

## Adapter Ambre à des joueurs débutants (2)

### Un exemple de groupe de personnages techniques

Fabien Hildwein – mai 2008

Voici la suite de l'aide de jeu pour adapter Ambre à des joueurs débutants. Il s'agit des différents personnages techniques que je vous propose pour la campagne **La course au trône** (que vous trouverez sur [ce blog](#)). S'ils sont tous d'égale puissance, certains sont plus riches de possibilités que d'autres, certains sont plus ou moins ardues à jouer à cause de potentialités difficiles à découvrir et à maîtriser. Les descriptions qui suivent devraient vous aider à mieux les comprendre et les faire jouer.

En dessous, vous trouverez les descriptions purement techniques ; pour les caractéristiques, le **gras** correspond à la valeur de la compétence (A pour Ambrien et C pour Chaosien), la valeur en dessous à la place du personnage dans la hiérarchie de sa génération pour cette même caractéristique.

Pour cette campagne, je vous propose que tous les personnages soient issus de la même Ombre, l'Ombre Terre, parce que les joueurs connaissent tous ce point de départ, parce qu'ainsi les personnages ont plus de chance de se connaître entre eux et parce que le personnage n° 8 aura ainsi plus de pertinence s'il est tiré.

#### N°1 Le duelliste

Ce personnage peut sembler simple à jouer. En effet, il est carré, compétent dans les domaines dont il a besoin (le physique et le Combat en particulier) et n'a pas énormément de pouvoirs à découvrir. Cependant sa position de premier en combat est difficile puisque plusieurs autres personnages peuvent raisonnablement le défier et sauront se défendre en cas de confrontation sur ce terrain.

#### N°2 La brute au grand cœur

Ce personnage est simple et agréable à jouer grâce à ses trois points de karma. De plus il est assez seul au sommet de sa Force. Il risque peu, il est puissant et sympathique : que du velours.

Sa masse est un héritage d'un de ses parents (à déterminer par le MJ, le personnage devra découvrir son identité). Au début de la campagne, elle est conservée à Ambre dans la chambre qu'on a préparée pour lui. Doubles dommages (2) ; Sens du danger (2) [la masse refusera d'être utilisée par quelqu'un d'autre que son légitime propriétaire] ; Polymorphie (1) [la masse peut se transformer en anneau et inversement à la demande].

#### N°3 Le marathonien

Difficile à jouer et à faire évoluer parce que les avantages de l'Endurance ne sont pas immédiatement évidents et parce que, bien qu'au sommet, il n'est pas seul dans ce domaine. Ce personnage pourra cependant assez bien s'en tirer en apprenant à utiliser correctement les Mots de Pouvoirs.

#### N°4 Le sorcier

Tout concentré en Psyché et en Sorcellerie, ce personnage a une voie toute tracée. Il devra la développer au maximum pour ne pas être pris de court dans d'autres domaines ou handicapé par son mauvais karma.

#### N°5 L'artiste d'Atout

Comme le précédent, il devra développer au maximum ses possibilités d'un Pouvoir pas très évident et les compléter avec la Conjuración. S'il s'y intéresse et le développe, son tatouage d'Atout peut lui ouvrir des portes d'une puissance incroyable.

Le personnage a toujours été marqué d'un tatouage, sans pour autant en connaître l'origine. Différents motifs et symboles sont inscrits dans sa peau, entourés de frises et de

motifs courbes. Il découvrira qu'il a en fait l'équivalent d'un jeu d'Atout implanté en lui. Tatouage (3 (?)) ; Jeu d'Atouts complets (2).

### N°6 Le prince du Chaos

Sans doute le personnage le plus riche en possibilité. Dans la campagne il pourra tout autant être un traître que l'agent de la paix avec les forces du Chaos. Son démon peut être particulièrement intéressant à jouer pour le MJ, pour accompagner ce personnage. C'est un personnage qui a toujours été auprès de lui pour le protéger et le diriger, éventuellement sous d'autres formes. Résistance aux armes à feu (2) ; Extra-dur (1) ; Formes variables (2) [une dizaine de formes : forme démoniaque, forme primale, formes de petits animaux et formes d'êtres humains]. J'utilise les règles d'objets magiques, manquant des règles pour la création des démons.

### N°7 Le challenger

Premier nulle part, deuxième en Combat, en Force et en Psyché, son Endurance est son seul véritable talon d'Achille. S'il est intelligent, il pourrait bien mettre tous les autres personnages à sa botte.

### N°8 Le prince métamorphe

Peut-être le personnage le plus dur à jouer, tant l'utilisation de la Métamorphose et celle de son Ombre Terre sont difficiles, en particulier avec sa Force chaotique. Mais s'il y arrive pleinement, il sera difficile à arrêter.

Le personnage a hérité de la très convoitée Ombre Terre. Là encore il devra découvrir qui et pourquoi lui a fait ce cadeau. Ombre du Royaume (2) [l'Ombre Terre est particulièrement appréciée des Ambriens] ; Contrôle du contenu (1) ; Contrôle du flux temporel (2).

N°	Joueur	Nom du personnage	C	F	E	P	Pouvoirs	Objet magique etc.	K
1			30 1	9 3	10 4	A 4	Marelle (50)		1
2			12 4	30 1	A 7	A 4	Marelle (50)	Masse (5)	3
3			10 5	A 4	30 1	A 4	Marelle (50) Mots de pouvoir (10)		0
4			A 7	A 4	6 5	30 1	Marelle (50) Sorcellerie (15)		-1
5			5 6	A 4	5 6	15 3	Atouts (40) Conjuration (20)	Tatouage d'Atout (5)	0
6			14 3	C 5	11 3	A 4	Logrus (45) Métamorphose (35)	Démon (5)	0
7			20 2	10 2	C 8	20 2	Marelle (50)		0
8			A 7	C 5	20 2	A 4	Marelle (50) Métamorphose (35)	Ombre: Terre (5)	0