

ADAMANTE

LES CONTRÉES PERDUES



d20
OGL

TABLE DES MATIÈRES

Quelques mots sur Adamante	1
De quoi avez-vous besoin pour jouer?	1
Histoire d'Adamante	2
Imbolh le Maudit	2
La chute impériale	2
L'ultime bataille	2
Les terres perdues	3
Reconquête	3
Le temps des chasseurs	3
Un peu de géopolitique	4
Les races d'Adamante	4
Les cités-états d'Adamante	4
Les armées	4
La religion	4
Les guildes marchandes	5
Les mercenaires	5
Les chasseurs	5
Tour d'horizon d'Adamante	5
Kiraz et Shorkyne	5
Tharda	6
Dalkesh et Lothrim	6
Kaldor	6
Valinor	6
Orbaal et Chybizza	7
Trandore et Solham	7
Thétis	7
Argul	7
Lusilith	8
Les cités naines	8
Les royaumes sylvestres	8
Athilantia	8
Albyor	8
A l'aventure compagnons!	9
Nom du héros	9
Races	9
Humain	9
Elfe	9
Nain	9
Demi-orque	10
Halfeling	10
Gnome	10
Classes	11
Combattant	11
Prêtre	11
Magicien	12
Voleur	13
Rôdeur	13
Paladin	14
Barde	14
Dé et points de vie	14
Alignement	15
Niveau et points d'expérience	16
Caractéristiques	16
Initiative	16
Classe d'Armure	17
Talents	17
Équipement	19
Sortilèges et Rituels	20
Règles de jeu	22
Test de caractéristique	22
Test de talent	22
Combat	22
Magie	23
Prières	23
Bestiaire	24
L'Auberge du Fier Chevalier Baltus	25
Convoi pour la peur (scénario)	26
Fiche de personnage	
Personnages prêtirés	

QUELQUES MOTS

SUR ADAMANTE...

ADAMANTE LES CONTRÉES PERDUES est un jeu de rôle amateur médiéval fantastique.

Le thème principal de ce jeu est la reconquête et la redécouverte par les peuples libres - humains, elfes, nains, gnomes - de contrées tombées aux mains des peuples mauvais - orcs, gobelins et autres monstres. - à la suite d'une grande guerre du temps passé.

Ce jeu utilise une version simplifiée et adaptée des règles proposées par Wizards of the Coast sous Open Game Licence.

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN POUR JOUER?

Ce manuel contient tout ce dont vous aurez besoin pour vivre une première aventure dans les contrées perdues d'Adamante.

Cet ouvrage comprend un système de jeu complet, la description détaillée des terres d'Adamante (géographie et histoire, faune et flore, cités, organisation politique, militaire et religieuse), un scénario d'introduction ainsi que des personnages prêtirés et prêts à partir à l'aventure.



En plus du présent livre, vous aurez besoin d'une panoplie de dés (d4, d6, d8, d10, d12, d20) et de quelques amis pour partager votre aventure en Adamante.

Si ce jeu est votre première expérience du jeu de rôle, nous vous conseillons de visiter le site de la Fédération Française de Jeu de Rôle <http://www.ffjdr.org> où vous trouverez des réponses à toutes vos questions concernant ce hobby.

Nous vous souhaitons de longues heures d'amusement et de découverte sur les routes et les sentiers des contrées perdues d'Adamante.

CRÉDITS

Auteurs:	Loup Blanc & JeePee
Couverture:	Larry Elmore
Illustrations intérieures:	D&D 3e édition
Version:	1.1 (mars 2008)

HISTOIRE D'ADAMANTE

IMBOLH LE MAUDIT

Pour comprendre la situation particulière des terres d'Adamante, il convient de se remémorer l'antique légende du mage Imbolh et de sa guerre contre les peuples libres.

C'est la soif de savoir et la folie de ce sorcier qui plongea il y a trois siècles l'empire d'Adamante dans une terrible guerre et provoqua la chute du pouvoir impérial.

Poussé par une curiosité aussi insatiable qu'inquiétante, Imbolh, mage parmi les mages, maître parmi les maîtres, entreprit l'exploration du Grand Désert qui formait alors la frontière orientale de l'empire d'Adamante.

On n'entendit plus parler de lui pendant de nombreuses années, si bien qu'on finit par le considérer comme perdu corps et biens.

Ainsi, après plusieurs années d'absence, Imbolh revint en Adamante. Mais le sage et avisé magicien, conseiller de l'empereur lui-même, était devenu un être froid, assoiffé de pouvoir et de sang, et doté de pouvoirs incommensurables et impies, pouvoirs qui ne pouvaient avoir d'autres origines que les noires abysses infernales.

Sous son emblème maudit, Imbolh leva une armée.

Oubliant leurs querelles internes et alléchés par les promesses de pillage et de butin, les peuplades goblinoides se rallièrent au mage maléfique, rapidement rejoints par d'autres créatures monstrueuses.

A la tête de son armée, Imbolh marcha sur l'empire.

Rien ne semblait pouvoir lui résister.

Les unes après les autres, les cités et les forteresses impériales tombaient. Les troupes d'Imbolh avançaient inexorablement vers l'ouest, ne laissant derrière elles que des ruines et des champs de bataille jonchés de cadavres abandonnés à l'appétit vorace des charognards.

Au terme de plusieurs mois de guerre, les armées d'Imbolh assiégeaient les dernières places fortes impériales.

Du grand empire d'Adamante, il ne restait que quelques cités côtières.



Imbolh, après son retour du Grand Désert

LA CHUTE IMPÉRIALE

Imbolh envoya un émissaire porteur d'un message pour l'empereur Minadoras II. Imbolh exigeait la capitulation sans condition des dernières troupes impériales et l'abdication de Minadoras en sa faveur.

Tout semblait perdu.

Des armées impériales, il ne restait plus que quelques maigres bataillons repliés derrière les murs des cités côtières.

Et même avec l'aide des Hauts Elfes d'Athilantia, l'issue du conflit semblait scellée.

Bientôt les dernières forces impériales seraient massacrées par les armées goblinoides d'Imbolh.

Les ultimes poches de résistance seraient écrasées et l'aide des Hauts Elfes d'Athilantia n'y changerait rien.

Le peuple, déjà fortement éprouvé par cette guerre, tomberait en esclavage et subirait la vindicte des orques et le courroux du malfaisant sorcier.

L'empereur Minadoras ne pouvait se résoudre à cela.

Les derniers représentants des peuples libres d'Adamante résisteraient jusqu'à la mort.

« Mieux vaut mourir debout que vivre à genoux ».

Telle fut sans doute la dernière pensée du monarque impérial lorsqu'il fut anéanti par un terrifiant dragon rouge, serviteur du sorcier maudit. La mort de l'empereur sonna la débâcle des restes de son armée.

Tout était dit.

Pourtant, à ce moment décisif de la guerre, un espoir vint de l'ouest. Les Hauts Elfes de l'île d'Athilantia qui s'étaient contentés jusqu'ici d'une aide matériel aux royaumes d'Adamante, décidèrent d'une action contre Imbolh et sa terrible armée.

Une confrontation militaire était vouée à l'échec, comme pouvait en témoigner la destruction totale de l'armée impériale.

Seule la magie pouvait triompher d'Imbolh.

L'ULTIME BATAILLE

Le conseil des Hauts Elfes d'Athilantia formé de 21 mages se rendit en Adamante pour rencontrer Imbolh.

Comme chacun l'avait pressenti, cette rencontre se solda par un échec des négociations. Imbolh, aveuglé par sa soif de pouvoir, refusa les offres de paix des Hauts Elfes.

S'en suivit la plus fantastique bataille de magie qu'Adamante ait connue.

Durant plusieurs jours, les collines où se tenaient les mages d'Athilantia d'un côté et Imbolh de l'autre furent reliées par un flux magique aveuglant. Le fixer pendant plus d'une minute suffisait à rendre aveugle pendant plusieurs jours.

Le ciel devint comme de la pierre en fusion et une pluie de sang et de cendres s'abattit sur le champ de bataille où les ultimes bataillons des peuples libres affrontaient les hordes barbares d'orques, de gobelins, de trolls.

Alors que l'énergie magique avait atteint son paroxysme, une formidable explosion balaya la plaine, jetant à terre les combattants rescapés.

Peu à peu, l'ombre se retira et le ciel devint d'un bleu très pur. D'Imbolh, il ne restait rien. La colline où s'était tenu le mage avait été décapitée par l'explosion. Le mage était vaincu.

Du conseil des mages d'Athilantia, seule vivait encore Galiël Calmcacil (la dirigeante du conseil et souveraine de l'île d'Athilantia), les cheveux blanchis par son combat et désormais enfermée dans un mutisme total.

Les armées ennemies, désemparées par la disparition de leur leader, se dispersèrent.

LES TERRES PERDUES

Durant plusieurs générations, les esprits restèrent marqués par l'horreur et la violence de la guerre.

Les cités côtières portaient encore les stigmates des assauts furieux des armées d'Imbolh.

L'empire n'était plus et même les Hauts Elfes de la lointaine Athilantia semblaient avoir perdu l'espoir en l'avenir.

Pourtant, et comme souvent face à l'adversité ou après une grande catastrophe, l'homme trouva en lui la force de reconstruire son monde dévasté et de reconquérir ce qui avait jadis été à lui.

Les fortifications des cités côtières de Thétis, Solham, Trandore, Chybiz, Orbaal, Kaldor et Tharda furent reconstruites.

Une nouvelle frontière fut tracée, délimitant une bande côtière d'une centaine de kilomètres, vestige de ce qui avait été le grand empire d'Adamante.

Des postes de garde furent installés pour surveiller cette frontière au-delà de laquelle s'étendaient les anciennes régions impériales maintenant occupées par les orques et les gobelins. En effet, après la dispersion de l'armée d'Imbolh, les milliers d'orques et de gobelins refluèrent dans l'arrière-pays et s'y installèrent, fondant de nouvelles colonies et des villages.

Le commerce et les échanges entre les cités d'Adamante, devenues des cités-états indépendantes, reprirent, par voie maritime d'abord puis par voie terrestre et fluviale lorsque les nouvelles terres furent pacifiées.

C'est à cet époque que furent également reconstruites ou redécouvertes plusieurs villes comme Valinor, Lothrim, Dalkesh, Kiraz et Argul.

A nouveau, de puissants navires sillonnèrent le Grand Océan de l'Ouest, traçant (ou rétablissant) les routes entre Adamante et Athilantia, la lointaine terre des Hauts Elfes.

RECONQUÊTE

Trois siècles se sont écoulés depuis la fin de la guerre.

Les cités-états d'Adamante prospèrent à l'abri de leurs hautes murailles et les frontières orientales sont constamment surveillées par des corps d'armées spécialement voués à cette tâche essentielle.

Une dizaine d'années auparavant, des contacts avaient été renoués avec de lointaines cités des terres intérieures.

Des elfes avaient survécu à la guerre. Deux cités sylvestres, Laerith et Mithilanthia, avaient réussi à se maintenir dans les forêts d'Adamante, enclaves au milieu des terres « contrôlées » par les descendants des orques et des gobelins des armées d'Imbolh.

Les nains d'Adamante, descendants des réfugiés de la guerre contre Imbolh, croyaient être les derniers représentants de leur race. Le souvenir de leurs anciens royaumes souterrains hantaient encore leurs rêves.

Plusieurs expéditions naines explorèrent les terres perdues et finirent par découvrir des survivants.

A l'instar des elfes sylvestres, les nains de Morgalock et de Noria (dans le Croissant de Khador) avaient résisté aux orques et aux gobelins durant la guerre, protégés qu'ils étaient par les solides portes de bronze et de fer et les murs épais de leurs retraites souterraines.

De nouvelles routes furent tracées pour relier les cités d'Adamante à ces nouveaux havres.

Pour assurer la sécurité des convois, des compagnies de mercenaires proposèrent leurs services.

LE TEMPS DES CHASSEURS

L'idée de la « prime à l'oreille » vit le jour à Solham.

Un membre du conseil des guildes marchandes des cinq cités (Solham, Trandore, Thétis, Chybiz et Orbaal) estimait que les routes vers les cités des terres intérieures, et notamment les royaumes nains de Morgalock et Noria, n'étaient guère sûres et cela malgré la surveillance des compagnies de mercenaires richement payés par les guildes.

Ces routes ne suffisaient pas à acheminer les matières premières exportées par les nains (qui avaient repris le commerce avec une joie non dissimulée).

L'essor économique des cités-états et la prospérité des guildes passaient par une reconquête et une colonisation des terres intérieures que bon nombre appelaient encore les « terres perdues ».



Zia LameDargent, chasseuse demi-elfe

Ce marchand inspiré proposa donc une « prime à l'oreille ».

Pour chaque oreille droite d'orque ou de goblin, une prime serait offerte. Un barème fut établi.

Une oreille d'orque vaudrait une pièce d'or. Une oreille de goblin s'échangerait à 5 pièces d'argent tandis que l'oreille de kobold tournerait autour des 5 pièces de cuivre.

L'idée fut approuvée à l'unanimité.

Les « chasseurs » étaient nés.

Très vite, des compagnies de chasseurs se formèrent et partirent en expédition dans les terres perdues.

Aujourd'hui, plusieurs cités possèdent leur propre guilde de chasseurs, aventuriers à la vie courte mais trépidante où l'on peut devenir riche en peu de temps si la chasse est bonne, ou passer de vie à trépas si la chance ne vous sourit pas.

Les plus chanceux se retirent, riches et célèbres.

D'autres, plus rares, apprécient cette vie d'aventure et de dangers qu'ils poursuivent souvent jusqu'à la mort, accédant souvent au statut de héros.

En moins d'une génération, les chasseurs étaient devenus des légendes vivantes. Grâce à eux, des territoires considérés comme perdus furent reconquis et les tribus orques qui les occupaient furent massacrées ou chassées, les maraudeurs gobelins exterminés, la vermine kobold éradiquée.

La ligne des postes de garde des cités d'Adamante avança vers l'est. Des routes furent tracées. Des villages et des colonies s'établirent et commencèrent à défricher et cultiver ces nouvelles terres.

UN PEU DE GÉOPOLITIQUE

Les terres d'Adamante faisaient jadis partie d'un empire puissant et très étendu, délimité au nord par les Terres Glacées et les Monts de l'Urkask, à l'est par le Grand Désert, au sud par la jungle d'Ulmaresh et bordé à l'ouest par le Grand Océan Occidental.

LES RACES D'ADAMANTE

Ce vaste territoire était principalement peuplé par la race des hommes. Les forêts du centre restaient le domaine privilégié des elfes. Quand aux montagnes, elles abritaient les royaumes souterrains du peuple nain.

Après la guerre, les populations d'Adamante se sont concentrées dans les régions côtières, dans les cités ayant échappé à la destruction. Outre les hommes, de nombreux réfugiés non-humains, essentiellement des nains et des gnomes, plus rarement des elfes, se sont regroupés en communautés.

Plus tard, avec la découverte des cités elfes et naines dans les terres intérieures, ces communautés ont été les premières à rouvrir des routes commerciales entre les cités-états et les havres redécouverts.

Pour une grande part, les fonds investis dans la réouverture des routes marchandes et l'établissement de compagnies de mercenaires sont d'origine naine ou gnome.

Une grande partie des guildes marchandes sont d'ailleurs dirigées par des représentants de ces deux races.

Adamante compte également des représentants de la race des gnomes mais ceux-ci ne possèdent pas de territoire ou « pays » proprement dit.

Les gnomes, de par leur ingéniosité et leur esprit inventif, sont présents partout où la « technologie » gnome peut rendre des services et améliorer la vie des habitants d'Adamante.

Les machines de guerre et les systèmes défensifs de plusieurs des grandes cités-états sont le fruit du travail et des connaissances des gnomes.

Les territoires du nord, proches des plaines glacées, sont habités par les hommes du nord, féroces guerriers et chasseurs robustes.

Le sud, à la lisière de la jungle d'Ulmaresh, est le pays d'hommes à la peau sombre, habiles pisteurs.

Ces deux peuples entretiennent des rapports plus distants avec les gouvernements des cités-états d'Adamante.

LES CITÉS-ÉTATS D'ADAMANTE

Héritières de l'ancien empire, les cités d'Adamante forment de petits états indépendants dirigées par des conseils formés par des représentants des guildes marchandes ou mercenaires, des nobles et des membres du clergé.



Les nobles d'Adamante, héritiers de l'ancien empire.

LES ARMÉES

Les cités-états entretiennent chacune un contingent militaire afin d'assurer la défense des frontières orientales et contrer les raids des maraudeurs gobelins et orques, en plus de posséder des milices locales pour la surveillance de leurs murailles.

A ces bataillons « publics » viennent s'ajouter les armées privées des guildes marchandes, des nobles et du clergé.

LA RELIGION

La religion officielle des cités d'Adamante est celle du Dieu Unique, appelé aussi Divin Protecteur, Lumière Miséricordieuse ou encore Ordonnateur Céleste.

Plusieurs ordres de prêtres sont voués au culte.

Ces ordres possèdent des temples dans la plupart des cités d'Adamante. Ces temples sont des lieux de culte, d'offrande et de prière mais les prêtres y offrent aussi leurs services notamment pour les soins.

Outre les prêtres, le clergé entretient ses propres milices sous la forme d'ordres combattants voués à la quête, la défense et la reconquête des lieux saints.

Ces groupes sont composés de prêtres combattants, de paladins (chevaliers ayant voué leur existence à la quête sacrée) et d'écuyers (aspirants paladins).

Les prêtres et les paladins sont investis du pouvoir de la Divine Lumière. Certains d'entre eux possèdent les dons sacrés d'imposition des mains (soins) et d'exorcisme (vade retro). L'aura divin les protège des influences malignes ainsi que des maladies et des poisons.

LES GUILDES MARCHANDES

Le commerce a joué un rôle important, voire primordial dans la reconstruction d'Adamante après le chaos et la destruction de la guerre contre Imbolh.

Les premières routes établies entre les cités rescapées de la guerre le furent par des marchands intrépides et intéressés, il faut bien le reconnaître.

Les bénéfiques produits par le commerce entre les cités furent réinvestis dans le tracé de nouvelles routes marchands et l'établissement de guildes organisées.

Chaque cité-état abrite derrière ses murs une ou plusieurs guildes marchandes. Les dirigeants de ces groupes siègent au conseil de la cité et exercent une influence importante sur la vie et l'organisation de la ville.

Les guildes ont levé des milices de mercenaires pour assurer la sécurité de leurs entrepôts et des convois.

Ce sont également les guildes qui sont à l'origine des « chasseurs » qui sont payés en grande partie par de l'or sortant des caisses des guildes marchandes d'Adamante.

