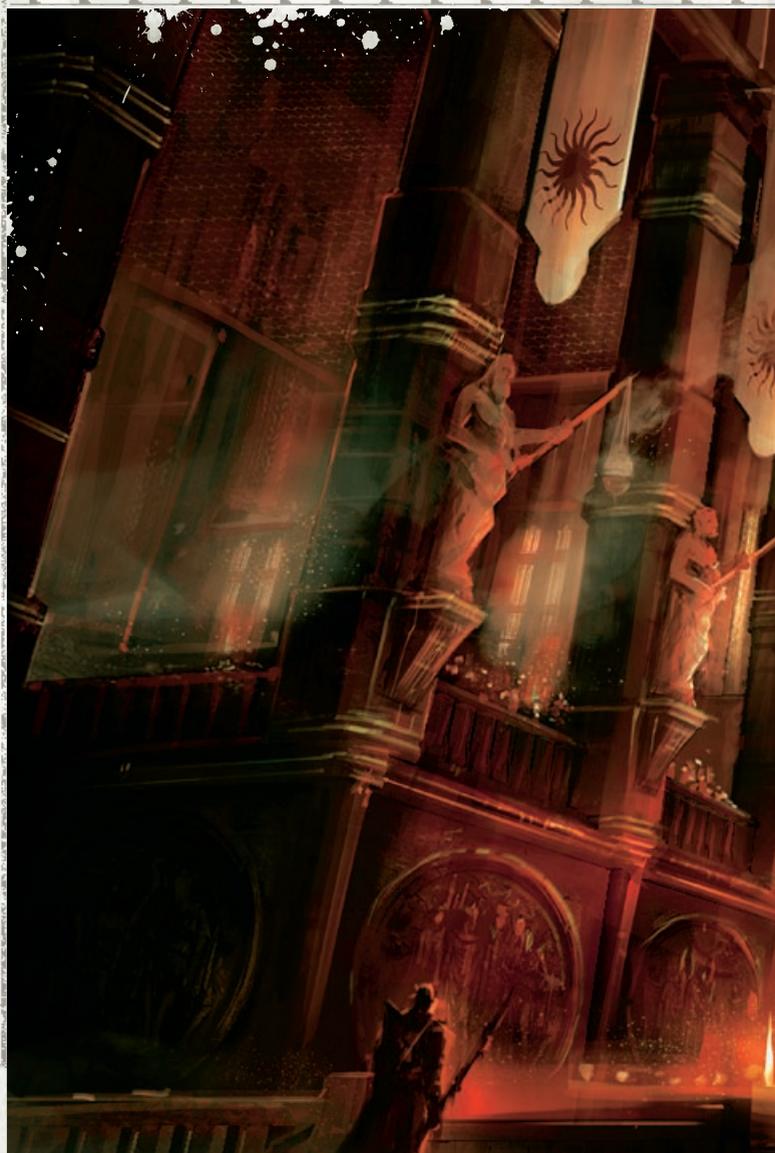
Dans le but de trouver cette rédemption finale, les Andrastéens ont fait acte de prosélytisme et répandu la bonne parole du Créateur sur tout le continent – allant parfois jusqu'à convertir de nouveaux fidèles par la force. Pour mieux lutter contre l'hérésie et traquer les apostats, la Chantrie s'est dotée d'un bras armé, l'ordre des templiers, dont l'emblème est une épée enflammée.

La Divine, chef attitrée de la Chantrie, siège dans la Grande cathédrale de Val Royeaux. Après elle viennent les Grandes prêtresses, qui dirigent les églises des cités les plus importantes et représentent la plus haute autorité religieuse à l'échelle régionale. Seules des femmes pouvant devenir prêtresses par respect pour Andrasté, les hommes doivent se contenter du statut d'érudit ou entrer dans l'ordre des templiers s'ils ont reçu une instruction militaire adéquate.



La Chantrie occupe une place centrale dans la société humaine : le moindre village compte au moins un temple en son sein. Elle rend divers services à la communauté, en s'occupant des malades, en distribuant des aumônes aux pauvres ou en offrant l'hospitalité aux voyageurs. Ses prêtresses jouent également le rôle d'écrivains publics.

La sphère d'influence de la Chantrie s'étend jusqu'aux classes dominantes et aux dirigeants des nations. Au cours de l'histoire, la Chantrie a été à l'origine de plusieurs guerres saintes connues sous le nom de Marches exaltées. Ces croisades mobilisèrent des milliers de fidèles unis contre les hérétiques et les ennemis du culte ; les Qunari furent les cibles de la dernière Marche exaltée.



