

Sable & Soleil

Une adaptation de Dark Sun aux règles de Tranchons & Traquons par Alexandre Glize.

Ce document s'inspire du jeu original Tranchons & Traquons écrit par Kobayashi, dont il utilise les règles. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site : <http://livresdelours.blogspot.com/>

Vous êtes libres de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public, et de modifier cette création.

Vous devez citer le nom de l'auteur original et **vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.**

1. Peuples

Voici la liste des peuples présents sur Athas. Comme dans Tranchons & Traquons, leur description est suivie de deux éléments supplémentaires :

Don : une capacité spécifique qui donne envie de jouer un aventurier issu de ce peuple.

Destin : une conséquence que subira l'aventurier s'il accumule cinq points de destin. Il gagne un de ces points à chaque fois qu'il meurt ou qu'il frôle la mort. Le seul avantage des points de destin est qu'ils s'ajoutent aux points de vie de l'aventurier.

De manière idéale, chaque joueur dans le groupe devrait jouer un aventurier de race différente.

Demi-Elfe

Issu d'une union entre un humain et un elfe, le demi-elfe n'est accepté par aucune des deux communautés. Solitaire par nature, il se lie plus facilement d'amitié avec les animaux qu'avec les êtres dits civilisés.

Don : *Familier*. Le demi-elfe possède un familier qui compte comme une arme. Le joueur doit décrire ce familier, qui peut prendre la forme de n'importe quel animal « naturel » : chien, aigle, animal mystique, etc. Lors de son attaque, le demi-elfe peut utiliser son familier comme arme, ce qui compte alors comme une attaque indirecte.

Destin : *Solitude*. À chaque fois que le personnage frôle la mort, il s'éloigne un peu plus de ses rares compagnons. Arrivé à 5, il décide de les quitter et s'éloigne seul dans le désert.

Demi-Géant

Les demi-géants sont une espèce créée magiquement, par association de géants et d'humains. Leur taille et leur force impressionnante les met souvent à l'abri du danger. En revanche, leur manque d'identité propre les rends enclins à imiter le mode de vie des personnes et des peuples qu'ils croisent, jusqu'à entrer en compétition avec eux.

Don : *Force de la nature*. Le géant possède 3 points de vie supplémentaires.

Destin : *Similitude*. Lorsque le géant obtient son cinquième point de destin, il part vivre avec le peuple dont il se sent le plus proche à ce moment-là.

Elfe

Les elfes vivent en tribu nomades dans le désert. Si certains se tournent vers une carrière de marchand, beaucoup vivent de vols et de rapines. Habités à courir des heures durant lorsque la tribu se déplace, les elfes sont en général assez peu appréciés lorsqu'ils arrivent dans les cités.

Don : *Coureur du désert*. Lorsqu'il se déplace dans le désert, l'elfe peut courir toute la journée sans s'arrêter, et se déplace ainsi plus rapidement que les montures mal adaptées à leur environnement.

Destin : *L'appât du gain*. Lorsqu'il atteint 5 points de destin, l'elfe en a assez des vols à la tire et du gagne-petit. Il tente un gros coup, en s'en prenant à un roi-sorcier. Bien évidemment, il finira dans la collection de crâne de celui-ci...

Halfling

Vivant dans les rares zones de végétation qui s'étendent encore sur Athas, les petite gens en sont les gardiens. Vivant à l'écart du reste du monde, ils s'intègrent difficilement à cette société qu'ils ne comprennent pas. Pourquoi payer tous ces objets alors qu'il suffit de se servir ?

Don : *Roi de la jungle*. Quand il est dans un environnement où la végétation est relativement abondante, le petit homme gagne un bonus de 2 à tous ses tests.

Destin : *Retour à l'état sauvage*. Incapable de s'habituer vraiment à vivre loin de son peuple, la mort de ses compagnons pousse le petit homme à rejoindre son peuple et cesser sa vie d'aventurier.

Humain

Les humains sont l'espèce la plus représentée sur le monde d'Athas. Et hormis ça, ils n'ont rien de remarquables. Ils sont... humains.

Don : *Main du destin*. Le joueur peut piocher et garder deux cartes événement à chaque partie.

Destin : *Fatigue*. Chaque fois qu'un de ses compagnons meurt, l'humain gagne un point de fatigue. Arrivé à 5, il se retire pour couler une retraite tranquille loin du danger.

Mûl

Les mûls sont issus d'un croisement entre un humain et un nain. Extrêmement résistants, habitués au travail d'esclave, ils sont en général appréciés... en captivité.

Don : *Le repos du guerrier.* Quels que soient les efforts qu'a fournis le mûl pendant sa journée, une nuit complète de sommeil dans un lieu correct lui suffit pour être sur pied le lendemain. Il récupère alors 2 points de vie et fait disparaître tout effet négatif dû à la fatigue (tant qu'il n'y a rien de magique dessous).

Destin : *Retrouvaille.* Que cela soit vraiment le cas ou pas, le mûl sera reconnu par un noble qui prétendra en être le maître. Il l'emmènera avec lui et le fera croupir en cellule pour le punir de son évasion.

Nain

Les nains sont semblables aux nains des autres mondes, à la différence qu'ils sont glabres. Travailleurs, courageux, têtus et hargneux sont de bons qualificatifs lorsque l'on parle d'eux.

Don : *Focus.* Lorsqu'un nain se fixe un objectif, il peut en faire son focus. Tant qu'il n'aura pas réalisé cette tâche, il aura un bonus de 1 pour tous les tests qui seront en rapport, mais un malus de 1 pour tous les tests qui le détourneraient de sa tâche.