LES MERCENAIRES

Les mercenaires offrent leurs services aux plus offrants: marchands, nobles, clergé. Ils forment des milices privées pouvant remplir toutes sortes de missions.

Les mercenaires se sont regroupés, formant des guildes à l'instar des marchands.

Chaque guildes de mercenaire possède un emblème et obéit à un code d'honneur et de conduite plus ou moins flexibles.

Les guildes mercenaires possèdent des arènes et des camps d'entraînement et de formation dans ou aux abords des grandes cités d'Adamante.

Les guildes mercenaires paient des forgerons pour la fabrication et l'entretien des armes et armures.

Certains groupes de mercenaires ont également à leurs services des gnomes qui leur construisent des machines de guerre, des arbalètes et d'autres armes « technologiques ».

L'organisation interne des mercenaires répond à une hiérarchie très stricte avec un grand maître et plusieurs maîtres se partageant les différentes charges de la guildes.

En général, les mercenaires évoluent par groupe de 10 à 20 hommes (ou femmes) d'armes avec un chef à leur tête.

LES CHASSEURS

Les chasseurs forment un groupe à part. Évoluant à la lisière de la civilisation, ils arpentent les terres perdues, les régions non encore reconquises, et chassent orques, gobelins, kobolds et autres vermines.

Chaque oreille droite leur rapporte une prime allant de quelques pièces de cuivre à plusieurs pièces d'or.

Mais les revenus des chasseurs ne proviennent pas uniquement des « primes à l'oreille ».

Les informations concernant la découverte de ruines d'anciennes cités, de vestiges de l'empire d'avant la guerre sont également rémunérées, si elles s'avèrent justes (preuves à l'appui).

En outre, les chasseurs font souvent main basse sur les trésors que les créatures goblinoides entassent dans leurs repaires.

La carrière de chasseur est une vie trépidante et pleine de dangers mais les plus chanceux peuvent faire fortune en ...

... quelques années et certains se retirent les poches pleines d'or et d'argent, la gloire en plus.

Les rangs des chasseurs comptent des combattants issus de tous les horizons: anciens mercenaires, miliciens se mettant à leur compte, fils de nobles voulant tenter l'aventure, nains ou elfes, paysans voulant sortir de leur condition, etc.

On trouve aussi des prêtres en quête d'anciennes reliques ou de lieux saints oubliés, des paladins et des magiciens.

Un groupe de chasseurs compte en général 4 ou 5 personnes dont au moins un rôdeur et quelques combattants.

Un prêtre est souvent recruté pour assurer les soins des blessés. Les mages sont aussi fort recherchés; en effet, nombreux sont les lieux secrets protégés par de puissantes magies... et les terres perdues ne sont pas uniquement peuplées d'orques et de gobelins. On y rencontre également des créatures d'essence magique comme les dragons.

Certaines choses invoquées par Imbolh et ses acolytes errent encore en Adamante.

TOUR D'HORIZON D'ADAMANTE

Les paragraphes précédents avaient pour but de vous présenter de manière générale les différentes factions et groupes jouant un rôle dans la vie politique, économique, sociale et religieuse d'Adamante.

Nous allons rapidement faire un petit tour d'horizon d'Adamante et vous décrire brièvement chacune des cités.

KIRAZ ET SHORKYNE

Les cités de Kiraz et Shorkyne sont les centres de civilisation les plus au nord d'Adamante.

Au-delà s'étendent les landes froides puis l'océan de glace et une vaste étendue d'eau gelée en hiver, coupant les routes maritimes entre les deux cités, où les êtres vivants se font rares. Ces régions sont peuplées en grandes parties par les hommes du nord, robustes et fiers guerriers, chasseurs et pêcheurs expérimentés.

Les deux cités de Kiraz et Shorkyne sont caractérisées par une architecture rudimentaire: une haute palissade de troncs taillés en pointe pour unique muraille, des rues boueuses et des habitations imposantes faites de troncs à peine dégrossis, couvertes de toits solides et épais.

La proximité des Terres Glacées influence le climat: des hivers longs et rudes, des étés trop courts.

Le commerce est basé sur le troc: on échange du bois, des peaux, des fourrures, de la graisse de grandes créatures marines et de la viande.

Les hommes du nord ne sont pas contre la religion de la Divine Lumière mais cette croyance doit composer avec les anciennes religions naturelles aux panthéons primitifs de ce peuple nordique.

Il n'est pas rare de voir des hommes former des processions en l'honneur du Dieu Unique le matin et ces mêmes croyants déposer des offrandes au pied des autels primitifs dédiés aux divinités de la mer, de la forêt et du tonnerre.

Certains dieux nordiques figurent encore souvent en bonne place dans les jurons assez folkloriques des rudes hommes du nord..

La population du nord est en majorité humaine.

On trouve néanmoins des communautés naines, venues s'installer dans ces contrées lointaines et difficiles, retrouvant sans doute en ces lieux le souvenir de leurs royaumes perdus.

On constate de nombreuses similitudes entre les moeurs des nains et des hommes du nord, notamment leur goût prononcé pour la bière et les alcools forts.

THARDA

La cité-état de Tharda marque la frontière nord de ce qui fut jadis l'empire d'Adamante. Les villes plus au nord, bien que dépendant de l'empire, étaient considérées comme des provinces lointaines, des avant-postes tout au plus.

Tharda bénéficie d'un climat plus tempéré.

Sa reconstruction après la guerre a été grandement facilitée par l'apport du commerce fluviale (la ville est construite sur l'embouchure d'un fleuve navigable pour une grande part).

De plus, elle avait été relativement épargnée par la guerre de par sa position géographique et les forêts au sud la séparant du centre de l'empire.

Aujourd'hui, Tharda est un passage obligé pour le commerce nord-sud. Plusieurs guildes sont très actives à Tharda, spécialement en ce qui concerne le commerce du bois et des fourrures (importées du nord).

DALKESH ET LOTHRIM

Après la guerre, de nombreuses communautés elfes se sont retrouvées isolées, perdues, sans endroit où aller.

L'occupation de leurs anciens territoires par les orques et les gobelins ou la destruction pure et simple de leurs villages sylvestres avaient fait d'eux des errants.

Ce fut le grand exode. Les cités de Dalkesh et Lothrim devinrent leur refuge. Des milliers de survivants des différents groupes elfes de l'ancien empire se rassemblèrent dans ces deux cités, reconstruisant les demeures, relevant les murailles.

Aujourd'hui, Dalkesh et Lothrim sont les symboles du renouveau des elfes d'Adamante.

De ces deux villes, de nombreuses routes ont été tracées, tant maritimes (vers Athilantia) que terrestres (vers les cités récemment redécouvertes de Laerith et Mithilanthia).

Dalkesh et Lothrim sont réputées pour leurs artisans elfes, fabricants d'arcs hors du commun et tailleurs de flèches

qui, dit-on, ne manquent jamais leurs cibles.



Les arcs des elfes sont réputés...

Contrairement aux autres cités-états, les cités elfes sont guidées par un conseil de sages.

La population de ces cités est à 80% elfe.

Les 20% restant sont représentés par un mélange d'humains et de demi-elfes. On y voit très peu de gnomes et encore moins de nains.

KALDOR

La cité de Kaldor était jadis un des grands centres de l'empire. Les murs de Kaldor virent nombres d'assauts sanglants et affrontements sans merci entre les ultimes bataillons impériaux et les hordes d'Imbolh. Après la guerre, il ne restait de Kaldor que ruines et désolation.

Seuls quelques rares bâtiments étaient encore debout (en partie) comme le Grand Temple de la Lumière et la Citadelle, centre du gouvernement et dernier bastion de la cité.

Aujourd'hui, après trois siècles d'efforts et de reconstruction, Kaldor semble avoir retrouvé sa gloire d'autrefois.

Le haut clergé de la Lumière siège à nouveau dans le Grand Temple où de grandes cérémonies louent la bonté du Dieu Unique.

La Citadelle de Kaldor a été restauré et abrite le conseil des dirigeants de la cité.

Le commerce est florissant et de nombreuses routes maritimes et terrestres passent pas Kaldor, devenu une plaque tournante pour toutes les guildes marchandes des cités-états.

Evidemment, comme toutes grandes cités riches et prospères, Kaldor possède aussi sa face cachée: une pègre omnipotente et omnisciente, étendant son contrôle sur la cité, les guildes et l'administration. C'est aussi grâce à ce jeu occulte de pouvoirs et à un marché noir très actif que Kaldor doit sa nouvelle richesse.

La population de Kaldor est bigarrée. On trouve des représentants de toutes les races d'Adamante à Kaldor.

Humains (majoritairement), elfes et demi-elfes, gnomes (très puissants, contrôlant des fabriques d'arbalètes renommées), nains et demi-orques.

En plus du Grand Temple, la religion du Dieu Unique possède plusieurs lieux de cultes dans la cité.

On trouve aussi d'autres temples dédiés à d'autres dieux mais ces croyances sont minoritaires. Il s'agit principalement de divinités naturelles ou de sectes menés par des charlatans ou des illuminés.

Jadis, les représentants du clergé officiel ont cherché à supprimer ses cultes jugés hérétiques mais aujourd'hui, vu le peu d'intérêt qu'ils suscitent dans la population, les primats de la Sainte Lumière les laissent tranquilles.

VALINOR

Haut lieu de pèlerinage pour les fervents de la Lumière Miséricordieuse, Valinor abrite le Temple de la Lumière Sacrée. Ce temple renferme d'anciennes reliques d'hommes pieux et ayant voué leur existence à la vérité et la justice.

Outre ces restes saints, Valinor est la place forte des Paladins de la Sainte Lumière, bras armés et consacrés de l'Eglise du Dieu Unique.

Géographiquement, Valinor se présente comme une citadelle érigée sur une île rocheuse au centre du lac, confluent de trois grands fleuves adamantiens.

On accède à la cité de Valinor par quatre ponts de pierre menant à quatre portes.

Valinor est habitée presque exclusivement par des prêtres, des paladins et des servants de l'Eglise et de l'Ordre des Paladins. Contrairement à Kaldor, Valinor ignore le crime.

ORBAAL ET CHYBIZA

Les positions géographiques particulières des cités d'Orbaal et Chybiza leur prédisposaient au commerce avec la lointaine île d'Athilantia, berceau des Hauts Elfes.

Les deux cités sont résolument tournées vers la mer.

Elles entretiennent d'importantes flottes de pêche et de commerce ainsi que plusieurs vaisseaux de guerre assurant la sécurité des voies marchandes et du littoral.

Protégées côté continental par Valinor, la cité des Paladins, les villes d'Orbaal et Chybiza ne possèdent pas de fortifications aussi élaborées que les autres cités-états.

A Orbaal et Chybiza, on vend tout et on achète tout.

Ces deux cités sont des marchés permanents.

Les navires en provenance d'Athilantia approvisionnent les étalages des magasins en produits rares et fins (et assez très chers). D'autres bateaux venus des mers froides déchargent leurs cargaisons de fourrures tandis que les quais s'encombrent de tonneaux de vins du sud poussés des hordes d'esclaves, serviteurs des marchands de la lointaine cité de Thétis, et des lots de bois précieux de la légendaire Argul.

TRANDORE ET SOLHAM

Les cités de Trandore et Solham sont les points de départ du grand mouvement de redécouverte et de reconquête des terres perdues de l'est.

Elles bénéficient toutes deux des apports du commerce maritime et entretiennent des liens avec les cités des Hauts Elfes d'Athilantia.

La forêt qui marque la frontière orientale des territoires contrôlés par les deux villes est un endroit dangereux, peuplé de tribus d'orques et de gobelins, sans oublier les troupeaux de féroces razorbaks, descendants des sangliers de guerre des gobelins, revenus à l'état sauvage.

Les quelques routes tracés dans la forêt ne garantissent donc pas la sécurité des voyageurs. D'ailleurs, la voie de communication la plus pratique et sans doute la moins hasardeuse est le fleuve.

Solham et Trandore se trouvent à l'embouchure de fleuves dont les méandres prennent leurs sources dans les profondeurs de la forêt, loin à l'est.

C'est aussi grâce à ces voies fluviales que le contact a été renoué avec le cité sylvestre de Laerith.

Solham et Trandore abritent une grande variété de guildes et de corporations de marchands, d'artisans et de forgerons, autant de métiers nécessaires pour assurer l'approvisionnement en vivres, en matériel et en armes des groupes de chasseurs qui partent des deux cités pour explorer les terres perdues.

Ici plus que dans les autres cités-états, la « prime à l'oreille » attire de nombreux aventuriers.

La frontière est est marquée par plusieurs fortins et des auberges fortifiées.

A l'est et en bordure de la forêt au nord-est, plusieurs zones franches ont été implantées, construites autour de bâtiments en dur. Il n'est pas rare que les chasseurs découvrent des ruines d'un village ou d'une bâtisse et que plus tard, ces ruines soient relevées et un poste avancé établi sur cet emplacement. L'un de ces postes avancés est une hostellerie fortifiée: l'Auberge du Fier Chevalier Baltus, du nom d'un paladin devenu célèbre pour ses hauts faits d'armes au cours de la guerre contre les hordes goblinoides.

THÉTIS

Thétis est la cité-état la plus au sud parmi les cités de l'ancien empire d'Adamante.

Elle profite d'un climat chaud, très agréable.

Thétis est la cité des mages. Tous les habitants ou presque maîtrisent la magie à différents niveaux. L'usage des dons magiques est une seconde nature chez les habitants de Thétis, du moins chez les hommes libres.



La magie est une seconde nature pour les Thédiens.

L'esclavage est pratiqué dans une certaine mesure.

Les esclaves et les paysans n'ont pas le droit d'user de la magie. Malgré cette restriction (ou peut-être grâce à elle), les terres cultivables de Thétis produisent de grande quantité de foin et de blé et les vignes du delta (au sud) sont réputées dans l'ancien empire. Le vin de Thétis est doux et liquoreux que les experts ont qualifié de « nectar des dieux ».

ARGUL

La cité d'Argul, berceau des adorateurs du dieu serpent, dresse ses coupes et ses tours loin au sud, baignée par les mers chaudes et allongée telle sa divinité reptilienne dans la moiteur de la jungle.

Son climat tropical favorise la prolifération des parasites. Afin de s'en garantir, les habitants se rase entièrement le corps, ce qui leur a valu le surnom "d'hommes lisses".

Par bien des points, Argul est une cité hors norme.

On y prie le dieu serpent, symbole de la puissance de la nature mais aussi de sa cruauté. Au-delà de la simple idole de pierre, le dieu d'Argul est incarné par un avatar bien réel: un serpent monstrueux, unique et dernier représentant d'une race mythique préhumaine.

Une autre particularité de la cité, ou plutôt une de ses spécialités, est sa longue liste de drogues et de poisons.

Les mages d'Argul sont passés maîtres dans l'art de distiller et de filtrer les potions les plus curieuses, les solutions les plus surprenantes, les liqueurs les plus addictives. D'ailleurs, une grande partie de la population vit constamment sous l'emprise de diverses drogues.

Un des effets sournois de cette dépendance est que les Arguliens ne s'éloignent qu'à regret de leur cité et n'envisagent jamais de longs voyages par crainte de tomber en manque de drogues.

Cela explique pourquoi il est si rare de voir un un navire argulien toucher les ports plus au nord de Solham, Trandore, Chybizal ou Orbaal.

Une autre particularité d'Argul est sa structure de pouvoir.

La direction de la cité est aux mains d'une théocratie où les luttes d'influence et de pouvoirs ne se limitent pas à des discours politiques.

Poisons et antidotes sont les armes des luttes intestines qui forment le tissu même de la vie politique d'Argul.

Il n'est pas étonnant donc qu'une puissante et occulte guilde des assassins prospère derrière les murs serpentins de la cité.

La réputation des assassins d'Argul a même dépassé les frontières de cette lointaine terre tropicale. Malheur à ceux qui croisent les sinistres assassins aux masques de jade.

Dernier point concernant Argul: l'esclavage y est permis.

Les Arguliens maintiennent dans la servitude un peuple d'hommes primitifs sélectionnés sur plusieurs générations pour devenir des esclaves puissants et dociles.

Les légendes arguliennes prétendent que cette race est esclave depuis la nuit des temps par la volonté du Dieu Serpent.

LUSILITH

La cité de Lusilith est une légende, un mythe.

Parfois, des elfes de cette cité enfouie dans les profondeurs de la jungle se rendent à Argul. Les arguliens les décrivent comme des êtres de petites tailles, habillés d'un simple pagne de lin, armés d'arcs courts aux redoutables flèches empoisonnées.

Argul semble être la seule cité visitée par cette étonnante race elfique.

On ne sait rien de plus d'eux. Certains mettent même en doute leur existence (dont la seule preuve est le témoignage des Arguliens).

LES CITÉS NAINES

On ne sait que peu de choses sur les cités naines de Morgalock, Neria et Morguth, hormis le fait que ce sont les uniques cités naines rescapées de la destruction d'Imbolh.

Pendant presque trois siècles, ces royaumes souterrains ont survécu presque en autarcie, protégés des incursions des orques et des gobelins par de solides portes et des murs épais. Les nains de ces cités sont de puissants guerriers et des experts mineurs.

Il y a peu, ces cités ont été redécouvertes par les éclaireurs des cités-états d'Adamante. Aujourd'hui, et bien que toujours situées dans des zones incertaines et dangereuses, elles sont accessibles par la voie fluviale (de loin la moins hasardeuse) et par quelques routes.

Les guildes marchandes forment des plans ambitieux pour rouvrir les grandes routes commerciales entre les cités d'Adamante et les royaumes nains. Les matières premières issues des mines des nains (surtout les pierres précieuses) les intéressent au plus haut point. Hélas, les terres de l'est sont encore infestées par la vermine goblinoise...

LES ROYAUMES SYLVESTRES

Les domaines sylvestres des Elfes ont été pillés et saccagés par les hordes d'Imbolh. Peu de cités ont échappé à la destruction et au chaos de la guerre.

Deux royaumes elfiques se sont maintenus, protégés par les forêts d'Adamante: Laerith et Mithilanthia.

Ces domaines secrets ont récemment été redécouverts par les chasseurs des cités-états et sont accessibles par voie fluviale.

Les Elfes se montrent encore très méfiants vis-à-vis des humains; ils se sont crus les derniers survivants de la guerre pendant deux siècles.

ATHILANTIA

Athilantia est l'île sacrée des Elfes, berceau de la civilisation des Hauts Elfes, lieu magique entre tous, nimbé de mystères.

On ne sait que peu de choses sur Athilantia; les Hauts Elfes, puissants magiciens, gardent jalousement leurs secrets.

