



Introduction

Athas

Le Journal Du Vagabond

Je vis dans un monde de feu et de sable. Le soleil cramoisi dessèche la vie de tout ce qui rampe ou vole. Les tempêtes de sable arrachent la végétation de la terre stérile. Des éclairs tombent du ciel sans nuage et le grondement du tonnerre se fait entendre sans raison à travers les vastes plateaux. Même le vent, sec et desséchant comme un four, peut faire mourir un homme de soif.

C'est une terre de sang et de poussière, où des tribus d'elfes sauvages jaillissent des plaines de sel pour piller les caravanes solitaires, où de mystérieux vents chantants entraînent les hommes vers une lente suffocation dans la Mer Pulvérulente, et où des légions d'esclaves se battent pour quelques boisseaux de grain pourri. Le Dragon dépouille des cités entières, pendant que des rois autoproclamés abusent de leurs armées pour élever des palais criards et des tombes de mauvais goût.

Ceci est mon foyer, Athas. C'est un endroit aride et morne, une terre désertique avec une poignée de cités austères qui s'accrochent précairement à quelques oasis dispersées. C'est une terre brutale et sauvage, assaillie par les querelles politiques et les abominations monstrueuses, où la vie est sinistre et courte.

Aperçu du monde

Athas est un désert aride et sans fin, desséché par le soleil et balayé par le vent.

Des premières lueurs de l'aurore jusqu'aux dernières étincelles du crépuscule, le soleil cramoisi brille comme une mare ardente de sang dans un ciel de couleur olive. Il s'élève au zénith et la température grimpe inexorablement : 38° au milieu de la matinée, 43 à midi, 55 — parfois même 65 — tard dans l'après-midi.

Un homme ne peut pas boire assez rapidement pour reconstituer les fluides qu'il perd. Au fur et à mesure que le jour s'allonge, il se sent malade et faible. S'il n'a pas assez d'eau, il devient trop faible pour se déplacer. Sa bouche devient sèche et amère, ses lèvres, sa langue et sa gorge se gonflent. En peu de temps son sang devient épais et

gluant. Son coeur doit travailler dur pour le faire circuler. Finalement, son métabolisme est surchauffé, le laissant mort et solitaire dans les sables.

Le vent n'est pas, dans ce cas-là, d'une grande utilité pour arranger les choses. Aussi chaud que le souffle d'une forge, il lève des tempêtes de sable qui durent 50 jours d'affilée, accélérant l'évaporation de l'eau, aussi bien de la peau que du sol.

Une tempête peut assombrir le ciel au milieu de la journée, charriant tant de sable que la visibilité en est réduite à un pas.

Les brises athasiennes sont suffocantes et chargées de poussière, enveloppant tout ce qu'elles touchent d'un dépôt jaune orangé, altérant la nourriture et remplissant les yeux de l'homme d'une boue pâteuse. Même les jours de temps clair sont dangereux. Des colonnes d'air très chaud peuvent s'élever dans l'air en de terribles tornades, emportant avec elles de la poussière, des plantes et des hommes à de grandes hauteurs — pour ensuite mourir soudainement plus loin en laissant les passagers involontaires plonger vers une mort horrible.

Aussi dangereux soit-il, le vent est simplement un inconvénient quand il est comparé au plus grand danger d'Athas : le manque d'eau. Dans la plupart des endroits, il ne pleut pas plus d'une fois par an. Dans certains lieux il ne pleut qu'une fois tous les dix ans, et la seule eau disponible se trouve dans les bassins saumâtres des oasis recouverts d'une croûte minérale. A part une poignée de cours d'eau qui coulent sur moins de quatre-vingts kilomètres avant de s'assécher, il n'y pas une seule rivière sur la planète — bien que j'ai traversé une multitude d'anciens ponts et que je sache que les rivières étaient autre-fois courantes. Je ne peux imaginer ce qu'était le monde en ces jours-là.

J'ai déjà précisé ce que le manque d'eau pouvait signifier pour un homme assoiffé, mais le climat sec affecte Athas d'une autre manière. Il permet au soleil de briller sans être défléchi sur la terre stérile, expliquant ainsi l'augmentation de la chaleur pendant la journée.

Pendant la nuit, la faible humidité provoque l'effet inverse. La chaleur de la journée s'échappe dans le ciel, faisant plonger la température à 4° voire moins — et dans les montagnes, même jusqu'à -18.

Autant que je puisse dire, tous les endroits d'Athas partagent le soleil brûlant, les vents dangereux et le manque d'eau. Rien de ce que j'ai vu dans mes propres explorations ou entendu de la part des milliers de voyageurs que j'ai interrogés, ne conduit à une autre conclusion. Athas est une terre désertique sans fin, tachetée de minuscules oasis de fécondité et habitée de prédateurs brutaux. C'est, à tout pop de vue, un pays de désolation mortelle.

Bien que le dessin que j'ai esquissé soit celui d'un pays dur et accidenté, il ne faut pas en conclure qu'Athas est monotone et triste. Au contraire, il est d'une beauté majestueuse et pure. Quand les premières lueurs de l'aube projettent leur lumière émeraude sur la Mer Pulvérulente, ou quand le coucher du soleil étend sa tache sanglante sur la Cordillère, il y a une certaine beauté sauvage qui remue le coeur indompté de chacun d'entre nous. C'est un appel à prendre sa lance et son filet pour fuir de la cité afin d'aller voir ce qui se cache dans les contrées stériles.

Géographie d'ensemble

La description qui suit constitue tout ce que j'ai rassemblé avec les années sur la géographie de notre monde. Il y a de nombreuses omissions, et sans doute des dizaines d'erreurs, car mes informations viennent de voyageurs, de marchands et d'explorateurs — certains d'entre eux m'ayant induit en erreur à chaque fois que possible, dans leur meilleur intérêt.

Malgré tout, certaines grandes lignes peuvent émerger. Athas, ou au moins sa partie explorée, consiste en un désert d'environ deux millions et demi de kilomètres carrés. Ce désert est centré sur une zone d'environ 310.000 kilomètres carrés consistant en un vaste bassin rempli de poussière, que je nomme la Mer Pulvérulente. En raison des difficultés à voyager dans cette région, qui seront détaillées plus tard, la Mer Pulvérulente reste quasiment entièrement inexplorée.

