



Croyances et Magie

jeudi 15 avril 2004, par [Nemesis](#)

Flamme : Système Savage Worlds

La **Flamme** permanente d'une personne est représenté par Spirit, sa force d'âme. Pour son voir son panel de signification, jetez un œil au document **Flamme**. Notez que pour augmenter Spirit au-dessus de 6, il vous faut des passions. Si une baisse de **Flamme** diminue votre niveau en Spirit, une nouvelle passion sera nécessaire pour remonter la barre.

Points de **Flamme** :

BASE = Smart + Spirit

C'est le maximum de points de **Flamme** que possède un homme mais ce total peut fluctuer selon les événements. Une mauvaise récolte ou une épidémie tend à faire rapidement baisser ce total. Mais l'intervention de ménestrels talentueux est réputée pour le faire remonter. Cela donne donc un total allant de 8 à 28. Toutefois, le peuple d'**Absalon** est connu pour avoir une **Flamme** plus vive.

Pour ceux qui étudient la **Flamme** et prennent l'avantage « arcane background » :

BASE = Smart + Spirit * 2

Les sages qui étudient la **Flamme** ont des points de **Flammes** plus élevés car leur compréhension de cette dernière leur permet de l'utiliser de manière plus intense. Leurs PF s'échelonnent donc entre 16 et 42.

De manière générale, on récupère 2 PF par nuit

de sommeil au terme de laquelle on peut voir l'aube. Après, une foule d'autres facteurs, moraux pour la plupart, peuvent modifier la jauge de PF d'une personne. Si lorsque vous vous réveillez, l'aurore est toujours écarlate du sang versé par les vôtres, vous risquez de perdre plus de PF que vous en aviez regagné.

Attention, pour ce qui est des avantages de magie pure, veiller à se référer au document « Avantages ».

Notes sur l'Art de Pyrite

- Une personne étrangère à la culture locale qui suit l'enseignement de la magie locale subit un malus de 2 points sur son jet de **Flamme** à moins de prendre l'avantage « Melting Pot » qui montre que le personnage a intégré la culture locale et dont les croyances ont changé, partagées entre les deux cultures.

- La **Varynie** n'a pas d'initiés bien que certains, perdant leur rationalisme au fil des événements, aillent apprendre ailleurs l'Art de Pyrite.

- La dénégation et la rationalisation forte en **Varynie** ainsi que le manque de **Flamme** dans l'atmosphère depuis la grande explosion augmente le coût d'un sort de 4 PF et entraîne un malus de 2 points au jet de **Flamme**. Si l'effet se veut particulièrement visible (bolt de lumière, blast de ronces), le coût du sort est augmenté de 8 points.

- L'Ile des Embrasés et l'académie de Salinor est composé essentiellement de Wild Cards. Ils dépensent 2 PF de moins par sort et peuvent faire bénéficier leur compétence **Flamme** de l'avantage Scholar en duo avec Occulte. Leur



liste de pouvoirs est libre et la forme de leurs effets est très variée.

- Aura : Lors de la manipulation de la [Flamme](#) (par opposition aux utilisations innées qui ne draine que sa propre [Flamme](#)), une aura apparaît composées d'arabesques et sur laquelle apparaissent les nuances qui teinte la [Flamme](#) d'un individu. Cela peut se révéler gênant si un serviteur de la [Flamme](#) Noire tente de manipuler la [Flamme](#). Si un initié veut dissimuler cette aura, il devra effectuer son jet de [Flamme](#) avec un malus de 2 points.

- La teinte de la [Flamme](#) de quelqu'un reflète ses émotions, ses croyances et le fond de son être. Le pouvoir Détection permet également de détecter cette teinte le plus souvent, celui de Camouflage quant à lui, de la masquer.