Destin : *Mort à la tâche.* À force de voir trop de compagnon mourir, le nain se jette corps et âme dans un projet pour laisser une trace de son passage sur Athas. Il ne s'arrêtera pas, et finira par se tuer en essayant de réaliser son objectif.

Thri-kreen

Les thri-kreen sont semblables à des mantes religieuses jaunes de taille approximativement humaines. Quatre « jambes », quatre « bras », des mandibules en guise de bouche et deux yeux aux multiples facettes sur le haut du crâne. Habitué à vivre dans sa harde au milieu du désert, le thri-kreen à souvent du mal à s'acclimater en ville. Ses talents de combattant lui assurent toutefois de trouver facilement un emploi.

Don : *Chasseur du désert.* Le thri-kreen est un chasseur né, et bénéficie d'un bonus de 2 pour tous les tests liés à la chasse. De plus leur morphologie étrange les rend plus durs à toucher au combat, et ils bénéficient d'un bonus de 1 sur les tests associés.

Destin : *Insecticide.* Le thri-kreen qui atteint 5 points de destin va attirer l'attention d'un entomologiste, qui décidera de capturer ce beau spécimen pour l'étudier de plus près.

2. Classes

Les classes fonctionnent de la même manière que dans Tranchons & Traquons : ce sont des catégories assez large permettant de définir rapidement les compétences d'un aventurier. La présentation suit le format suivant :

Aussi connu sous le nom de : chaque classe est proposée avec des appellations alternatives. En effet, plusieurs métiers ou occupations peuvent se retrouver dans chacune d'entre elles.

Faiblesse : un handicap classique qui pourra gêner l'aventurier. Si elle ne vous convient pas, il est possible de la changer.

Dons : une liste de dons que l'aventurier pourra acheter au fur et à mesure du jeu. Il n'en possède qu'un seul au moment de la création de personnages.

Besace : quelques tables qui permettent de déterminer l'arme principale de l'aventurier ainsi que l'équipement spécifique qu'il possède. Vous pouvez modifier ces tables si elles ne vous conviennent pas. Chaque objet permet d'obtenir un bonus ponctuel pendant la partie.

Armure : il s'agit d'une protection quelconque qui évite au personnage de prendre des dégâts. Il peut s'agir d'une protection physique, d'une grande agilité, d'une chance inouïe, etc. Quelle que soit l'armure choisie par le joueur, celle-ci a une valeur de 2.

Comme pour les peuples, le groupe d'aventurier ne devrait pas posséder de doublons au niveau des peuples.

Il n'y a pas de restrictions imposées au niveau des peuples autorisés à choisir une classe donnée, mais rien ne vous empêche d'imposer des contraintes supplémentaires.

Il est tout à fait souhaitable de modifier ce qui est proposé ici pour que le jeu soit en accord avec les souhaits des joueurs.

Note : certaines classes sont identiques à celles de Tranchons & Traquons, à quelques reformulations près. D'autres se contentent de récupérer certains dons ou les armes et objets.

Guerrier

Le monde du Soleil Sombre est violent, et les guerriers sont un des piliers de la société.

Aussi connu sous le nom de : soldat, mercenaire, spadassin, chair à canon...

Faiblesse : *Odeur du sang*. Le guerrier est violent par nature. Il a du mal à se faire des amis ou à éviter la bagarre.

Dons

Ancien combattant

Le guerrier peut capter l'attention d'un groupe en racontant ses exploits (réels ou non). L'histoire est tellement prenante que l'auditoire ne remarque pas ce qui se passe autour de lui.

En première ligne

Le guerrier possède trois points de vie supplémentaires.

Garde du corps

Le guerrier peut s'interposer entre tous ses compagnons et l'ennemi, encaissant la totalité des dégâts à leur place. Il est toujours possible pour lui d'utiliser son armure pour absorber les dégâts.

Le dieu du désert

Le guerrier n'utilisera plus d'armure mais inflige des dégâts égaux à sa robustesse.

Maître d'arme

Si plusieurs adversaires possèdent la même difficulté pour être touchés, le guerrier peut répartir ses dégâts entre eux comme il le souhaite.

Cobaye d'un roi-sorcier

Victime d'expériences magiques, le personnage a beaucoup souffert. Cependant, sa physiologie a changé, et il peut maintenant récupérer 3 points de vie à la fin d'un combat.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Un os de demi-géant**, vraisemblablement récupéré à la fin d'un combat.
2. **Un marteau de guerre usé**, qui a appartenu à vos ancêtres.

3. **Une hache en obsidienne** gagnée lors d'un combat.
4. **Un fléau en os** acheté à vos débuts en tant que guerrier.
5. **Un gantelet en cuir** pris à un noble qui voulait vous asservir.
6. **Une épée à deux mains** que vous avez fabriquée dans votre jeunesse.

Le harnois que le guerrier transporte partout...

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **La recette du meilleur ragoût** de Soleil Sombre.
2. **Un manuel de tactique militaire** écrit par un officier.
3. **Une dent de thri-kreen** qui vous protège de leur venin.
4. **Une potion de soin** vous permettant de récupérer 3 points de vie.
5. **Un porte-bonheur** offert par votre mère qui peut être utilisé une fois comme armure.
6. **Un élixir des Furies** qui vous transforme en monstre de combat avide de sang, et qui vous permet d'infliger à tous ceux qui vous entourent, amis comme ennemis, 1 point de dégât.