L'île est interdit à d'autres peuples.

Dans les grandes cités, Athilantis, Mithanthn Mísulis, Nethil et Paelenth, des zones fermées sont réservées aux humains et aux autres races.

C'est dans ces enclaves gardés que les Hauts Elfes commercent avec les autres peuples d'Adamante.

ALBYOR

Utopie né des idéaux d'un petit groupe de prêtres des dieux primordiaux, Albyor est un havre de paix et de repos.

Les prêtres des dieux de la Terre, de l'Air, du Feu, de l'Eau, de la Pierre et du Néant y ont érigé des temples où ont lieu des cultes quotidiens assurant, d'après les dogmes sacrés, la stabilité du monde.

Outre les prières, les prêtres d'Albyor préparent des potions et des parchemins de soins connus à travers tout Adamante pour leurs grandes qualités et leur efficacité.

Une enclave commerciale a été aménagée dans le port d'Albyor afin de vendre potions et parchemins. L'argent issu de ces pratiques marchandes sert à l'entretien des lieux de cultes. Ainsi les prêtres d'Albyor auto-financent leur utopie religieuse.

Bien entendu, les potions et parchemins de soins d'Albyor sont revendus sur les marchés d'Adamante avec une intéressante marge bénéficiaire.



Les Nains sont de farouches guerriers.

A L'AVENTURE, COMPAGNONS !

Avant de partir à l'aventure sur les sentiers d'Adamante à la découverte des terres perdues, il vous faut créer votre personnage qui votre alter ego au cours de la séance de jeu.

NOM DU HÉROS

Un personnage possède un nom. A vous d'en choisir un qui lui convienne.

Le choix d'un nom est primordial et dépend autant de l'imagination du joueur que du type de personnage que vous souhaitez interpréter.

Le nom d'un personnage est très important: il le portera toute sa vie.

Ne prenez pas un nom ridicule ou semblable à celui d'un héros trop connu (Gandalf, Conan ou Elric sont à éviter).

Optez pour un nom qui soit en accord avec le jeu.

Un meneur de jeu normalement constitué ne devrait pas accepter des noms non conformes au style de jeu d'Adamante (Boba Fett est parfait pour un space opera trépidant mais n'a rien à faire dans une épopée médiéval fantastique).

RACES

Parmi les nombreux peuples d'Adamante, vous devez choisir la race de votre personnage parmi les six peuples suivants: Humain, Elfe, Nain, Gnome, Demi-Orque et Halfeling.

HUMAIN

La race des hommes est largement prédominante sur les terres d'Adamante. Une grande combativité, une capacité d'adaptation et une intelligence pragmatique ont permis aux Humains de survivre à la guerre contre Imbolh. Plus tard, ces mêmes qualités ont été les moteurs de la reconstruction d'un nouvel ordre avec le développement des Cités-Etats et la reconquête des contrées perdues.



Les peuples humains

Les humains, de par leur capacité d'adaptation, sont aptes à occuper n'importe quel poste dans la société d'Adamante et sont représentés dans la majorité des classes même si les classes de Combattant, Rôdeur, Voleur, Barde et Paladin sont les plus plébicités.

Ces qualités d'adaptation et de survie des Humains sont représentés en jeu par deux points supplémentaires pour l'attribution des Talents.

Les Humains ne forment pas un peuple homogène.

Le peuple du centre d'Adamante est le plus représentatif de la race humaine. Les Hommes du Nord sont plus robustes et plus forts mais nettement moins portés sur les choses de l'esprit.

Les Hommes du Sud ont la peau sombre et sont agiles et rapides, au détriment d'une force musculaire moins marquée. Il convient donc d'appliquer les ajustements ci-dessous si vous choisissez d'interpréter un humain des steppes glacées du Nord ou un pisteur des jungles du Sud.

Homme du Nord: For +1, Con +1, Int -1, Sag -1.

Homme des régions du centre: pas d'ajustement.

Homme du Sud: Dex +1, For -1.

ELFE

Les Elfes d'Adamante ont payé le prix fort de la guerre contre les Forces du Mal. Des royaumes elfiques de jadis, il ne reste que deux cités sylvestres récemment redécouvertes ainsi que les cités à prédominance elfique de Lothrim et Dalkesh.

Leur longévité et leur cycle de vie particulier sont autant de paramètres expliquant la faible démographie des Elfes.

Un Elfe peut vivre plus de 1000 ans. Beaucoup d'Elfes d'Adamante parmi les aînés ont vécu les atrocités de la guerre contre Imbolh. Un Elfe devient adulte à son 101^{ième} anniversaire; les couples (rares) n'ont en général qu'un enfant.

Les Elfes sont souvent rôdeurs, magiciens ou druides.

Ils possèdent une affinité naturelle avec les choses magiques.

Ils savent reconnaître les effets magiques et ne se laissent pas aisément bernier par les enchantements et les sorts d'illusion.

Les Elfes affectionnent les arcs (bonus de +1 au tir et aux dommages) et les lames courtes (bonus de +1 à l'attaque et aux dommages).

Les Elfes possèdent le don d'infravision (vision nocturne) ainsi que des facultés de perception accrues (bonus de +2 pour toute action liée à la perception visuelle ou auditive).

Les Elfes savent se mouvoir sans bruit à condition de ne porter qu'une armure de cuir (ou toute protection plus légère).

Si vous optez pour un personnage Elfe, n'oubliez pas d'appliquer les ajustements suivants: For -1, Dex +1, Con -1, Sag +1, Mag +1.

NAIN

Les Nains sont robustes et dotés d'une grande force physique, étonnante même. Ils sont malins mais leur tempérament colérique et vindicatif est souvent cause de problèmes sociaux avec les autres races.

Les Nains ne supportent guère le raffinement des Elfes qu'ils considèrent comme futils et superficiels.

Ils s'entendent mieux avec les Humains avec qui ils partagent le caractère pragmatique. Les Hommes du Nord et les Nains ont en commun un goût immodéré pour la bière et les boissons fortes.

Les Nains sont des Combattants hors normes. Leur tenacité et leur férocité au combat est légendaire. De nombreuses compagnies de mercenaires sont formées exclusivement par des Nains et plusieurs armées d'Adamante comptent dans leurs rangs des cohortes de Nains portant cotte de mailles, hache et marteau de guerre.

Les Nains aiment à manier des armes massives comme la hache ou le marteau de guerre (bonus de +1 à l'attaque et aux dommages) ainsi que l'arbalète (fabriquée par les artisans gnomes).

Comme les Elfes, les Nains possèdent le don d'infravision. Ils sont en outre capables de s'orienter dans les tunnels et les mondes souterrains. Ils ont une connaissance intuitive de la direction et de la profondeur à laquelle ils se trouvent.

Les Nains haïssent les races goblinoides et conservent très difficilement la maîtrise d'eux-mêmes en présence de leurs ennemis héréditaires. Au combat contre des orques ou des gobelins, ils bénéficient d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages.

Les Nains ne pratiquent pas la magie mais possèdent une résistance innée à celle-ci (bonus de +2 lors de tests de résistance à la magie).

Enfin, la culture naine favorise l'apprentissage des techniques de la forge et de la mine. Même si le personnage n'est pas forgeron ou mineur, il possède les connaissances élémentaires dans ces domaines (talent de forgeron et de mineur à +1).

Les ajustements raciaux des Nains sont les suivants: For +1, Con +2, Dex -1, Int -1, Sag -1, Cha +1.

DEMI-ORQUE

Les demi-orques ne forment pas un peuple à part entière. Ils sont plutôt le fruit d'union « contre nature » entre les Humains et les Orques.

Craints par les uns, rejetés par les autres, les demi-orques se sont rassemblés en petits groupes qui vivent à la périphérie du monde civilisé.

Les demi-orques sont appréciés pour leurs aptitudes martiales. Ce sont de véritables montagnes de muscles. La taille moyenne d'un demi-orque est proche des 2 mètres. Ils aiment porter de lourdes cottes de mailles ou des armures de cuir renforcées de plaques de fer. Ils manient le gourdin et l'épieu (bonus de +1 à l'attaque et aux dommages) avec une brutalité effrayante.

Les demi-orques possèdent une vision nocturne semblable à celles de leurs frères orques. Ils sont très résistants à la maladie (+2 lors des tests de résistance aux maladies).

Si vous choisissez de jouer un demi-orque, appliquez les ajustements suivants: For +2, Dex -1, Con +2, Int -2, Sag -1.

HALFELING

Les halfelings forment un peuple discret mais très actif. Ils sont de la même taille que les nains mais de constitution plus frêle. Par contre, ils sont vifs et astucieux. Les halfelings ont une philosophie de vie très spéciale: là où les autres races luttent pour leur survie ou la suprématie, les halfelings profitent de tout ce que la vie leur apporte, ne se souciant guère du lendemain. Ils n'ont pas de terres de prédilection et n'en ont jamais eu. C'est un peuple nomade qui parcourt le monde d'Adamante avec légèreté et humour.

Beaucoup d'halfelings sont marchands mais le plus souvent cette couverture de commerçant honnête dissimule l'unique vice du peuple halfeling: la cleptomane.

Les Halfelings ont une notion très personnelle de la propriété privée. C'est d'ailleurs pour cette raison que tout le monde se méfie d'eux, même si on les trouve au final très drôle.

Les Halfelings sont généralement voleurs, troubadours ou jongleurs (bardes).

Ils possèdent des dons naturels pour se cacher et se déplacer silencieusement (bonus de +2).

Comme beaucoup de peuples non-humains, les Halfelings bénéficient d'une vision nocturne.

Si vous décidez de suivre la voie des Halfelings, modifiez la fiche de votre personnage suivant les ajustements ci-dessous: For -2, Dex +2, Con -1, Int +2, Sag -2, Cha +1.

GNOME

Les gnomes sont de lointains cousins des Nains. Ingénieux bricoleurs, les gnomes sont à l'origine de la fabrication d'arbalètes, de machines de guerre et de dispositifs défensifs étonnants.

Ce sont aussi d'habiles marchands. Plusieurs postes importants des principales guildes marchands d'Adamante sont occupés par des gnomes.

La communauté gnome est très solidaire; s'en prendre à un gnome, c'est s'attaquer à toute la communauté, avec les risques qui en découlent.

Malgré leur petite taille, ce sont de redoutables combattants. Leurs armes, toujours surprenantes, profitent des dernières avancées technologiques du peuple gnome. Beaucoup considèrent les inventions des gnomes comme des gadgets amusants; ceux-là ne se sont jamais trouvés en face d'une bouche-à-feu ou d'une arqebuse gnome.

Les gnomes sont les seuls (avec quelques compagnies naines) à utiliser la poudre explosive (bonus de +2 au tir).

Les gnomes possèdent des talents particuliers pour tout ce qui a trait à la technologie, au bricolage et au commerce (+1 pour tout talent lié à ces domaines).

A l'instar de leurs cousins nains, les gnomes possèdent l'infravision.

Si vous choisissez la race des gnomes, modifiez vos caractéristiques comme suit: For -1, Dex +1, Int +1, Mag +1.



Les Halfelings sont troubadours... et chapardeurs.

CLASSES

Un personnage appartient à une classe.

La classe d'un personnage est un archétype définissant grosso modo le métier, l'occupation la fonction et le statut social du personnage.

Adamante vous propose les classes suivantes: Combattant, Prêtre, Magicien, Voleur, Rôdeur, Paladin, Druide, Barde.

COMBATTANT

Le métier des armes est une carrière exigeante qui demande courage et persévérance. Le combattant, qu'il s'agisse d'un guerrier nordique, d'un milicien des armes des Cités-Etats ou d'un mercenaire vendant ses services aux plus offrants, doit s'entraîner durement pour acquérir les techniques de combat indispensables et se maintenir en forme.

Nombre d'aventuriers et d'hommes d'armes périssent au combat par manque d'entraînement, de sens du combat (l'aspect tactique et stratégique est trop souvent laissé de côté) mais aussi de simple bon sens.

Loin d'être la machine à tuer sans cervelle, le véritable combattant doit être attentif et observateur. Il doit frapper fort mais aussi frapper juste et savoir encaisser les coups.

Il doit également savoir jauger ses adversaires et parfois éviter un combat perdu d'avance.

RESTRICTION RACIALE

La classe de Combattant est ouverte à n'importe quelle race mais certains peuples ont des prédispositions dans les domaines martiaux: Humain, Nain, Demi-orque.

SPÉCIALISATION MARTIALE

A la création, un combattant peut choisir de se spécialiser dans le maniement d'une arme spécifique, ce qui lui donne un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages). Bien entendu, cette spécialisation peut être étendu aux armes apparentées à l'arme choisie (avec l'accord du meneur de jeu).

La spécialisation martiale peut évoluer de +1 (novice) à +5 (maître). A chaque niveau, le joueur peut décider de monter son niveau de spécialisation d'un point (pour autant que les circonstances soient propices à une évolution martiale et en accord avec le meneur de jeu).

ATTAQUES SUPPLÉMENTAIRES

Tous les 3 niveaux (niveau 3, 6, 9, 12, etc.), le personnage gagne une attaque supplémentaire avec une arme de son choix pourvu qu'il se soit spécialisé dans le maniement de cette arme, indépendamment du niveau de spécialisation.

ARMURES ET BOUCLIER

La formation et l'entraînement des combattants les autorisent à porter tous les types d'armures, casques et boucliers sans restriction et sans malus (mis à part les malus d'encombrement dus au port d'armures lourdes).

Une armure de plates complète occasionne un malus de -2 à toute action physique. De plus, un combattant portant un heaume avec visière baissé subit un malus supplémentaire de -2 à l'attaque à cause de son champ de vision réduit.

Par contre, sa Classe d'Armure augmente de 2 points.

Il est moins habile au combat mais son armure est une véritable carapace qu'il est difficile de percer.

TALENTS

Le joueur dispose de [1d4+Mod. Int.] points pour acheter des talents à son personnage.

A chaque niveau d'expérience, le joueur disposera de [Mod. Int.] points pour améliorer les talents de son personnage ou en acheter des nouveaux (toujours suivant les aventures vécues par le personnage et avec l'accord du meneur de jeu). Certains talents nécessitent la présence d'un instructeur ou l'accès à certaines infrastructures.

On ne peut pas acquérir le talent de forgeron sans un maître-forgeron et une forge à proximité; encore faut-il être accepté comme apprenti par le maître.

On ne peut pas apprendre à monter à cheval sans cheval et sans un minimum d'apprentissage auprès d'un bon cavalier.

EQUIPEMENT DE BASE

Au premier niveau, le combattant reçoit un équipement de base composé d'une arme de mêlée (au choix), d'une arme de jet ou de tir (au choix) et d'une dague.

Le combattant porte une armure de cuir (éventuellement renforcée de petites plaques de fer), un casque de fer et un petit bouclier (classe d'armure de 16 max).

Il possède également une cape de voyage, un sac à dos, des vivres pour 1D4 jours et une gourde d'un litre de liquide (à déterminer), + des pièces d'habillement (que le joueur peut choisir, avec l'accord du meneur de jeu).

Sa fortune de départ est de 3D6 pièces d'or.

CARACTÉRISTIQUES

Dé de Vie: d10

Alignement: tous

Races autorisées: toutes

Armes autorisées: toutes

Armures autorisées: toutes

PRÊTRE

Le monde d'Adamante possède une longue tradition religieuse. Aujourd'hui, la religion officielle des Cités-Etats est celle du Dieu Unique, appelé aussi Lumière Miséricordieuse, Divin Protecteur ou encore Ordonnateur Céleste.

Dans les lointaines terres du nord et les profondeurs jungles du sud, des cultes polythéistes subsistent encore mais ces groupes sont marginaux.

Les Elfes et les Nains ont conservé leurs croyances propres.

Les autres peuples ne vénèrent aucun dieu en particulier ou pratiquent des formes de cultes locaux, négligeables en quantité d'adeptes.

Le prêtre est avant tout un serviteur de Dieu, un membre du clergé et dans certains cas un défenseur de la foi.

Après plusieurs années d'instruction derrière les murs des monastères, les jeunes novices sont souvent envoyés en mission de par le monde afin d'éprouver leur foi.

PRIÈRES ET RITUELS

Le prêtre peut faire appel à la puissance et à la force divine pour accomplir sa mission sacré. Aux travers de prières régulières et de rituels, le prêtre devient le réceptacle de la puissance divine.

VADE RETRO

La foi du prêtre lui confère également le pouvoir de repousser les créatures du Malin, notamment les morts-vivants, les esprits malfaisants, les créatures « non-mortes ».

Pour repousser un mort-vivant, le prêtre devra réussir un test de Sagesse (la difficulté du test sera fonction du type de créature à repousser). Ce pouvoir est appelé vulgairement « vade retro ».

CHOIX DES ARMES

Le clergé de la Lumière, s'appuyant sur les saintes écritures et le dogme sacré, interdit à ses serviteurs le port de certaines armes et armures jugées hérétiques.

Les prêtres ne peuvent en aucun cas manier des armes tranchantes. Les gourdins, bâtons et marteaux de guerre sont autorisés.

Les armures de plates sont déconseillées.

En général, le prêtre porte une tunique de cuir et une longue robe de bure à capuchon. Lorsqu'il doit se battre contre les ennemis de la foi, il endosse une cotte de mailles.

Le port du casque est autorisé mais il doit s'agir d'un casque simple en fer et cuir bouilli.

TALENTS

Le joueur dispose de [1d8+Mod. Sag.] points pour acheter des talents à son personnage.

A chaque niveau, le joueur peut améliorer les talents de son personnage (ou en acheter des nouveaux); il dispose pour cela de [Mod. Sag.] points.

EQUIPEMENT DE BASE

Le prêtre novice ne possède pas grand chose: une tunique et des chausses de cuir, un bâton (1d6), un rouleau de parchemin, de l'encre et un stylet, 2d4 pièces d'or.

CARACTÉRISTIQUES

Dé de Vie:	d8
Alignement:	Loyal Bon, Loyal Neutre, Neutre, Neutre Bon
Races autorisées:	humain
Armes autorisées:	gourdin, bâton, marteau de guerre
Armures autorisées:	armure de cuir

MAGICIEN

Mes mages maîtrisent les secrètes arcanes de l'art magique.

Au prix de longues études et d'années passées à déchiffrer de lourds grimoires, les magiciens ont appris le savoir des anciens: la puissance de l'esprit sur la matière et l'existence de plans d'existence différents, parallèles au nôtre et dont certains recèlent des forces magiques qu'il est possible de détourner, d'invoquer...

Les magiciens sont des êtres pondérés et réfléchis. Leurs connaissances du monde est vaste mais souvent théoriques.