- Certains initiés ayant une expérience poussée de la [Flamme](#) (Vétéran, [Flamme](#) D8, Occulte D12) sont à même de créer leurs propres pouvoirs au lieu d'étudier ceux que l'on consent à leur octroyer. C'est une tâche longue et difficile mais qui peut s'avérer payante. Leur étude approfondie de la [Flamme](#) leur permet également de tisser directement la [Flamme](#) au gré de leur volonté. Mais c'est une opération qui est bien plus lente que tout autre pouvoir. Cela peut mettre des heures, voir des jours, pour accomplir certaines tâches complexes.

Dans les endroits dénués de végétation, ils souffrent d'une augmentation d'1 PF du coût de leurs sorts. En revanche, en pleine forêt, ils bénéficient d'une réduction d'1 PF du coût de leurs sorts.

Pouvoirs de Base (forme)

- Métamorphose (Verser son sang sur un élément de l'animal permet de s'octroyer sa forme)
- Soins (Les herbes médicinales et son propre sang forment un mélange apte à guérir bon nombre de blessures)

Pouvoirs pouvant être acquis ultérieurement (forme)

- Armure (Position repliée, peau qui se tanne)
- Lumière (Appel de feux follets)
- Peur (Cri)
- Détection (et camouflage) (fermer les yeux, communion avec la terre)
- Blast (fléau de la Mère : champ de ronces ou nuées d'insectes)
- Dissipation (et enchantement) (Sang)
- Soins Majeurs (voir Soins)
- Invisibilité (Caméléon)

1. [Oflolyn](#), les secrets de la mangrove

Les sages d'[Oflolyn](#) sentent la [Flamme](#) dans la Terre Mère et dans leur Sang. Et c'est à cette force qu'ils font appel, avec laquelle ils entrent en communion et qui, reclus, vivent en harmonie.

2. [Absalon](#), au service du Gardien et de la [Flamme](#)

Prêtres et agents du Gardien de la [Flamme](#) ou initiés, ce sont principalement les temples qui prodiguent cet enseignement. Ils ressentent la [Flamme](#) dans l'Air et l'espace qui les environnent mais les afflux venant du Gardien leur prodigue un véritable avantage tant qu'ils sont sous influence. Et les initiés d'[Absalon](#) oublient rarement d'adresser une pensée, une prière à l'adresse du Gardien lorsqu'ils font



appel à la [Flamme](#).

En [Absalon](#) le coût des sort est diminué de 2 PF. En [Varynie](#), à Kerahn et à [Oflolyn](#), le coût des sorts est diminué de 1 PF. Au Zénork, au Maronar et dans les Terres Brûlées, le coût des sorts est majoré de 1 PF.

Pouvoirs de Base (forme)

- Soins (lumière émanant des mains et se propageant dans le corps)
- Bolt (traits de lumière)

Pouvoirs pouvant être acquis ultérieurement (forme)

- Lumière (Lumière autour des gens/objets)
- Peur (Illusions dans l'esprit des victimes)
- Détection (et camouflage) (Les zones brillent d'une aura)
- Dissipation (et enchantement) (globe de lumière)
- Invisibilité (Brume)
- Vitesse ()
- Rapidité ()
- Manipulation (Étincelles dans les yeux)

durée. Il n'y a que 5 pouvoirs disponibles dont un seul obtenu de base. En obtenir un autre requiert deux avantages Nouveau pouvoir. Le coût de base des pouvoirs est multiplié par 4 mais le seuil de disruption est divisé par deux.

Pouvoir de Base (forme)

- Armure (plastron)

Pouvoirs pouvant être acquis ultérieurement

- Frappe (Lame)
- Déflexion (Bouclier)
- Amélioration (Gantelet, gant, bottes, torse, couronne ou heaume)
- Rapidité (anneau ou symbole de l'Ordre)

4. Kerahn, Ignésie, Dunahor et Maronar, la Terre des Dieux.

La Terre des Dieux à ses prêtres et ses croyances. Croyances qui donnèrent le jour aux dieux qui foulent la Terre des Dieux de leur présence. Chaque pouvoir utilisé par un prêtre est un appel à un dieu spécifique. Un prêtre voue son être à un dieu, il va donc développer les pouvoirs que va lui octroyer ce dieu. Il va aussi choisir deux dieux liés au leur qui vont également lui octroyer des pouvoirs (voir table des liens et inimités). N'ayant que 9 pouvoirs au total, le dernier ne sera pas comptabilisé pour l'avantage Eveil. Les pouvoirs de bases sont marqué par un *. Les prêtres obtiennent celui de leur dieu et celui d'une des divinités secondaires.

