

Charles Amberville

2008-12-22 15:39:17

1. [Description](#)

1. [Apparence](#)

2. [Histoire](#)

1. [Magye](#)

Description

Apparence

Charles Amberville est un grand jeune homme âgé de vingt-et-un ans, au visage pâle et expressif, aux yeux rêveurs et aux cheveux châtain sombre. Il se vêt le plus souvent de riches atours à la pointe de la mode, mais qu'il fait réaliser dans des tissus aux couleurs quelque peu inhabituelles pour l'époque et pour les habitudes de la haute société londonienne (notamment en ce qui concerne ses redingotes violettes, ses chemises jaunes et ses hauts chapeaux).

Histoire

Charles est l'unique héritier de la riche famille Amberville, originaire de la région de Londres. Devenu orphelin à l'âge de cinq ans, suite à l'assassinat de ses parents par une créature mystérieuse, il a été pris en charge par Nasir Singh, le fidèle Sikh ayant accompagné son père peu de temps auparavant au retour des Indes; Nasir souvent se désespère de constater combien son jeune maître se dissipe malgré ses efforts pour le garder dans le droit chemin, et notamment en ce qui concerne sa consommation d'opium, qui a atteint des proportions inquiétantes. Charles ne se souvient pas vraiment de son Eveil, mais les capacités latentes révélées par ce dernier, et notamment son Arcane, sont sans doute ce qui lui a sauvé la vie; depuis ce temps-là, il semble de plus placé sous quelque étrange protection surnaturelle, qui lui a bien des fois évité de mal finir.

Charles est un être des plus excentriques, et ceci n'est pas dû qu'à son état de Mage. Il passe le plus clair de son temps à dilapider son argent — qu'il regagne ensuite au jeu ou dans des spéculations, pratique pour laquelle il se montre fort doué —, à fréquenter plusieurs clubs londoniens pas toujours des plus recommandables, ainsi qu'à lorgner du côté des rumeurs de sociétés secrètes. "Se mettre dans des situations impossibles" est pour ainsi dire une second nature chez lui. Son appartenance à la [Royal Challenge Society](#) lui vaut d'ailleurs de s'intéresser régulièrement à des lieux ou à des personnes plus ou moins douteux, dans le but de dévoiler l'un ou l'autre mystère qui lui permettrait de briller auprès de ses pairs.

Amberville demeure dans un grand hôtel particulier de Belgravia, où il a conservé nombre d'objets rapportés des Indes par son père, dont une statue noire à six bras qu'il déteste regarder, mais qu'il n'ose pas pas pour autant jeter. Il possède également une demeure à la campagne, dans laquelle plus personne ne se rend depuis qu'on a aperçu plusieurs fois, errant sur la lande, la silhouette d'une énorme bête rappelant quelque peu un grand chien.

Magye

Charles manipule principalement les forces de l'Entropie, mais il s'adonne également, bien qu'à un niveau moins élevé, aux arts de la Psyché et du Prime, ainsi qu'à la connaissance des Esprits. Il possède de plus un talent naturel et instinctif ayant trait au monde des Rêves.

Nom: Charles Amberville

Nature: Bon Vivant

Comportement: Opportuniste

Tradition: Orphelin

Concept: The Unspeakable Dandy

Cabale: ?

Date de naissance: 1859

Eveil: ?

Shadow Nexus

Charles Amberville

Cheveux: Noirs

Yeux: Bleu sombre

Nationalité: Britannique

Taille: 1m73

Poids: 71 kgs

Physique: Force 2, Dexterité 3, Vigueur 2

Social: Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 2

Mental: Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4

Talents: Athlétisme 3, Bagarre 2, Commandement 1, Connaissance de la rue 3, Conscience 1, Esquive (Fuite) 4, Expérience de la rue 3, Expression 1 (Cornemuse XD), Représentation (Ecosse) 1, Subterfuge 3, Vigilance 1

Compétences: Armes à feu 1, Armes de lancer 1, Equitation 1, Furtivité 2, Jeux d'argent 1, Mêlée 3

Connaissances: Cosmologie 1, Droit 1, Economie & Finance 2, Education & Etiquette 2, Enigmes 1, Erudition 1, Linguistique 3 (Français, Allemand, Espagnol, Gaélique écossais), Occultisme 3

Sphères: Entropie 3, Esprit 2, Prime 1, Psyché 1

Historiques: Allié 2 (Nasir), Arcane 1, Avatar 1, Contacts 3, Ressources 5, Rêve 2

Vertus: Conscience 4, Maîtrise de soi 3, Courage 3

Arete: 3

Volonté: 6

Humanité: 7

Atouts: Ange Gardien (6)

Handicaps: Dépendance à l'opium (3), Infaillibilité illusoire (1), Dans les nuages (3)

Armes:

British Bulldog 11 mm: Diff. 6, Dgt. 5L, Port. 15, CdT RDA, Charg. 5, Diss. P

Canne: Diff. 5, Dgt. F+2C, Diss. A