

Personnage : **Khin Durval**

Race : Humain



Classes(s) : Paladin

Niveau(x) : 6

Alignement : LB

Dieu : Heironeous

Sexe : M

Age : 19

Taille (jeu) : M

Taille (m.) : 1m88

Poids : 83kg

Cheveux : Châtains

Yeux : Verts

Bras d'arme : Droit

Points d'expérience : 18 000

Niveau suivant : 21 000

CARACTERISTIQUES			
Carac.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b>	14	<b>+2</b>	
<b>CON</b>	13	<b>+1</b>	
<b>DEX</b>	10	<b>0</b>	
<b>INT</b>	12	<b>+1</b>	
<b>SAG</b>	14	<b>+2</b>	
<b>CHA</b>	19	<b>+4</b>	

JETS DE SAUVEGARDE						
JS	Tot.	Base	Mod.	Mag.	Divers	
<b>Vigueur</b>	<b>+10</b>	+5	+5			
<b>Réflexes</b>	<b>+6</b>	+2	+4			
<b>Volonté</b>	<b>+8</b>	+2	+6			
Modificateurs conditionnels						

POINTS DE VIE			
Total	PV temp.	Actuel	Dommages étourdissant
<b>49</b>			
Courants			
INITIATIVE			
Total	Dex	Don	Magie
<b>0</b>	0		

CLASSE D'ARMURE						
Total	DEX	Arm.	Bouc.	Div.	Mag.	Taille
<b>19</b>	0	6	2		1	
CA surpris		19	CA contact		11	
CA sans armure					13	
CA sans bouclier					17	

ARMURES ET PROTECTIONS						
Désignation	Bonus	DEX Max	Malus	échec sort	Vit.	Poids
Cuirasse +1	+6	+3	-3	25%	6	15
Rondache +1 (acier)	+2	-	0	5%	-	3
Maîtrise	● Armure légère ● Armure moyenne ● Armure lourde ● Bouclier					

COMBAT						
Bonus de base à l'attaque			+6/+1			
Type	Total	Base	Carac.	Taille	Mag.	Divers
CC	<b>+8/+3</b>	+6/+1	+2			
CD	<b>+6/+1</b>	+6/+1	0			

MAITRISE D'ARMES	
Maîtrise	Armes courantes, Armes de guerre, Epée bâtarde
Spécialisation	

ARMES								
Arme	Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids	Pouvoirs magiques
Epée bâtarde +1 loyale	+9 / +4	1d10+3	19-20/x2	-	M	T	5 kg	Arme +1 – Loyale

PARTICULARITES DE CLASSE ET DE RACE
Renvoi des morts-vivants
Guérison des maladies (2 fois par semaine)
Châtiment du mal
Aura de bravoure
Santé divine
Imposition des mains
Grâce divine
Détection du mal

TALENTS	
Maîtrise arme exotique : épée bâtarde	Science du désarmement
Expertise du combat	Science du Croc-en-jambe

LANGUES
Commun

POIDS TRANSPORTABLE	
Poids transportable maximum	87.5
Lever au dessus de la tête (Pt max x1)	87.5
Lever du sol (Pt max x2)	175
Pousser/Tirer (Pt max x5)	437.5

ENCOMBREMENT ET DEPLACEMENT					
Encombrement	Vitesse dépl.	Poids transp.	DEX Max.	Pénalité	Course
Léger	<b>6</b>	<b>29</b>	-	-	-
Médium	4.5	58	+3	-3	
Lourd	4.5	87.5	+1	-6	

VALEURS ET MONNAIES DIVERSES				
Monnaies		Gemmes et bijoux		Divers
67	PO			
	PA			
	PC			

COMPETENCES											
Compétence	Total	Base	Mod.	Divers	Carac.	Compétence	Total	Base	Mod.	Divers	Carac.
○ Acrobatie			0	-3	DEX	● Equitation	+6	6	0		DEX
○ Alchimie*			+1		INT	○ Escalade			+2	-3	FOR
● Artisanat			+1		INT	○ Estimation			+1		INT
● Artisanat			+1		INT	○ Evasion			0	-3	DEX
○ Bluff			+3	+2	CHA	○ Fouille			+1		INT
● Concentration	+7	6	+1		CON	○ Intimidation			+3	+2	CHA
● Connaissance* (religion)	+10	9	+1		INT	○ Langage secret*			+2		SAG
○ Connaissance* (nature)			+1		INT	○ Maîtrise des cordes			0		DEX
● Connaissance* (noblesse)	+4	3	+1		INT	○ Natation			+2		FOR
○ Connaissance* (guerre)			+1		INT	○ Perception auditive			+2		SAG
○ Connaissance* (histoire)			+1		INT	● Premiers secours	+5	3	+2		SAG
○ Contrefaçon			+1		INT	● Profession*			+2		SAG
○ Crochetage*			0		DEX	● Profession*			+2		SAG
○ Déguisement			+3	+2	CHA	○ Psychologie			+2		SAG
○ Déplacement silencieux			0	-3	DEX	○ Renseignements			+3	+2	CHA
○ Désamorçage / Sabot.*			+1		INT	○ Représentation			+3	+2	CHA
○ Détection			+2		SAG	○ Saut			+2	-3	FOR
● Diplomatie	+14	9	+3	+2	CHA	○ Sens de l'orientation*			+2		SAG
○ Discrétion			0	-3	DEX	○ Sens de la nature			+2		SAG
● Dressage*			+3	+2	CHA	○ Vol à la tire			0	-3	DEX
○ Equilibre			0	-3	DEX						