Ils ont passé une grande partie de leur existence cloîtrés dans les bibliothèques des académies de magie, étudiant sans cesse les antiques manuscrits et les livres anciens.

RESTRICTION RACIALE

Les magiciens sont pour la plupart des humains.

Les elfes n'ont pas besoin d'étudier la magie; ils possèdent des facultés magiques et un sens inné des choses et des forces invisibles. Leur « magie » est fort différente de celle pratiquée par les mages humains.

Les nains ne s'intéressent pas aux arcanes et les gnomes préfèrent la technologie.

Les halfelings sont trop frivoles et se moquent des « longues barbes », surnom qu'ils ont donné aux vénérables archimages.

Les demi-orques sont des êtres brutaux et trop rustiques pour étudier l'art magique.

ARMES ET ARMURES

Les mages ne peuvent porter d'armures ou de boucliers.

Leur formation ne les a aucunement préparé au métier des armes et le port de lourdes cuirasses les gênent lors des manipulations et des gestes nécessaires à l'invocation de sortilèges (une croyance populaire prétend que les armures faites de métal interfèrent avec la magie, ce qui limite les habits protecteurs des mages à une tunique de cuir).

Théoriquement, les mages peuvent porter n'importe quelle arme mais en pratique les lanceurs de sorts utilisent un bâton et une dague. Certains portent des épées magiques mais jamais d'arcs ou d'arbalètes. D'autres ne sont tout simplement pas armés, ce qui est assez imprudent

MAGIE

Les magiciens possèdent une caractéristique supplémentaire: la Magie. Elle donne une idée de l'aptitude du magicien à pratiquer l'art des arcanes et de l'invocation.

Notée entre 3 et 18 (comme les autres caractéristiques), elle est utilisée pour tester la réussite ou l'échec d'une invocation.

GRIMOIRE ET SORTILÈGES

Un magicien a étudié de nombreux sortilèges qu'il a noté soigneusement dans son grimoire.

Un grimoire est un carnet relié de cuir et comportant des feuillets (parchemins) sur lesquels sont retranscrits les formules et invocations du mage.

Le magicien emporte son grimoire partout et l'étudie régulièrement. Lorsqu'il apprend de nouveaux sortilèges, il les note dans son grimoire.

Sans grimoire, le mage n'est rien. C'est sans doute son bien le plus précieux.

Un mage débutant (premier niveau) connaît une dizaine de sortilèges au choix parmi les sorts pages 20 et 21.

TALENTS

Le joueur dispose de [1d10+Mod. Int.] points pour acheter des talents à son personnage.

A chaque niveau, le joueur peut améliorer les talents de son personnage (ou en acheter des nouveaux); il dispose pour cela de [Mod. Int.] points.



Un mage lançant un sortilège.

EQUIPEMENT DE BASE

Un magicien dispose de l'équipement de base suivant: une tunique de cuir et une cape de voyage, un bâton, une dague, une sacoche de cuir et une ceinture à poches (pour y ranger les ingrédients et les éléments nécessaires à ses sortilèges et potions), un carnet en cuir (grimoire) contenant une dizaine de feuillets (parchemin), de l'encre et un stylet, 3d6 pièces d'or.

CARACTÉRISTIQUES

Dé de Vie: d6
Alignement: tous
Races autorisées: humain
Armes autorisées: bâton, dague
Armures autorisées: armure de cuir

VOLEUR

Tirelaine, détrousseur, cambrioleur, monte-en-l'air, brigand, chapardeur, escroc, roublard, bandit, canaille... autant de noms pour désigner le même personnage, celui du voleur.

Le voleur est habile et rapide, toujours aux aguets, opportuniste et astucieux. Il se déplace sans bruit dans l'ombre, couper les bourses et parfois les gorges, casser les coffres et pénétrer dans les places fortes les mieux gardées.

Le voleur sait éviter les pièges et déjouer les chausse-trappes. Le poignard ou la dague sont ses armes favorites; il plante sa lame courte dans le dos des imprudents. Le voleur est souvent mal compris et mal considéré au sein d'une groupe. Pourtant, ses multiples talents s'avèrent souvent fort utiles lors de l'exploration des antiques donjons des cités en ruines d'Adamante.

RESTRICTION RACIALE

Bien que n'importe qui peut se dire voleur, les roublards sont généralement des humains, des gnomes ou des halfelings (très souvent).

ARMES ET ARMURES

Les armes de prédilection du voleur sont la dague, le poignard et l'arbalète de poing. Le voleur ne porte jamais d'armure lourde ou de cotte de mailles. Ces types d'armures sont encombrantes, bruyantes et incompatibles avec les exigences de furtivité du métier de voleur. Il se contente d'une tunique de cuir.

TALENTS DU VOLEUR

Le voleur possède les talents suivants: déplacement silencieux, se cacher dans l'ombre, vol à la tire, détecter et désamorcer les pièges, détecter les bruits, attaque dans le dos (backstab dans le jargon des voleurs) et escalade. Trois de ces talents ont un score de +1 à la création du personnage. Les autres sont à +0 mais peuvent être augmentés avec les points d'achat de talents. Le voleur débutant dispose de [1d6+Mod. Int] points pour acquérir des talents ou augmenter ses talents de voleur. A chaque niveau, le voleur reçoit [Mod. Int.] points pour améliorer ses talents (ou en acquérir des nouveaux, suivant les circonstances et avec l'accord du meneur de jeu).

GUILDES

Les voleurs se regroupent souvent en bandes organisées appelées « guildes ». Appartenir à une guilde, c'est bénéficier du soutien d'un groupe organisé et de ressources en matériel, informations, planques et caches.

En contrepartie, le voleur membre d'une guilde doit obéir aux ordres du maître de la guilde et lui verser un pourcentage de son butin.

EQUIPEMENT DE DÉPART

Le voleur débutant dispose d'un équipement de départ: une dague, une tunique de cuir et des bottes souples, un sac à dos, 10m de corde et un grappin, une arbalète de poing avec 10 carreaux, 2d8 pièces d'or.

CARACTÉRISTIQUES

Dé de Vie: d8
Alignement: Chaotique
Races autorisées: humain, halfeling
Armes autorisées: dague, poignard, arbalète de poing
Armures autorisées: armure de cuir

RÔDEUR

Le rôdeur est un spécialiste de la survie dans les terres sauvages. Il a une grande connaissance des choses de la nature, faune et flore. Il peut suivre une piste, chasser, poser des pièges, allumer un feu, etc. Toutes choses indispensables si on veut survivre dans les contrées perdues d'Adamante.

On trouve des rôdeurs dans pratiquement tous les groupes d'aventuriers; nombre de rôdeurs se font *chasseurs*.

RESTRICTION RACIALE

Les rôdeurs sont des humains, des elfes ou des demi-elfes. Les gnomes et les halfelings préfèrent les environnements urbains et les nains affectionnent les tunnels, les corridors souterrains et les forteresses aux murs épais. Les demi-orques vivent en groupes tribaux et possèdent eux aussi des affinités avec la nature; certains deviennent rôdeurs mais la majorité des demi-orques sont des combattants.

ARMES ET ARMURES

Les rôdeurs utilisent l'arc court elfique. Pour le reste, ils n'ont aucune restriction ou préférence en matière d'armes. Les armures lourdes ou constituées de pièces de métal sont laissées de côté au profit de cuir ou de cuir clouté, plus léger et moins encombrant.

TALENTS DE RÔDEUR

Le rôdeur possède certains talents innés: pistage, survie, chasse, escalade, déplacement silencieux et soins (+1d4/niv). Un rôdeur débutant peut mettre +1 à tous ces talents. Il bénéficie également d'un bonus de +1 à une de ces armes. A la création, le rôdeur dispose de [1d8+Mod. Sag.] points pour acquérir des talents ou améliorer ces aptitudes innées. A chaque niveau, il gagne [Mod. Sag.] points pour améliorer ses talents ou en acheter d'autres.

ENNEMI JURÉ

Le rôdeur peut choisir une race qui deviendra son ennemi juré. Quand il combat des représentants de cette race, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages.



Jour BlackWolf, rôdeur.

EQUIPEMENT DE DÉPART

L'équipement de base du rôdeur se compose d'une arme de mêlée et d'un arc court + 10 flèches, d'un sac à dos et d'une large cape de voyage (qui sert aussi de couverture à l'occasion), d'une tunique de cuir et d'une paire de bottes, d'une dague et de 2d6 pièces d'or.

CARACTÉRISTIQUES

Dé de Vie: d8
Alignement: tous sauf mauvais
Races autorisées: humain, elfe, demi-elfe
Armes autorisées: tous (+ arc court elfique)
Armures autorisées: armure de cuir ou cuir clouté

PALADIN

Le paladin est le combattant noble ayant voué son existence à la Quête et à la défense des faibles et des opprimés.

La cité sainte de Valinor est le centre des différents ordres de paladins d'Adamante.

Le paladin lutte contre le mal partout où il se présente, défendant au péril de sa vie la foi, les croyants et les lieux de culte.

RESTRICTIONS RACIALES

Les rangs des paladins sont exclusivement composés d'humains.

DONS SACRÉS

Le paladin reçoit de la divinité des dons sacrés.

Si un paladin renie ou perd la foi, il est déchu et ses dons lui sont retirés.

Le paladin possède le don de bénédiction, octroyant un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages à tous ses compagnons d'armes.

Il peut guérir les blessures par une simple imposition des mains (+1d4/niveau) et est immunisé contre les maladies et les poisons.

Les créatures maléfiques subissent un malus de -1 en présence du paladin.

Au 5e niveau, le paladin acquiert la faculté de repousser les morts-vivants (comme le prêtre).

ARMES ET ARMURES

Le paladin ne souffre d'aucune restriction concernant le port d'armes ou d'armures.

Au terme de son noviciat, il reçoit une épée bénie (+1) pour l'aider dans sa lutte contre les forces du mal.

MONTURE

Au 3e niveau, le paladin peut acquérir un cheval de bataille.

Cette monture spécialement entraînée pour les combats lui donne un bonus de +1 (+1/niveau à partir du 3e niveau) lors des affrontements montés.

TALENTS

Le paladin reçoit [1d6+Mod. Sag] points de talents.

A chaque niveau, il gagne [Mod. Sag] points supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES

Dé de Vie: d10
Alignement: Loyal Bon
Races autorisées: humain
Armes autorisées: tous (+ épée bénie)
Armures autorisées: toutes

EQUIPEMENT DE BASE

Pour l'aider dans sa quête, le paladin reçoit l'équipement suivant: une armure de cuir clouté, une épée (1d10) bénie +1, une paire de bottes, une cape de voyage, un cheval + fontes, 3 jours de vivres, une lance (1d8), 2d4 pièces d'or.

BARDE

Les bardes, troubadours, trouvères, amuseurs publics parcourent le monde, vivant de leurs talents de conteur, jongleur, dresseur d'animaux, chanteur ou diseur de vers, et de la générosité du public.

Les bardes jouent également le rôle d'annonceurs et de colporteurs de nouvelles.

Contre quelques piécettes, vous apprendrez les dernières nouvelles des frontières d'Adamante ou les rumeurs de la cour de Kaldor... et les choses qu'ils ignorent, les bardes les inventent, enjolivant ou enrobant de fantastique les petits faits divers des quatre coins d'Adamante.

RESTRICTIONS RACIALES

N'importe qui peut devenir barde, pour autant qu'il possède quelque talent. Pourtant nombre de troubadours sont issus de la race des hommes, des halfelings et des demi-elfes.

Les nains quand ils se lancent dans une carrière artistique sont souvent musiciens (harpes, flutes et tambourins sont leurs instruments favoris).

TALENTS

Le barde dispose de [1d10+Mod. Cha] points de talents.

A chaque niveau, il gagne [Mod. Cha] points pour acheter des talents supplémentaires ou améliorer ceux qu'il possède déjà.

Le barde possède le don d'exalter les foules, inspirant par son discours (et son Charisme) les sentiments les plus divers.

Le barde a une grande connaissance des légendes et des langues écrites et parlées des contrées d'Adamante. Il sait déchiffrer les parchemins et les écrits de nombreuses contrées.

Le barde possède certains talents du voleur.

A la création, choisissez deux talents de la classe « voleur » que le barde possèdera au score +1.

ARMES ET ARMURES

Le barde manie des armes légères et élégantes (épée à fine lame, dague) et dédaigne les armes lourdes et vulgaires comme le gourdin, l'épée à deux mains, la hache ou le marteau de guerre.

Il porte également des armures légères (cuir ou cuir clouté) et affectionne les habits amples et colorés.

CARACTÉRISTIQUES

Dé de Vie: d8
Alignement: Chaotique ou neutre (jamais mauvais)
Races autorisées: humain, halfeling, demi-elfe, nain
Armes autorisées: armes légères
Armures autorisées: armure de cuir ou cuir clouté

DÉ ET POINTS DE VIE

Le Dé de Vie détermine le nombre de points de vie du personnage à sa création. Un personnage aura toujours le score maximum de son dé de vie + [Mod. Con].

A chaque passage de niveau, votre personnage gagnera [dé de vie + Mod. Con] points de vie.

Ainsi, au fil de son évolution, le personnage deviendra plus fort et plus résistant.

ALIGNEMENTS

L'alignement reflète l'orientation morale du personnage.

Les notions morales sont schématisées par les triplets Loi – Neutre - Chaos et Bien- Neutre - Mal.

La Loi représente l'ordre et la stabilité. Dans une certaine mesure, la notion de Loi poussé à l'extrême revient à l'immobilité totale, synonyme de mort.

Le Chaos représente le changement, la vie mais aussi la destruction.

Les notions de Bien et Mal s'opposent naturellement.

La Neutralité reflète l'équilibre entre la Loi et le Chaos, entre le Bien et le Mal.

A partir de ces notions, il est possible de déterminer neuf alignements différents, offrant autant de possibilités morales.

Bien entendu, les alignements ne sont pas des carcans rigides mais plutôt des directions générales à suivre pour interpréter son personnage.

LOYAL BON

Un personnage d'alignement loyal bon a le comportement que l'on attend des défenseurs de l'ordre et de la Loi.

Déterminé à lutter contre le Mal, il montre également la discipline nécessaire pour ne jamais cesser le combat.

Il dit toujours la vérité, reste fidèle à la parole donnée, aide ceux qui sont dans le besoin et s'élève contre l'injustice.

Il déteste voir les coupables impunis.

LOYAL NEUTRE

Un personnage loyal neutre agit comme la loi, la tradition ou son code de conduite personnel le lui dictent.

L'ordre et l'organisation sont vitaux pour lui. Il se peut qu'il suive un code constitué de ses propres règles, ou qu'il pense que l'ordre est nécessaire pour tous (auquel cas il est favorable à un gouvernement fort et organisé).

LOYAL MAUVAIS

Un individu loyal mauvais prend tout ce qu'il désire, dans les limites de son code de conduite, mais sans se soucier de ceux à qui il peut faire du mal.

Pour lui, les traditions, la loyauté et l'obéissance ont de l'importance, mais pas la liberté, la dignité ou la vie.

Il suit les règles existantes, mais sans pitié ni compassion.

Il accepte la hiérarchie, et même s'il préfère diriger, il est tout à fait disposé à obéir.

Il condamne les autres, non pas en fonction de leurs actes, mais en fonction de leur race, de leur religion, de leur nationalité ou de leur rang social.

Il répugne à violer la loi ou à revenir sur ses promesses, en partie par sa nature, mais aussi parce qu'il fait confiance à l'ordre établi pour le protéger de ceux qui s'opposent à lui sur des questions d'ordre moral.

Certains loyaux mauvais se fixent eux-mêmes des limites, telles que ne jamais tuer de sang-froid (ils chargent leurs sbires de le faire à leur place) ou ne pas maltraiter les enfants (sauf lorsqu'il n'est pas possible de faire autrement).

Ils pensent que ces règles de conduite les placent au-dessus des malfaisants sans scrupule.

NEUTRE BON

Un personnage neutre bon fait de son mieux pour dispenser des actions bienfaites. Il aide les autres autant que possible. Il travaille main dans la main avec les rois et les juges, mais ne se sent pas obligé de leur obéir systématiquement.

NEUTRE

Un personnage neutre fait ce qui lui semble bien.

Il n'a pas vraiment d'opinion lorsqu'il s'agit de trancher entre le Bien et le Mal ou entre la Loi et le Chaos. Dans la plupart des cas, la neutralité représente une absence de convictions plutôt qu'un choix conscient. Le personnage a alors tendance à penser que le Bien vaut mieux que le Mal, car il préfère que ses voisins se montrent bienveillants plutôt que malveillants. Cela étant, il ne se sent nullement obligé de défendre la cause du Bien.

En revanche, chez certains, la neutralité est une philosophie, un choix conscient. Pour eux, le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos sont dangereux, comme tous les extrêmes. Ils prônent donc l'équilibre, qui leur paraît être le meilleur choix à long terme.

NEUTRE MAUVAIS

Un individu neutre mauvais se livre à tous les actes qu'on lui laisse faire. Il ne pense qu'à lui. Il se moque des gens qu'il tue, par profit, pour le plaisir, ou tout simplement parce qu'ils le dérangent.

Il n'apprécie pas particulièrement l'ordre ; il se dit que le fait de respecter la loi, un code de conduite ou les traditions ne le rendra pas meilleur ou plus noble. Il n'affiche pas pour autant cette recherche permanente de l'affrontement qui est la marque des êtres chaotiques mauvais.

Le criminel qui vole et tue pour satisfaire ses envies est neutre mauvais.

Certains malfaisants érigent le Mal en idéal et le propagent avec acharnement. La plupart du temps, ils sont dévoués à un dieu ou à une société secrète maléfiques.

CHAOTIQUE BON

Un personnage chaotique bon agit selon sa conscience, sans faire cas de ce que les autres peuvent penser de lui.

Il vit sa vie, mais cela ne l'empêche pas d'être gentil et bienveillant. Il croit en la bonté et au droit de chacun, mais n'apprécie guère les lois ou les règles.

Il déteste les gens qui intimident les autres et leur disent quoi faire. Il suit ses propres préceptes moraux qui, bien que bons, ne sont pas forcément en accord avec ceux de sa société.

CHAOTIQUE NEUTRE

Un personnage chaotique neutre agit comme bon lui semble. C'est d'abord et avant tout un individualiste. Il accorde une immense valeur à sa liberté mais ne se sent pas concerné par la défense de celle des autres.

Il évite l'autorité, déteste les restrictions et remet toujours en cause la tradition. Sa lutte contre la société organisée n'est pas motivée par des désirs d'anarchie, car un tel engagement devrait s'accompagner d'idées nobles (libérer les opprimés du joug de l'autorité) ou mauvaises (faire souffrir ceux qui sont différents de lui).

