

Conjuration d'artéfacts et créatures

1 point = 30 minutes de conjuration

Conjuration basée sur

- Un seul pouvoir 1
- Deux pouvoirs 2
- Plus de deux 4

Qualités

Vitalité

- Animale 1
- Doublée 2
- Énorme 4

Mouvement

- Mobile 1
- Rapide 2
- Vitesse d'un véhicule 4

Souffle

- Supérieur 1
- Ambrien 2
- Surnaturel 4

Agression

- Aptitude au combat 1
- Réflexes de combat 2
- Maîtrise du combat 4

Résistance aux dégâts

- Armes blanches 1
- Armes à feu 2
- Invulnérabilité 4

Dégâts

- Extra-dur 1
- Doubles dommages 2
- Dommages mortels 4

Intelligence et Communication

- Parole 1
- Instinct 2
- Intelligence limités 4

Capacités psychiques

- Sensibilité psychique 1
- Sens du danger 2
- Perception extrasensorielle 4

Défense psychique

- Résistance psychique 1
- Camouflage psychique 2
- Barrière mentale 4

Capacités

Mouvement et contrôle d'Ombre

- Pister en Ombre 1
- Chemin d'Ombre 2
- Recherche en Ombre 4
- Modeler la substance d'Ombre 1
- Modeler les habitants d'Ombre 2
- Modeler l'Ombre 4

Guérison

- Auto réparation 1
- Guérison 2
- Régénération 4

Polymorphie

- Variante de forme 1
- Formes variable 2
- Métamorphose limitée 4

Pouvoirs

Marelle

- Lien de la Marelle 1
- Energie de la Marelle 4

Logrus

- Lien du Logrus 1
- Energie du Logrus 4

Atouts

- Support d'Atouts 1
- Energie d'Atouts 4

Métamorphose

- Lien métamorphique 1
- Métamorphose de sang 4

Sortilèges

- Stockage d'un sort 1
- Stockage de sorts recensés (2 à 5 sorts) 2
- Stockage et lancement de sorts (6 à 10 sorts) 4
- Stockage d'un mot de pouvoir 1
- Stockage de mots de pouvoirs recensés (2 à 5) 2

Transfert et implants

- Transfert de Qualité 5
- Implant de Qualité 10
- Transfert de Pouvoir 10
- Implant de Pouvoir 15

Multiplicateur de quantité

- Unique x1
- Recensé x2
- Horde x3
- Répandu en Ombre x4
- Environnement trans-Ombre x5
- Omniprésent en Ombre x6

Coût total

Conjuration avancée d'artéfacts et créatures

1 point = 20 minutes de conjuration

Conjuration basée sur

- Un seul pouvoir 1
- Deux pouvoirs 2
- Plus de deux 4

Qualités

Vitalité

- Animale 1
- Doublée 2
- Énorme 4
- Stupéfiante 8

Mouvement

- Mobile 1
- Rapide 2
- Vitesse d'un véhicule 4
- Ultra rapide 8

Souffle

- Supérieur 1
- Ambrien 2
- Surnaturel 4
- Inépuisable 8

Agression

- Aptitude au combat 1
- Réflexes de combat 2
- Maîtrise du combat 4
- Suprématie au combat 8

Résistance aux dégâts

- Armes blanches 1
- Armes à feu 2
- Invulnérabilité 4
- Total invulnérabilité 8

Dégâts

- Extra-dur 1
- Doubles dommages 2
- Dommages mortels 4
- Dommages destructeurs 8

Intelligence et Communication

- Parole 1
- Instinct 2
- Intelligence limitée 4
- Intelligence développée 8

Capacités psychiques

- Sensibilité psychique 1
- Sens du danger 2
- Perception extrasensorielle 4
- Psyché exaltée 8

Défense psychique

- Résistance psychique 1
- Camouflage psychique 2
- Barrière mentale 4
- Mur psychique 8

(1) coûte -1 point si la conjuration est basée sur la Marelle ou le Logrus

Capacités

Mouvement et contrôle d'Ombre (1)

- Pister en Ombre 1
- Chemin d'Ombre 2
- Recherche en Ombre 4
- Modeler la substance d'Ombre 1
- Modeler les habitants d'Ombre 2
- Modeler l'Ombre 4