\* Utilisable uniquement avec entraînement
 Rang max CC = niveau perso + 3 ; Rang max CAC = (niveau perso + 3)) / 2

EQUIPEMENT								
SAC A DOS			PORTES			CARQUOIS		
Objet	Qté	Poids	Objet	Qté	Poids	Type flèche	Nombre	Poids
			Chevalière de la famille Durval	1	-			
			Cape de Charisme +2	1	0.25			
			Amulette d’alignement Indétectable	1	-			
			Anneau de protection +1	1	-	CEINTURE		
						Objet		Poids
						Flasque d’eau bénite		0.75
						Flasque d’eau bénite		0.75
						Symbole sacré, argent		0.5
						RATIONS		
						(jours)		
DIVERS			FONTES MONTURE			DIVERS MONTURE		
Objet	Localisation	Pds	Objet	Qté	Poids	Objet		Poids
Poids total transporté		25.25 kg						

COMPETENCES DE MAGIE										
Niveau du sort	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Max Sorts connus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Sorts lancés par jour	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Sorts supplémentaires (carac.)	-	1	1	1	1	-	-	-	-	-
DD du Jet de Sauvegarde	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

[illegible]

Ceci sont vos sorts mémorisés. Lors de la préparation des sorts, vous avez accès à tous les sorts niveau 1 de Paladin (Cf. Manuel des Joueurs).

*Longue : 120m+12m/niv*



## Khin Durval, le Paladin



## **HISTORIQUE**

Vous êtes issu d'une des familles les plus influentes de la Ville Libre de Gohacci. Tous les membres du Clan Durval occupent de hautes fonctions administratives. Votre père est actuellement un des six Haut-Sénateurs du Parlement Gohaccien et le représentant gohaccien au conseil de la Ligne Mercantile Côtière.

Vous avez connu une enfance privilégiée dans la Villa de vos parents, dans le Quartier Administratif. Vous avez très tôt appris le maniement de l'épée et vous êtes passionné pour les récits épiques. En grandissant, vous avez commencé à mépriser votre père dont la profession, faite de compromissions, cadrait peu avec votre droiture d'esprit.

C'est en opposition avec tout le clan Durval que vous avez rejoint la Fraternité Sainte à l'âge de 12 ans. Là-bas, vous n'avez bénéficié d'aucune faveur pour votre rang. Vous y avez débuté comme garçon d'écurie. c'est dans cette période que vous avez rencontré votre future sœur d'arme, Sofi-Ann. Vous ne vous êtes plus jamais quittés et avez continué votre parcours initiatique ensemble.

De garçons d'écurie, vous êtes passés écuyers. Vous avez vite été repérés pour votre courage et votre loyauté. Puis vous avez été nommé Paladins, il y a maintenant un an. Vos supérieurs ont de l'estime pour vous, vous êtes promis à une belle carrière dans la Fraternité.

## **DERNIERS EVENEMENTS**

La nouvelle de l'assassinat du Saint Chevalier Justice à fait bouillir votre cœur de rage. Le Dard & l'Epine doit payer cette abomination.

Après avoir délibéré avec les Saints Chevaliers survivants toute la journée et toute la nuit, le Grand Prieur To Ille Ssen s'est adressé à l'ensemble de la Fraternité. Montrant une fois encore ses grands talents d'orateur, le Commandeur a su rassembler tous les paladins dans une même envie de justice.

Le meurtre sera puni selon la loi d'Heironeous. A l'issue de l'assemblée, vous avez été nommé pour rejoindre une des nombreuses équipes d'enquêteurs formées.