Une bande de Plateaux, dont la largeur varie entre 75 et 600 kilomètres entoure cette mer sèche. Les Plateaux comprennent de nombreux types de terrains : dunes dorées, landes rocailleuses, puits de poussière, blanches plaines de sel, amas rocheux et plaines de broussailles jaune-vert.

C'est là où la civilisation — si on peut l'appeler ainsi — s'attarde. Disséminées à travers ces terres plates se trouvent de minuscules oasis de vie où quelques acres de terre fertile supportent un champ de céréales, parfois même une forêt. S'accrochant à ces

oasis se trouvent les enchevêtrements désordonnés de constructions et de gens que nous connaissons sous le nom de cités. Bien que chacune d'elles reflète la personnalité du roi qui la dirige, toutes sont précairement assises à la lisière de la famine, grattant de leurs petites parcelles de terre à peine assez de quoi nourrir leur population.

Les Plateaux sont encerclés par les différentes chaînes de la Cordillère. Ces chaînes sont toutes orientées nord-sud. A l'est et à l'ouest de la Mer Pulvérulente, les montagnes forment des murs solides qui séparent les Plateaux des régions inconnues se trouvant au-delà. Au nord et au sud de la mer de poussière, elles forment une série de plis parallèles. Les profondes vallées, situées entre les crêtes, s'éloignent toujours du centre d'Athas comme une série de longs (et hasardeux) corridors.

Au-delà des montagnes, on trouve dans n'importe quelle direction les Hinterlands. Nous n'avons que très peu de connaissance sur ce qui existe là-bas. De nombreux hommes ont entrepris d'explorer les profondeurs de cette région inconnue, mais je n'en ai jamais rencontré qui en soit revenu. Pendant le seul voyage que j'ai effectué pour voir juste la lisière de l'Hinterland, un braxat invisible emporta mes compagnons, une tribu de petites-gens essaya de me manger, et un serpent à soie me traqua pendant une semaine. C'est un miracle que j'en sois revenu indemne.

Bien qu'Athas soit un monde désolé, il n'en est pas pour autant désert. Le monde grouille plutôt d'humains, de demi-humains et d'humanoïdes. Chaque groupe a trouvé une manière différente pour survivre dans cet environnement stérile et dur. J'ai généralement observé que toutes les cultures semblaient tomber dans une des sept catégories de base suivantes. Il y a les citadins, les villageois, les dynasties de marchands caravaniers, les pâtres, les pillards, les chasseurs-cueilleurs et les ermites.

Les cités, entourées par des champs dorés de céréales, se dressent dans des oasis de bonne taille. Ce sont de bruyantes enclaves d'humanité, qui puent l'ordure et qui sont encerclées par les supplications des mendiants. Leurs tours fauves de briques cuites s'élèvent derrière d'épais remparts de pierre conçus aussi bien pour garder les habitants à l'intérieur que pour tenir les étrangers à l'extérieur. Au milieu de chaque cité, un puissant roi-sorcier vit au centre d'une forteresse sûre, dirigeant ses sujets à travers une hiérarchie sophistiquée de bureaucrates, de nobles et d'ecclésiastiques cupides. Chaque cité est un État en elle-même, son roi exerçant une autorité absolue sur toute créature vivante à l'intérieur de ses murs et grouillant sur ses champs.

Les villages ne sont rien de plus que des amas d'abris de briques crues érigés sur des oasis mineures dans différents endroits délaissés, comme sur la rive d'une plaine salée ou à l'abri d'un surplomb rocheux. En fonction de leur nature, ils sont dirigés par des fonctionnaires officiels, des despotes mineurs, ou même, occasionnellement, par des conseils démocratiques. Ils sont au mieux semipermanents. A plus ou moins brève échéance, le Dragon leur rend visite, leur oasis s'assèche ou une tribu de pillards jaillit des contrées sauvages. Quelques années après un tel événement, toute trace du village est enfouie sous une massive dune de sable ou dispersée par le vent hurlant.

Les maisons dynastiques marchandes sont des compagnies commerciales sophistiquées avec des réseaux s'étendant sur de nombreuses centaines de kilomètres, transcendant les frontières politiques et embrassant toutes les classes sociales. Leurs comptoirs de négoce se trouvent sur de mornes péninsules s'enfonçant dans la Mer Pulvérulente ou dans des canyons encaissés hauts dans la Cordillère. Un courant sporadique de marchandises part de ces avant-postes vers les cités, ramenant des produits avec lesquels les maisons approvisionnent leurs vastes comptoirs commerciaux. Chaque maison possède des facilités dans un grand nombre de cités. La plupart d'entre elles sont possédées par une seule famille et sont transmises de génération en génération.

Les pâtres nomades errent dans les savanes, les landes rocailleuses et les dunes de sable, s'arrêtant une semaine ou deux dans n'importe quel endroit où leurs bêtes ont assez pour paître. Leurs bandes sont généralement de taille réduite, comprenant de cinq à dix familles au sens large du terme (50-150 individus), car leur style de vie difficile ne permettrait pas la survie de grandes populations. La plupart des pâtres sont des esprits farouchement indépendants, possédant un gouvernement propre, sous la forme d'un conseil d'anciens. En général, un patriarche disposant de talents magiques sert de chef





au conseil.

Partout où il y a quelque chose de valeur à voler, il y a des tribus de pillards. Ces bandes d'assassins méprisables vivent en attaquant des caravanes, en volant le bétail des nomades et en pillant des villages sans défense. Ce sont des lâches, qui ont établi leurs demeures dans des endroits désolés, protégés par de larges étendues de plaines salées ou par de grandes régions d'amas rocheux. Leurs seigneurs de guerre sont impitoyables et coriaces, prenant et conservant leur position par la violence et la trahison.