Le personnage peut parfois être imprévisible, mais son comportement n'est pas totalement aléatoire.

CHAOTIQUE MAUVAIS

Un individu chaotique mauvais fait tout ce que lui dicte sa cupidité, sa haine ou sa soif de destruction.

Il s'énerve facilement, est sadique, violent et totalement imprévisible. Quand il veut quelque chose, il se montre brutal et impitoyable. S'il s'est donné pour but de propager le Mal et le Chaos, c'est encore pire. Fort heureusement, ses plans sont tout sauf bien préparés et les groupes qu'il constitue ou auxquels il se joint sont très mal organisés. La plupart du temps, les êtres chaotiques mauvais ne coopèrent que sous la menace et leur chef ne reste en place que tant qu'il peut contrer les tentatives visant à le renverser ou l'assassiner.

NIVEAU ET POINTS D'EXPÉRIENCE

Le niveau du personnage donne une idée de sa maîtrise et son expertise dans sa classe.

Le personnage débutant commence au premier niveau et progresse en gagnant de l'expérience (représentée par des points) au cours de ses aventures.

Ci-dessous, le tableau de progression des niveaux suivant le nombre de points d'expérience accumulés.

<u>Expérience</u>	<u>Niveau</u>
0	1
1.000	2
3.000	3
6.000	4
10.000	5
15.000	6
21.000	7
28.000	8
36.000	9
45.000	10
55.000	11
66.000	12
78.000	13
91.000	14
105.000	15
120.000	16
136.000	17
153.000	18
171.000	19
190.000	20

A chaque niveau, le personnage gagne des points de vie en fonction de son dé de vie ainsi que des points de talents (voir description des classes).

Tous les 3 niveaux, le personnage peut ajouter un point à l'une de ses caractéristiques.

CARACTÉRISTIQUES

Un personnage est décrit par six Caractéristiques couvrant ses capacités physiques, mentales et sociales. Ces caractéristiques sont la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme.

Elles sont le fondement, la base du personnage, ses capacités et ses aptitudes innées.

La **Force** représente la puissance physique et musculaire de votre personnage. Elle joue un rôle important dans le maniement des armes de mêlée et dans les dégâts infligés en combat par celles-ci.

La **Dextérité** mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre du personnage.

La Dextérité est également utilisée dans le maniement des armes à distance et de tir.

Un personnage ayant un score de Dextérité élevé sera plus difficile à toucher lors d'un combat.

La **Constitution** représente la santé et l'endurance de votre personnage; la constitution entre en compte dans le calcul des points de vie de votre personnage.

L'**Intelligence** symbolise les facilités d'apprentissage et de raisonnement de votre aventurier.

La **Sagesse** regroupe la volonté, le bon sens, le degré de perception et l'intuition du personnage.

Le Charisme mesure la force de persuasion du personnage, son magnétisme, sa capacité à diriger les autres et sa beauté.

Elle représente non seulement la façon dont le personnage est perçu par autrui mais aussi sa force de caractère réelle.

Chaque caractéristique a un score allant généralement de 3 à 18; un modificateur (bonus ou malus) est calculé à partir du score de caractéristique suivant le tableau ci-dessous:

<u>Valeur</u>	<u>Mod.</u>
1	-5
2 à 3	-4
4 à 5	-3
6 à 7	-2
8 à 9	-1
10 à 11	+0
12 à 13	+1
14 à 15	+2
16 à 17	+3
18 à 19	+4
20 à 21	+5
22 à 23	+6
24 à 25	+7
26 à 27	+8
28 à 29	+9
30 à 31	+10
32 à 33	+11
34 à 35	+12

Pour calculer vos scores de caractéristiques, lancez 4d6. Conservez les trois résultats les plus élevés. L'addition de ces 3 dés vous donne le score d'une caractéristique au choix (de 3 à 18 points). Notez ce nombre sur votre fiche de personnage. Faites de même pour les 6 caractéristiques précitées.

La fiche de personnage comporte une 7e caractéristique: la Magie. Cette caractéristique est réservée à la classe des magiciens. Si vous avez choisi cette classe pour votre personnage, calculez son score de Magie de la même façon que les 6 autres caractéristiques.

Déterminez ensuite les modificateurs en consultant le tableau ci-dessus.

INITIATIVE

Le score d'Initiative est égal au modificateur de Dextérité de votre personnage. L'Initiative est utilisée lors des combats pour savoir qui frappe le premier. Elle peut aussi être utilisée pour tester la rapidité d'action et les réflexes du personnage.

CLASSE D'ARMURE

La classe d'armure représente la difficulté à toucher et blesser le personnage lors d'un combat.

Plus la classe d'armure du personnage est élevée, plus il lui est aisé d'éviter les attaques, de parer les coups, d'esquiver les tirs.

La classe d'armure tient compte de la Dextérité du personnage et des éléments d'armure qu'il porte.

La valeur de la classe d'armure se calcule suivant la formule:

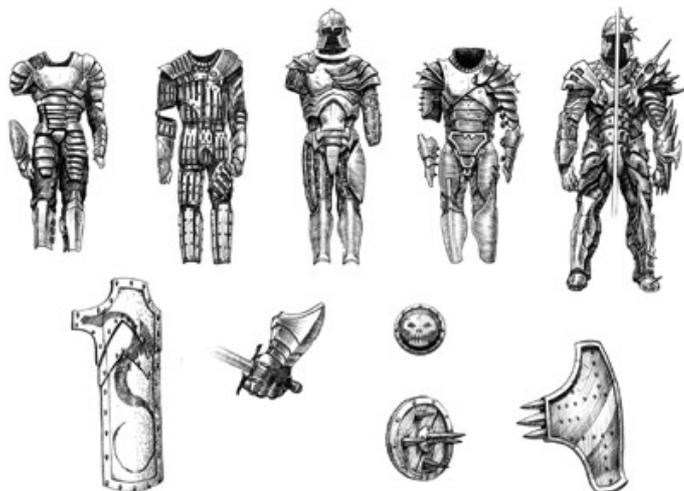
$$CA = 10 + [\text{mod. Dext}] + [\text{valeur de l'armure}] + \text{bonus/malus}$$

La valeur de l'armure représente la qualité de l'armure portée et sa faculté d'absorption des dommages.

Ci-dessous, une liste (non exhaustive) des armures disponibles sur les terres d'Adamante:

<u>Armures</u>	<u>Valeur</u>	<u>Prix</u>	<u>Malus</u>
Armure matelassée	+1	5	0
Armure de cuir	+2	10	0
Armure de cuir cloutée	+3	25	-1
Chemise de mailles	+4	100	-2
Armure de peau	+3	15	-3
Armure d'écailles	+4	50	-4
Cotte de mailles	+5	150	-5
Cuirasse	+5	200	-4
Crevice	+6	250	-6
Armure de plaques	+7	600	-7
Harnois	+8	1500	-6

<u>Bouclier</u>	<u>Valeur</u>	<u>Prix</u>	<u>Malus</u>
Targe	+1	15	-1
Rondache en bois	+1	3	-1
Rondache en acier	+1	9	-1
Ecu en bois	+2	7	-2
Ecu en acier	+2	20	-2
Pavois	+3	30	-5



TALENTS

Les talents couvrent l'ensemble des aptitudes innées, des compétences acquises, les dons et les capacités spéciales du personnage.

Les talents sont parfois directement liés à la race ou à la classe du personnage. Les Elfes sont naturellement doués pour le tir à l'arc tandis que les Nains manient le marteau de guerre avec brio et possèdent une grande expérience de la vie dans les mines et les lieux souterrains.

Ci-dessous, une liste non exhaustive des talents possibles pour votre personnage. Libre à vous d'en imaginer d'autres (avec l'accord du meneur de jeu bien entendu)

Ambidextre
 Arcanes*
 Art(s) (à préciser)
 Artisanat (à préciser)
 Attaque sournoise*
 Chasse
 Commerce
 Connaissances (à préciser)
 Contrefaçon
 Crochetage
 Décryptage
 Diplomatie
 Dressage
 Doigts de fée
 Dur à cuire
 Ecouter
 Endurance
 Escalade
 Forgeron
 Furtivité
 Infravision
 Ingénierie
 Légendes
 Maniement d'une arme (à préciser)
 Mineur
 Nager
 Perception(s) accrue(s) (à préciser)
 Pièges (détecter et désamorcer)
 Pistage
 Potions
 Premiers soins
 Repousser les morts-vivants (vade retro)*
 Résistance à la magie
 Résistance aux maladies
 Rituel*
 Sens de l'orientation
 Sensible à la magie
 Saut
 Survie
 Technique martiale (à préciser)
 Vigilance
 Vol à la tire
 Volonté de fer

(*) talent réservé à certaines classes

Nous allons maintenant détailler chacun de ces talents. Comme précisé plus haut, cette liste est loin d'être complète. Libre à vous d'inventer de nouveaux talents en rapport avec votre personnage, ses origines, ses aptitudes et ses capacités (toujours avec l'accord du meneur de jeu).

Ambidextre

Le personnage possédant ce talent peut utiliser indifféremment n'importe quelle main pour effectuer une action (sans appliquer le malus sur la *mauvaise* main de -4). Ce talent lui permet donc d'utiliser deux armes au combat.

Arcanes

Ce talent regroupe la connaissance de la magie et de ses pratiques. Ce talent est réservé aux magiciens.

Art(s)

Ce talent regroupe la plupart des disciplines artistiques: chant, poésie et écriture, peinture, sculpture, musique, art du spectacle, jonglerie, etc.

Lorsque le personnage choisit ce talent, il doit préciser la discipline associée à celui-ci (et l'instrument pour les arts musicaux).

Ce talent est généralement attribué aux troubadours.

Artisanat

L'artisanat couvre la fabrication d'objets usuels (sac, vêtements, panier, corbeille, meubles) et la construction de bâtiments divers. Si le personnage opte pour ce talent, il sera nécessaire d'en préciser la nature et l'objet (ex: fabricant de sandales et de bottes, maçon, charpentier ou ébéniste, tailleur, etc.)

Attaque sournoise

Ce talent réservé aux voleurs leur permet de porter des attaques meurtrières, en frappant un organe vital de l'adversaire ou en l'attaquant sournoisement dans le dos.

L'attaquant bénéficie d'un bonus de +5 sur son jet d'attaque et de dommages (à condition qu'il aie réussi à approcher sa cible).

Si la cible est consciente de la possibilité d'attaque, celle-ci devient impossible.

Un voleur devra donc se tapir dans un coin sombre ou se glisser silencieusement derrière son adversaire pour porter une attaque sournoise.

Chasse

Ce talent reprend toutes les connaissances théoriques et pratiques liées à la pratique de la chasse: connaître et approcher un gibier, poser des collets, repérer des traces du passage d'un animal et trouver sa tanière, etc.

Commerce

Le commerce est le moteur du monde d'Adamante. C'est à l'initiative des puissants guildes marchandes que les routes entre les cités ont été réouvertes. Le commerce regroupe les connaissances et les techniques du monde des marchands: estimation des marchandises, coûts des denrées, marchandage, troc et négociations.

Connaissances

Ce talent représente les connaissances théoriques et pratiques du personnage dans un domaine donné. Les domaines de connaissances sont très nombreux. Si vous optez pour ce talent, précisez le domaine concerné (ex: histoire et légendes, géopolitique, faune et flore d'une région, architecture, religions anciennes, éraldique, etc.)

Contrefaçon

La contrefaçon est l'art de fabriquer des imitations, des faux. Il peut s'agir de fausse monnaie, de documents officiels plus vrais que les vrais, de copies d'oeuvres d'art, des pierres précieuses en toc, etc.

Crochetage

Le crochetage est l'art d'ouvrir des serrures sans la clé (qu'il s'agisse d'une serrure de porte ou de coffre).

Ce talent est souvent associé à la classe des voleurs et nécessitent un matériel adhoc (trousse du voleur).

Décryptage

Le décryptage est l'art de traduire et de comprendre un texte..

..codé ou écrit dans une langue ancienne, oubliée ou inconnue.

Diplomatie

Le personnage doté de ce talent possède une certaine expérience dans le domaine des négociations et de la diplomatie et du jeu du pouvoir en général.

Il connaît les méandres de la politique et de l'Etiquette (les us et coutumes des cours.

Dressage

En usant de ce talent, le personnage peut dresser un animal (chien, chat, cheval, singe, etc.) à faire des tours ou simplement à servir de monture (dans le cas d'un cheval).

Doigts de fée

Le personnage doté de ce talent bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les actions demandant adresse et dextérité.

Dur à cuire

Le personnage possédant ce talent est plus résistant que la moyenne. Il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests de résistance physique (Constitution) et gagne 2 points de vie supplémentaires tous les niveaux pairs.

Ecouter

Ce talent permet de percevoir des bruits suspects et d'écouter les conversations à travers une porte ou une cloison, même épaisse.

Endurance

Un personnage endurant est plus robuste et résistant que les autres. Il bénéficie de 1d6 points de vie supplémentaires à la création et de 1d3 points supplémentaires tous les 3 niveaux (3, 6, 9, 12, etc.)

Escalade

En usant de ce talent, le personnage peut grimper sur n'importe quel paroi, franchir des murs, grimper aux arbres...

Forgeron

Le talent de forgeron couvre l'entretien, la réparation et la fabrication de pièces de métal: armes, armures, ferronnerie, fers à cheval, etc.

Furtivité

Il s'agit de l'art de se déplacer dans l'ombre, sans bruit.

Ce talent est surtout développé par les voleurs.

Infra-vision

Ce talent partagé par la plupart des races non-humaines permet à l'individu concerné de voir dans la nuit; la qualité de la vision est variable d'une race à l'autre. Cela va de « voir comme en plein jour » à « distinguer des ombres et des formes en mouvement. »

La portée de l'infra-vision est également variable.

Ingénierie

Ce talent reprend un ensemble de connaissances théoriques et pratiques de physique élémentaire, de mécanique et de chimie, le tout permettant de fabriquer des machines et des mécanismes complexes (comme des machines de guerre, des ascenseurs ou des monte-charges, des pièges élaborés, etc.)

Légendes

Ce talent englobe la connaissance des contes et légendes du...

...folklore d'Adamante et l'art de raconter et de rendre le récit captivant. Ce don est essentiellement pour tout troubadour qui se respecte.

Maniement d'une arme

Manier efficacement une arme demande une formation et un entraînement particulier. Ce talent couvre tous les aspects du maniement d'une arme donnée.

Pour possédant ce talent, il convient de préciser l'arme maniée et d'avoir des éléments de background justifiant ou expliquant pourquoi et comment le personnage a acquis ce talent.

Mineur

Le personnage est un mineur, habitué de la vie dans les galeries et les souterrains; il connaît l'art et la manière de creuser des tunnels, de les étonner. Il sait reconnaître les filons et les minerais (fer, charbon, cuivre, or et argent, pierres précieuses).

Nager

Il s'agit tout simplement de la natation.

Perception(s) accrue(s)

Le personnage possède un sens perceptif plus développé que la moyenne. La nature de ce don est à préciser (odorat, goût, vue, ouïe ou sixième sens).

Pièges (détecter et désamorcer)

Le personnage est doué pour détecter et neutraliser les pièges. Il sait aussi élaborer et mettre en place des pièges simples.

Pistage

Le personnage sait reconnaître et suivre une piste.

Potions

Le personnage a une grande connaissance des plantes et des herbes et peut, avec celles-ci, concocter des potions curatives ou distiller des poisons mortels.

Premiers soins

Grâce à ce talent, le personnage peut administrer les soins d'urgence à un blessé; en outre, il possède des connaissances de médecine élémentaire.

Un test de « premiers soins » réussi permet de faire regagner 1d6 points de vie au blessé.

Repousser les morts-vivants (vade retro)*

Ce don, réservé aux prêtres et aux paladins, permet de tenir à distance les créatures non mortes (morts-vivants).

Les prêtres et paladins de haut niveau peuvent repousser et même détruire les créatures maléfiques en usant de ce talent.

Résistance à la magie

Certains individus sont résistants à la magie.

Ce talent reflète cet état de fait.

Résistance aux maladies

Les personnes possédant ce don sont plus résistantes, plus robustes et ne tombent jamais malades.

Rituel *

Réservé aux prêtres et aux paladins, ce talent permet de célébrer certains rituels sacrés et de demandant la bienveillance et la miséricorde divine par la prière et la dévotion.

Sens de l'orientation

Ce talent dote le personnage d'un sens inné de l'orientation.

Sensible à la magie

Grâce à ce talent, le personnage peut percevoir les auras magiques et leur nature (bon ou mauvais).

Tout jeteur de sorts ou pratiquant des arcanes magiques se doit de posséder ce talent.

Saut

Ce talent représente l'aptitude du personnage à franchir des obstacles (crevasse, trou) d'un bond.

Survie

Ce talent regroupe toutes les connaissances théoriques et pratiques indispensables à la survie (techniques élémentaires de chasse, construction d'un abri, trouver de l'eau potable, allumer un feu, cuisiner, monter un campement, etc.)

Technique martiale

Ce talent décrit la connaissance et la pratique d'une technique de combat à mains nues spécifique (qu'il convient de préciser).

Par ce talent, le personnage augmente également les dommages qu'il peut occasionner lorsqu'il se bat sans arme.

Vigilance

Ce talent permet au personnage de repérer les ennemis embusqués et d'éviter les attaques par surprise.

Un personnage vigilant est toujours aux aguets.

Vol à la tire

Généralement développé par les voleurs, ce talent permet au personnage de subtiliser des biens (argent) sur autrui sans que ce dernier s'en aperçoive (pick-pocket).

Volonté de fer

Un personnage possédant ce talent est inflexible, brave et sans peur. Il a un moral d'acier et ne se laisse ni influencer ni intimider.

EQUIPEMENT

A sa création, chaque personnage dispose d'un équipement de base comprenant de l'armement, des vivres, des vêtements, du matériel (sac, corde, etc.) et des pièces d'or.

Au cours de ses aventures, le personnage va acquérir de nouvelles richesses et des pièces d'équipement supplémentaires. Il voudra sans doute compléter son équipement ou vendre certains articles.

Le tableau ci-dessous reprend des éléments d'équipement usuels, leurs prix et certaines de leurs caractéristiques (les dégâts occasionnés par les armes, etc.)