- découvrir le point faible de l'animal et obtenir un bonus de 1 lors d'un combat contre lui.

Gladiateur

Esclaves de luxe, acclamés du public tant qu'ils gagnent, souvent relativement bien entretenus par rapport à la majorité des esclaves, certains gladiateurs gagnent même leur liberté dans l'arène. Ou par la fuite, comme les autres esclaves.

Aussi connus sous le nom de : artiste guerrier, lutteur, esclave de luxe...

Faiblesse : *Honneur du combat.* Un gladiateur n'attaquera pas un adversaire qui n'est pas préparé à combattre. En revanche, une fois le combat commencé, plus de pitié.

Dons

À tous les râteliers

Le gladiateur est un combattant habitué au maniement d'armes diverses et variées, pour la beauté du spectacle. Il peut se battre avec n'importe quelle arme ou élément de décor qui lui tombe sous la main. L'arme est alors considérée comme plus dangereuse, et ajoute 1 aux dégâts causés.

Roi de l'arène

Le gladiateur sait se battre, et il le fait de manière spectaculaire. Sur un jet d'*influence* réussit, le gladiateur captive un ennemi qui ne peut rien faire d'autre que de le regarder se battre. Le gladiateur peut captiver plus de personnes, chacune imposant un malus de 2 au test.

Ancien combattant

Le gladiateur peut capter l'attention d'un groupe en racontant ses exploits (réels ou non). L'histoire est tellement prenante que l'auditoire ne remarque pas ce qui se passe autour de lui.

En première ligne

Le gladiateur possède trois points de vie supplémentaires.

Dresseur

Le gladiateur est habitué à côtoyer des bêtes de tout poil dans l'arène, et à se battre contre elles. Lorsqu'il rencontre une créature qu'il connaît, un jet d'*influence* réussi permet au gladiateur de choisir entre :

- apprivoiser l'animal pour quelques heures.
- dompter l'animal le temps de la scène.

Lutte grekor 'homèn

Le gladiateur maîtrise les techniques martiales de la lointaine cité de grekor'homèn, et est aussi dangereux avec ses mains qu'armé. Lorsqu'il se bat à main nue, il rajoute 1 aux dégâts qu'il fait.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Un os de demi-géant**, vraisemblablement récupéré à la fin d'un combat.
2. **Un trident usé**, qui a appartenu à vos ancêtres.
3. **Une hache en obsidienne** gagnée lors d'un combat.
4. **Une lance et un filet** acheté à vos débuts en tant que gladiateur.
5. **Un cestus en cuir** pris à un noble qui voulait vous asservir.
6. **Une épée à deux mains** que vous avez fabriquée dans votre jeunesse.

Le sac que le gladiateur transporte partout...

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **La recette du meilleur gâteau** de Soleil Sombre.
2. **Un manuel de techniques de combat** écrit par un gladiateur renommé.
3. **Une dent de thri-kreen** qui vous protège de leur venin.
4. **Une potion de soin** vous permettant de récupérer 3 points de vie.
5. **Un porte-bonheur** offert par votre mère qui peut être utilisé une fois comme armure.
6. **Un élixir des Furies** qui vous transforme en monstre de combat avide de sang, et qui vous permet d'infliger à tous ceux qui vous entourent, amis comme ennemis, 1 point de dégât.

Profanateur

Les profanateurs sont des mages qui cherchent à obtenir les effets magiques les plus puissants possibles et à gagner en puissance le plus rapidement possible. Ils le font au détriment du monde qui les entoure et puisent dans l'énergie des êtres vivants alentours, particulièrement la végétation.

Aussi connu sous le nom de : sorcier, pilleur, mage noir...

Faiblesse : *Hai*. Personne n'aime les profanateurs. Ils détruisent le monde d'Athas. Un profanateur n'a alors que deux solutions : ne pas se faire repérer lorsqu'il utilise la magie, ou bien être suffisamment puissant pour se défaire de ceux qui l'auraient remarqué.

Dons

Apprentissage rapide

À chaque fois qu'il choisit un don, le profanateur peut en choisir deux !

Profanation

Le profanateur peut attaquer ses ennemis puisant dans leur énergie vitale en plus de celle de l'environnement. Sur un jet réussi d'*érudition* il peut :

1. infliger un point de dégâts à une cible.
2. infliger un point de dégâts à 1D6 cibles de même niveau.
3. infliger 1D6 points de dégâts à une cible.

Options 2 et 3 : sur un 6, l'énergie déchainée est trop forte et le magicien perd 3 points de vie.

Téléportation

Le profanateur peut se téléporter dans un lieu de son choix. Il doit avoir répandu de l'eau dans ce lieu, ainsi qu'à l'endroit où il se trouve pour que la téléportation ai lieu. Le joueur doit réussir un test d'*érudition*. Le magicien peut emporter d'autres personnes avec lui, chacune imposant un malus de -2 au test. Si le magicien échoue, tout le monde perd alors 3 points de vie.

Dessèchement

Le profanateur fait évaporer toute l'eau présente dans les alentours, et fait vieillir tout le métal, celui-ci devenant *usé* (voir pXXX). Il doit pour cela réussir un test d'*érudition*. Le rayon d'effet est égal à la communauté ciblée: s'il s'agit d'un groupe, toutes leurs gourdes sont vides, d'un campement, les citernes s'assèchent, d'une cité, le contenu des

réservoirs s'évapore. Il ne peut pas cibler un réservoir particulier, ni un être vivant.