Les clans primitifs de chasseurs -cueilleurs constituent les cultures les plus versatiles. Vous pouvez les rencontrer n'importe où : chassant des serpents dans les plaines salées, cueillant des racines dans les amas rocheux et même volant des oeufs dans des nids hauts perchés sur des escarpements montagneux. Ils vivent en petits groupes, qui ne comptent généralement pas plus de vingt individus.

Les ermites se sont retirés de la société, soit par choix soit par force. Ce sont des individus particuliers qui résident dans des oasis isolées, improvisant de maigres vies, soit par une agriculture de subsistance, soit en pratiquant une chasse limitée. Les ermites vivent dans toutes les régions d'Athas, mais vous n'en rencontrerez pas beaucoup car ils évitent le contact avec la plupart des étrangers.



Chapitre 1

Personnages

Choix de la Race

Dans *Savage Sun*, les personnages choisissent une race parmi les races décrites dans le chapitre 2 : Demi-elfe, Demi-géant, Elfe, Humain, Mûl, Nain, Petit-homme et Thri-kreen. Il est à noter que la plupart de ces races sont plus chères à l'achat que les races classiques des univers de *Savage Worlds*. En effet un humain commencera sa carrière avec 2 augmentations de niveau, alors qu'un personnage Thri-kreen (race ayant une valeur de 2 augmentation) commencera sans augmentation.

Race

Coût

Demi-elfe	1 augmentation
Demi-géant	2 augmentations
Elfe	2 augmentations
Humain	—
Mûl	2 augmentations
Nain	1 augmentation
Petit-homme	1 augmentation
Thri-kreen	2 augmentations

Traits

Il est maintenant temps de déterminer les attributs et les compétences de votre personnage. Sauf indication contraire due à la race, votre personnage débute avec une base de d4 dans chacun de ses Attributs : Agilité, Âme, Force, Intellect et Vigueur. Vous disposez alors de 5 points à répartir comme vous le souhaitez. Augmenter un Attribut d'un type de dé coûte 1 point, et il est impossible d'augmenter un Attribut au dessus de d12 sauf si la race du personnage indique le contraire.

Vous disposez également de 15 points pour acheter vos Compétences. Augmenter une Compétence vous coûte 1 point si elle n'est pas supérieure à l'Attribut associé. Dans le cas contraire, l'augmentation coûte 2 points. Il est impossible d'augmenter une Compétence au delà de d12 lors de la création de personnage.

Langues

Il est à noter que les personnages de *Savage Sun* ne savent pas lire ou écrire à la

base. Il est nécessaire d'allouer un point de compétence à l'apprentissage de la lecture et l'écriture. Certains atouts permettent également de disposer de cette connaissance extrêmement mal vue de la plupart des roi-sorciers.

Caractéristiques secondaires

- **Charisme** : s'ajoute aux jets de Persuasion, et de Connaissance de la rue. Il est de +0 de base mais peut-être modifié par des atouts ou des handicaps.
- **Allure** : 6
- **Parade** : 2 + ½ Combat
- **Résistance** : 2 + ½ Vigueur

Compétence Attribut associé

Combat	Agilité
Connaissances*	Intellect
Connaissance de la rue	Intellect
Crochetage	Agilité
Discrétion	Agilité
Equitation	Agilité
Escalade	Force
Foi	Âme
Intimidation	Âme
Investigation	Intellect
Jeu	Intellect
Lancer	Agilité
Natation	Agilité
Magie	Intellect
Navigation	Agilité
Perception	Intellect
Persuasion	Âme
Psioniques	Intellect
Pistage	Intellect
Réparation	Intellect
Sarcasmes	Intellect
Soins	Intellect
Survie	Intellect
Tir	Agilité
Tripes	Âme

* Ces compétences nécessitent une spécialisation comme indiqué dans leurs description.

La compétence Natation est tout à fait disponible dans Savage Sun, mais il faut noter que le monde en lui même limite grandement son utilisation.

Capacités spéciales

Ensuite il est temps de décider si vous souhaitez subir des Handicaps. Si tel est le cas vous pouvez utiliser les points récupérés pour choisir un des bénéfiques ci-dessous. Vous pouvez prendre un Handicap Majeur (2 points) et 2 Mineurs (1 point chacun)

Pour 2 points d'handicap :

- Augmenter un Attribut d'un dé.
- Choisir un Atout.

Pour 1 point d'handicap :

- Gagner 1 point de Compétence.
- Gagner 500 pièces de céramique.

Augmentations

En fonction de la race, le personnage peut gagner des points d'expériences qui doit dépenser avant de se lancer à l'aventure.

Equipement

Un héros débute sa carrière avec 500 pièces de céramique, qu'il peut dépenser à sa convenance (voir chapitre XX).

Background

Reste le background. Réfléchissez un instant à l'endroit d'où votre personnage est issu, sa condition actuelle, les relations avec des amis et sa famille s'il lui en reste, etc.

Les Demi-elfes

Les elfes et les humains empruntent souvent les mêmes routes sur Athas — les tribus elfes ont rencontré à plusieurs reprises des mercenaires humains, tout comme les combattants elfes ont trouvé des emplois rémunérateurs dans les armées des cites-États. La classe marchande étant également dominée par les négociants des deux races, il n'est pas inhabituel que des enfants de parenté mixte naissent dans ce monde — les demi-elfes.

Un demi-elfe est en général grand, entre 1,8 et 1.95 m, mais plus charnu que son équivalent elfique. Ses traits faciaux sont nettement plus creusés que ceux des humains, mais si on considère sa seule contenance, un demi-elfe peut en général passer soit pour un elfe soit pour un humain.

La vie d'un demi-elfe est typiquement rendue plus difficile par l'intolérance des autres. Ni totalement humain, ni totalement elfe, les demi-elfes ne sont que rarement acceptés par l'une ou l'autre des deux races. Les elfes sont particulièrement intolérants, renvoyant parfois les mères d'enfants demi-elfes de leurs camps dans le désert. Les humains sont plus aptes à accepter les demi-elfes comme alliés ou partenaires, mais le font rarement dans leurs mai-sons, clans ou familles. Les demi-elfes ne se rassemblent que rarement en assez grand nombre pour former leurs propres communautés, restant donc des étrangers, errant à jamais de place en place sans peuple, pays ou village qu'ils puissent appeler foyer.