Guérison

- Auto réparation 1
- Guérison 2
- Régénération 4
- Régénération totale 8

Polymorphie

- Variante de forme 1
- Formes variable 2
- Métamorphose limitée 4
- Métamorphose complète 8

Pouvoirs

Marelle

- Lien de la Marelle 1
- Energie de la Marelle 4

Logrus

- Lien du Logrus 1
- Energie du Logrus 4

Atouts

- Support d'Atouts 1
- Energie d'Atouts 4

Métamorphose

- Lien métamorphique 1
- Métamorphose de sang 4

Sortilèges

- Stockage d'un sort 1
- Stockage de sorts recensés (2 à 5 sorts) 2
- Stockage et lancement de sorts (6 à 10 sorts) 4
- Sorcier 8
- Stockage d'un mot de pouvoir 1
- Stockage de mots de pouvoirs recensés (2 à 5) 2
- Maître des mots du pouvoir 4

Transfert et implants

- Transfert de Qualité 5
- Implant de Qualité 10
- Transfert de Pouvoir 10
- Implant de Pouvoir 15

Multiplicateur de quantité

- Unique x1
- Recensé x2
- Horde x3
- Répandu en Ombre x4
- Environnement trans-Ombre x5
- Omniprésent en Ombre x6

Coût total

Compulsion d'artéfacts et créatures

1 point = 25 minutes de conjuration

Conjuration basée sur

- Un seul pouvoir 1
- Deux pouvoirs 2
- Plus de deux 4

Qualités

Vitalité

- Animale 1
- Doublée 2
- Énorme 4

Mouvement

- Mobile 1
- Rapide 2
- Vitesse d'un véhicule 4

Souffle

- Supérieur 1
- Ambrien 2
- Surnaturel 4

Agression

- Aptitude au combat 1
- Réflexes de combat 2
- Maîtrise du combat 4

Résistance aux dégâts

- Armes blanches 1
- Armes à feu 2
- Invulnérabilité 4

Dégâts

- Extra-dur 1
- Doubles dommages 2
- Dommages mortels 4

Intelligence et Communication

- Parole 1
- Instinct 2
- Intelligence limités 4

Capacités psychiques

- Sensibilité psychique 1
- Sens du danger 2
- Perception extrasensorielle 4

Défense psychique

- Résistance psychique 1
- Camouflage psychique 2
- Barrière mentale 4

Capacités

Mouvement et contrôle d'Ombre

- Pister en Ombre 1
- Chemin d'Ombre 2
- Recherche en Ombre 4
- Modeler la substance d'Ombre 1
- Modeler les habitants d'Ombre 2
- Modeler l'Ombre 4

Guérison

- Auto réparation 1
- Guérison 2
- Régénération 4

Polymorphie

- Variante de forme 1
- Formes variable 2
- Métamorphose limitée 4

Pouvoirs

Marelle

- Lien de la Marelle 1
- Energie de la Marelle 4

Logrus

- Lien du Logrus 1
- Energie du Logrus 4

Atouts

- Support d'Atouts 1
- Energie d'Atouts 4

Métamorphose

- Lien métamorphique 1
- Métamorphose de sang 4

Sortilèges

- Stockage d'un sort 1
- Stockage de sorts recensés (2 à 5 sorts) 2
- Stockage et lancement de sorts (6 à 10 sorts) 4
- Stockage d'un mot de pouvoir 1
- Stockage de mots de pouvoirs recensés (2 à 5) 2

Compulsion

- Compulsion unique 1
- Compulsions recensées (2 à 5) 4
- Compulsions primales (6 à 10) 8

Transfert et implants

- Transfert de Qualité 5
- Implant de Qualité 10
- Transfert de Pouvoir 10
- Implant de Pouvoir 15

Multiplicateur de quantité

- Unique x1
- Recensé x2
- Horde x3
- Répandu en Ombre x4
- Environnement trans-Ombre x5
- Omniprésent en Ombre x6