Carnaval des illusions

Le profanateur crée des illusions visuelles et sonores. S'il réussit un test d'*Influence* en opposition aux cibles, celles-ci sont persuadées de la réalité des illusions. Le sort dure tant que le profanateur se concentre dessus. Tant qu'il est concentré, il ne peut pas lancer d'autres sorts.

Survie destructrice

Le profanateur peut tirer du milieu environnant de quoi subsister en milieu hostile. Il n'a alors plus besoin de boire ou de manger pour la journée. Il doit pour cela réussir un test d'*érudition*. Il peut faire bénéficier d'autres personnes du même effet, chaque personne supplémentaire ajoute un malus de -2 au test. La nature est totalement asséchée dans la zone où ce sort est utilisé.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Un vieux bâton** légué par votre père.
2. **Une dague sacrificielle en obsidienne** dérobée à l'un de vos anciens maîtres.
3. **Un bâton ouvragé** offert par une famille reconnaissante.
4. **Un kriss** acheté au cours de vos voyages dans le désert.
5. **Une lame souple** qui se déploie comme un fouet, cadeau d'un marchand de passage.
6. **Deux dagues en os** obtenues en marchandant avec un thri-kreen.

Le sac du profanateur contient...

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Un lézard séché** qui fonctionne comme un réveil matin.
2. **Une plume** qui écrit ce qu'on lui dicte.
3. **Un vieux grimoire** qui a une chance sur six de répondre à la question posée.
4. **Des sandales** qui permettent de ne pas se fatiguer lors d'un voyage dans le désert.
5. **Une gourde** qui se remplit en aspirant l'eau d'un autre récipient à proximité.
6. **Un sifflet en os** qui fait fuir les animaux sauvages... pendant quelques minutes. Avant qu'ils ne reviennent. Encore plus énervés.

Préservateur

Les préservateurs sont des mages qui restituent à la nature l'énergie qu'ils lui ont pris lors de l'utilisation de leur magie. Leur plus grand problème est de ne pas se faire lyncher par quelqu'un qui mettrait profanateur et préservateur dans le même sac.

Aussi connu sous le nom de : mage blanc, mage, guérisseur...

Faiblesse : *Respectueux*. Dans un monde aussi dur et cruel que celui de Soleil Sombre, les individus qui prennent soin des autres et du monde qui les entoure sont rares. Et pour cause, le plus souvent, ils sont font dézinguer pendant ce temps...

Dons

Préservation

Le préservateur puise dans son énergie vitale pour restaurer celle des autres. Sur un test d'*érudition* réussi, le préservateur transfère à une cible 2 points de vie. Cela ne peut pas permettre à la cible de dépasser son maximum, mais seulement de récupérer suite à une blessure de quelque nature que ce soit. Les points de vie du préservateur baissent en conséquence.

Téléportation

Le préservateur peut se téléporter dans un lieu de son choix. Il doit avoir déjà visité ce lieu pour que la téléportation se fasse. Le joueur doit réussir un test d'*érudition*. Le magicien peut emporter d'autres personnes avec lui, chacune imposant un malus de -2 au test. Si le magicien échoue, tout le monde perd alors 3 points de vie.

Carnaval des illusions

Le préservateur crée des illusions visuelles et sonores. S'il réussit un test d'*Influence* en opposition aux cibles, celles-ci sont persuadées de la réalité des illusions. Le sort dure tant que le préservateur se concentre dessus. Tant qu'il est concentré, il ne peut pas lancer d'autres sorts.

Survie symbiotique

Le préservateur peut tirer de son environnement de quoi subsister en milieu hostile. Il n'a alors plus besoin de boire ou de manger pour la journée. Il doit pour cela réussir un test d'*érudition*. Il peut faire bénéficier

d'autres personnes du même effet, chaque personne supplémentaire ajoute un malus de -2 au test.

À vol d'oiseau

Le préservateur peut voler à une allure similaire à celle d'une marche soutenue. Le joueur doit pour cela réussir un test d'*Érudition*. Il ne peut pas emmener d'autres personnes ou des objets avec lui, à moins de les porter dans ses bras.

Croissance folle

Le préservateur peut faire pousser une végétation déjà présente à toute vitesse, et au-delà des proportions normales. Sur un test d'*érudition* réussi, les herbes atteignent la taille et les arbres deviennent des baobabs. Il faut que la végétation existe pour que ce sort fonctionne.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

7. **Un vieux bâton** légué par votre père.
8. **Une dague sacrificielle en obsidienne** dérobée à l'un de vos anciens maîtres.
9. **Un bâton ouvragé** offert par une famille reconnaissante.
10. **Un kriss** acheté au cours de vos voyages dans le désert.
11. **Une lame souple** qui se déploie comme un fouet, cadeau d'un marchand de passage.
12. **Deux dagues en os** obtenues en marchandant avec un thri-kreen.

La besace du préservateur contient...

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

7. **Un lézard séché** qui fonctionne comme un réveil matin.
8. **Une plume** qui écrit ce qu'on lui dicte.
9. **Un vieux grimoire** qui a une chance sur six de répondre à la question posée.
10. **Des sandales** qui permettent de ne pas se fatiguer lors d'un voyage dans le désert.
11. **Une gourde** qui se remplit avec la rosée du matin.
12. **Un sifflet en bois** qui apaise les animaux sauvages pendant quelques minutes.

Archontes

Les archontes sont les membres du clergé des roi-sorciers. Ils propagent sa parole, font appliquer ses lois et en tirent un morceau de pouvoir. Souvent craints par la population à cause de ces pouvoirs, les archontes régissent la ville de leur roi-sorcier d'une main de fer.