	Prix	Dégâts
Gantelet	2 po	1d2
Dague	2 po	1d4
Masse d'armes légère	5 po	1d6
Epieu	1 po	1d6
Gourdin	-	1d6
Masse d'armes lourde	12 po	1d8
Bâton	-	1d6
Lance	2 po	1d8
Pique	5 po	1d8
Arbalète légère	35 po	1d6
Arbalète lourde	50 po	1d8

	<u>Prix</u>	<u>Dégâts</u>
Carreaux (10)	1 po	-
Fronde	-	1d3
Épée courte	10 po	1d6
Cimeterre	15 po	1d6
Épée longue	15 po	1d8
Fléau d'armes	8 po	1d8
Hache d'armes	10 po	1d8
Marteau de guerre	12 po	1d8
Rapière	20 po	1d6
Trident	15 po	1d8
Épée à deux mains	50 po	2d6
Hallebarde	10 po	1d10
Massue	5 po	1d10
Arc court	30 po	1d6
Arc court composite	75 po	1d6
Arc long	75 po	1d8
Flèches (20)	1 po	-
Épée bâtarde	35 po	1d10
Hache de guerre naine	30 po	1d10
Fouet	1 po	1d3
Arbalète de poing	100 po	1d4
Arquebuse gobelin	150 po	1d6
Aiguille à coudre	5 pa	
Bélier portable	10 po	
Bois de chauffage (1J)	1 pc	
Bougie	1 pc	
Bouteille de vin	2 po	
Cadenas	20 à 150 po (suivant la qualité)	
Chaîne (3m)	30 po	
Chevalière	5 po	
Chope en terre cuite	2 pc	
Cire à cacheter	1 po	
Cloche	1 po	
Coffre (vide)	1 po	
Corde (15m)	1 po	
Couverture d'hiver	5 pa	
Craie (morceau)	1 pc	
Echelle (3m)	5 pc	
Encre (1 fiole)	8 po	
Filet de pêche	4 po	
Flasque (vide)	3 pc	
Grappin	1 po	
Hameçon	1 pa	
Huile (flasque)	1 pa	
Instrument de musique	5 à 100 po	
Jarre en terre cuite	3 pc	
Lampe	1 pa	
Lanterne à capote	7 po	
Lanterne sourde	12 po	
Longue-vue	1000 po	
Marteau	5 pa	
Masse	1 po	
Menottes	15 po	
Outre	1 po	
Paillasse	1 pa	
Panier (vide)	4 pa	
Papier (feuille)	4 pa	
Parchemin (feuille)	2 pa	
Pelle	2 po	
Petit miroir en acier	10 po	
Pied-de-biche	2 po	
Pierre à aiguiser	2 pc	
Pioche de mineur	3 po	
Plume d'écriture	1 pa	

Poudre noire (100 gr)	20 po
Rations de survie (1J)	5 pa
Sac (vide)	1 pa
Savon (1 litre)	5 pa
Seau	5 pa
Sifflet	8 pa
Silex et amorce	1 po
Tente	10 po
Tonneau (vide)	2 po
Torche	1 pc

Costume d'artiste	3 po
Habit d'érudit	5 po
Habit de cour	30 po
Habit de moine	5 po
Habit de noble	75 po
Habit de paysan	1 pa
Tenue d'artisan	1 po
Tenue de voyage	1 po
Toilette royale	200 po

Bière	4 pc (la chope)
Fromage	1 pa (la ration)
Pain	2 pc
Repas	1 à 5 pa
Séjour à l'auberge	2 pa à 2 po
Vin	1 pa à 10 po

Mulet ou âne	8 po
Cheval	75 à 150 po
Destrier	250 po
Ecurie (une journée)	5 pa
Harnais et selle	10 à 30 po
Fourrage	5 pc

Les prix indiqués dans cette liste sont indicatifs. Ils peuvent fluctuer suivant les régions et la rareté de certains articles.

Les personnages sont invités à marchander afin d'obtenir des prix plus intéressants. Le troc est également une pratique assez courante.

SORTILÈGES ET RITUELS

Adamante est un monde baigné par la magie. Les écoles de magie sont nombreuses et les prêtres de la Lumière pratiquent quotidiennement des rituels de soins ou de guérison.

Un magicien débutant dispose d'un grimoire (quelques pages de parchemin reliées et protégées par une couverture de cuir) dans lequel il a retranscrit les formules de ses premiers sortilèges.

De même, le prêtre novice connaît les prières et les rituels de soins, de guérison et de lutte contre les forces du mal.

SORTS DE MAGICIEN

A la création de votre personnage, vous pouvez choisir [1d4+ Mod Int.] sortilèges dans la liste ci-dessous.

A chaque sortilège est associé un niveau de difficulté (ND).

Projectile magique (ND 12)

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible (touche automatiquement), lui infligeant 1d4+1 points de dégâts.

Le mage gagne un projectile supplémentaire tous les niveaux, avec un maximum de 5 projectiles.

Bouclier magique (ND 10)

Ce sort génère un disque de force mobile flottant devant son créateur. Il absorbe les projectiles magiques prenant ce dernier pour cible. Il procure également un bonus de bouclier de +4 à la CA.

Détection de la magie (ND 8)

Ce sort permet de détecter les auras magiques. La quantité de renseignements obtenus – puissance, nature (Bien ou Mal) – dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet ou la zone.

Lecture de la magie (ND 8)

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles (sur les parchemins, livres magiques, armes, etc.). En règle générale, ce déchiffrement ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf dans le cas des certains parchemins maudits. Une fois le sort jeté et le texte compris, le personnage peut le lire aussi souvent qu'il le souhaite.

Détection du poison (ND 9)

Ce sort permet de savoir si un individu, un objet ou un lieu a été empoisonné ou est toxique.

Le type de poison peut être déterminé à l'aide d'un test de Sagesse + Connaissances en alchimie (ND 20).

Illumination (ND 10)

Ce petit tour de magie génère une vive lumière. Pour peu qu'on la fasse apparaître directement devant une créature, celle-ci se retrouve éblouie pendant une minute (malus de -1 à toutes actions pendant ce laps de temps).

Lumière (ND 5)

Lancé sur un objet, ce sort le fait briller comme la lumière d'une torche, ce qui lui permet d'éclairer jusqu'à 6 mètres à la ronde (tout en offrant une lueur diffuse sur 6 mètres de plus). L'effet est immobile, mais on peut le jeter sur un objet mobile.

Rayon de givre (ND 10)

Un rayon de givre jaillit du doigt tendu du mage, qui doit réussir une attaque à distance (Dextérité) pour atteindre sa cible. Le rayon inflige 1d3 points de dégâts de froid.

Manipulation à distance (ND 10)

En pointant le doigt vers l'objet de son choix (2,5 kg max.), le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher.

Verrouillage (ND 12)

Cette incantation verrouille une porte, une fenêtre, un portail, des volets ou une herse. Ce sortilège empêche d'ouvrir l'objet protégé (qui peut être en bois, métal ou pierre), exactement comme si ce dernier était fermé par un cadenas de qualité moyenne.

Détection des morts-vivants (ND 12)

Le personnage lançant ce sort devient capable de détecter l'aura particulière des morts-vivants. En se concentrant un certain temps, le mage peut découvrir le nombre de morts-vivants et leur puissance.

Décharge électrique (ND 12)

Le personnage effectue une attaque de contact au corps à corps pour infliger à son adversaire 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (maximum 5d6).

Mains brûlantes (ND 12)

Un cône de flammes jaillit des mains tendues du personnage. Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse subissent 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4). Les matières inflammables telles que le tissu, le papier, le parchemin et le petit bois s'enflamment si le feu les touche.

Armure du mage (ND 12)

Ce sort entoure le sujet d'un champ de force invisible mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure de +4 à la CA.

Brume de dissimulation (ND 12)

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. Une fois constituée, la nappe reste stationnaire. Elle limite le champ de vision (y compris l'infravision) à 1,50 mètre.

En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20% de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50% de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue).

Contact glacial (ND 12)

Au terme de l'incantation, la main du mage se met à luire d'un éclat bleuté qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1d6 points de vie.

RITUELS DU PRÊTRE

Les prêtres novices maîtrisent les rituels décrits ci-dessous.

Contrairement au mage, le prêtre ne doit réussir aucune incantation. Une simple prière à son dieu suffit à déclencher les effets du rituel.

Bénédiction

Ce rituel procure un regain de courage aux alliés du personnage, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets d'attaque (et aux tests contre la peur).

Bénédiction de l'eau

Ce rituel transmet de l'énergie positive à une flasque d'eau (1/2 litre), la transformant ainsi en eau bénite.

Bouclier de la foi

Ce rituel fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante qui repousse les attaques. Le Bouclier de la foi confère un bonus de parade de +2 à la CA, +1 pour chaque niveau du prêtre au-delà du niveau 1 (jusqu'à un bonus maximum de +5 au niveau 6).

Détection des morts-vivants

Ce rituel produit les mêmes effets que le sortilège de Détection des morts-vivants du magicien.

Soins légers

En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau du prêtre (jusqu'à un maximum de +5).

Purification de nourriture et d'eau

Ce sort rend la nourriture avariée et l'eau croupie respectivement mangeable et potable.

Lecture de la magie

Ce rituel est similaire au sort de mage du même nom.

APPRENTISSAGE DES SORTILÈGES ET RITUELS

La liste des sortilèges et rituels de la page précédente n'est pas exhaustive. Il ne s'agit que de la liste des invocations et prières des personnages débutants.

Au cours de leurs aventures, les personnages découvriront d'autres formes de magie et apprendront de nouvelles prières. Certaines formules magiques peuvent être apprises en étudiant d'antiques grimoires ou des rouleaux de parchemins. La foi du prêtre ira en grandissant, ainsi que les pouvoirs octroyés par la divinité à son serviteur.

Avant de proposer de nouveaux sorts aux personnages, il est préférable que ceux-ci apprennent à se servir des incantations et des rituels de base. Une fois ceux-ci maîtrisés, le meneur de jeu sera libre d'en proposer de nouveaux à ses joueurs.

RÈGLES DE JEU

Maintenant que vous avez créé votre personnage, il est temps de découvrir comment il va interagir avec l'univers de jeu (Adamante).

Lorsque le personnage tente une action dont l'issue est hasardeuse, un test d'action est requis.

Le meneur de jeu fixe un Niveau de Difficulté et indique au joueur quelle caractéristique et éventuellement quels talents peuvent être utilisés pour tenter l'action.

Le joueur peut faire un test de caractéristique, ou un test de talent si son personnage possède le talent (ou un des talents) requis.

Le Niveau de Difficulté (ND) peut être déterminé à l'aide du tableau ci-dessous:

NIVEAU DE DIFFICULTE (ND)

Très facile	0
Facile	5
Moyenne	10
Délicat	15
Difficile	20
Formidable	25
Héroïque	30
Presque impossible	40

TEST DE CARACTÉRISTIQUE

Pour effectuer un test de caractéristique, le joueur doit lancer 1d20 et y ajouter le modificateur de la caractéristique testée, plus un éventuel bonus/malus indiqué par le meneur de jeu.

Si le résultat final est supérieur ou égal au ND de l'action, celle-ci est réussie.

Si le résultat est inférieur au ND, l'action se solde par un échec.

**D20 + modificateur de Caractéristique + bonus/malus
à comparer avec le Niveau de Difficulté**

TEST DE TALENT

Un test de talent est similaire au test de caractéristique.

Au résultat du dé à 20 faces sont ajoutés le modificateur de caractéristique et le score du talent utilisé pour l'action, plus un éventuel bonus/malus indiqué par le meneur de jeu.

**D20 + modificateur de Caractéristique
+ Talent + bonus/malus
à comparer avec le Niveau de Difficulté**

COMBAT

Un combat est sans doute un des moments les plus palpitants d'une aventure. D'un combat peut dépendre l'issue d'une quête, sa réussite ou son échec mais aussi l'avenir des personnages (de manière plus pragmatique, leur vie ou leur mort).



En situation de combat, le temps est divisé en rounds; un round dure environ 10 secondes.

Au cours d'un round, chaque combattant peut porter au moins une attaque.

Un combat se structure généralement comme suit: initiative, attaques, blessures éventuelles.

Cette procédure de combat est valable autant pour les personnages que pour leurs adversaires.

INITIATIVE

L'initiative permet de déterminer dans quel ordre les personnages agissent en situation de combat.

Au début d'un combat, chaque joueur détermine l'initiative de son personnage :

d20 + Initiative = score d'Initiative

Le score d'Initiative ne sera pas modifié en cours de combat.

Il est déterminé en début de combat et restera inchangé jusqu'à la fin de l'affrontement.

Les personnages agiront par ordre décroissant d'Initiative.

ATTAQUES

Porter une attaque revient à faire un test d'un talent de combat (manierement d'une arme) ou d'une caractéristique (combats à mains nues, lutte, bagarre).

**D20 + modificateur de Caractéristique
+ Talent de combat + bonus/malus
à comparer avec le Niveau de Difficulté**

Le Niveau de Difficulté de l'attaque est déterminée par la Classe d'Armure (CA) de la cible.

Si l'attaque est supérieure ou égale à la CA de la cible, l'attaque est réussie.

Si l'attaque est inférieure à la CA de la cible, l'attaque échoue.

Si le personnage ne possède aucun talent de combat, il subira un malus de -5 à son jet d'attaque.

Il utilisera la Force pour les combats à mains nues ou de mêlée et la Dextérité pour les attaques à distance.

BLESSURES

En cas d'attaque réussie, le joueur devra lancer les dés correspondant aux dommages causés par l'arme utilisée; dans le cas d'une arme de mêlée ou d'une arme à distance telle qu'un arc, une lance ou un couteau, les dégâts sont ajustés par le modificateur de Force.

Les dégâts totaux infligés par une attaque se calculent suivant la formule ci-dessous:

$$\text{Dommages de l'arme + mod. de Force} \\ = \text{points de dégâts de l'attaque}$$

Les points de dégâts réduisent le nombre de Points de Vie de la cible.

Les Points de Vie reflètent l'état de santé du personnage (ou de son adversaire).

Si le score de Points de Vie tombe à 0, le personnage est hors combat, neutralisé.

Entre 0 et -10, le personnage est mourant. Il perd connaissance. Son état se dégrade à raison d'un point de vie par round, jusqu'à l'issue fatale (à moins de recevoir des soins adhoc).

En dessous de -10 points de vie, le personnage meurt.

ATTAQUE CRITIQUE

Si le d20 lancé pour le jet d'attaque fait un 20, on parlera d'attaque critique.

Une attaque critique est toujours réussie, peu importe la Classe d'Armure de la cible; elle inflige des dommages plus importants.

Les dommages équivaldront aux dommages maximum de l'arme, plus éventuellement le modificateur de Force s'il s'agit d'une attaque avec une arme de mêlée, à distance (arc, lance, couteau) ou à mains nues.

ÉCHEC CRITIQUE

Si le d20 lancé pour le jet d'attaque fait un 1, on parlera d'échec critique.

Un échec critique se traduit par un ratage complet et peut avoir des conséquences graves pour le personnage.

C'est le meneur de jeu qui décide des effets d'un échec critique. L'arme du personnage peut s'endommager; le personnage peut faire une mauvaise chute; la situation peut tourner brusquement à son désavantage...

SOINS ET RÉCUPÉRATION DES POINTS DE VIE

En temps normal, un personnage récupère [Mod. Con.] points de vie par jour de repos (pour autant que ses blessures aient été pansées et soignées correctement).

Un personnage dont le score de points de vie est compris entre 0 et -10 est mourant.

Son état s'aggrave. Il perd 1 point de vie par round.

On peut stabiliser son état en réussissant un test de Premiers Soins. Il ne récupère pas de points mais n'en perd plus.

Son état est stable.

Suivant la nature et la gravité de la blessure, le personnage devra recevoir des soins adhoc pour remonter son score de points de vie à 1.

A partir de là, il récupèrera ses points de vie de façon naturelle.

MAGIE

Les magiciens possèdent une caractéristique particulier liée à la magie. Cette caractéristique s'utilise comme n'importe quelle caractéristique et possède un modificateur calculé suivant le tableau page 16.

Pour lancer un sort, le mage doit réussir un test de Magie.

Le ND est spécifié dans la description du sortilège (pages 20 et 21).

Le test de Magie utilise la formule suivante:

$$\text{D20 + modificateur de Magie} \\ (+ \text{Talent de magie}) + \text{bonus/malus} \\ \text{à comparer avec le Niveau de Difficulté du sortilège}$$

Si le résultat du test est supérieur ou égal au ND du sort, celui-ci est correctement lancé et prend effet immédiatement.

Si le résultat du test est inférieur au ND, l'incantation échoue.

En cas de réussite critique, les effets du sortilège sont doublés.

En cas d'échec critique, non seulement l'incantation échoue mais le magicien malchanceux subit une « retour de flammes ». Les effets du sort se retournent contre lui; il subit des dommages; le sort donne des effets aléatoires et imprévisibles... Même les meilleurs mages ne sont pas à l'abri de ce genre de déboires.

PRIÈRES

Les pouvoirs octroyés par Dieu à ses serviteurs sont très différents de la magie. Là où le magicien utilise son propre pouvoir pour modifier la réalité et créer des effets surnaturels, le prêtre s'appuie uniquement sur son dieu et sa foi en lui.

Aucun jet de dé n'est donc nécessaire pour utiliser un pouvoir divin. Une simple prière murmurée par le prêtre ainsi qu'une foi indéfectible suffisent généralement à attirer la bienveillance de Dieu sur son serviteur.

Bien entendu, le prêtre devra s'acquitter des devoirs de son poste en luttant contre les ennemis de la foi et en assurant les offices et fonctions liées à sa position de gardien de la foi.



Prends ça, sale bête !

BESTIAIRE

Le monde d'Adamante est un monde dangereux, peuplé de créatures souvent agressives envers les peuples humains et semi-humains.

Les orques, gobelins, trolls et kobolds sont nombreux et regroupés en groupes indépendants. Ils sont les descendants des soldats de l'armée du mage noir Imbolh.

Heureusement pour les peuples humains et semi-humains d'Adamante, ses tribus goblinoides ne sont pas très organisées; les guerres territoriales entre villages sont monnaie courante.

Outre les peuplades goblinoides, on peut rencontrer en Adamante des créatures bien plus dangereuses telles que les dragons (assez rares), des araignées géantes (dans les ruines), des dryders (très dangereux), quelques géants (surtout dans les régions forestières) et des choses d'outre-tombe (surtout sur les anciens champs de bataille ou les lieux imprégnés par la magie impie d'Imbolh).

