



Avantages

mercredi 14 avril 2004, par [Nemesis](#)

Avantages interdits

- Berserk : Remplacé par les Yeux de Braise et la Sombre Rage
- First Strike : Conviction personnelle sur le fait que faire 8 attaques ou plus en un tour me semble déraisonnable, faites en ce que vous voulez.
- Mentalist : Il n'y a pas de psionistes.
- Power Points : Les PF se basent sur Âme et Intellect
- Soul Drain : La Flamme est déjà puisée à partir de la Flamme intérieure du personnage.

Avantages modifiés

- Rapid Recharge (indépendant de arcane background) et Improved (indépendant de arcane background) : Votre mental est solide, votre volonté ferme et votre moral à même de surmonter la plupart des épreuves. Vous regagnez 3 et 4 PF par nuit.
- Attaque Sauvage (automatique) : Rentrer en mode Attaque Sauvage coute 1 PF.

Nouveaux avantages

- Melting Pot (RP nécessaire) : Cet avantage montre que le personnage a intégré une autre culture et dont les croyances ont changé, partagées entre les deux cultures ou même liées à sa nouvelle culture. Il peut même être accepté comme l'un des leurs. Il permet notamment d'obtenir certaines connaissances et débarrasse du malus de 2 points sur le jet de Flamme.
- Spécialiste (Flamme D8, Occulte D8, Âme D8)

: + 2 au jet de Flamme du pouvoir de spécialité. Le pouvoir coûte également 1 PF de moins. Cet avantage ne peut être pris qu'une seule fois.

- Embrassement (WC, automatique) : la Flamme soutient tes actions.

Dépense	Bonus
1	1
3	2
6	3
10	4
15	5

- L'Oeil de Braise (automatique) : Rentrer en mode Œil de Braise coûte un niveau d'Âme et dure Âme restant en tours. A la fin de cette durée, le personnage perd conscience. Pendant qu'il est possédé par l'Oeil de Braise, le personnage bénéficie de + 4 à l'attaque, + 4 aux dommages et + 4 à la résistance. En revanche se souciant comme d'une guigne de sa propre sécurité, le personnage souffre d'un malus de - 4 à sa parade.

- L'Oeil de Braise Nilien (Nilien, D6 Âme, automatique) : Les tribus Niliennes ont développé une rage propre à ne pas consumer toute leur Flamme, une rage presque... contrôlée si le mot n'était pas déplacé pour qualifier une rage enflammée. L'Oeil de Braise Nilien coûte Âme PF et dure Âme tours. A la fin de cette durée, le personnage prend deux niveaux de fatigue. Pendant qu'il est possédé par l'Oeil de Braise, le personnage bénéficie de + 2 à l'attaque, + 4 aux dommages et + 2 à la



résistance. En revanche se souciant comme d'une guigne de sa propre sécurité, le personnage souffre d'un malus de - 2 à sa parade.

- La Sombre Rage (WC, automatique) : Quand un homme a tout perdu, n'a plus rien à perdre et transcende ses dernières limites, il devient excessivement dangereux. Peu de choses mises sur sa route pourront l'arrêter pour accomplir son ultime but, son ultime vengeance. Un homme qui passe en Sombre Rage se condamne à mort, consumant toute sa Flamme dans le processus. Il devient une créature de la nuit, un assassin implacable en quête de vengeance. Un tel acte ne peut se produire que dans des conditions extrêmes citées précédemment. L'activation de la Sombre Rage prend trois jours. Elle dure au maximum Âme jours mais le personnage meurt une fois sa vengeance accomplie. Par contre, il ne fera rien qui s'écarte de son objectif. Il bénéficie d'une immunité totale à la douleur et à la fatigue. Sa vitesse est multipliée par deux dans tous les domaines et il lui est possible de courir sans s'arrêter durant toute la durée de la Sombre Rage. Il bénéficie d'un + 4 à la furtivité. Il bénéficie d'un + 8 à l'attaque, aux dommages, à la résistance et aux jets de Flamme. Le coût des sorts n'a plus la moindre importance. Il souffre tout de même d'un malus de - 2 à la parade qui reflète son estime de sa propre sécurité. S'il meurt ou échoue à sa tâche au terme du temps qui lui est imparti, il devient un

Cendre. Sinon, il meurt en paix. C'est donc une façon de mourir lourde de conséquence.

- Eveil (WC, Légende, 8 « Nouveau Pouvoir », maître dans Âme, maître dans Flamme, maître dans Occulte) : Le personnage s'éveille à la véritable manipulation de la Flamme. Il n'est plus limité dans des arts mineurs et son exaltation et sa compréhension lui permet de manipuler la Flamme de manière intuitive, pliant la réalité du monde à son vouloir. Le coût de cette opération est à l'appréciation du MJ. Sa capacité à pouvoir faire exploser la moindre parcelle de Flamme en lui multiplie ses PF par 10. Les effets des pouvoirs communs sont doublés car sa compréhension lui permet de manipuler la Flamme plus efficacement. Il peut activer deux pouvoirs par tour sans malus d'actions multiples. Le coût de durée des sorts est annulé, le seuil de disruption divisé par 2 et il ne souffre pas de pénalité de maintien des sorts car il a pris l'habitude que ses pouvoirs s'entretiennent tous seuls tout en gardant un certain contrôle sur eux.

Ci joint les Atouts et handicaps de Savage Worlds...

[Atouts de Savage Worlds](#)

[Handicaps de Savage Worlds](#)