Mais l'intolérance a donné au demi-elfe sa plus grande qualité — son indépendance. En tant que solitaire, en général sans résidence permanente, un demi-elfe survit complètement de son propre fait aux rigueurs de la vie dans les contrées sauvages. Les talents impliqués dans la survie, comme la localisation de nourriture, d'eau et d'abri, ne constituent que la moitié des défis qu'ils doivent relever — les demi-elfes doivent également apprendre à vivre avec l'absence de compagnon, le manque total de conversation et de simple amitié.

Incidemment, face à l'intolérance témoignée par les races dont ils sont issus, de nombreux demi-elfes se tournent vers des races qui leur sont complètement étrangères. Les nains, les petites-gens et même les thri-kreen n'ont pas d'aversion de principe pour les demi-elfes — pas plus qu'ils ne leur accordent de faveur quelconque. Un demi-elfe traitant avec ces races peut s'attendre au strict minimum à une absence de préjugé automatique. De même, certains demi-elfes se tournent vers le monde animal pour trouver des compagnons, dressant des bêtes a& riennes ou dessables pour en faire des serviteurs ou des amis.



Atouts et handicaps raciaux

- **Agile** : les demi-elfes ont hérité de l'adresse de leurs parents elfiques. Ils commencent le jeu avec d6 en Agilité.
- **Déconsidéré** : les demi-elfes sont rejetés par les communautés d'elfes et d'humains. Ils subissent un malus de -2 en Charisme.
- **Lien Animal** : voir l'Atout du même nom dans *Savage Worlds*.
- **Vision nocturne** : Dans l'obscurité les yeux des demi-elfes amplifient la lumière comme ceux des chats. Ils ignorent les malus aux attaques pour obscurité Légère et Forte.

Les demi-elfes commencent le jeu avec une augmentation supplémentaire (5xp).

Les demi-géants



Les géants dominent de nombreuses îles et zones côtières de la Mer Pulvérulente et franchissent cette dernière pour piller les communautés des races de taille inférieure là où ils les trouvent. Au cours d'un millénaire oublié, les géants furent magiquement croisés avec des humains, dans une expérience bizarre ou peut-être par l'effet de quelque malédiction. Les demi-géants sont maintenant assez communs, en particulier dans les pays contrôlés par les humains et sur les bords de la mer de poussière.

Un demi-géant est un individu énorme, d'une hauteur comprise entre 3 m et 3,6 m, et d'un poids environnant les 800 kg. Leurs traits sont humains mais exagérés. Un personnage demi-géant peut être cleric, guerrier, gladiateur, psioniste ou rôdeur. De plus, un assez bon assortiment de choix de multi-classes est disponible pour les personnages demi-géants, comme cela est détaillé dans la table des combinaisons de multi-classes dans le chapitre suivant.

Les demi-géants possèdent simplement la terrible taille de leur héritage de géant, ainsi que l'esprit lent de cette race. Mais leur origine humaine leur procure également un intérêt concernant la communication et la coopération, sans parler de traits de caractère plus réservés, comme la curiosité, la volonté d'apprendre et une tendance générale à la bonté. De toute façon, les demi-géants sont bien plus amicaux que leurs parents géants souvent tyranniques et assoiffés de sang.

Bien que personne n'en soit certain, les demi-géants semblent être une race assez jeune, n'ayant peut-être que quelques dizaines de millénaires d'ancienneté. Il n'y a pas de culture géante commune à toute leur race. Ne disposant pas au contraire d'une histoire et d'une intelligence globale suffisantes, les demi-géants ont tendance à adopter volontiers les cultures des autres créatures qu'ils admirent ou avec lesquelles ils s'associent. Les demi-géants sont des créatures avec un fort instinct de mimétisme, prompts qu'ils sont à s'adapter aux nouvelles situations comme elles se présentent.

Les demi-géants se rassemblent parfois en communautés, bien qu'ils adoptent le plus souvent la culture et les coutumes des créatures qui se trouvent à proximité. Quand ils sont proches d'une nation elfe, par exemple, les demi-géants forment leurs propres troupes de chasse et de pillage, adoptant les manières des maraudeurs elfes. Ils ne se mélangent pas aux elfes, pas plus qu'ils ne les combattent. Dans la plupart des cas, une communauté mimétique de demi-géants entre directement en compétition avec la race dont elle s'est rapprochée. C'est leur grande taille et leur compétence au combat qui font rester leurs concurrents à distance raisonnable.

Les demi-géants peuvent changer leur attitude très rapidement, adoptant de nouvelles valeurs pour s'adapter à de nouvelles situations. Un demi-géant dont la paisible vie de fermier est dérangée par des maraudeurs peut très vite adopter la mentalité des véritables renégats qui ont pillé son village.

Atouts et handicaps raciaux

- **Benêt** : les demi-géants ne sont pas des grands penseurs. Il leur faut 2 points pour augmenter leur Intellect lors de la création, et deux augmentations par la suite.
- **Endurant** : les demi-géants commencent avec d6 en Vigueur.
- **Maladroit** : voir le Handicap du même nom dans *Savage Worlds*.
- **Très fort** : les demi-géants commencent avec d8 en Force. Ils peuvent augmenter leur force jusqu'à d12+2. Les atouts Professionnel et *Expert* peuvent augmenter la force à d12+4.
- **Taille +2** : les demi-géants font plus de 3m. Ils ont une taille de +2, et don ajoutent +2 à leur Résistance, mais leurs assaillants ajoutent +2 à leurs jets d'attaque.
- **Vision thermique** : Pouvant voir le spectre infrarouge, un demi-géant divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible.

Les demi-géants commencent le jeu sans augmentation supplémentaire (0xp).

Les elfes

Les dunes et les steppes d'Athas sont la demeure de milliers de tribus d'elfes nomades. Si chaque tribu est très différente culturellement parlant, les elfes dans leur globalité restent une race de coureurs aux longs membres, consacrés au vol, à la rapine et à la guerre.