Orque

For 12 (+1), Dex 10 (+0), Con 11 (+0)
Int 8 (-1), Sag 8 (-1), Cha 10 (+0)
Init: +0; PdV 10; CA 14 (armure de cuir)
Hache +2 (1d8+1), Lance +1 (1d6+1), Arc +0 (1d6)

Gobelin

For 10 (+0), Dex 13 (+1), Con 9 (-1)
Int 10 (+0), Sag 9 (-1), Cha 9 (-1)
Init: +1; PdV 8; CA 15 (armure de cuir clouté)
Epée courte +0 (1d6), Arc +2 (1d6)

Kobold

For 10 (+0), Dex 14 (+2), Con 8 (-1)
Int 11 (+0), Sag 10 (+0), Cha 7 (-2)
Init: +2; PdV 7; CA 14 (armure de cuir)
Dague +1 (1d4), Lance +1 (1d6)

Troll

For 20 (+5), Dex 10 (+0), Con 24 (+7)
Int 8 (-1), Sag 5 (-3), Cha 10 (+0)
Init: +0; PdV 40
CA 17 (peau épaisse, cuir et plaques de métal)
Gourdin +6 (1d10+5)



Araignée géante

For 16 (+3), Dex 18 (+4), Con 12 (+1)
Int 10 (+0), Sag 10 (+0), Cha 10 (+0)
Init: +4; PdV 20; CA 18 (chitine)
Morsure +4 (1d6)
Dard +5 (1d6 + poison)
Toile collante +3 (immobiliser la cible)

Dryder (homme-araignée)

For 15 (+2), Dex 17 (+4), Con 11 (+1)
Int 10 (+0), Sag 10 (+0), Cha 10 (+0)
Init: +4; PdV 20; CA 16 (cotte de mailles + chitine)
Lance +3 (1d6+2), Epée +4 (1d6+2)
Dard +3 (1d6 + poison)

Géant

For 30 (+10), Dex 18 (+4), Con 25 (+7)
Int 9 (-1), Sag 9 (-1), Cha 14 (+2)
Init: +4; PdV 50; CA 18 (peau épaisse)
Gourdin +5 (1d12+10)

Zombie

For 12 (+1), Dex 9 (-1), Con 10 (+0)
Int 8 (-1), Sag 8 (-1), Cha 8 (-1)
Init: -1; PdV 10; CA 10
Griffes +1 (1d6), Morsure +2 (1d4)



Dragon

For 25 (+7), Dex 20 (+5), Con 25 (+7)
Int 30 (+10), Sag 18 (+4), Cha 20 (+5)
Init: +5; PdV 100; CA 20 (écailles)
Griffes +10 (1d8+7), Morsure +7 (1d10+7)
Souffle de feu +5 (3d10)

Brigand

For 14 (+2), Dex 13 (+2), Con 11 (+0)
Int 12 (+1), Sag 10 (+0), Cha 10 (+0)
Init: +2; PdV 15; CA 14 (armure de cuir)
Hache +2 (1d8+2), Lance +1 (1d6+2)
Arc +0 (1d6), Epée +2 (1d8+2)

Sanglier

For 18 (+4), Dex 10 (+0), Con 20 (+5)
Init: +0; PdV 25; CA 12 (cuir)
Crocs +4 (1d6+4), Morsure +3 (2d4+4)
Charge -1 (1d8+4)

L'AUBERGE DU FIER CHEVALIER BALTUS

Aux frontières des terres civilisées des pionniers, jadis chasseurs, ont bâti des relais fortifiés, des auberges.

Ces endroits servent de points de chute aux nombreux groupes de chasseurs, aux voyageurs et aux colons en route pour défricher et reconquérir les terres de l'est.

Ce sont des refuges, des magasins, des temples, des forteresses, presque de petits villages.

L'Auberge du Fier Chevalier Baltus est un de ces lieux.

Elle se dresse sur le bord de l'antique route de l'est, quelque part aux limites des régions contrôlées par les cités-états de Trandore et Solham, non loin de la grande forêt orientale.

L'auberge doit son nom à un valeureux paladin qui se distingua lors de la grande guerre contre les forces ténébreuses et l'usurpateur Imbolh.

DISPOSITION DES LIEUX

L'auberge se compose d'un bâtiment principal, robuste et imposante bâtisse pourvu d'un étage et d'un vaste grenier, des murs de pierre taillée et un lourd toit de tuiles sombres.

De part et d'autre du corps de logis, les écuries et une grange pouvant accueillir une vingtaine de chevaux et des réserves de foin et de paille pour quatre mois au moins.

Entourant l'auberge, un haut mur de pierre de deux mètres cinquante défendu par un lourd et massif portail de bois renforcé par des ferrailles.

Cette porte est fermée à la nuit tombée.

Le corps de logis est divisé en trois parties: un vaste espace pour les clients lui-même agencé en une vaste salle au plafond bas et rustique et en petites alcôves de bois ménageant une certaine intimité aux personnes désirant plus de discrétion, les cuisines et les appartements du propriétaire.

La grande salle (on y pénètre par une large porte très épaisse, à double battants) est chauffée par un âtre pouvant accueillir des troncs entiers. L'hiver, l'ambiance y est très chaleureuse.

La salle offre une dizaine de tables; chaque alcôve dispose d'une petite table, de bancs et de tabourets.

Il y a aussi un bar en chêne massif, garni d'étagères où s'alignent des cruches en terre cuite et des gobelets en étain.

Les cuisines sont propres et bien entretenues. Le cuisinier dispose de deux fours à pain et d'une cuisinière en fonte alimentée au bois. Il y a aussi un âtre abritant deux énormes marmites de soupe toujours bouillonnante.

Une porte donne sur une petite arrière-cour.

Les appartements du propriétaire ne sont pas très grands: à peine une salle de séjour lambrissée et une chambre. Une porte donne sur les cuisines et une autre sur la grande salle.

L'étage dispose d'une vingtaine de chambres confortables avec des lits aux draps propres (le propriétaire a aménagé une lingerie à l'arrière de la grange).

Le grenier, très vaste, abrite des réserves, ainsi que les caves où sont stockés les barriques de bière naine et les tonneaux de vin du sud.

LE GUERRIER ET LE BARBARE

Le propriétaire du lieu est un homme nommé Andor MilleFleurs. C'est un ancien milicien de la garde de Solham, aujourd'hui à la retraite. Il a également été chasseur un temps avant de se fixer dans la région et d'y construire l'auberge.

Andor MilleFleurs (guerrier)

For 17 (+4), Dex 16 (+3), Con 12 (+1)

Int 12 (+1), Sag 13 (+2), Cha 14 (+0)

Init: +3; PdV 50; CA 16 (cotte de mailles)

Epée +8 (1d8+6)

Lance +5 (1d6+4)

Andor MilleFleurs connaît bien la région pour l'avoir parcourue pendant de nombreuses années à l'époque où il était chasseur.

Il a des contacts à Solham (des anciens de la milice) et se fait régulièrement ravitailler par des marchands de la cité-état. L'Auberge est d'ailleurs un des terminus d'une route commerciale réouverte par la Guilde Marchande de Solham.

Le cuisinier de l'Auberge est une armoire-à-glace demi-orc du nom d'Olafsvén. C'est un robuste barbare venu des terres glacées. Lui et Andor se sont rencontrés lors d'une des aventures du guerrier dans les terres gelées. Le guerrier a sauvé Olafsvén d'une horde de loups affamés, et depuis les deux aventuriers ne se sont plus quittés.

Lorsqu'Andor a fondé l'Auberge, le barbare a pris le tablier de cuisinier. En réalité, Olafsvén est le cuisinier, le boulanger et le charcutier de l'Auberge. Il s'occupe aussi de l'entretien des chambres et des draps.

La cuisine d'Olafsvén est bonne sans être exceptionnelle mais il réussit bien certaines spécialités comme la choucroute garnie aux huitres et à la chantilly.

Olafsvén (barbare demi-orc)

For 20 (+5), Dex 10 (+0), Con 20 (+5)

Int 10 (+0), Sag 11 (+0), Cha 16 (+3)

Init: +0; PdV 60; CA 12 (tablier de cuir)

Massue +8 (1d12+5)

Outre Andor et Olafsvén, l'auberge est tenue par un vieux palefrenier nommé **Bill** (il loge dans un petit logis aménagé au-dessus des écuries).

COMMENT UTILISER L'AUBERGE?

L'Auberge du Fier Chevalier Baltus peut servir de point de chute pour votre groupe d'aventuriers.

Dans les pages qui suivent, nous vous proposons différentes pistes pour exploiter au mieux ce lieu pittoresque des contrées perdues d'Adamante.

Les aventures décrites ici forment une petite campagne à la difficulté croissante. Elle est prévue pour des personnages de premier niveau voulant entamer une carrière de chasseurs.

Le premier scénario débute à Solham où les PJ voulant se rendre dans l'est sont engagés par la Guilde Marchande pour escorter un convoi de ravitaillement à destination de la fameuse auberge.

Une fois sur place, les PJ auront amplement l'occasion de se lancer dans l'aventure. Il se passe toujours quelque chose à l'Auberge du Fier Chevalier Baltus.

CONVOI POUR LA PEUR

Scénario pour Adamante, pour personnages de 1er niveau.

LE CONTRAT

Cette aventure débute dans le grande hall de la Guilde des Marchands de Solham. Les PJ y ont rendez-vous avec un nain nommé Godrof, responsable des routes commerciales de l'est pour la Guilde. Ce dernier désire leur proposer un contrat bien rémunéré: escorter un petit convoi vers l'est.

Les routes de l'est sont encore dangereuses malgré la présence de patrouilles de la milice et les groupes de chasseurs. Il est donc nécessaire qu'un convoi voulant se rendre à l'est soit escorté par des hommes d'armes.

C'est sans doute le moment pour les joueurs de présenter leurs personnages respectifs, d'en faire une brève description et de faire un peu de roleplay.

Godrof se présente aux PJ et les invite à le suivre dans une salle adjacente. Là, une carte d'Adamante occupe toute la surface d'une large table.

Le nain explique aux PJ la nature du travail qu'il attend d'eux et leur indique sur la carte la route que le convoi suivra pour se rendre dans l'est.

La destination du convoi est l'Auberge du Fier Chevalier Baltus, une auberge fortifiée à la limite des contrées perdues.

Les forêts à l'est de Solham sont infestées d'orcs et de gobelins maraudeurs, et cela malgré la chasse continue et les patrouilles de la milice.

L'Auberge se trouve à une petite semaine de route.

Le salaire journalier des PJ s'élève à 5 pièces d'or, en plus des prises éventuelles faites par le groupe.

Si les PJ discutent le prix, Godrof acceptera de monter les prix jusqu'à 7 pièces d'or par jour mais pas plus. Ce ne sont pas les mercenaires qui manquent. Si les PJ se montrent trop gourmands, ils risquent fort de perdre le contrat.

PRÉPARATIFS DE VOYAGE

Une fois l'accord conclu avec Godrof, les PJ disposent encore d'une bonne journée pour faire les derniers préparatifs de voyage. Godrof leur a donné rendez-vous à la porte orientale de la cité le lendemain à l'aube.

Les PJ peuvent dépenser leur dernier argent pour acheter des vivres, des potions de soins et des onguents, des armes, etc.

Ils peuvent aussi écouter ce qu'on raconte dans les auberges et tavernes de Solham concernant la route de l'est.

Tout le monde sait que les forêts de l'est sont infestées par la vermine orque mais depuis la réouverture de la route il y a une trentaine d'années, les maraudeurs goblinoïdes se faisaient moins nombreux et surtout moins hardis. Les chasseurs et les escortes armées semblaient par les avoir décourager d'assaillir les lourds convois de la Guilde.

Finalement, la route de l'est jusqu'à la dernière auberge était devenue relativement sûre.

Pourtant, depuis quelques mois, les attaques et les embuscades ont repris. D'après les témoignages, les orques ont retrouvé une nouvelle vigueur et sont bien mieux armés qu'autrefois. Ils disposeraient d'épées et de lances de bonne facture et d'arcs solides (ce qui est assez surprenant de la part de ces pillards rustres et sauvages).

Pour ajouter aux malheurs des marchands de la cité, il y a actuellement une lutte de pouvoir au sein même de la Guilde.

Le vieux maître de la Guilde est mort il y a six mois déjà et l'organisation marchande ne l'a pas encore remplacé officiellement.

Les fonctions de haut dirigeant de la Guilde sont pour l'instant assurées par le Seigneur Pélinorius; ce dernier siège comme maître de la Guilde mais c'est sans compter sur l'opposition représentée par le Seigneur Ordocas et ses partisans.

C'est donc sur ce fond de discorde et de négociations bouleuses que la Guilde doit faire face à une nouvelle menace des maraudeurs orques.

Godrof est un des partisans du Seigneur Pélinorius, qu'il estime être le digne et juste remplaçant du défunt maître. Pélinorius a été le conseiller et le bras droit du maître de la Guilde pendant plus de 20 ans. À ses yeux, il est donc naturel que ce soit lui qui hérite du poste.

Ordocas est un arriviste qui ne recule devant rien pour obtenir ce qu'il veut. De l'avis de Godrof, il n'est pas digne de siéger à la Guilde.

On murmure dans les couloirs de la Maison des Marchands qu'Ordocas entretiendrait des liens trop étroits avec la pègre locale.

Certains n'hésitent pas à faire le lien entre la soudaine activité des bandits orques et la lutte de pouvoir que se livrent Pélinorius et Ordocas.

Cela reste à prouver.

GUET-APENS

Alors que les PJ s'en retournent vers leur auberge (ou n'importe quel lieu leur servant d'habitation et où ils comptent passer la nuit), ils sont attaqués par une bande de malfrats urbains.

Le soleil s'est couché et les ombres ont rapidement envahis les rues et ruelles mal éclairées de Solham.

Au détour d'une ruelle, un groupe d'individus cagoulés et armés de dagues et lames courtes surgissent des ombres et s'avancent vers eux, l'air déterminé.

Si les PJ se laissent surprendre, leurs assaillants auront l'initiative.

Malfrats (8)

For 12 (+1), Dex 13 (+1), Con 11 (+0)

Int 10 (+0), Sag 10 (+0), Cha 12 (+1)

Init: +0; PdV 10; CA 13 (tunique de cuir)

Dague +1 (1d4+1)

Lame courte +1 (1d6+1)

Les PJ peuvent tenter de fuir mais risquent fort de recevoir une dague dans le dos.

Si les PJ survivent à l'embuscade, ils pourront fouiller les corps de leurs assaillants.

Ce sont tous des humains. Ils portent une tunique, pantalon et bottes de cuir ainsi que des cagoules foncées. Dans chacune des bourses des malfrats, les PJ trouvent une dizaine de pièces d'or, pour un total de 80 pièces d'or. C'est une somme anormalement élevée pour de simples malfrats des rues.

Si les PJ sont attentifs, ils remarqueront un étrange tatouage à la base du cou de chacun des bandits: une araignée noire.

Il s'agit du symbole de la Guilde des Assassins.

Ces hommes sont donc des tueurs professionnels payés pour les assassiner. Il ne s'agit plus d'une embuscade de détrousseurs mais bien d'un contrat et d'une attaque délibérée contre leurs personnes.

Qui a bien pu mettre à leur trousses cette bande de tueurs?

Cette attaque a-t-elle un lien avec leur récent engagement?

EN ROUTE !

Le lendemain, à l'aube, les PJ se retrouvent à la porte orientale de Solham.

Là, un convoi de cinq chariots bâchés et lourdement chargés les attend. Chaque chariot est tiré par une paire de boeufs énormes et robustes et conduit par un gnome arborant les couleurs de la Guilde des Marchands de Solham et du Seigneur Pélinorius.

Godrof n'est pas là. Un des gnomes, un prénommé Slado, explique aux PJ que Maître Godrof a été victime d'une agression la veille au soir et qu'il ne pourra participer au voyage comme initialement prévu.

Si les PJ interrogent un peu Slado sur les circonstances du drame, ce dernier leur avouera ne pas savoir grand chose. Maître Godrof aurait été assailli par quatre individus cagoulés et vêtus de noir, armés de dagues.

Même si personne n'ose l'affirmer publiquement, Slado est persuadé que le coup vient des sbires d'Ordocas, le rival déclaré du Seigneur Pélinorius au sein de la Guilde des Marchands de la cité.

D'ailleurs, d'après Slado, ce n'est pas la première fois que des convois de Pélinorius ne peuvent quitter la ville faute de chef de convoi ou de conducteurs. Cette fois, la chance est du côté de Pélinorius: Godrof n'est que blessé et le convoi semble sur le point de partir.

Les PJ se voient donc confier la charge du convoi.

Slado fera office de chef de convoi à la place de Maître Godrof. Les quatre autres conducteurs sont ses cousins.

Chaque gnome porte sous la cape aux couleurs de la Guilde une tunique de cuir, une dague au ceinturon ainsi qu'une arbalète (et des carreaux en suffisance) accrochée derrière le banc du conducteur.

Les PJ disposent de montures mais ils peuvent choisir de faire le voyage (ou une partie) assis près du conducteur.

Laissez les PJ organiser la protection du convoi comme ils l'entendent. C'est leur boulot, après tout.

La première partie du voyage, jusqu'à l'orée de la forêt orientale, se passe sans encombre. Après trois jours de route vers l'est, le convoi arrive en vue de la forêt: une ligne noire se découpant sur l'horizon du nord au sud.

Jusqu'ici, la route avait suivi un tracé parallèle au cours du fleuve. A présent, elle oblique vers le nord pour se rapprocher du cours du fleuve et le franchir via le pont de Murdok.

LE PONT DE MURDOK

Ce pont, uniquement point de passage pour franchir le fleuve, porte le nom de son propriétaire, un nain nommé Murdok. On le dit ancien milicien de Solham, chasseur et aujourd'hui gardien du pont. Lui et sa petite troupe entretiennent et défendent le pont contre les incursions orques en échange d'un droit de passage des convois.

Ce droit de passage est généralement de 5 pièces d'or par chariot et de 2 pièces d'or par voyageur.

La troupe de Murdok compte une dizaine de nains aguerris et bien armés. Le pont est défendu de part et d'autre par une petite fortification rudimentaire.

Si le groupe des PJ compte des nains, ceux-ci pourront tenter de marchander le prix du passage avec Murdok. Il acceptera de laisser passer la troupe pour 4 po par chariot et 1 po par voyageur.

Au moindre signe d'agression, les gardes du pont n'hésiteront pas à cribler les PJ de carreaux d'arbalète.

