


NOM : CLYSTONE	
RACE : Humain	NATIONALITÉ : Gd-Foire
DISCIPLINE : Illusionniste	CERCLE : 6
OCCUPATION : Magistrat/Maire (<i>Throal : the dwarf kingdom p142 et Barsaive p143</i>)	
DESCRIPTION PHYSIQUE / LOOK VESTIMENTAIRE : 31ans. Taille moyenne, silhouette moyenne, brun aux cheveux mi-long, physique sympathique. Vêtu en général de manière ostentatoire, il est fier en public de montrer qu'il fait partie des dirigeants de Grand Foire. En privé, il s'habille simplement mais avec goût.	
ROLEPLAY / MANIÈS : Réfléchis toujours avant d'agir. Prudent. Ne souris que rarement. Tendance progressive à la paranoïa.	

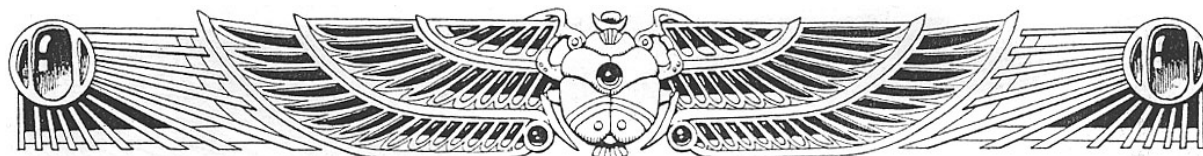


HISTOIRE/ DESCRIPTION GÉNÉRALE : L'illusionniste sympathique et joyeux qui a parcouru Grand Foire ces dernières années a subi une terrible transformation ces dernières années. A l'accession au poste de Premier Magistrat, Clystone s'est rendu compte des problèmes qui l'attendaient. A l'origine, il a été mandaté par le Conseil des marchands car ils croyaient qu'il serait un homme malléable à souhait. Clystone sait que les marchands veulent des choses contradictoires (l'ordre et une cité prospère sans aucune taxe) et il a rapidement compris l'importance de l'argent à Grand Foire. Il a passé ses deux premières années de Magistrat à essayer de régler les problèmes dans son bureau de « Maire » jusqu'à ce qu'il décide de prendre le problème en face et de lancer son plan de taxation municipale. Puis lorsqu'il s'est aperçu que tous les marchands essayent de s'esquiver et de frauder, Clystone commença à craquer : la lutte avec les marchands fraudeurs se durcit et sa tactique devint de plus en plus « brutale » et dictatoriale. Il donna des pouvoirs accrus à ses collecteurs de taxe et ferma les yeux sur les abus qui en découlèrent. Nul doute qu'il se complait de plus en plus dans son rôle de tyran. Il tient Grand Foire par la force et d'une main de fer. Son pouvoir réside dans sa garde personnelle d'une centaine d'hommes qui ne rendent compte qu'à sa personne et qui se trouve en marge de la milice officielle. On peut presque dire qu'il est devenu un chef de gang mais avec une once d'officialisation. D'un point de vu personnel Clystone est heureux comme jamais même si sa fonction le fatigue : le pouvoir lui plaît (femmes, flatteries à outrance, puissance sociale...etc). Il aime être un tyran et se sent profondément libéré. La seule chose qu'il craint est une action de Throal. Il sait que le royaume des nains annexerait en une minute sa ville si elle venait à tomber dans le chaos et générerait les importations du royaume. Aussi cherche-t-il à maintenir la contrebande et le marché noir à un niveau acceptable. Il veut aussi par-dessus tout rester comme un maire légitime pour les observateurs extérieurs. Toute personne ayant des relations avec Throal doit être laissé tranquille selon ses propres instructions...	
--	--

AMIS/ALLIÉS : --	ENNEMIS : Le Conseil des marchands (notamment Taliel), une partie de la pègre de Grand Foire
-------------------------	---

CÉ QU' LES PJS SAVENT : Chef légitime de Grand Foire. A grandement durci sa politique depuis quelques temps. Sa garde personnelle est dangereuse. Employeur potentiel pour les adeptes.
--





RACE : HUMAIN

DISCIPLINE : ILLUSIONNISTE

CERCLE : 6

DEX :	6	PER :	8	DÉFENSE PHYSIQUE	10	PROTECTION PHYSIQUE	3
FOR :	4	VOL :	7	DÉFENSE MAGIQUE	13	PROTECTION MYSTIQUE	2
END :	6	CHA :	6	DÉFENSE SOCIALE	12		

PTS VIE	51	MAGIE DU SANG	5	AUTRES ()
SEUIL INCONSCIENCE	37	DÉGÂTS :			
SEUIL BLESSURE GRAVE	8	BLESSURES GRAVES :	0000000000	→ MALUS -	NIV.
SEUIL RUPTURE TRAME	2	JETS RÉCUPÉRATION	2	NIV. RÉCUPÉRATION	6

ATTAQUE 1 (dague) :	09	DÉGÂTS :	8	NOTES :	forgée +2
ATTAQUE 2 () :		DÉGÂTS :		NOTES :	
ATTAQUE 3 () :		DÉGÂTS :		NOTES :	

TALENTS / COMPÉTENCES

NOM	RANG	NIV	NOM	RANG	NIV
Incantation 7/15			Polyvalence 4 :		
Tissage 7/15			- 1 ^{ère} impression 4/10		
Matrice : 7-6-6-5			- Sang froid 4/11		
Métamorphose 6/12			Marchandage 6/12		
Glossolalie 4/12			Connaissance (Politique) 5/13		
Faux semblants 6/14			Connaissance (Grand Foire) 4/12		
Glamour 5/12			Connaissance (Magie) 2/10		
Détermination 6/13			Comédie 5/11		
Métamatrice 6					
Escamotage 3/11					

OBJETS MAGIQUES

NOM	EFFET
Bâton de sorts (2 matrices supplémentaires)	niv3
Bracelets (+2 def mag et phy)	
Broche (+1CHA, +2 def soc)	
Robe (+1incant, protect myst +2)	

CHARMES DE SANG

NOM	EFFET
Absorption des coups (12pts)	
Sort de la dernière chance (+6 incant. ou détermin.)	

PIÈLES

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

MATÉRIEL DIVERS :

KARMA TOTAL : _____ KARMA UTILISÉ : 00000 00000 00000 00000 00000 00000
NIVEAU KARMA : _____ 00000 00000 00000 00000 00000 00000