Les elfes athasiens font entre 1,95 m et 2,25 m de haut. Ils sont élanés, efflanqués et généralement dans une condition physique épouvantable. Leurs traits sont profondément creusés dans leur visage durci par le temps et leur peau est devenue rude en raison du sable porté par le vent et du soleil cuisant des contrées sauvages. L'habillement des elfes est typiquement adapté à la survie en environnement désertique.



Même quand ils sont dans une oasis ou dans une cité, les elfes tendent à préférer leur costume originel, conçu pour protéger le porteur contre la brutalité des éléments.

Les elfes sont tous frères au sein de leur propre tribu, mais considèrent tous les étrangers comme des ennemis potentiels. Il n'y pas d'unité raciale parmi les elfes — un elfe extérieur à la tribu est un ennemi au même titre qu'un humain, un petit-homme ou un thri-kreen. Un elfe peut à titre individuel accepter un étranger, mais la confiance ne se développera qu'avec le temps. Une tribu entière peut également accepter un étranger, mais cela est rare. Ce n'est accordé généralement qu'après qu'un quel-conque grand sacrifice ait été accompli au nom de la tribu — de nombreux étrangers ont été acceptés de manière posthume par des tribus elfes du désert.

Individuellement, les tribus elfes sont rapides, sûres d'elles, et indépendantes à l'extrême. Un elfe est conditionné pour courir rapidement sur un terrain sablonneux ou rocailleux, parfois pendant des jours d'affilée — un combattant elfe peut franchir plus de 80 kilomètres par jour. Un groupe de guerre elfe en mouvement est une force mortelle, faite d'endurance et de manoeuvrabilité. Les elfes n'utilisent pas de bêtes de somme pour des transports personnels, bien qu'ils se servent parfois de kanks ou de créatures similaires pour le transport de bagages ou de matières premières. Il est déshonorant chez les elfes de monter un animal, à moins d'être blessé et proche de la mort — même les femmes enceintes et les elfes âgés doivent suivre la tribu sous peine d'être abandonnés.

Alors que la plupart des tribus elfes vivent de leurs troupeaux, certaines d'entre elles se sont tournées vers le commerce et d'autres vers le pillage. Les commerçants elfes sont objectivement considérés sur Athas comme les plus capables. Non seulement ils échangent et commercent avec une bonne variété de races, mais ils peuvent également se déplacer et protéger leurs marchandises à travers les vastes contrées sauvages.

Atouts et handicaps raciaux

- **Agile** : les elfes commencent le jeu avec d6 en Agilité.
- **Coureur du désert** : les elfes bénéficient d'un bonus de +2 sur tous ses jets de résistance à la fatigue provoquée par un long déplacement ou par la chaleur. De plus, il peut courir en état de transe. L'entrée en transe est automatique, et dure tant que le personnage continue de courir et n'est pas attaqué. Lorsqu'il est en transe, il peut ignorer les modificateurs de deux niveaux de fatigue. En revanche, il doit les reprendre en compte dès qu'il en sort. Si, suite à un jet de résistance à la fatigue raté, il atteint le troisième niveau de fatigue, il sort immédiatement de sa transe, est considéré comme étant épuisé (-2) et doit récupérer totalement avant de pouvoir en bénéficier à nouveau.
- **Déconsidéré** : les elfes sont vu comme des pillards et des vagabonds. Ils subissent un malus de -2 en Charisme.
- **Foulée rapide** : voir l'Atout du même nom dans *Savage Worlds*.
- **Vision nocturne** : Dans l'obscurité les yeux des demi-elfes amplifient la lumière comme ceux des chats. Ils ignorent les malus aux attaques pour obscurité Légère et Forte.

Les elfes commencent le jeu sans augmentation supplémentaire (0xp).

Les humains



Les humains sont la race prédominante sur Athas. Un humain moyen fait entre 1,8 m et 1,95 m et pèse de 90 à 100 kg. Une femme humaine est quelque peu plus petite, faisant en moyenne entre 1,65 m et 1,8 m et pesant entre 50 et 70 kg. Les couleurs de peau, d'yeux et de cheveux connaissent une grande variété.

Sur Athas, des siècles d'abus dans la magie n'ont pas laissé des cicatrices que sur le paysage — ils ont aussi changé l'essence de l'apparence humaine. De nombreux humains de Soleil Sombre ont une apparence normale et pourraient ne pas être remarqués parmi des humains des Royaumes Oubliés® ou de Greyhawk®. D'autres, cependant, ont des altérations marquées de leur apparence. Leurs traits faciaux peuvent être légèrement bizarres ; un grand menton ou un grand nez, des oreilles pointues, une absence de pilosité faciale, etc. Leur coloration peut être subtilement différente, comme cuivrée, brun doré, teintée de gris, ou tachetée. Les différences peuvent être plus physiques, comme des doigts ou des orteils palmés, des membres plus longs ou plus courts, etc. Un joueur avec un personnage humain devrait avoir une latitude large dans la détermination des altérations de sa forme, s'il le souhaite. En dernier lieu, aucune de ces modifications ne peut donner ni bénéfice ni gêne au niveau du jeu - cette apparence est strictement un élément d'environnement.

Les enfants des hommes et des autres races produisent les fameuses demi-races : les demi-elfes et les mûls. Mais il est important de noter que les demi-géants sont une race née d'une union magique dans le lointain passé ; les demi-géants ne peuvent se reproduire qu'entre eux.

Les humains sont en général tolérants vis-à-vis des autres races. Ils peuvent facilement s'adapter aux situations impliquant les elfes et les nains, ou même des races plus exotiques comme les demi-géants et les thri-kreen. Là où des races moins tolérantes entrent en contact avec d'autres, les humains servent souvent d'intermédiaires diplomatiques.

Atouts et handicaps raciaux

- **Atout gratuit** : un personnage humain peut choisir un Atout supplémentaire à la création.

Les humains commencent le jeu avec deux augmentations supplémentaires (10xp). Il est à noter que les humains atteignent ainsi le rang Aguerri avant les autres races.

