



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Savage worlds > Aides de jeu > Settings > Black Flame
Orb > **La Flamme**



La Flamme

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

1. La Flamme

La Flamme est la force essentielle. Non seulement de l'Univers, mais également en chaque être. C'est la part de dynamisme en toute chose qui permet d'évoluer, de vivre et de mourir. A l'origine de la Création, elle est responsable de la Destruction.

- La Flamme est présente en chaque homme. Un homme de **trempe** aura une Flamme flamboyante.
- C'est tout d'abord son **âme**. Chaque homme est animé par sa Flamme. Si cette dernière finissait par s'éteindre, il ne serait plus que Cendre, une créature du Néant.
- C'est également sa **vie**. Quand un homme meurt, sa Flamme est soufflée. Ainsi un homme, à proprement parlé, ne meurt pas de vieillesse. Pourtant, avec le temps, la Flamme d'un homme peut diminuer d'intensité jusqu'à s'éteindre.
- C'est aussi son **moral**. La vie d'un homme lui réserve des coups durs et sa Flamme peut s'affadir suite à l'un d'eux. Puisse Dévenn vous garder d'un tel destin...
- C'est sa **passion**. Les gens dont la Flamme est flamboyante s'enflamment pour des gens ou des causes, pour les défendre ou les combattre. Certains arrivent à dissimuler aux autres ou à eux même les effets de la Flamme mais on ne peut contenir la Flamme bien longtemps.
- La Flamme représente aussi la **rage**. Les différentes rages qui font bouillir notre sang sont alimentées par la Flamme. Cette montée d'énergie peut s'exprimer de bien des façons, parfois très impressionnante. Il arrive que les armes s'embrasent aussi facilement que les cœurs.
- La Flamme, c'est également **l'inspiration**. C'est l'étincelle de créativité qui jaillit du cœur des

artistes, sa muse. Et on dit que certains poètes auraient des contacts avec leur muse matérialisée.

2. L'intensité montante

- Le moral

Si la vie recèle bien des passages obscurs, elle renferme également ses joies. Une joie incroyable suite à un évènement du même type peut aider à accroître sa Flamme. (temporaire)

- La passion

De nouvelles passions profondément fortes sont de même un facteur favorisant la Flamme. (permanent)
Exemples de passions :

- Conjoint et enfants : L'amour entretient la Flamme.
- Foi : La Foi, non seulement génère une énergie globale mais entretient sa propre Flamme.
- Code d'honneur : Un code d'honneur chevaleresque entretient sa Flamme.
- Embrasser une cause, lutter contre quelque chose et participer à une organisation entretient sa Flamme.
- Avoir des rêves, des buts et des projets entretient sa Flamme.
- Inspiration et la poésie peut également entretenir la Flamme.

- L'inspiration

Certaines personnes sont capables de se servir de



leur inspiration vis-à-vis des situations qu'ils ont vécues ou dont ils ont été témoins et de leur imagination pour alimenter leur Flamme. (temporaire)

- **L'énergie de la Flamme**

Etre en contact avec l'énergie de la Flamme utilisée d'une certaine manière favorise la Flamme de l'individu. Nombreuses sont les manières et beaucoup laissent de douloureuses marques. Les plus atteints sont dits « touchés par la grâce ». (permanent)

- **La perte d'inspiration**

Dès que la vie devient morne, fade et que l'ennui vous gagne c'est une part du Néant qui s'accroche à votre Flamme. Et elle se consume alors de plus en plus rapidement. (temporaire)

- **L'insensibilité**

Alors que les embrasés voient leur sensibilité s'accroître, ceux chez qui elle décroît voient leur Flamme diminuer. Un assassin sans remords, sans conscience et sans compassion a une Flamme très pâle. (temporaire)

3. La perte d'intensité

- **Mourir**

A la mort d'un individu, sa Flamme est soufflée. Qu'elle s'éteigne, se disperse, se réincarne ou parte est un des rares sujets pour lesquels vous pourrez peut-être voir de vieux sages de l'académie de Branstorm en venir aux mains...

- **Le moral**

La vie est rarement tendre dans les contrées troublées de Sandorfell. Et le moral brillant de la jeunesse s'effrite... rapidement... parfois très rapidement... (temporaire)

- **La passion**

Si une passion venait à s'affadir ou à disparaître, l'intensité de la Flamme s'en ressentirait... (permanent)

- **La rage**

Si la rage est un jaillissement soudain de Flamme, elle est immédiatement suivie par un sentiment de vide car le sujet s'est brûlé les ailes et sa Flamme a perdu de son éclat. (permanent)

4. Utilisation de la Flamme

- **Utilisations générales**

La Flamme a quelques utilisations innées accessibles à tous :

* La rage sombre : Lorsque l'on pousse quelqu'un à bout et qu'il n'a plus rien à perdre, il devient un homme dangereux, très dangereux. Avec la rage sombre, un homme peut sacrifier la totalité de sa Flamme dans un ultime effort des plus dévastateur pour tout ce qui se trouve à proximité.