A partir du moment où ils se trouvent sur la Terre des Dieux, le coût de leurs pouvoirs est diminué de 2 PF. En dehors de la Terre des Dieux, le coût de leurs pouvoirs est augmenté

3. Kerahn, les ordre de chevalerie

Si Kerahn possède des prêtres comme l'ensemble de la Terre des Dieux, sa particularité vient de certains Ordres de Chevalerie comme les Chevaliers du Flambeau. Ils lient et utilisent leur équipement sacré pour focaliser, exprimer, modeler et maintenir leur [Flamme](#).

Chaque pouvoir va être lié à une partie d'équipement. Sans elle, impossible de l'utiliser mais avec elle, il n'y a pas de contrainte de



de 2 PF.

La mythologie de la Terre des Dieux :

A l'origine était Onra, le seigneur de la Foudre et du Tonnerre. Il était seul dans l'Univers mais possédait l'étincelle de la création et il finit par, au terme de sa solitude, donner naissance à Gaïa, la Terre Mère. Quelque part, Sandorfell était née. Mais l'Univers était toujours morne et Onra, à nouveau, donna naissance à partir de lui-même. Ainsi vint Dévenn, le seigneur de l'Aube qui apporta avec lui la lumière. Mais Dévenn avait un frère jumeau, Krysanir, le seigneur du Crépuscule qui apporta l'ombre quand vint la lumière.

Les deux frères finirent très vite par se haïr malgré les efforts vains de leur sœur pour les réconcilier. Durant cette période, Gaïa conçut la plupart des formes de vie originelles. Pour tenter de les réconcilier, elle récupéra un peu de leur essence mutuelle. Elle mélangea ces énergies pour créer une nouvelle créature nommée humain, dont le sang était nanti de plus de **Flamme** que n'importe quelle autre créature, bien plus qu'aujourd'hui. Elle voulait leur montrer ce qu'ensembles ils pouvaient accomplir. Les deux frères ne se réconcilièrent pas mais profitèrent du cadeau de leur sœur pour se constituer des armées pour s'affronter. La fureur soudaine de Dévenn fut fatale à Krysanir qui plongea dans un profond sommeil, attendant son heure et préparant son retour. Gaïa fut dégoûtée de ce que ses frères avaient fait à son œuvre.

Durant cette période troublée, trois nouveau dieux naquirent à l'insu d'Onra. Des exploits sur les champs de batailles de certains hommes de Krysanir, guéris par Gaïa, naquit Olyron, le seigneur de la Guerre. Du calme et de la sagesse de certains enfants de Gaïa, portés par la lumière, naquit Eyrin, le seigneur du Savoir.

De la confrontation de Dévenn et Krysanir naquit Zyss, la Dame des Vents. Onra en prit ombrage et les renia, refusant de prendre sous son égide des dieux qui étaient en eux même la marque de l'impudence de ses enfants. Il les laissa cependant mener leur existence sans leur porter atteinte. Ces jeunes dieux abâtardis prospérèrent néanmoins, n'ayant point à rougir de leurs aînés.

Onra, Le seigneur de la Foudre.

C'est plus ou moins lui qui représente la **Flamme** dans sa globalité (bien que beaucoup identifient la **Flamme** à Dévenn plutôt qu'à Onra, une question houleuse au bord de l'hérésie). De nature trouble et mouvementé, il est prompt à s'embraser de colère. Il recherche en permanence un certain dynamisme.

Bien que très présent dans l'esprit de tous, Onra est considéré comme d'un rang au-dessus de ses descendants et n'a pas de prêtres.