Les mûls

Un mûl est un croisement extrêmement résistant entre un humain et un nain. Ils ont conservé la taille et la ruse de leur origine humaine, ainsi que la longévité et la force brute de leur héritage nain. Les mûls sont généralement les produits des fosses à esclaves — leurs propriétaires reconnaissent la valeur des mûls en tant que gladiateurs ou travailleurs, et ordonnent ainsi la naissance d'autant de mûls que possible dans les rangs de leurs esclaves. Les mûls naissent stériles — ils ne peuvent pas perpétuer leur race.

Un mûl arrivé à pleine maturité fait de 1,8 m à 1,95 m de haut et pèse de 120 à 150 kg. Ils ont une complexion pâle, tendant parfois vers le cuivré. Leur héritage nain leur donne une structure bien musclée et une constitution incroyablement — les travailleurs mûls peuvent effectuer de lourdes tâches pendant des jours d'affilée sans s'arrêter. Les mûls ont des traits de visages durs. Ils sont clairement humains en apparence, bien que leurs oreilles soient implantées vers l'arrière et légèrement pointues. La plupart des mûls, qu'ils soient mâles ou femelles, n'ont pas de cheveux ni d'autre pilosité.

Comme ils sont nés pour mener une vie d'esclaves travailleurs, avec le fouet du contremaître en guise de parents et de famille, les mûls ont une personnalité bourrue et des réactions violentes. De manière incompréhensible, nombre d'entre eux ne cherchent jamais d'ami ou de compagnon, mais vivent leur existence dans la servitude, poussés par la haine et la rancune. Cependant, la plupart apprennent à qui faire, et ne pas faire, confiance dans les fosses d'esclaves, gagnant la faveur et la réputation parmi leurs compagnons d'infortune.

De nombreux esclaves mûls se sont échappés ou ont gagné autrement leur liberté. Ils mènent maintenant des vies indépendantes sur tout Athas. Parmi ceux-là, un grand pourcentage fait le commerce de leurs compétences de combat, se frayant leur chemin en tant que soldats ou gardes. Quelques autres, plus orientés vers des activités cérébrales, se sont tournés vers les dévotions de la prêtrise ou la discipline mentale des psioniques.



Atouts et handicaps raciaux

- **Déconsidéré** : les mûls sont vus comme des esclaves. Ils subissent un malus de -2 en Charisme.
- **Endurant** : les mûls sont extrêmement résistants à la fatigue, ils bénéficient d'un bonus de +2 à tous leurs jets de résistance à la fatigue, peuvent ignorer le malus d'un niveau de fatigue, et n'ont besoin que de la moitié des conditions de récupération nécessaires (temps de repos, quantité d'eau ou de nourriture, etc.) pour se rétablir.
- **Fort** : les mûls commencent le jeu avec d6 en Force.
- **Résistant** : les mûls commencent le jeu avec d6 en Vigueur.
- **Vision thermique** : Pouvant voir le spectre infrarouge, un mûl divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible.

Les mûls commencent le jeu sans augmentation supplémentaire (0xp)

Les nains



Les nains sont petits mais extrêmement costauds. Ils font en moyenne entre 1,35 m et 1,5 m et tendent à avoir une masse musculaire très importante — un nain pleinement développé pèse environ 100 kg. Une vie de dur labeur sous le soleil brûlant leur donne un hâle profond ainsi que des mains et des pieds calleux et rudes. Les nains peuvent vivre jusqu'à 250 ans.

L'amour principal d'un nain est le travail. Un nain n'est jamais aussi heureux que quand il a de quoi travailler ou combattre, quelque chose qu'il peut aborder stoïquement sans en dévier pendant des semaines, des mois, des années ou même des décennies durant. Une fois que l'esprit d'un nain est orienté vers une certaine tâche, il ne peut en être écarté qu'après force grognements et coercition. Il arrive à s'accomplir en achevant la tâche longue et difficile à laquelle il a consacré ses efforts.

La tâche dans laquelle un nain s'est engagé est appelée le focus. Le focus d'un nain doit être un exploit nécessitant au moins une semaine pour être accompli. Des buts à plus court

terme ne peuvent être considérés comme des foci. En fait, l'engagement d'un nain pour son focus s'explique par sa physiologie — ceux qui achèvent leur vie avant d'accomplir leur focus deviennent dans l'après-vie des banshees dans les terres désolées, hantant leurs travaux inachevés.

Par nature, les nains sont non magiques et n'utilisent jamais de sorts de mage. Cette restriction ne s'applique pas aux sorts de clercs ou d'arkhontes. Un nain athasien fait attention aux autres créatures selon son focus. Si l'autre créature est aussi engagée vers le focus du nain, ce dernier la considérera comme un compagnon sensible et digne de confiance. Cependant, si l'autre créature est violemment opposée au focus du nain, les deux seront irrémédiablement brouillés jusqu'à la mort de l'un d'entre eux. Il n'y a qu'une très petite place pour les compromis dans l'esprit d'un nain.

Atouts et handicaps raciaux

- **Focus** : les nains poursuivent tous un but important qu'ils doivent atteindre (construction d'un pont, récupération d'un objet, etc.). Ils reçoivent un bonus de +2 sur toutes leurs actions visant directement à atteindre ce but. Ils ne laissent jamais personne se mettre en travers de leur chemins si cela les en éloigne. Lorsqu'ils accomplissent ce but, ils ont environ une semaine pour en trouver un nouveau. Lorsqu'ils se concentrent sur autre chose et n'essayent pas d'atteindre leur but, leur Force diminue d'un type de dé par semaine. Si celle-ci descend en dessous de d4, ils meurent, et reviennent éventuellement sous les traits d'une Banshee (PNJ, évidemment).

- **Lent** : l'Allure des nains est de 5.
- **Résistant** : les nains commencent le jeu avec d6 en Vigueur.
- **Résistant aux arcanes** : voir l'Atout du même nom dans *Savage Worlds*.
- **Vision thermique** : Pouvant voir le spectre infrarouge, un mûl divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible.

Les nains commencent le jeu avec une augmentation supplémentaire (5xp).