Aussi connu sous le nom de : chien de garde, prêtre, inquisiteur, suppôt du roi-sorcier...

Faiblesse : *Au service de sa majesté.* L'archonte doit obéir aux ordres de son roi-sorcier, sous peine de perdre les pouvoirs que celui-ci lui octroie. Ou en tout cas, il doit faire croire au roi-sorcier qu'il lui obéit.

Dons

Jugement

L'archonte doit parfois rendre la justice. Il demande alors au suspect de boire de l'eau provenant de la gourde de l'archonte. S'il ne peut pas la boire et manque de s'étouffer, c'est qu'il ment.

Punition

L'archonte cristallise le pouvoir de son roi-sorcier, et peut blesser les créatures immunisées aux armes normales.

Serment

Tout serment dont l'archonte est témoin officiel est entériné par le pouvoir du roi-sorcier. Quiconque trahit ce serment (archonte y compris) ne peut plus pénétrer dans le territoire du roi-sorcier correspondant. S'il le fait il est foudroyé sur le champ.

L'ordre des choses

L'archonte donne un ordre à n'importe quelle créature. Si celle-ci est capable de comprendre l'ordre, elle est obligée de l'exécuter. Si l'ordre risque de mettre en danger la créature, l'archonte doit réussir un test d'*influence* avec l'influence de la cible comme difficulté. L'ordre ne peut pas être quelque chose de complexe, mais doit pouvoir se résumer en une simple phrase.

Autorité naturelle

Lorsqu'il se trouve dans une ville, même s'il ne s'agit pas de celle de son roi-sorcier, l'archonte bénéficie d'un statut officiel lui permettant de se déplacer librement dans quasiment toute la ville. Quasiment.

Gratte-papier

L'archonte est habitué à traiter de la paperasse à ne plus savoir qu'en faire. La recherche d'une information sur un support écrit lui est donc facilitée. Sur un test réussi d'*érudition*, l'archonte trouve ce qu'il cherche en quelques minutes.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Un bâton de pèlerin** obtenu lors de votre premier voyage en dehors de la ville de votre roi-sorcier.
2. **Une dague** gravée à l'emblème de votre roi-sorcier.
3. **Un bâton ouvragé** offert par un noble reconnaissant.
4. **Un kriss** acheté auprès d'un marchand ambulancier.
5. **Un stylet en bon métal** gagné en dédommagement d'une accusation de corruption infondée.
6. **Une sarbacane** acquise auprès d'un halfling de passage.

La besace de l'archonte contient...

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Une larme de vierge** qui luit lorsque quelqu'un vous attaque.
2. **Une version intégrale des chroniques de votre roi-sorcier.**
3. **Un manuel de droit** vous permettant de sortir indemne de tout traquenard judiciaire.
4. **Une cape d'autorité** qui incite les gens autour de vous à vous écouter.
5. **Une fiole** contenant un peu du sang de votre roi-sorcier, et qui vous permet de voir n'importe quelle zone de votre ville en regardant dedans.
6. **Une carte de la ville** qui se met à jour toute seule et indique absolument tous les passages non-magiques existants.

Clerc

Les clercs vivent en accord avec les principes élémentaires. Ainsi il existe des clercs de la terre, de l'air, de l'eau et du feu. Naturellement, sur Athas, les clercs ont une tâche plus ou moins ardue selon leur élément tutélaire.

Aussi connu sous le nom de : élémentaliste, curé, terreux, aérien...

Faiblesse : *Opposition dangereuse.* Les clercs d'un élément donné sont particulièrement sensibles à l'élément opposé au leur : eau et feu, terre et air. En cas de dégâts liés à l'élément opposé, la perte de point de vie est augmentée de 1, et l'armure ne peut pas être utilisée.

Dons

Conjuration

Le clerc peut faire apparaître devant lui de la matière de son élément à partir de nulle part. Il doit pour cela réussir un test d'*érudition*. La quantité de matière peut varier d'un simple verre d'eau à un rocher gros comme une charrette.

Insensibilité

Le clerc est insensible à son élément. Il ne peut pas se noyer, se brûler, être écrasé par un rocher, se faire emporter par le vent, etc.

Sensibilité

Le clerc est sensible à la moindre subtilité émanant de son élément de prédilection. Il est donc capable de « discuter » avec son élément (avec le vent, avec un rocher, avec les restes d'un feu, avec un ruisseau, etc.) et d'obtenir des informations simples (proches du ressenti) de cette manière.

Élémentaire, mon cher Wouath'son

Le clerc peut invoquer, sur un test d'*érudition*, un élémentaire, une créature primordiale de son élément, qui restera avec lui jusqu'au coucher ou au lever du soleil. Elle fera ce que demande le prêtre, dans la mesure de ses capacités.

Contrôle

Le clerc est capable de contrôler son élément. Il ne peut pas l'obliger à faire des choses contre-nature, mais un clerc de l'eau pourra projeter le courant d'un

ruisseau sur sa cible, un prêtre du feu pourra faire jaillir les flammes hors de la cheminée, etc.

Respect naturel

Le clerc est reconnu comme tel par tout le monde, et les gens le respectent pour son savoir. Ils tenteront toujours d'agir correctement avec lui, avant d'essayer la manière forte s'ils ne l'ont pas convaincu.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Une fronde** fabriquée avec des éléments naturels.
2. **Un grand couteau** digne de Dun'dih, le roi-sorcier crocodile.
3. **Un marteau de guerre** récupéré sur le corps d'un combattant qui ne vous a pas pris au sérieux.
4. **Trois épieux en os** enchantés, mais aux propriétés inconnues.
5. **Un bâton de voyage** suffisamment lourd pour servir dans les combats.
6. **Deux dagues** qu'un voleur a oubliées après avoir tenté de s'en prendre à vous.