* Les yeux de braise : C'est la rage rouge. En sacrifiant un point permanent de Flamme, le personnage s'embrase. Visuellement, ses yeux rougeoient, ses muscles se tendent en tournant à capacité supérieure et le personnage ignore sa douleur et sa propre sécurité. Les clans Niliens ont développé un entraînement qui permet de déclencher les yeux de braise de façon contrôlée sans ainsi consumer sa Flamme.

* L'embrasement : en utilisant sa Flamme pour se pousser en avant, le personnage met sa volonté dans l'action qu'il effectue, recevant un bonus dépendant du nombre de points de Flamme

dépensés.

- Utilisations spécifiques

Chaque culture a développé sa propre manière de manipuler la Flamme. C'est dans la partie Croyances et Magie que vous trouverez de plus amples détails.

des héros flamboyants dont la déflagration de Flamme avant de s'éteindre à leur mort et leur abandon sans leur procurer les rites funéraires de la dernière flamme (bûcher funéraire) a laissé un vide que le Néant à rempli. 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. Mais, quelque soit le cas, ils n'ont plus rien d'un être humain et n'existent que pour servir les desseins du Néant.

5. Ecueils

- Les serviteurs de la Flamme Noire

Les serviteurs de la Flamme Noire sont des gens qui succombés à la Flamme Noire quand leur Flamme a vacillée. Parfois, un temps se passe avant qu'ils ne rejoignent réellement les rangs de la Flamme Noire mais le cycle universel est irréversible, la roue tourne toujours dans le même sens. La Flamme Noire C'est d'abord L'Orbe de la Flamme Noire, une sorte de conscience de la Flamme Noire, une sombre divinité qui observe l'horizon du haut de sa tour au Zénork.

Le territoire officiel de la Flamme Noire aujourd'hui se compose du Zénork et du Maronar. Jusqu'à peu, on pensait que les Terres Brûlées lui appartenait également... Maintenant certains n'en sont plus si sûr, quelque chose rôde dans les Terres Brûlées. Les gens ayant succombés à la Flamme Noire ne sont pas forcément des agents de la Flamme Noire mais en sont souvent des sympathisants car la Flamme Noire murmure à leur oreille les incessantes paroles de leur corruption. Parmi les serviteurs de la Flamme Noire, on peut trouver moult organisation, secrètes ou non, qui travaillent, activement mais souvent en secret, à l'avènement de la Flamme Noire qui enfin se réveille. Vous trouverez plus d'informations dans les « Secrets de la Flamme Noire » et les « Organisations ».

- Les Cendres

Les Cendres sont les serviteurs du Néant. Autrefois

6. Systèmes

La Flamme d'un personnage est matérialisée par deux scores principaux plus des talents associés relatifs à la Flamme comme inspiration. Les deux scores principaux sont la Flamme permanente qui mesure la Flamme d'un personnage de façon générale. Si l'on allume une bougie, on peut voir rapidement quelle sera la taille « de croisière » de sa flamme. La Flamme temporaire, quant à elle, mesure les variations ponctuelles de la Flamme. Si on souffle doucement sur une bougie, la flamme peut vaciller sans forcément s'éteindre.

Dans le cadre du Système Savage Worlds, la Flamme permanente est représentée par le trait Âme et la Flamme temporaire est représentée par les points de Flamme (ou PF, équivalent aux points de pouvoir). Pour plus de détails, se reporter à la section Croyances et Magie.

Une perte ou un gain de Flamme permanente implique un grand changement durable de la Flamme d'un personnage et irrémédiablement d'un grand changement dans sa vie.

Une perte ou un gain de Flamme temporaire implique un changement léger du par exemple au



moral, à l'inspiration ou à l'utilisation de sa Flamme lors de techniques spéciales éprouvantes.

Si à un moment donné la Flamme temporaire d'un personnage venait à atteindre zéro, le personnage est gravement atteint émotionnellement et sa Flamme vacille. Il perd d'ors et déjà un niveau de Flamme permanente (Âme) et risque de ressortir brisé à jamais de cette expérience. Si le personnage rate un jet de Âme (valeur modifiée) dont la difficulté peut varier selon la situation, il passe irrémédiablement du côté de la Flamme Noire (voir plus haut). Si Peu sont capable de remarquer une telle chose mais le comportement de la victime va changer et se pervertir jusqu'à ce qu'il rejoignent véritablement les rangs de la Flamme Noire. Un Snake Eyes (échec critique) sur un jet empêche la

dépense de bennies pour refaire le jet et mène à la Flamme Noire. Si en revanche le jet est réussi, le personnage puise dans ses ressources pour regagner Âme PF.

Si à un moment donné la Flamme permanente (Âme) d'un personnage venait à atteindre zéro, le personnage rend son dernier souffle alors que sa Flamme s'éteint. Si le personnage était un Wild Card et qu'il n'est pas incinéré dans des délais assez brefs, il deviendra un Cendre et se relèvera dans le mois qui suivra son décès. Pour les autres, cela dépendra de la perte de niveaux de Flamme ces derniers mois. En règle générale, plus ils en ont perdu, plus le risque devient grand mais cela dépend de la volonté du MJ.