Les petits-hommes

Au-delà de la Cordillère se trouvent des jungles qui croissent sous les pluies qui n'atteignent jamais les Plateaux ou la Mer Pulvérulente. Là, la vie est abondante, le feuillage dense et développé. Les maîtres indisputés de ces jungles sont les petites-gens.

Les petites-gens sont des humanoïdes très petits, qui ne font pas plus de 105 cm de taille. Ils sont mus-clés et proportionnés comme les humains, mais ils ont les visages d'enfants beaux et sages. Les petites-gens vivent jusqu'à 120 ans, mais une fois qu'ils ont atteint l'âge adulte, leurs traits de visage ne connaissent jamais l'empreinte des années — il est très difficile pour un étranger de déterminer l'âge d'un petit-homme. Un petit-homme pèse entre 25 et 30 kg et se trouve virtuellement toujours au maximum de sa condition physique. Les petites-gens possèdent un grand sens de l'unité raciale. Bien que divisés politiquement en villages et communautés séparés, ils ont un grand respect pour la race prise dans sa globalité. Les différents politiques entre eux sont réglés pacifiquement, à chaque fois que cela est possible, par des rituels et des coutumes, la plupart du temps sous la conduite de leurs chefs religieux, les shamansguérisseurs.

A un niveau personnel, les petites-gens comptent très fortement les uns sur les autres, assez pour avoir construit une culture considérable, riche en art, chant et autres formes de communication expressive. Cependant, ils ont tendance à fortement compter sur leur culture pour communiquer, une culture que les deux partis d'une conversation sont supposés comprendre. Il est difficile pour un petit-homme de compenser dans une conversation le fait qu'un auditeur ne soit pas particulièrement familier avec sa culture. Il est ainsi facilement frustré par les étrangers. En fonction du degré d'officialité de la réunion, les étrangers se donnent beaucoup de mal pour apprendre les coutumes locales simplement afin de communiquer avec les petites-gens. Bien sûr, les petites-gens qui ont beaucoup voyagé à l'extérieur de leur traditionnelle jungle natale ont une tolérance beaucoup plus importante envers ceux qui font preuve d'un «manque d'éducation» ; c'est à un tel point qu'ils peuvent communiquer facilement et sans frustration.

La culture des petites-gens est d'une fabuleuse diversité, mais elle est difficile à comprendre pour les autres races. Une histoire complète de leur culture, si une telle chose existait, parlerait volume après volume de changements sociaux complexes, de chefs religieux charismatiques et d'études personnelles approfondies sur le petit-homme et sa tâche dans son foyer, la jungle. Des références à de grandes guerres de conquêtes ou d'énormes richesses monétaires — aune à laquelle les autres races mesurent la réussite d'une culture — brilleraient par leur absence. La culture des petites-gens tient compte de la partie intérieure de l'être, de son identité et de son unité spirituelle avec sa race et son environnement. Leur culture n'offre pas de valeurs plus traditionnelles et les vices comme la cupidité ou l'avarice sont particulièrement découragés.

Singulièrement, les richesses de la nature peuvent être dérangées et examinées, même être utilisées pour le gain personnel d'un petit-homme. Cependant, ces richesses appartiennent à la nature et, dans l'esprit des petites-gens, ne devraient jamais la quitter. Par exemple, la nature a prévu le printemps pour apporter de l'eau seulement à une certaine zone. Déplacer l'eau à des fins d'irrigation vers quelque autre zone n'est pas ce que la nature a à l'esprit. De la même manière, une découverte archéologique dans la jungle qui mettrait à jour un grand tas d'or et de métaux est un événement qui ne devrait pas subir d'altération — l'or peut être utilisé pour élever une série particulière d'édifices religieux à cet endroit, mais il ne doit pas être emmené vers un quelconque autre endroit.

Atouts et handicaps raciaux

- **Agile** : les petits-hommes commencent le jeu avec d6 en Agilité.
- **Athlétique** : les petits-hommes commencent le jeu avec d6 en Escalade et en Discrétion.
- **Etrange** : les petits-hommes ne sont pas compris par la plupart des autres races. Ils subissent un malus de -2 en Charisme.
- **Lent** : l'Allure des petits-hommes est de 5.
- **Petit** : voir le Handicap du même nom dans *Savage Worlds*.
- **Résistant aux arcanes** : voir l'Atout du même nom dans *Savage Worlds*.
- **Vigilance** : voir l'Atout du même nom dans *Savage Worlds*.

Les petits-hommes commencent le jeu avec une augmentation supplémentaire (5xp).

les Thri-Kreens

Grands hommes-insectes, faisant 2,10 m au garrot, les thri-kreen constituent la moins humaine des races de personnages-joueurs. Leur capacité à sur-vivre dans les contrées sauvages, combinée avec leur ruse et leur intelligence, ont fait des guerriers-mantes (tels qu'ils sont connus par certaines races) les maîtres indisputés des grandes étendues désolées d'Athas.

L'individu thri-kreen est une créature à six membres muni d'un épais exosquelette jaune sableux. Ses membres postérieurs sont les plus puissants et sont utilisés pour la marche, la course et le saut. Les quatre membres antérieurs disposent chacun d'une main munie de trois doigts et d'un pouce en opposition. La tête d'un thri-kreen possède deux grands yeux, deux antennes et une petite, mais puissante, mâchoire. Les mandibules fonctionnent latéralement et disposent de plusieurs petits palpes qui saisissent et manipulent la nourriture pendant les repas. Les yeux sont noir de jais et à facettes, chacun sur un côté de la tête. Les antennes ne sont que des vestiges, ne servant qu'à l'aider à manoeuvrer à travers les broussailles et les prairies dans l'obscurité.

Les thri-kreen n'ont pas besoin de sommeil. Les personnages thri-kreen peuvent demeurer actif le jour et la nuit.

Les thri-kreen fabriquent et utilisent différentes armes spaciales. Les premières d'entre elles sont le gythka, une arme d'hast dotée de lames cruelles à chaque extrémité, et la chatkcha, un projectile de cristal cunéiforme. Ils fabriquent également de nombreuses formes de vêtements, mais ne portent jamais d'armure.