Coût total

Conjuration démoniaque

Uniquement pour les seigneurs du Chaos | 1 point = 30 minutes de conjuration

Attributs

Psyché

- Ombrien -5
- Démoniaque 0
- Chaosien 5
- Exceptionnel --

Force

- Ombrien -5
- Démoniaque 0
- Chaosien 5
- Exceptionnel --

Endurance

- Ombrien -5
- Démoniaque 0
- Chaosien 5
- Exceptionnel --

Combat

- Ombrien -5
- Démoniaque 0
- Chaosien 5
- Exceptionnel --

Qualités démoniaques

Armures naturelles

- Aucune -2
- Os naturel -1
- Résistance aux armes blanches 0
- Résistance aux armes à feu 1
- Résistance aux armes énergétiques 2
- Invulnérabilité 4

Armes naturelles

- Organique -2
- Métallique -1
- Extra-dur 0
- Doubles dommages 1
- Dommages mortels 2
- Dommages destructeurs 4

Résistance à l'Ordre

- Aucune 0
- Sensibilité 1
- Temporaire 2
- Permanente 4

Pouvoirs démoniaques

Manipulation d'Ombre

- Aucune 0
- Sensibilité aux Ombres 1
- Choix d'Ombres 2
- Maîtrise d'Ombre 4
- Modification d'Ombre 8
- Evocation du Chaos 16

Métamorphose démoniaque

- Formes recensées 0
- Métamorphose limitée 1
- Métamorphose de sang 2
- Métamorphose démoniaque 4
- Métamorphose désincarnée 8
- Métamorphose dimensionnelle 16

Manipulation de la magie

- Aucune 0
- Intuition de la magie 1
- Manipulation de la magie 2
- Absorption de la magie 4
- Drain de magie 8
- Domination de la magie 16

Multiplicateur de quantité

- Unique x1
- Recensé x2
- Famille x3
- Race démoniaque x4

Multiplicateur d'asservissement

- Aucun x1
- Mission x2
- Pacte x3
- Servitude x4
- Dévotion x5
- A vie x6

Nom

Description

Pacte

Coût total

Ombre personnelle

Environnement

Source

- Marelle
- Logrus
- Atouts
- Magie (plan primal)

Technologie

- Animale (âge de pierre) 0
- Rudimentaire (protohistoire / écriture) 0
- Variée (Moyen-âge / métal) 0
- Évoluée (Renaissance / poudre) 1
- Industrielle (électricité) 1
- Moderne (électronique) 2
- Exaltée (Futuriste) 4

Magie

- Aucune 0
- Diffuse / secrète 1
- Concentrée 2
- Omniprésente 4

Flux temporel

- 1 heure de l'Ombre = _____ en Ambre
- Faible écart temporel 0
- Écart conséquent (plus de x5 heures) 1
- Écart important (minutes ou jours) 2
- Ecart magistral (secondes ou années) 4

Pouvoirs d'Ombre

Type d'Ombre

- Personnelle 1
- Royaume 2
- Plan primal 4

Contrôle sur l'Ombre

- Contenu 1
- Temps 2
- Destinée 4

Barrières

- Communications restreintes 1
- Accès restreint 2
- Gardiens 4

Résistances / Malleabilité

- Résistance à la Marelle 1
- Marelle facilitée 1
- Résistance au Logrus 1
- Logrus facilité 1
- Résistance à la magie 1
- Perméable à la magie 1
- Magie bloquée 2
- Brouillage d'Atouts 2
- Blocage d'Atouts 4

Nom

Description

Géographie / Environnement

Organisation / Société

Description des barrières

Coût total

Construct

Source du pouvoir

- Marelle
- Marelle brisée
- Logrus
- Atouts
- Métamorphose
- Magie / Conjuraison
- Texture d'Ombre
- Technologie d'Ombre
- Convergence d'Ombre (ombres innombrables obligatoirement)

Personnalité

Ombre à la source du construct

Ombre

- Coût (cf fiche création d'Ombre) —

Quantité

- Ombre unique x1
- Cercle d'Ombres x2
- Innombrables x4

Pouvoirs du construct

Ombre

- Coût (cf fiche création d'artéfact) —

Capacités de manifestation

- Inné x1
- Canal d'Ombre x2
- Branchement x4

Pouvoirs du construct

Psyché

- Ombrien -5
- Démoniaque 0
- Sensible 1
- Basée sur le pouvoir 2
- Exceptionnelle —

Description

Nom

Coût total