LE CERCLE DES MAGES

Selon la Chantrie, la magie doit servir l'homme et non l'asservir. Le Cercle des mages fut créé afin d'encadrer et sécuriser son utilisation, en surveillant au plus près ceux qui la pratiquent. Dès qu'ils se découvrent une affinité pour la magie (les mages révèlent généralement leur potentiel avant l'adolescence), les individus concernés sont appelés à se rendre dans la tour du Cercle la plus proche. Les mages officiant en dehors de l'autorité du Cercle sont qualifiés d'apostats que la Chantrie cherche à remettre dans le droit chemin. Les maléficiens, des mages qui explorent les arcanes de la magie du sang, sont quant à eux traqués sans pitié par les templiers.

Même lorsqu'ils agissent dans un cadre légal, les mages doivent faire preuve d'une extrême prudence : à la moindre faiblesse d'un des leurs, les membres d'un Cercle peuvent être privés de leurs droits et victimes de représailles de la part des templiers ; ces derniers montent la garde dans chaque tour, à l'affût de toute utilisation de magie interdite. Malgré tout, la plupart des mages regardent la présence des templiers comme un mal nécessaire.

À la tête de chaque Cercle se trouve un Premier enchanteur. Nommé à vie, il a officiellement pour charge de désigner son successeur, même si en pratique il se contente souvent de suivre les recommandations des templiers. Réunis dans le Collège des mages à Combrelande, les Premiers enchanteurs élisent un Grand enchanteur, qui siège dans la Grande cathédrale de Val Royeaux en tant que conseiller de la Divine.

LES APAISÉS

À l'issue de leur formation, les apprentis du Cercle des mages doivent passer l'épreuve de Confrontation afin de prouver leur capacité à résister aux démons. De témoins, les templiers qui assistent au rituel peuvent à tout moment se transformer en bourreaux : la mort attend en effet ceux qui échouent à ce test décisif. Les disciples qui ne présentent pas les garanties suffisantes, ou ceux qui en font la demande, accomplissent à la place le Rite de l'apaisement.

Le Rite de l'apaisement coupe le lien qui relie l'apprenti à l'Immatériel, éliminant ainsi tout risque qu'il devienne la proie d'un démon. Mais cette opération le prive de ses émotions en même temps que de ses capacités magiques. Incapables de rêver ou de désirer, mais dotés d'une faculté de concentration hors norme, les Apaisés se consacrent généralement à la création d'objets enchantés, une tâche fastidieuse dans laquelle ils excellent ; les Formari ne comptent dans leur rang que des Apaisés.

INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES

CARTES

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

SUCCÈS & TROPHÉES

ENCYCLOPÉDIE DRAGON AGE

RÉCAPITULATIF



LES GARDES DES OMBRES

Les Gardes des ombres ont voué leur vie à l'éradication des engeances. La plupart des informations que l'on connaît sur elles, et notamment sur leur mode de reproduction, ont été collectées par ces guerriers suite à des incursions dans les Tréfonds. Les Gardes des ombres ressentent la présence des engeances, qu'ils savent combattre mieux que quiconque ; ils sont les seuls à pouvoir mettre fin aux Enclins en terrassant les archidémons.

Jadis, les nations de Thédas célébraient la Garde des ombres : les dons de vivres et d'équipement, mais aussi les volontaires affluaient vers la forteresse de Weisshaupt, qui abritait des milliers d'hommes et un escadron de griffons prêts au combat. Même s'il est encore respecté, et parfois craint, l'ordre a depuis perdu de son prestige, surtout dans les pays qui ont été épargnés par les engeances ces derniers siècles. Son influence demeure néanmoins intacte dans les Anderfels ; c'est dans cette contrée reculée que d'anciens soldats de l'Empire fondèrent la Garde, en se jurant de débarrasser le continent des engeances.

Les Gardes des ombres n'accueillent dans leurs rangs que des individus dotés d'une volonté de fer et rompus au combat. Dans certaines circonstances, un commandeur de la garde peut invoquer le droit de conscription pour enrôler qui bon lui semble. Le rituel d'intronisation de la Garde représente également le dernier espoir des personnes qui viennent d'être corrompues par la souillure des engeances.



Les postulants sont forcés de se soumettre à la cérémonie de l'Union, un rituel qui implique de boire une décoction faite à base de sang d'engeance. Ceux qui survivent à cette douloureuse épreuve se retrouvent dès lors étroitement liés aux engeances, tout en devenant paradoxalement immunisés contre leur souillure ; ce lien leur permet de sentir la présence de la horde et d'entendre les appels de l'archidémon. Le poison finit toutefois par tuer les Gardes des ombres dans les trente années qui suivent leur Union, même si la plupart d'entre eux choisissent de mourir au combat en se rendant dans les Tréfonds – ce qui explique pourquoi les nains leur témoignent autant de respect.