La besace du clerc contient...

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Un médaillon** qui indique le nord en permanence, pour ne pas se perdre.
2. **Un briquet** capable d'allumer un feu dans n'importe quelles conditions.
3. **Un sac d'antidotes** capable d'arrêter n'importe quel poison ou venin.
4. **Une gamelle** magique qui permet de manger tout ce qui est mis dedans.
5. **Une gourde** qui se remplit avec la rosée du matin.
6. **Un sac de couchage** qui rend le dormeur invisible.

Marchand

Les marchands d'Athas traversent le désert à bords de leurs caravanes gigantesque, allant d'une cité-état à une autre pour faire des bénéfices. Étant une bonne source de profit, le commerce d'esclaves n'est pas rare.

Aussi connu sous le nom de : arnaqueur, troqueur, colporteur, charlatan, caravanier...

Faiblesse : *Cupidité*. Le marchand ne refusera jamais la possibilité d'une affaire, même si elle a l'air dangereuse.

Dons

Harangueur

Le marchand est capable d'attirer l'attention d'une foule sur un test d'*influence* réussi. Les individus à portée de voix sont captivés par le discours et ne peuvent se soustraire à son influence tant que rien ne vient les déranger.

Monsieur Loyal

Avec sa tête de bon bougre, le marchand peut convaincre quelqu'un de n'importe quoi s'il réussit un test d'*influence*. Bien sûr, plus le mensonge est gros, plus la victime s'en rendra compte rapidement.

Dette de sang

Tout monstre que le marchand décide d'épargner devient son débiteur. Il acceptera, souvent de mauvaise grâce, de rendre la faveur au marchand ou de se mettre à son service pour une journée complète.

Zizanie

Le marchand peut rendre agressif n'importe quel PNJ envers un autre PNJ s'il réussit un jet d'*influence*. Selon le passif de ces personnages, cela peut aller de la simple altercation verbale à la confrontation physique.

Caravane

Le marchand qui arrive vers une caravane, même s'il ne s'agit pas de la sienne, sera toujours bien accueilli. Il y trouvera le gîte et le couvert et même des renseignements (que la caravane peut connaître !) s'il se comporte correctement.

Tout s'achète

Le marchand est capable de demander pratiquement n'importe quoi en guise de paiement : l'âme de quelqu'un, sa capacité à rire, son plus grand chagrin, etc. En revanche, le marchand doit honorer sa part du marché s'il veut conserver ce qu'il a acquis. Cet achat peut alors être converti en avantage ou en équipement selon le cas.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Un stylet** très classe offert par votre maître.
2. **Un nerf de bœuf** qui porte les initiales de son ancien propriétaire.
3. **Un poignard** portant d'étranges inscriptions en partie illisibles.
4. **Un sabre ouvragé** acheté après votre première vente.
5. **Un glaive** hérité d'un arrière-grand-père légionnaire.
6. **Un kriss** donné par un thri-kreen.

Le marchand a toujours dans ses fontes...

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Des friandises** au goût inimitable qui rendent le marchand sympathique à tous ceux qui en mangent.
2. **Des épices** qui transforment n'importe quel repas en festin de roi (1D6 doses).
3. **Une carte enchantée** qui indique où trouver un type de marchandise précis (la carte indique une ville ou un village, sans plus de précision).
4. **Une potion de vérité** dont l'usage est normalement interdit par les roi-sorciers.
5. **Une bourse sans fond** très pratique pour transporter de grosses sommes d'argent.
6. **Une bouteille de vin** qui se remplit tous les matins.

Voleur

Les voleurs survivent dans les villes d'Athas en s'en prenant à plus pauvre qu'eux, et parfois, aux riches. Véritable contre-pouvoir au roi-sorcier dans certaines villes, le voleur est un individu souvent prêt à tout pour survivre, si possible en dépouillant son voisin.

Aussi connu sous le nom de : monte-en-l'air, main agile, acrobate...

Faiblesse : *Recherché.* Dans une région où le voleur est déjà venu et a commis des larcins, il est connu des autorités, et recherché. Il n'est pas dit que tous ses crimes soient connus, mais certains qui lui sont attribués peuvent ne pas être de son fait.

Dons

Dissimulation

Le voleur peut toujours dissimuler sur lui un objet pas plus gros qu'une dague qui échappera à toutes les fouilles.

Doigts de fée

Le voleur arrive toujours à subtiliser un objet pas plus gros qu'une bourse sans que sa victime ne s'en aperçoive. De plus, aucune serrure ne lui résiste (tant qu'elle n'est pas magique).

Fourbe

Lorsque votre voleur tente une attaque indirecte, vous lancez 3D6 et gardez les deux meilleurs résultats.

Mille visages

En réussissant un jet en *adresse* le voleur est capable de se déguiser en n'importe quel type d'humanoïde, du demi-géant au halfling. Il ne peut s'agir d'une personne spécifique.

Monte-en-l'air

Le voleur est capable d'escalader n'importe quelle surface, n'importe quelle immeuble, et de se balader à son sommet comme s'il était sur le plancher des vaches. Il ne peut pas tomber, sauf si on le pousse naturellement.

Caméléon

Le voleur peut se rendre tellement discret qu'il se fond dans le décor. Ce n'est pas qu'il est invisible, c'est que personne ne fait attention à lui. Il n'attire pas le regard. Une fouille tactile permet en revanche de le repérer.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Un coutelas** dérobé à un assassin venu d'une autre cité
2. **Trois dagues** gagnées à une partie de cartes.
3. **Un sabre rouillé** dérobé sur un cadavre défiguré.
4. **Deux bâtons courts** offerts par votre maître.
5. **Une rapière effilée** volée à un archonte.
6. **Un arc long** très utile pour éteindre les torches à distance...

Sur lui, le voleur dissimule...

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Un sac sans fond** dérobé à un voleur elfe.
2. **Des chausse-trappes** qui stoppent net n'importe quel poursuivant.
3. **Une carte** de l'ancienne demeure d'un riche magicien, annotée par un voleur renommé (et mort...).
4. **Une fiole de poison** qui tuera toute personne qui la boira.
5. **Des petites bombes fumigènes** fabriquées par un profanateur nain.
6. **Un somnifère** capable d'endormir n'importe quelle créature qui l'avalera.

Psioniste

Le psioniste est un habitant d'Athas qui a décidé de consacrer sa vie à étudier et développer ce don que presque chaque individu possède. Utilisant plus souvent son intellect que son corps, il peut réaliser des prouesses hors de portée du commun des mortels avec son esprit.

Aussi connu sous le nom de : crâne d'œuf, marcheur d'esprit, télépathe, fouille-crâne...

Faiblesse : *Souffle au cœur.* Le psioniste ne s'intéresse pas beaucoup à son corps, et n'a pas une condition physique exceptionnelle. S'il doit enchaîner plus d'une scène d'action physique, il est épuisé et doit se reposer quelques minutes avant de pouvoir se lancer dans la scène suivante.

Dons

Clairsentience

Le psioniste peut deviner l'avenir proche sur un test réussi d'*érudition*. Le joueur décrit alors le prochain événement qui va se produire. Cet événement ne peut pas contredire ce qu'a annoncé le MJ, ni aller à l'encontre de la situation (des ennemis ne deviennent pas gentils, une coulée de lave ne s'évapore pas, etc.)

Psychokinésie

Le psioniste peut déplacer par la pensée n'importe quel objet présent dans son champ de vision. Il ne peut toutefois pas déplacer quelque chose qu'il ne pourrait pas déplacer à la force de ses bras.

Psychométabolisme

Le psioniste est capable de modifier son métabolisme par la force de l'esprit. Il peut ainsi gagner un bonus de 2 sur un test en rapport avec la modification apportée : ralentir son cœur pour survivre plus longtemps, activer ses anticorps pour lutter contre un poison, mettre toute sa force dans ses jambes pour courir plus vite, etc.

Télépathie

Le psioniste peut communiquer mentalement avec une autre personne. Si celle-ci n'est pas d'accord, la difficulté est augmentée de 2.

Double astral

Le psioniste crée un double de lui-même, invisible à toute personne ne disposant pas de la clairsentience.

Ce double peut se déplacer et interagir avec son environnement, mais devient alors repérable.

Inception

Le psioniste peut implanter une idée dans l'esprit de sa cible, sur un test réussi d'*érudition*. La cible croira que l'idée vient d'elle, tant que rien ne la pousse à remettre cette idée en cause.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Un bâton** orné d'inscriptions inconnues.
2. **Une fronde** que vous avez conservée depuis votre enfance.
3. **Un couteau en os** obtenu après avoir soufflé l'idée à un thri-kreen.
4. **Un arc** vous permettant de ne pas vous exposer aux coups.
5. **Une lame souple** qui se déploie comme un fouet, cadeau d'un marchand de passage.
6. **Une épée courte** en obsidienne qu'un archonte vous a offert pour l'avoir aidé.

La besace du psioniste contient...

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

1. **Un pendentif** qui chauffe lorsque votre interlocuteur vous ment.
2. **Une plume** qui écrit ce qu'on lui dicte.
3. **Une longue-vue** qui permet de voir les intentions des gens.
4. **Des sandales** qui permettent de ne pas se fatiguer lors d'un voyage dans le désert.
5. **Un tablier en cuir** qui se tâche de sang lorsque que quelqu'un tente de vous agresser.
6. **Une flûte en os** qui permet d'apaiser les esprits qui l'entendent.

4	Excellent
5	Légendaire

3. Traits

Un aventurier est défini par six traits, ils représentent les connaissances, le savoir-faire et les aptitudes physiques de l'aventurier.

Adresse

À utiliser dès que l'habileté ou l'agilité de l'aventurier sont mises à contribution : être discret, réparer une roue de chariot ou faire les poches de votre prochain, tout cela est couvert par ce trait alors ne soyez pas radin !

Combat

L'ardeur guerrière de l'aventurier et sa capacité à faire passer son prochain de vie à trépas une arme à la main.

Érudition

Les Naines ont-elles de la barbe ? Le roi est-il bien le fils de son cousin ? Est-ce que ces runes vous disent quelque chose ? Des milliers de questions passionnantes auxquelles un érudit saura faire face.

Influence

Séduire les serveuses, impressionner ses troupes ou mentir à des nobles ne sont que les différentes facettes d'un même trait : l'influence.

Robustesse

Si vous désirez que votre aventurier ait des muscles saillants, une santé de fer et des points de vie en plus, il va falloir mettre des points dans ce trait.

Survie

L'aventurier peut trouver de quoi subsister dans un environnement dépourvu d'auberges et retrouver son chemin au milieu de la forêt la plus dense.

Niveau des traits

Les traits des aventuriers sont notés de 1 à 5. Un serf chargé de ramasser les pommes de terre aura généralement des traits aux alentours de 1 (voire 2 dans le trait *ramassage de patates*).

Niveau du trait	Signification
0	Faible
1	Moyen
2	Bon
3	Supérieur

Il peut être utile de savoir quel est le trait le plus important pour chaque classe, histoire de ne pas vous retrouver avec un voleur maladroit ou un templier trouillard :

Pour le guerrier et le gladiateur il s'agit du *combat*

Pour le profanateur, le préservateur et le psioniste il s'agit de l'*érudition*

Pour le marchand et le clerc il s'agit de l'*influence*

Pour le voleur il s'agit de l'*adresse*

Pour tout le monde, il ne faut pas négliger la *survie*

Créer un aventurier : la méthode rapide

Si vous désirez aller vite ou avez une bonne idée des forces et faiblesses de votre personnage, utilisez cette première méthode pour définir le score des traits. L'aventurier possède donc, à sa création :

un trait au niveau 4 (excellent)

un trait au niveau 3 (supérieur)

deux traits au niveau 2 (bon)

deux traits au niveau 1 (moyen)

Notez la signification du score à côté du trait concerné (par exemple : Robustesse : Supérieure [3]).

Créer un aventurier : une folle jeunesse !

Pour ceux qui désirent que la région d'origine et l'éducation de l'aventurier aient un rôle à jouer dans sa création. Chaque table donne un bonus à un ou plusieurs trait(s), une fois le processus terminé le joueur a 5 points à répartir entre ses traits. Chaque trait doit avoir au minimum un score de 1.

Vous pouvez utiliser les tables de l'annexe 2, Les Lieux p.57, pour déterminer la région d'origine de votre aventurier si vous le souhaitez.

1D6	Mon pays se trouve...	Bonus
1-2	Au nord	+1 en robustesse +1 en survie
3-4	Au sud	+1 en influence +1 en survie
5-6	En bordure de forêt	+1 en adresse +1 en érudition

1D6	Je viens...	Bonus
1-2	D'un clan du désert	+1 en robustesse +1 en survie
3-4	D'un village isolé	+1 en robustesse +1 en adresse
5-6	D'une cité	+1 en influence

+1 en adresse

1D6	Mon père était...	Bonus
1-2	Un serf	+1 en survie +1 en adresse
3-4	Un homme libre	+1 au choix +1 en érudition
5-6	Un noble	+1 en influence +1 en érudition
1D6	Éducation...	Bonus
1	Criminelle	+1 en influence +1 en adresse
2-3	Paysanne	+1 en robustesse +1 en survie
4-5	Martiale	+1 en combat +1 en robustesse
6	Érudite	+1 en érudition + deux langues (p.17)

Notez ces détails au dos de votre feuille de personnage.

4. Autres détails dignes d'attention

Les éléments de cette section sont strictement identiques à ceux de Tranchons & Traquons. Référez-vous donc au livre pour cette étape de la création de personnage.

5. Et pour finir...

Là aussi, les détails sont identiques à ceux de Tranchons & Traquons.

Voici cependant un ajustement lié à l'âge de départ de l'aventurier :

Âge de départ

Peuple	Âge
Demi-Elfe	25+2D6 ans
Demi-géant	14+2D6 ans
Elfe	50+2D6 ans
Halfling	20+2D6 ans
Humain	15+2D6 ans
Mûl	15+2D6 ans
Nain	40+2D6 ans
Thri-kreen	30+2D6 ans

Et ne tenez pas compte du signe astrologique. Cela n'a pas de sens sur Athas.

En revanche, un point important qu'il reste à définir, c'est la capacité psionique de votre aventurier. Sur Athas, la plupart des gens sont des talents natifs. Cela signifie qu'ils maîtrisent partiellement certaines capacités psioniques.

Pour savoir si c'est le cas de votre aventurier, consultez la table suivante :

1D6	Talent natif ?
1-5	Oui
6	Non

Si votre personnage est un talent natif, vous pouvez choisir un et un seul donc du psioniste en plus de votre don de classe.

Par ailleurs, dans les situations où le MJ pense que cela peut être intéressant pour l'histoire (une fois par partie maximum), votre talent ne fonctionnera pas correctement : il ne marchera pas, il aura des effets inattendus, il ne ciblera pas la bonne personne, etc.

6. Spécificités d'Athas

Le métal

Le métal est rare sur Athas, et le bon métal l'est encore plus.

Si un personnage utilise des ustensiles en métal (armes, armures, rossignol, grappin...), il risque de se retrouver dans une situation où il regrettera de ne pas avoir pris du matériel de secours.

Si, lors d'un test ou le personnage utilise un objet en métal, le joueur obtient un double 1 sur les dés, l'objet se brise et est inutilisable.

Le personnage n'a plus qu'à s'en chercher un autre.

Dans le cas de matériel de bonne qualité, un double 1 affaiblit le métal, sans le rendre inutilisable. Il faut un deuxième double 1 pour que le métal se brise.

L'eau

L'eau est encore plus précieuse que le métal, et les gens sont prêts à tuer si on menace de les priver de leur eau.

Les aventuriers ont tout intérêt à en prendre le plus grand soin, et à ne pas négliger cette ressource. Sans quoi, leur carrière risque de s'arrêter plus vite que prévue.

Des aventuriers peuvent demander à se faire payer en eau pour leurs services.