Pouvoirs Liés :

- Blast (La prière appelle la foudre)
- Peur (La prière appelle le tonnerre, la colère d'Onra)
- Etourdissement * (La prière appelle le tonnerre qui étourdit ses victimes)

Dévenn, Le seigneur de l'Aube.

Très souvent lié à la **Flamme**, il est pour beaucoup le gardien et protecteur de la lumière, révérend pour les tâches à entreprendre ou les voyages sur lesquels il guide nos pas. Sa lumière nous renforce. Il a de son père qu'il est prompt à s'embraser pour quelque cause que ce soit.

Dévenn est sûrement le plus révérend de tous les dieux même si Onra est un cas à part.

Pouvoirs liés :



- Bolt (La prière appelle le feu qui s'abat en traits meurtriers)
- Lumière * (La prière appelle la présence de Dévenn et à partir d'un point la lumière s'étend.)
- Barrière (Le feu sacré protège les fidèles contre le mal, version enflammée de barrière)

Gaïa, la Terre Mère.

Calme, aimante et posée, Gaïa est créatrice de toute vie. Vénérée à la fois en temps que Protectrice de la nature, de la vie, du foyer, de l'amour et de la femme, elle est presque aussi vénérée que son frère Dévenn.

Pouvoirs liés :

- Soins * (la prière appelle la sève de la terre)
- Soins Majeurs (idem)
- Augmentation (potions)

Krysanir, le seigneur du Crépuscule.

Souvent mal vu mais toujours respecté, le culte de Krysanir remonte surtout au Maronar où il grimpe en flèche sous l'influence du Zénork. Il reste tout de même présent un peu partout ailleurs. Krysanir est le dieu de la manipulation, des assassins, des voleurs et autres activités de l'ombre.

Pouvoirs liés :

- Obscurité * (la prière appelle l'ombre qui s'étend)
- Invisibilité (la prière appelle l'ombre qui enveloppe le prêtre)
- Manipulation (la victime fait un rêve éveillé)

Zyss, la dame des Vents.

Changeante, mouvante et volage, la dame des Vents est en général plus appréciée des adolescents que des adultes. Capricieuse et

espiègle, elle se met régulièrement en colère, provoquant des tempêtes mais se calme rapidement.

Pouvoirs liés :

- Vitesse * (Une prière à Zyss peut vous permettre d'être comme porté par les Vents)
- Rapidité (Une prière à Zyss peut vous permettre d'être aussi rapide que les Vents)
- Vol (Une prière à Zyss peut vous permettre d'être comme porté par les Vents)

Eyrim, le seigneur du Savoir.

Le plus vénéré des trois derniers-nés, le seigneur du Savoir est le patron des arts et artisanats. Les sages s'en réfèrent également à lui ainsi que bon nombre de gens. On a également vu des chefs de guerre lui demander augure plus souvent qu'à Olyron pour des questions de stratégie.

Pouvoirs liés :

- Détection *
- Dissipation
- Télékinésie

Olyron, le seigneur de la guerre

Olyron n'a jamais eu de véritable renommée que par période puisqu'en général les gens préfèrent la paix. Mais ces derniers temps, son culte est en pleine recrudescence. Certains murmurent à l'est que, si Krysanir est en passe de se réveiller de sa tombe orientale millénaire, Olyron fomenterait le retour de ce dernier ou au moins lui viendrait en aide pour entrer dans une nouvelle grande guerre durant laquelle son triomphe rejaillirait. Car Olyron a soif de sang, de gloire et de pouvoir.

Pouvoirs liés :



- Frappe * (lame acérée d'Olyron)
 - Armure (armure de bataille d'Olyron)
 - Déflexion (bouclier étincelant d'Olyron)
-

5. Les tribus Niliennes, les animistes.

Les Shamans des tribus Niliennes font appel à l'esprit, la [Flamme](#) de toute chose pour leur venir en aide.

La plupart des pouvoirs requièrent un élément matériel ou le sort ne fonctionnera pas. Si le shaman peut sacrifier l'animal vivant correspondant, le coût est réduit de 3 PF.