Murdok, guerrier nain

For 16 (+3), Dex 14 (+2), Con 18 (+4)

Int 11 (+0), Sag 9 (-1), Cha 12 (+1)

Init: +2; PdV 30; CA 16 (cotte de mailles)

Marteau de guerre +5 (1d8+3)

Gardes du pont (nains)

For 13 (+1), Dex 12 (+1), Con 14 (+2)

Int 10 (+0), Sag 10 (+0), Cha 10 (+0)

Init: +1; PdV 20; CA 14 (armure de cuir)

Epée +2 (1d8+1)

Lance +1 (1d6+1)

Arbalète +2 (1d6)

LES MARAUDEURS Gobelins

Alors que les chariots du convoi peinent à franchir les dernières mètres du pont, un vacarme effroyable se fait entendre du côté de la forêt proche. Des hurlements, des cris de guerre et le ullement des cornes gobelines retentissent tandis qu'une troupe nombreuse de peaux-vertes émergent des taillis et se lancent à l'assaut du pont.

La situation est délicate. Les portes (si on peut parler de portes) du pont sont bloquées par les chariots du convoi.

Les gobelins sont nombreux (une bonne centaine, peut-être plus) et semblent déterminés.

Gobelins

For 10 (+0), Dex 13 (+1), Con 9 (-1)

Int 10 (+0), Sag 9 (-1), Cha 9 (-1)

Init: +1; PdV 8; CA 15 (armure de cuir clouté)

Epée courte +0 (1d6), Arc +2 (1d6)

Parmi la horde, les PJ repèrent le leader: un goblin plus gros et plus laid que les autres. Il brandit une lourde hache de guerre et grogne de rage, l'écume aux lèvres.

Chef goblin

For 15 (+3), Dex 14 (+1), Con 17 (+4)

Int 10 (+0), Sag 9 (-1), Cha 12 (+1)

Init: +1; PdV 30; CA 15 (armure de cuir clouté)

Hache de guerre +5 (1d10+3)

Murdok et ses nains se mettent rapidement en ordre de bataille. Armant leurs arbalètes, ils se mettent en position le long du remblais hérissé de pics qui défend le pont.

Le convoi est en partie engagé sur le pont. Seuls deux chariots ont entièrement franchi le pont et les défenses de ce dernier. Les PJ peuvent les faire rapidement manoeuvrer pour défendre la route.

Slado et ses cousins ont eux aussi saisi leurs armes (arbalètes) et se préparent au combat.

Le combat s'annonce rude.

Si les défenseurs (Murdok et ses nains, les PJ, Slado et ses cousins) réussissent à exterminer plus de la moitié de leurs adversaires, ceux-ci prendront la fuite.

Si le chef des gobelins est tué, les gobelins battront en retraite, le temps de nommer un nouveau leader.

Au cours du combat, les PJ remarqueront une chose troublante: les gobelins sont bien armés, trop bien pour de simples maraudeurs. En fait, on dirait que leurs armes sont neuves (et elles le sont effectivement).

Quelqu'un livre des armes aux gobelins et les insitent à attaquer les convois en provenance de Solham...

Après l'attaque du pont et l'embuscade à Solham, il ne fait plus aucun doute pour les PJ que quelqu'un essaye de les empêcher d'atteindre l'Auberge du Fier Chevalier Baltus.

Au-delà du simple fait des attaques contre leurs personnes, les PJ devinent des plans visant les intérêts de la Guilde Marchande de Solham.

Les soudards de Solham était sans aucun doute à la solde d'Ordocas. L'attaque dont a été victime maître Godrof semble également étroitement liée à toute l'affaire.

Les orques ont très certainement été armés par Ordocas. Les PJ n'ont pas encore de preuve formelle mais cela n'enlève rien à l'évidence de la chose. Il va falloir se montrer doublement prudent.

LE VOYAGE CONTINUE

Trois jours plus tard, le convoi et leur escorte découvrent sur le bord de la route les restes calcinés de trois chariots, sans doute des victimes des maraudeurs orques.

Des traces de passage de la horde sont visibles dans les sous-bois avoisinants. Ils venaient du nord. Il s'agit peut-être d'une autre groupe que celui que les PJ ont vaincu au pont de Murdok.

Encore deux jours de voyage, d'après les estimations de Slado, et ils seront à l'abri derrière les murs épais de l'Auberge du Fier Chevalier Baltus.

L'AUBERGE EST ATTAQUÉE

La veille de la fin de leur périple, les PJ entendent une rumeur lointaine, semblable au bruit d'une troupe nombreuse et armée en marche.

L'origine de ce tumulte semble provenir d'un petit vallon à une lieue tout au plus.

Si des PJ partent en éclaireur, ils identifieront sans peine la source de ce bruit: un groupe d'une centaine d'orques en marche vers l'est. D'après leur direction et leur progression parallèle à la route, leur but semble bien être la destination des PJ: l'Auberge du Fier Chevalier Baltus.

Laissez les PJ établir un plan d'action.

Il est clair que malgré ses fortifications et ses défenseurs, l'Auberge risque fort de tomber face à une troupe aussi nombreuse.

Les PJ doivent intervenir.

Slado, de son côté, est soucieux de protéger la cargaison mais s'inquiète aussi pour le devenir de l'Auberge. Si celle-ci était détruite, plus personne n'achèterait ses marchandises. Il est donc favorable à une action.

Slado connaît bien l'Auberge et ses environs. Il tracera un plan approximatif des lieux et décrira aux PJ les défenses de l'endroit.

Si les PJ attaquent les orques à revers et par surprise, ils ont une chance de les mettre en déroute.

En galopant toute la nuit, les PJ ont peut-être une chance d'arriver avant les orques mais ils se retrouveront assiégés comme les occupants de l'Auberge. Pourtant, il faut aussi prévenir les occupants de l'Auberge.

A eux de décider ce qui est préférable.

Encore une fois, laissez les PJ élaborer un plan d'action et donnez-leur quelques pistes le cas échéant pour les aider dans leurs préparatifs.

Les orques, une petite centaine, sont déterminés à piller l'Auberge. Ils sont bien armés. L'assaut est prévu un peu avant l'aube.

EPILOGUE

Au terme de ce scénario et s'ils survivent, les PJ auront fait la connaissance d'Andor MilleFleurs, le tenancier de l'Auberge du Fier Chevalier Baltus, et de son cuisinier, le barbare Olafsvén.

Andor se montre très reconnaissant en offrant aux PJ d'être logés, nourris et blanchis gracieusement et cela pour toute la durée de leur séjour à l'auberge.

L'endroit est agréable et sera sans doute le point de départ de futures aventures.

ON VEUT DES XP !

Chaque goblin abattu rapporte 20 Points d'expérience (XP). Trucider un leader goblin rapporte 50 XP.

Les orques sont évalués à 30 XP chacun.

Un leader de cette race impie vaut 60 XP.

Chaque idée ayant fait avancer le scénario ou contribuer à sa réussite peut être récompensée par un gain de 50 à 200 XP.

Les tests de caractéristique ou compétence, les sortilèges lancés avec succès rapportent entre 50 et 100 XP.

N'oubliez pas de payer les PJ. Ils ont un contrat avec la Guilde Marchande de Solham.

Idéalement, toutes les PJ devraient atteindre le second niveau d'expérience au cours de cette aventure.

A SUIVRE...

Cette aventure marque le début de la carrière des PJ dans le monde dangereux d'Adamante.

L'Auberge offre plusieurs avantages en tant que point de départ et point de chute pour des expéditions dans les contrées perdues de l'est. Elle est approvisionnée par la Guilde de Solham et les PJ pourront toujours y trouver asile, soins et repos.

En plus de son boulot d'aubergiste, Andor fait le commerce d'armes, de potions et de divers autres articles qu'il achète à la Guilde de Solham.

La rivalité entre le maître de la Guilde, le noble Pélinorius, et son ennemi Ordocas vont très certainement occasionner quelques troubles dans la région.

Malgré que les PJ aient anéanti deux groupes d'orques et de gobelins armés par Ordocas (ils n'en ont pas encore la preuve), la route entre Solham et l'Auberge reste dangereuse.

Slado doit regagner Solham. Il va sans doute solliciter l'escorte des PJ, du moins jusqu'au pont de Murdok.

Les PJ peuvent également se lancer dans l'exploration des régions sauvages qui entourent l'Auberge.

Andor leur a parlé d'un donjon en ruines à quelques lieues au nord et d'une antique route pavée y menant.

Pour lui, les orques viennent très certainement de là.

Il pourrait être judicieux d'aller y jeter un oeil.

A suivre...

A D A M A N T E

Osbur Gardendwarf

NOM DU PERSONNAGE

Nain

RACE

Combattant

CLASSE

d10

DÉ DE VIE

1

NIVEAU

0

XP

Chaotique Bon

ALIGNEMENT

RELIGION - DIVINITÉ

CARACTERISTIQUES

FORCE

17 +3

DEXTÉRIÉTÉ

11 +0

CONSTITUTION

16 +3

INTELLIGENCE

9 -1

SAGESSE

9 -1

CHARISME

13 +1

MAGIE

POINTS DE VIE

-10	-09	-08	-07	-06	-05	-04	-03	-02	-01
00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59

INITIATIVE

+0

CLASSE D'ARMURE

14

TALENTS

Infravision

Hache d'armes +2*

+1 contre les gobelins

+1 contre orques & gobelins

Forgeron +1

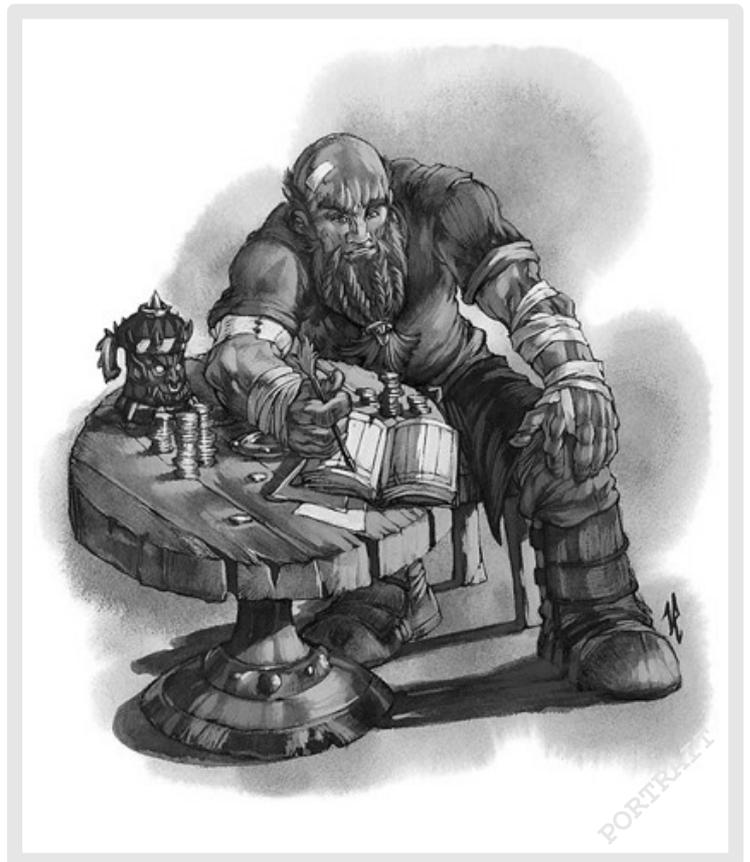
Mineur +1

Resistance a la magie +2

Endurance

Premiers soins +1

Survie +1



EQUIPEMENT

Armure de cuir +2

Casque de fer +1, bouclier +1

Cape de voyage, sac a dos

Vivres (4j), gourde (1 litre)

Pantalon et tunique de toile

Bottes de cuir

ARMEMENT

Hache d'armes 1d8

Dague 1d4

Arbalette + carreaux (10) 1d6

PO: 14

PA:

PC:

A D A M A N T E

Loup Blanc

NOM DU PERSONNAGE

Humain

RACE

Chasseur (rodeur)

CLASSE

d8

DÉ DE VIE

1

NIVEAU

0

XP

Neutre Bon

ALIGNEMENT

RELIGION - DIVINITÉ

CARACTERISTIQUES

FORCE

12

+1

DEXTÉRITÉ

18

+4

CONSTITUTION

12

+1

INTELLIGENCE

15

+2

SAGESSE

15

+2

CHARISME

10

+0

MAGIE

--	--	--

POINTS DE VIE

-10	-09	-08	-07	-06	-05	-04	-03	-02	-01
00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59

INITIATIVE

+4

CLASSE D'ARMURE

16

TALENTS

Pistage +2

Survie +1

Chasse +1

Escalade +1

Deplacement silencieux +2

Soins +1 (+1d4/niv)

Arc +2*

Epee +1

Ecouter +1

Sens de l'orientation

+1 contre les orques



EQUIPEMENT

Armure de cuir +2

Cape de voyage, sac a dos

Vivres (6j), gourde (1 litre)

Pantalon et tunique de toile

Bottes de cuir

ARMEMENT

Arc + fleches (20) 1d6

Dague 1d4

Epee courte 1d6

PO: 10

PA:

PC:

A D A M A N T E

Enguerran de Valpource

NOM DU PERSONNAGE

Humain

RACE

Paladin

CLASSE

d10

DÉ DE VIE

1

NIVEAU

0

XP

Loyal Bon

ALIGNEMENT

RELIGION - DIVINITÉ

CARACTERISTIQUES

FORCE

14 +2

DEXTÉRIÉTÉ

14 +2

CONSTITUTION

13 +1

INTELLIGENCE

10 +0

SAGESSE

14 +2

CHARISME

12 +1

MAGIE

POINTS DE VIE

-10	-09	-08	-07	-06	-05	-04	-03	-02	-01
00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59

INITIATIVE

+2

CLASSE D'ARMURE

14

TALENTS

Epee +2

Lance +1

Endurance

Cultes & religions +1

Vigilance +1

Arts (poesie) +1

Rituel



EQUIPEMENT

Epee sainte +1 (1d10)

Lance (1d8)

Cape de voyage

Tunique et bottes de cuir

Cheval + fontes, vivres (3j)

Armure de cuir (+2)

POUVOIRS

Benediction

Imposition des mains

Immunise contre poisons

& maladies

PO: 6

PA:

PC:

A D A M A N T E

Clortho

NOM DU PERSONNAGE

Demi-elfe*

RACE

Magicien

CLASSE

d6

DÉ DE VIE

1

NIVEAU

0

XP

Chaotique neutre

ALIGNEMENT

RELIGION - DIVINITÉ

CARACTERISTIQUES

FORCE	10	+0	
DEXTÉRIÉTÉ	14	+2	+1*
CONSTITUTION	12	+1	
INTELLIGENCE	16	+3	
SAGESSE	13	+1	
CHARISME	10	+0	
MAGIE	18	+4	+1*

POINTS DE VIE

-10	-09	-08	-07	-06	-05	-04	-03	-02	-01
00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59

INITIATIVE +2

CLASSE D'ARMURE

14

TALENTS

Dague +1

Baton +1

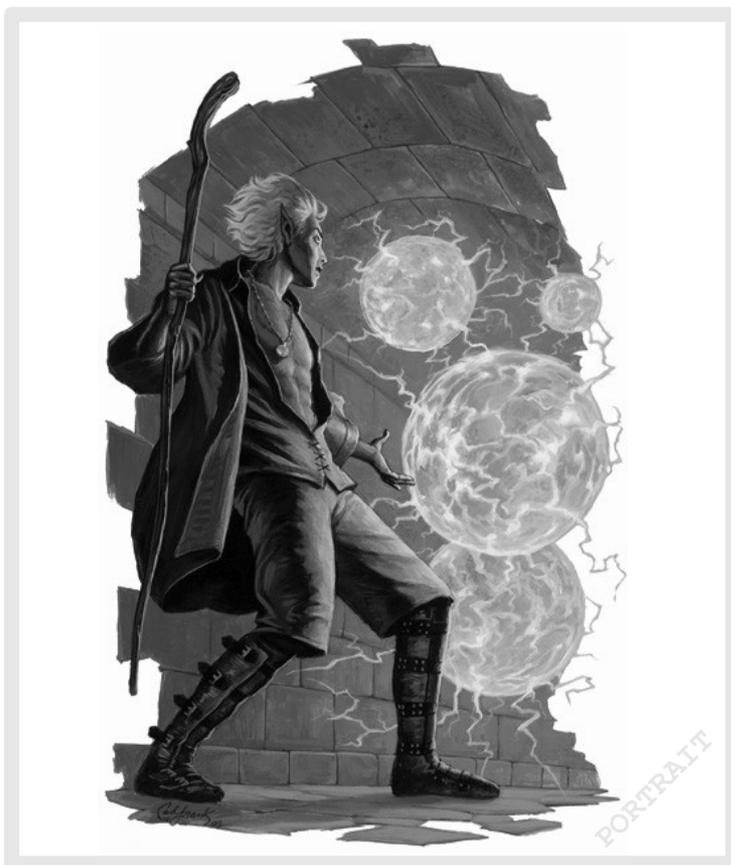
Sensible a la magie

Histoires & legendes +1

Decryptage +1

Potions +1

Resistance a la magie +1



EQUIPEMENT

Cape de voyage

Tunique de cuir (+1)

Sandales, ceinture a poches

Dague (1d4), baton (1d6)

Sacoche de cuir

Carnet de cuir, encre, stylet

Parchemin (feuilletts)

PO: 15

PA:

PC:

SORTILEGES

Detection & lecture de la magie

Projectiles magiques (1d4+1)

Bouclier magique (CA+4)

Lumiere

Mains brulantes (1d4)

Decharge electrique (1d6)

OGL

Ce livret est édité sous Open Game Licence (OGL) version 1.0a avec la permission de Wizards of the Coast, Inc.
Le contenu Open du présent manuel est issu du DRS (Document de Référence du Système), copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.

DESIGNATION DU CONTENU OPEN:

Les caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme), leurs abréviations et leurs définitions; les talents (Ambidextre, Arcanes, Art(s), Artisanat, Attaque sournoise, Chasse, Commerce, Connaissances, Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Diplomatie, Dressage, Doigts de fée, Dur à cuire, Ecouter, Endurance, Escalade, Forgeron, Furtivité, Infravision, Ingénierie, Légendes, Maniement d'une arme, Mineur, Nager, Perception(s) accrue(s), Pièges (détecter et désamorcer), Pistage, Potions, Premiers soins, Repousser les morts-vivants, Résistance à la magie, Résistance aux maladies, Rituel, Sens de l'orientation, Sensible à la magie, Saut, Survie, Technique martiale, Vigilance, Vol à la tire, Volonté de fer) ; les définitions des Classe de personnage et les termes Dé de Vie, Ajustement, Alignement; les règles de jeu et de combat; les termes Attaque, Classe d'Armure, Points de Vie, Initiative, Points d'Expérience (XP) et Niveau, Magie, Sortilège et Rituel.

DESIGNATION DE L'IDENTITE DU PRODUIT:

Adamante, les contrées perdues.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE