

Ambre

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom du personnage:

Nom du joueur:

CARACTÉRISTIQUES

Taille: Couleur de peau: Droitier - Gaucher
Poids: Yeux: Sexe Masculin - Féminin
Carrure: Cheveux: Age apparent:
Parents: Age réel du personnage:
Titre de noblesse: Forme naturelle (métamorphique):
Symbole personnel, blason: Armement habituel:
Apparence générale: Type de monture habituelle:
Signe particulier: But, motivation, ambition:
Style et couleurs des vêtements: Rêve utopique:

SI VOUS ÊTIEZ UN ... VOUS SERIEZ

Un phénomène naturel: Une activité humaine:
Un minéral ou un élément: Une arme:
Un animal: Un bâtiment:
Une couleur: Un sentiment:
Un être mythologique ou une déité: Une plante:
Un être humain célèbre: Un concept:

ATTRIBUTS

PSYCHÉ	<input type="checkbox"/> Ambrien (___ points)	<input type="checkbox"/> Chaosien (___ points)	<input type="checkbox"/> Humain (___ points)
FORCE	<input type="checkbox"/> Ambrien (___ points)	<input type="checkbox"/> Chaosien (___ points)	<input type="checkbox"/> Humain (___ points)
ENDURANCE	<input type="checkbox"/> Ambrien (___ points)	<input type="checkbox"/> Chaosien (___ points)	<input type="checkbox"/> Humain (___ points)
COMBAT	<input type="checkbox"/> Ambrien (___ points)	<input type="checkbox"/> Chaosien (___ points)	<input type="checkbox"/> Humain (___ points)

Psyché (1 par 25 points)

Chaosien: donne une protection mentale minimum

Ambrien: permet d'établir un contact visuel ou tactile

- Contact télépathique
 - Diffusion télépathique
- Manipulation d'Atout
 - Subterfuge d'Atout
- Prescience
- Sortir de son corps
-

Combat (1 par 25 points)

- Arme ou forme de prédilection:
- Arts martiaux (type d'arme de prédilection)
- KI : Accélération
- KI : Force prodigieuse
- KI:
- Sens du combat
- Stratégie (type d'arme de prédilection)
-

Endurance (1 par 25 points)

Chaosien: permet une régénération lente

- Inépuisable
- Propre source d'énergie magique (*Sorcellerie*)
- Régénération rapide
 - Métamorphose accélérée (*Métamorphose*)
-

Force (1 par 25 points)

Chaosien: vous pouvez utiliser aisément les armes à deux mains

- Résistance aux énergies
- Immunité du système immunitaire
-

Karma (1 par 10 points positifs)

Positif: Chance, présence et empathie

- Annuler la brisure (*Marelle brisée ou Reflet du Logrus*)
- Intuition, divination par les Atouts
- Sensibilité artistique
-

KARMA

Bon Karma (___ points) Karma Nul Mauvais Karma (___ points)

Influence du mauvais Karma (en cas de mauvais Karma):

Total des points des Attributs et du Karma: ____ Point

Ambre

FEUILLE DE POUVOIRS

Nom du personnage:

Nom du joueur:

Marelle

- Sang d'Ambre [5]
 - Empreinte de la Marelle [5] (*end Amb*)
 - Descente aux enfers [10]
 - Altérer les probabilités et Voie Royale [10]
 - Modifier les lois [10]
 - Modifier une zone [5]
 - Défense par la Marelle [10] (*psy Chaos*)
 - { Défense Mentale, Dissipation de la Magie }
 - Energie de la Marelle [10]
 - { Téléportation et Enchantement }
 - Lentille de la Marelle [10] (*probabilités*)
 - Agir par la Lentille [10]
 - Manipuler la structure d'Ombre [10]
 - Lire les probabilités [10]

Marelle Brisée

- Empreinte de la Marelle brisée [10]
 - Evoquer le puits sombre [15]

Art des Atouts

- Initié des Atouts [10] (*psyché Chaos*)
 - { Défense Mentale, Analyse d'Atout }
 - Artiste d'Atouts [15]
 - Forme utilisée:
 - Mémoire d'Atouts [5]
 - Piège d'Atouts [15]
 - Contact à vue [10]
 - Contact étendu [10]
 - Ombre de désir par Atout [10]
 - Conjuración par Atout [5]
 - Sorcellerie d'Atout [10]

Métamorphose Physique

- Formes métamorphiques (___) [5 chaque]
 - Pouvoirs liés à une forme suppl. (___) [coût = artéfact x 2]
 - Formes:
 -
 -

- Capacité de métamorphose physique [10]
 - { Guérison, Métamorphose Automatique }
 - Polymorphie humanoïde [5]
 - Polymorphie [10]
 - Transformation en créature dotée de pouvoirs [10]
 - Polymorphie avancée [10]
 - Désincarnation [5]
 - Blood power [5]
 - Métamorphose d'ombre [10]
 - Capacités exaltées [5] (*Energie Logrus/Marelle*)
 - Créatures de sang [5]
 - Modifier sa masse [10]

Formes métamorphiques les plus courantes:

.....

.....

.....

.....

Métamorphose Mentale

- Capacité de métamorphose psychique [5]
 - { Transformer son aura, rendre ses pouvoirs indétectables }
 - Transformer sa personnalité et les compétences basiques [10]
 - Acquérir les compétences et les pouvoirs [10]

Logrus

- Sang du chaos [5]
 - Forme chaotique:
 -
- Empreinte du Logrus [5] (*Capacité métamorphique*)
 - Extensions du Logrus [10]
 - { Vision du Logrus, Stocker des Sorts, Extensions }
 - Magie du Logrus [10]
 - { Utiliser les bras du Logrus comme Créature / Artéfact }
 - Fil Noir [10]
 - Logrus à travers Ombre [10]
 - Manipulation d'Ombre [15] (*Energie Logrus*)
 - Route Noire [5]
 - Energie du Logrus [5]
 - Chaos Primordial [5] (*end Amb*)
 - Entropie { Destruction localisée } [5]

Reflot du Logrus

- Empreinte du Reflet du Logrus [10]
 - Passage à travers ombre [10]

Mots de Pouvoir

- Potentiel des Mots de Pouvoir [5]
 - Forme utilisée:
 - Mots de Pouvoir (___) [1 chaque]
 - Mots connus:
 -
 -
 -
 - Runes, tatouages [10]
 - Injonction [10]
 - Pouvoir des Mots [5]

Sorcellerie, Pouvoirs & Conjuración

- Pouvoir particulier (___) [5 chaque]
 - Description des pouvoirs:
 -
 -
 -
- Maître d'un élément (___) [10 chaque]
 - Description des éléments:
 -
 -
 - Gardien [0] (*10 Maîtrises différentes*)
 - { Permet d'être Maître de tous les Eléments }
 - Sens aigus { pouvoir particulier } [5]
 - Sorcellerie de base [15]
 - Sort permanent [5]
 - Source de pouvoir : Logrus [5] (*Energie Logrus*)
 - Source de pouvoir : Marelle [5] (*Energie Marelle*)
 - Source de pouvoir :
 - Channeling [5]
 - Sorcellerie Majeure [15]
 - Sorts instantanés [20] (*Pot. Mots de Pouvoir*)
 - Métamorphose, transformation [0] (*Métamorphose*)
 - { Permet la Transformation d'Autrui }
 - Probabilités et voyage en ombre [10]
 - Invocation [10]
 - Compulsion [5]
 - Onirisme, illusions [10]
 - Conjuración [10]
 - Démonisme [10]

Total des points de la feuille des Pouvoirs: ____Points

Ambre

HISTORIQUE DU PERSONNAGE

Nom du personnage:

Nom du joueur:

LA VIE, L'UNIVERS ET LE RESTE

Histoire personnelle:

Sorts connus (utilisés couramment):

Compétences, métiers exercés, langues parlées:

Sorts stockés:.....

Ombres visitées:

Atouts en votre possession:

Animal familier, serviteurs ou démons attachés au personnage

OMBRE PERSONNELLE

Nom de l'Ombre:

Histoire et géographie de l'Ombre:.....

Description de l'Ombre:

Quelle est votre position, votre fonction dans cette Ombre ?.....

Habitant typique de l'Ombre:

Flux temporel : 1 heure de l'Ombre = ____ (secondes / minutes / heures / jours / années) en Ambre

Technologie fonctionnant dans cette Ombre:

Biologique

- Animale, biologique
- Mutants
- Métamorphes
- Métamorphes spécialisés
- Symbioses
- Monde organique

Technologique

- Feu
- Explosifs, poudre
- Essence, moteurs
- Electricité
- Antigrav
- Hyperspace

Magie

- Pas de Magie
- Paranormal
- Faible Magie (Ambre)
- "Normale"
- Forte Magie (Chaos)
- Enchantements mondiaux

Autres

-
-
-
-
-
-

Disponibilité / force des pouvoirs dans cette Ombre:

- | | | | |
|----------|--|--|--|
| Marelle: | <input type="checkbox"/> Résistance aux effets de la Marelle | <input type="checkbox"/> Malléabilité aux effets de la Marelle | |
| Logrus: | <input type="checkbox"/> Résistance aux effets du Logrus | <input type="checkbox"/> Malléabilité aux effets du Logrus | |
| Atouts: | <input type="checkbox"/> Totalement bloqués | <input type="checkbox"/> Utilisation difficile | <input type="checkbox"/> Utilisation sans problème |
| Magie: | <input type="checkbox"/> Totalement bloquées | <input type="checkbox"/> Rare et difficile | <input type="checkbox"/> Utilisation sans problème |

COÛT DE L'OMBRE PERSONNELLE

Type d'Ombre

- Personnelle 1 point
- Ombre du Royaume Ambre / Chaos 2 points
- Plan Primal 4 points

Degré de contrôle sur l'Ombre

- Contrôle du contenu de l'Ombre 1 point
- Contrôle du déroulement du Temps 2 points
- Contrôle de la destinée de l'Ombre 4 points

Etendue

- Unique (une Ombre) x1
- Groupe d'Ombres recensées x2
- Amas d'Ombres x3

Barrières

- Communications restreintes 1 point
- Marelle (Entrée / Sortie / Entrée ET Sortie) -
- Atouts (Entrée / Sortie / Entrée ET Sortie) -
- Psyché (Entrée / Sortie / Entrée ET Sortie) -
- Logrus (Entrée / Sortie / Entrée ET Sortie) -
- Magie (Entrée / Sortie / Entrée ET Sortie) -
- Autre (Entrée / Sortie / Entrée ET Sortie) -
- Accès restreint 2 points
-
-
- Gardiens (à décrire) 4 points
-
-

Total des points de l'Ombre personnelle: ____Points

Ambre

CREATURES ET ARTEFACTS

Nom du personnage:

Nom du joueur:

Nom et description de l'artéfact:

QUALITÉS PHYSIQUES

Vitalité*

- Animale 1 point
- Doublée (rang Chaosien) 2 points
- Enorme (rang Ambrien) 4 points

* Représente les muscles mais pas la résistance

Mouvement

- Mobile 1 point
- Rapide 2 points
- Vitesse d'un Véhicule 4 points

Souffle ou énergie

- Supérieur 1 point
- Ambrien 2 points
- Inépuisable, Surnaturel 4 points

Agression

- Aptitude au Combat 1 point
- Réflexes de Combat 2 points
- Maîtrise du Combat 4 points

Résistance aux Dégâts

- Armes Blanches 1 point
- Armes à Feu 2 points
- Invulnérabilité * 4 points

* Résistance aux blasters, etc

Dégâts

- Extra-Dur 1 point
- Doubles Dommages 2 points
- Dommages Mortels * 4 points

* Peut blesser un "invulnérable"

Guérison

- Auto-réparation 1 point
- Guérison ou Réparation rapide 2 points
- Régénération 4 points

QUALITÉS MENTALES

Intelligence et Communication

- Parole 1 point
- Intelligence Humaine 2 points
- Intelligence Artificielle 4 points

Capacité Psychique

- Lien avec son possesseur 1 point
- Sensibilité Psychique (Atouts) 2 points
- Télépathie 4 points

Défense Psychique

- Résistance Psychique 1 point
- Camouflage Psychique 2 points
- Barrière Mentale 4 points

Perception

- Cinq Sens 1 point
- Sens Aigus, voir dans la nuit 2 points
- Sens du Danger 4 points

Lévitacion

- Flotte dans l'air 1 point
- Vol 2 points
- Puit Gravitationnel 4 points

Subterfuge

- Manteau de Nuit 1 point
- Invisibilité 2 points
- Masque* 4 points

* Ne pas se faire remarquer, agit de manière mentale (comme la diffusion de sentiments)

Défense contre la Magie *

- Résistance 1 point
- Dissipation de la Magie 2 points
- Drain de Magie 4 points

* Non applicable à une conjuration magique

POUVOIRS D'ATOUTS

- Support d'Atout 1 point
- Jeu d'Atouts Personnel 2 points
- Énergie des Atouts 4 points

POUVOIRS MAGIQUES

Stockage

- Stockage d'un Sort 1 point
- Stockage de Sorts Recensés 2 points
- Infinité de Sorts 4 points

Energie Magique

- Auto rechargement de sorts 1 point
- Stockage d'énergie magique 2 points
- Source de pouvoir 4 points

Sorts

- Lancement de Sorts stockés 1 point
- Perception de la magie 2 points
- Sorcellerie de base 4 points

Mots de pouvoir

- Support d'un Mot de pouvoir 1 point
- Mots de pouvoirs recensés 2 points
- Injonction 4 points

Onirisme

- Illusions recensées 1 point
- Tours mineurs 2 points
- Changement d'apparence 4 points

POUVOIRS DE MÉTAMORPHE *

- Variante de forme 1 point
- Formes variables (12 max.) 2 points
- Métamorphose Limitée 4 points

* En fonction du pouvoir du conjurateur

POUVOIRS SUR LES OMBRES

Mouvement en Ombre

- Pister en Ombre 1 point
- Chemin d'Ombre* 2 points
- Recherche en Ombre 4 points

* Retrouver une Ombre que l'on connaît

Contrôle d'Ombre

- Modeler la Substance d'Ombre 1 point
- Modeler les Habitants d'Ombre 2 points
- Modeler les Lois d'Ombre 4 points

Chemins d'Ombre

- Suivre une Route Noire (Logrus) 1 point
- Sensibilité aux Passages 2 points
- Maître d'Ombre * 4 points

* Créer des chemins entre Ombres proches

MAÎTRISE D'UN ÉLÉMENT

Elément:.....

- Résistance et perception 1 point
- Altération, créer, détruire 2 points
- Maître (invoc, métamorphose) 4 points

TRANSFERTS ET IMPLANTS

- Transfert de Qualité 5 point chaque
- Transfert de Pouvoir 10 points chaque

QUANTITÉ

- Unique x1
- Double x1.5
- Recensé x2
- Horde x3
- Répandu dans une Ombre x4
- Environnement trans-Ombre x5

Total des points de la feuille des Artéfacts: ____Points