La harde est la seule unité d'organisation des thrikreen, comportant en général une vingtaine d'individus. Elle est toujours en chasse, jamais oisive — il n'y pas de communauté thri-kreen permanente. Ce qu'on appelle les nations thri-kreen ne sont pas en fait organisées de cette manière, pas plus qu'elles ne sont considérées par les guerriers-mantes comme des nations. Ce terme est une convention humaine pour faire figurer sur les cartes les endroits où les thrikreen prospèrent et dominant.

Les thri-kreen sont carnivores et la harde est toujours en chasse de nourriture. Ils considèrent les autres races de personnages joueurs comme une source potentielle de nourriture, mais ne prennent pour proie d'autres créatures intelligentes que dans les périodes désespérées. Les guerriers-mantes ont une préférence bien connue pour les elfes — ce qui met les deux races mal à l'aise quand elles sont forcées de coopérer.

Atouts et handicaps raciaux

- **Agile** : les thri-kreens commencent le jeu avec d6 en Agilité.
- **Armes naturelles** : les thri-kreens peuvent utiliser leurs griffes ou leurs mandibules pour infliger Force+1 de dégâts..
- **Armure +2** : l'exosquelette d'un thri-kreen est extrêmement résistant.
- **Deux mains gauches** : voir le Handicap du même nom dans *Savage Worlds*.
- **Foulée rapide** : voir l'Atout du même nom dans *Savage Worlds*.
- **Ignorant** : voir le Handicap du même nom dans *Savage Worlds*.
- **Loyal** : voir le Handicap du même nom dans *Savage Worlds*.
- **Mode de pensée différent** : les thri-kreens n'ont qu'une compréhension limitée des autres races. Ils subissent un malus de -2 en Charisme.
- **Ne dort jamais** : les thri-kreens n'ont aucun besoin de sommeil.
- **Quatre bras** : les thri-kreens sont dotés de deux paires de bras. Ils peuvent donc attaquer 4 fois par round, en subissant les pénalités de Main non directrice (-2 sur 3 mains) et de Multi-action (-2 sur chaque action par action supplémentaire). Il peut limiter, puis annuler ces pénalités en choisissant les Atouts *Ambidextre*, *Quadridextre* (qui ne sont pas considérés comme des Atouts de Background pour les thri-kreens), *Attaque à deux armes* et *Attaque à quatre armes*.
- **Paralysie** : les thri-kreens génèrent un poison paralysant qu'ils peuvent utiliser une fois par jour. Voir la Capacité Monstrueuse du même nom dans *Savage Worlds*.
- **Pauvre** : voir le Handicap du même nom dans *Savage Worlds*.

Les thri-kreens commencent le jeu sans augmentation supplémentaire (0xp).



Chapitre 2

Mécanismes

Compétences

Foi (Âme)

La foi est la compétence qui permet aux prêtres élémentaires, druides et Arkhontes de lancer des sorts. Les premiers font appel aux éléments, les seconds aux esprits de la nature, et les derniers puisent la la puissance de leur Roi-Sorcier

Langues

Athas est un monde où les races intelligentes connaissent une large variété d'espèces — les humains et les demi-humains sont très différents des hommes-insectes et des hommes-bêtes. Mais chaque race intelligente a son propre langage, et parfois même sa propre approche du langage et de la communication. Par exemple, la langue thri-kreen est une combinaison de cliquetis et de gémissements qui sont très naturels à leurs bouches dotées de mandibules — les humains trouveront difficiles de reproduire ces sons, mais la tâche n'est pas impossible.

Il existe un langage standard (connu simplement sous le nom de *commun* ou langue commune) que tous les humains, nains, elfes, demi-elfes et mûls parlent. Il est important de noter que les petites-gens et les thri-kreen ne parlent pas le commun. Il est fortement recommandé, cependant, que les personnages-joueurs petites-gens ou thri-kreen utilisent un de leurs point de compétence initiaux pour obtenir la langue commune.

De la même manière, la maîtrise de la lecture et de l'écriture est extrêmement réglementée par les Rois-Sorciers. Il est nécessaire d'allour un rang supplémentaire dans une langue pour être capable de la lire ou de l'écrire.

Psioniques (Intellect)

Dans *Savage Sun*, de nombreuses créatures ont des pouvoirs psioniques latents. Il est donc possible pour un joueur de monter ce talent sans pour autant bénéficier de l'Atout *Arcanes : Psioniques*. Dans ce cas, le personnage possède un pouvoir, à choisir parmi ceux qui sont accessibles aux psioniques, et dispose d'une réserve de 5 points de pouvoir, qu'il récupère en suivant les règles normales des psioniques. Il ne peut pas bénéficier des Atouts augmentant le nombre de ses pouvoirs ou de ses points de pouvoir, à moins qu'il achète auparavant l'Atout *Arcanes : Psioniques*.

Atouts

Les atouts suivis d'une astérisque (*) sont des Atouts de background qui ne peuvent être choisis qu'à la création du personnage.

Defenseur d'Athas

Prérequis : *Arcane : Druidisme* ou *Arcane : prêtrise*, Âme d8, Vigueur d6, Foi d6, Combat d6.

Cet Atout remplace l'Atout *Champion*, mais les bonus accordés le sont face à des créatures qui détruisent Athas (profanateurs et leurs serviteurs, créatures menaçant l'autorité d'un Druide sur son territoire, etc.), et non sur les créatures maléfiques.

Esprit de la nature

Prérequis : *Arcane : Druidisme*, Novice.

Un druide qui choisit cet Atout peut lancer un de ses sorts une fois par jour sans coût en points de pouvoir s'il se trouve sur un terrain semblable à celui de sa *Réserve*. Cet Atout peut être pris plusieurs fois, mais une seule fois par Rang.

Résistance aux Psioniques*

Cet Atout fonctionne comme l'Atout *Résistance aux Arcanes*, mais ne s'applique qu'aux pouvoirs psioniques (voir le chapitre XX).

Grande résistance aux Psioniques*

Cet Atout fonctionne comme l'Atout *Grande résistance aux Arcanes*, mais ne s'applique qu'aux pouvoirs psioniques (voir le chapitre XX).