## **CE QUE VOUS SAVEZ**

### **La Ligne Mercantile Côtière**



C'est l'alliance marchande et militaire dont fait partie Gohacci. La Ligne regroupe huit villes, et les politiciens ne cessent de vous répéter qu'il s'agit de la plus grande puissance du continent. La Ligne est dirigée par un conseil où est représentée chaque ville membre. En tant que Haut-Sénateur du parlement gohaccien, votre père en fait partie. Le Conseil de la Ligne siège au Colysée, le plus ancien bâtiment de la cité.

### **La Cité d'Astoribo**

Astoribo est une cité bâtie sur une passe des Monts de Pourpre. Jadis prospère, elle est devenue au fil des années une ville en déclin. Le peuple y est très pauvre, car depuis la création de la Ligne, les pillards se sont rabattus sur ces voies commerçantes.

Vous pensez que les dirigeants astoribans entretiennent la haine du peuple pour les habitants des Villes Libres de la Ligne.

### **Le Parlement**

Le Parlement regroupe 83 sénateurs, chiffre symbolisant les 83 Grands Bâisseurs de Gohacci, et gouverne Gohacci. Parmi eux, six sont nommés Hauts-Sénateurs et représentent l'autorité suprême, votre père est un de ceux-là.

Le Parlement siège au Colysée.

## La Fraternité Sainte



La Fraternité Sainte est votre confrérie de Paladins, très présente dans cette partie du Continent, dont la Cité-Mère n'est autre que Gohacci et le majestueux Palais central.

Le commandeur actuel de la Confrérie est le Grand Prieur To Ille Ssen. Sous ses ordres directs se trouvent les 4 figures maîtresses de l'Ordre : les Saints-Chevaliers. Chacun a renoncé à son nom pour porter celui de la vertu qu'il incarne. Ainsi, il y a :

Le Saint-Chevalier Justice

Le Saint-Chevalier Fraternité

Le Saint-Chevalier Honneur

Le Saint-Chevalier Piété

En dessous dans la hiérarchie, les Paladins sont organisés en Frères d'armes. Chacun doit respect et loyauté à son frère d'arme (les Saints-Chevaliers ne sont plus tenus à cet engagement lorsqu'ils sont sacrés mais il y a généralement des restes).

De plus le frère d'arme a un rôle essentiel dans le Jugement de Foi, le plus grand acte de piété que puisse accomplir un chevalier de la Fraternité Sainte.

Au commencement de ce rituel, le frère d'arme absorbe des drogues puissantes qui altèrent sa volonté et le rend berserk. Une épée lui est remise et le paladin testant sa foi se présente désarmé devant son frère d'arme et sans armure. Sa foi doit alors garder éveillée la raison de son compagnon.

Tout paladin qui réussit son premier Jugement de Foi reçoit le titre honorifique de « Frère Prêcheur ».

A la base de la Hiérarchie, on trouve les Ecuyers, prétendants Paladins.

## Le Dard & l'Epine



Il y a peu, une nouvelle organisation s'est fait connaître à Gohacci en perpétuant des séries de meurtres barbares. En quelques nuits, des spadassins non identifiés ont transformé les canaux des Taudis en mares sanglantes, laissant derrière eux leur sinistre symbole.

Il fallut attendre plusieurs jours avant qu'un nom ne circule : le Dard & l'Epine. Le Dard & l'Epine se présente elle-même comme une organisation libre. Ses membres sont des fous sanguinaires dénués de raison.

Si on la suspecte d'être une secte démoniaque, les motivations du Dard & l'Epine restent un mystère complet.

## PSYCHOLOGIE

On pourrait vous croire arrogant, mais, en réalité vous adorez mettre les choses en ordre et pensez pouvoir faire mieux que quiconque en ce domaine. Vous détestez tous ce qui a trait à la politique, milieu que vous jugez corrompu.

## PRELUDE

Sous le commandement de frère Cérana et accompagné par trois autres jeunes paladins, vous êtes d'abord allé prospecter dans les tavernes de l'Avenue Bleue à la recherche d'informations. Frère Cérana y a entendu parler d'un homme des Taudis qui pourrait peut-être savoir de choses. Il ne vous en a pas dit plus et vous a tous entraînés vers les Taudis du Sud-Est.

La nuit vient juste de tomber et vous progressez dans un des nombreux canaux sombres lorsque Cérana tombe, raide mort, victime d'une flèche à l'empennage noir. C'est alors que la panique s'empare de vos compagnons, moins expérimentés que vous. L'un s'empresse de relever Cérana et est frappé par deux flèches en pleine poitrine.

Puis, c'est votre tour. Une flèche siffle sur votre gauche, déchirant votre manche au niveau d'un défaut de votre armure, et vous inflige une méchante entaille sur le bras. Tout se met à tourner autour de vous. Vous perdez l'équilibre et vous effondrez derrière un tas de caisses.