

NOM : OMBRE-VIVÉ		
RACE : Humain	NATIONALITÉ : Gd-Foire	
DISCIPLINE : Troubadour	CERCLE : 4	
OCCUPATION : Chef de gang (<i>Throal : the dwarf kingdom p144</i>)		
DESCRIPTION PHYSIQUE / LOOK VESTIMENTAIRE : 23ans. Taille moyenne, silhouette athlétique, brun aux cheveux mi-long, physique agréable et regard bleu perçant. Vêtu en général à la dernière mode Throalique en public mais de manière très discrète en mission.		
ROLEPLAY / MANIÈRES : Orgueilleux, méfiant et très prudent. Essaye de passer pour une personne « d'esprit » lorsqu'il est en bonne compagnie.		

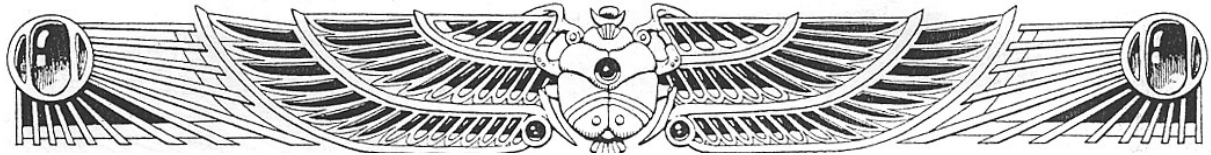
HISTOIRE/ DESCRIPTION GÉNÉRALE : Ombre-Vive a rapidement atteint les rênes du pouvoir « non-officiel » de Grand Foire. Très intelligent, il aime à paraître pour un marchand légitime. Confronté avec des « clients » récalcitrants, il aime jouer avec eux en déguisant ses menaces avec de subtiles phrases. Contrairement aux *Buundavim* qui travaillent pour lui, il se comporte dans Grand Foire comme si c'était SA ville. Son goût pour l'ironie est très prononcé : Il est un ardent supporter du magistrat Clystone et de sa politique de taxation à outrance car cela lui permet d'être à sa place de chef de gang grâce à cela. S'il arrivait que Clystone soit remplacé, il pourrait devenir la cible n°1 de la milice locale. Son plus grand cauchemar est l'annexion de Grand Foire par Throal ; d'ailleurs ses *Buundavim* ont plusieurs fois battus des partisans qui manifestaient trop publiquement leur support à l'union à Throal. L'image d'Ombre-vive comme d'un voleur sympathique est souvent prise en défaut par son orgueil et par sa grande vulnérabilité à la critique. Il donne souvent des ordres pour agresser des personnes qui l'auraient trop violemment critiqué. En plus de sa vanité, sa seconde faille est son passé d'ancien esclave chez les Thérans. Il a d'ailleurs tué de ses mains des personnes qui lui avaient parlé de ce fait.

Ombre-Vive a déjà investi dans de nombreuses opérations de transport illégales pour le marché noir, il possède les meilleures cachettes pour la contrebande en ville. Il aime le pouvoir et l'argent (dans l'ordre). Le statuquo de Grand Foire lui convient parfaitement et il est déterminé à faire durer cette atmosphère de corruption. Bien que ses *Buundavim* ne devraient pas poser de problèmes à des adeptes novices, il a les moyens de s'offrir des adeptes de haut cercle pour régler tout problèmes pouvant venir des Pjs si ceux-ci interfèrent avec ses plans.

AMIS/ALLIÉS : Kashkaî (son bras droit)	ENNEMIS : Hamivar, Pavlak Grosse-Gorge, T'shlea V'omponian, les forces de l'ordre
---	--

CÉ QU' LES PJS SAVENT : Chef de la pègre la plus importante de Grand Foire. Très dangereux et peut être sans pitié pour ses adversaires. Employeur potentiel pour les adeptes.





RACE : HUMAIN

DISCIPLINE : TROUBADOUR

CERCLE : 4

DEX : 8 PER : 6

DÉFENSE PHYSIQUE 17

PROTECTION PHYSIQUE 5

FOR : 4 VOL : 6

DÉFENSE MAGIQUE 15

PROTECTION MYSTIQUE 3

END : 6 CHA : 8

DÉFENSE SOCIALE 18

PTS VIE 59

MAGIE DU SANG 4 AUTRES ()

SEUIL INCONSCIENCE 47

DÉGÂTS :

SEUIL BLESSURE GRAVE 9

BLESSURES GRAVES : 0000000000 -> MALUS - NIV.

SEUIL RUPTURE TRAME 1

JETS RÉCUPÉRATION 2 NIV. RÉCUPÉRATION 6

ATTAQUE 1 (épée fine) : 14 DÉGÂTS : 14 NOTES : forgée +5

ATTAQUE 2 (dague de jet) : 13 DÉGÂTS : 8 NOTES : forgée +2

ATTAQUE 3 () : ___ DÉGÂTS : ___ NOTES : _____

TALENTS / COMPÉTENCES

NOM	RANG	NIV
Déguisement	5	12
Chant d'émotion	5	13
1 ^{ère} impression	5	13
Imitation	/	10
Histoire des objets	4	11
Glossolie	4	10
Empathie	4	12
Sarcasmes	5	13
Tissage	5	13

NOM	RANG	NIV
Polyvalence	4	:
- Déplacement silencieux	4	12
- Attaque surprise	4	12
Comédie	6	14
Connaissance (Gd Foire)	4	10
Connaissance (Throal)	3	9
Distraction	3	11
Marchandage	5	13
Lire/Ecrire langue	5	11

OBJETS MAGIQUES

NOM	EFFET
Broche	(+2def mag/soc)
Bottes	(+3def phy,+1escalade)

CHARMES DE SANG

NOM	EFFET
Absorption des coups	(12pts)
Galets de sang	(protection 5/3)
Œil de vision nocturne	

PIÈLES

NOM	EFFET
2 Potions de soins	(+8 recup, -1B.G.)
Antidote de Kélia	

MATÉRIEL DIVERS :

KARMA TOTAL : _____ KARMA UTILISÉ : 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 NIVEAU KARMA : _____ 0000 0000 0000 0000 0000 0000

NOTES :

Accompagné par son bras droit Kashkaï et par au moins 3 gardes du corps (2 adeptes guerrier C4, 1 adepte élementaliste C3)
 Architrème de Groupe formé avec Kashkaï (3 filaments tissés -> +4def soc, +3def phy, +4def mag)