Un archidémon ne peut pas être tué par une personne ordinaire : chaque fois que son corps est détruit, son esprit se réincarne en effet dans la créature corrompue la plus proche. En tant que porteurs de la souillure des engeances, les Gardes des ombres peuvent toutefois accueillir et piéger dans leur propre corps l'âme de l'archidémon à qui ils viennent de porter le coup de grâce – cette opération tue le Garde et son hôte en même temps qu'elle met fin à l'Enclin.

« Gagne la guerre. Préserve la paix. Ne recule devant aucun sacrifice. »
Telle est la devise de la Garde des ombres.



LES CORBEAUX ANTIVANS

En temps normal, un accident mortel ou une disparition mystérieuse suscitent toujours des interrogations. Pas à Antiva, où l'on montrera immédiatement du doigt la Maison des Corbeaux. Cette guilde d'assassins doit son succès à la cruelle efficacité de ses agents de l'ombre, versés dès leur plus jeune âge dans l'art de tuer.

La prospérité des Corbeaux repose sur leur sinistre réputation, qu'ils s'efforcent de protéger à tout prix en tenant le moindre de leurs engagements. Selon leur code d'honneur, les assassins qui n'ont pas rempli leur contrat paient leur échec de leur vie. Le bruit court cependant qu'un d'entre eux aurait fait défection après avoir failli à sa mission, échappant depuis à la vindicte de ses maîtres.



INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES

CARTES

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

SUCCÈS & TROPHÉES

ENCYCLOPÉDIE DRAGON AGE

RÉCAPITULATIF



LA FELICISIMA ARMADA

Opérant depuis la ville côtière de Llomeryn, les pirates de la Mer d'écume, plus connus sous le nom d'écumeurs, prenaient jadis pour cible les bateaux de commerce maritime dans la baie du Rialto. Lorsque l'invasion qunari mit en péril leur activité, ils prirent la décision de s'allier officiellement aux armées humaines et formèrent la redoutable Felicisima Armada – cet amalgame douteux de contrebandiers, corsaires et crapules en tous genres représentait alors la première puissance navale au monde. Spécialistes de la furtivité et de la feinte, les écumeurs réussirent de nombreux coups d'éclat, allant même jusqu'à lancer des assauts frontaux contre Par Vollen. De nos jours, les marchands regrettent que l'Armada n'ait pas été démantelée à l'issue de la guerre ; ses chefs ayant découvert les vertus du travail en équipe, l'organisation criminelle est plus puissante que jamais.



INDISPENSABLE

LE GUIDE 100% COMPLET DE DRAGON AGE II



◆ **UN CHEMINEMENT ULTRA-FONCTIONNEL**
Des instructions claires et sur mesure vous guident de manière optimale à travers l'aventure principale.

◆ **LA TOTALITÉ DES CARTES**
Des cartes détaillées dévoilent l'emplacement de tous les butins, coffres verrouillés et objets rares.

◆ **AU CŒUR DE L'HISTOIRE**
Une plongée fascinante dans l'univers de la série, avec un résumé complet de l'intrigue et une encyclopédie de Dragon Age.

UNE MINE DE BONUS
Au menu, 16 pages pleines de surprises exclusives et d'illustrations inédites.

◆ **LES QUÊTES PASSÉES AU CRIBLE**
Conditions d'accès des missions, embranchements de l'histoire et répercussions de chacun de vos choix — tout ce que vous devez savoir pour finir le jeu à 100%.

◆ **DES ANALYSES APPROFONDIES**
Attributs, talents, sorts, système de menace, altérations d'état, combinaisons interclasse... percez tous les secrets du gameplay pour une efficacité maximale.

◆ **UN INVENTAIRE EXHAUSTIF**
Découvrez comment mettre la main sur l'intégralité des objets : armes, armures, accessoires, cadeaux ou encore ingrédients d'artisanat.

◆ **LES ENNEMIS À LA MOULINETTE**
Le Bestiaire examine chaque créature hostile, en révélant pour chacune son comportement, ses points faibles, ses affinités élémentaires et ses butins.

AUCUNE RÉVÉLATION INUTILE,
LA POLITIQUE ANTI-SPOILER PAR PIGGYBACK

CONÇU POUR LES VERSIONS
XBOX 360®, PLAYSTATION®3 ET
PC DE DRAGON AGE II

© 2011 Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Xbox and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