Pouvoirs de Base :

- Détection (forte concentration d'esprits)
- Augmentation (Capacité animale, doit avoir un élément correspondant)

Pouvoirs pouvant être acquis ultérieurement :

- Armure (Doit voir une pierre)
- Peur (Cri animal, doit avoir un élément correspondant)
- Soins (Une vie contre une vie)
- Soins majeurs (idem)
- Lumière (Vue animale, doit avoir un élément correspondant)
- Vitesse (Vitesse animale, doit avoir un élément correspondant)
- Rapidité (Rapidité animale, doit avoir un élément correspondant)
- Vol (Vol animale, doit avoir un élément correspondant)

6. Al-Ahsul, la terre du Dieu-Vivant.

Le cas d'Al-Ahsul est légèrement différent. Leur Keh-Nir ou Dieu-Roi est leur suzerain et leur Dieu en même temps. Il incarne toute leur religion depuis l'aube d'Al-Ahsul. C'est un véritable dieu vivant, un mortel à la puissance d'un immortel. En Al-Ahsul, il a la puissance d'un dieu. Mais hors de sa terre, il n'est plus rien... ou presque... Mais il ne risquera pas de périr en quittant sa terre. La défense de son pays est donc assurée mais la conquête n'a jamais dépassé le pillage des régions frontalières du Dunahor. Il confère un peu de sa puissance à ses grands prêtres qui sont également d'une très grande puissance mais cela s'arrête là. Le peuple est en admiration devant les pouvoirs divins mais n'y goûtera jamais. Leur civilisation est ainsi bâtie et nul n'aurait l'étrange idée de s'en plaindre. Ce dernier aurait d'ailleurs un sort peu enviable.

7. Zénork, autel de l'Orbe.

Les sorciers du Zénork sont des prêtres de l'Orbe. Après un noviciat à la tour, ils ressortent emplis de la [Flamme](#) Noire, de puissance et leur esprit est déchiré autant par l'afflux de pouvoir que par les affres de la [Flamme](#) Noire. Ils sont, bien entendu, passés depuis longtemps du côté de la [Flamme](#) Noire. Ils possèdent automatiquement les pouvoirs liés à leur statut mais ils doivent régulièrement revenir à la tour pour les recevoir dans leur esprit de l'Orbe



lui-même.

Le coût de leur pouvoirs est diminué de 2 PF au Zénork et au Maronar mais est augmenté de 2 PF en [Absalon](#) et de 1 PF dans le reste de Sandorfell.

Pouvoirs :

- Armure * (Ombre palpable se déposant comme une [Flamme](#))
 - Bolt * (Feu sombre)
 - Détection * (Concentration)
 - Peur * (Ombres mouvantes)
 - Vitesse *
 - Frappe * (Poison)
 - Obscure * (L'Ombre s'étend à partir du personnage)
 - Dissipation (sacrifice et sang)
 - Manipulation (la victime a une attitude semblable à celle d'un zombie)
-

8. Cendres, l'appel du Néant

Les Cendres ont divers pouvoirs biens à eux. Lumière ou Soins mis à part, ces monstruosité inhumaines, anthropomorphes ou non, sont considérées comme pouvant utiliser n'importe quel pouvoir de la palette des pouvoirs . Ce sont d'ailleurs les seuls à utiliser les morts qui marchent, avec une extrême efficacité d'ailleurs. Leur concentration étant impossible à briser et utilisant l'énergie du néant à volonté, leurs pouvoirs sont souvent en utilisation constante sans que cela ne les gêne le moins du monde. De plus ils bénéficient des pouvoirs des créatures, sont pour le plupart considérées comme morts-vivants et ont une régénération rapide. Certains Cendres ont gardé une apparence si humaine qu'ils peuvent infiltrer les sociétés humaines. D'autres sont devenues des créatures si monstrueuses que le jour où elles sortiront de leurs tanières, le monde tremblera sous leurs pieds. Beaucoup néanmoins restent anthropomorphes sans pouvoirs donner l'illusion d'être humain. Ils sont quelque part moins dangereux que les deux autres catégories mais sont d'une très grande puissance.