|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fiche de personnage de « Lyria De la Haute-Cour »** | | | | |
| **Race** | Humain, Chondathienne | | |  |
| **Age** | 21 ans en 1373 CV | | |
| **Date de Naissance** | 4eme Jour de Kythorn en l’an 1327 du Calendrier du Cormyr  L’Année du Dragon  (1352 CV) | | |
| **Taille** | 1.71 m | | |
| **Poids** | 67 kg | | |
| **Niveau** | 1 | | |
| **Expérience** | 0 | | |
| **Classe** | Paladin de Helm 1 | | |
| **Alignement** | Loyale / Bonne | | | **« *Je défendrai ma patrie jusqu’à la mort. Pour le Cormyr !* »** |
| **Divinité** | Helm (tutélaire) et Sunie (En souvenir de Ashen) | | |
| **Guilde** | Aucune (Aspirante Chevaleresse du Dragon Pourpre) | | |
| **Force** | 16**(+3)** | **Intelligence** | 14 **(+2)** | |
| **Dextérité** | 12 **(+1)** | **Sagesse** | 12 **(+1)** | |
| **Constitution** | 14 **(+2)** | **Charisme** | 15 **(+2)** | |
| **Compétences** | Nombre de points de compétence par niveau de paladin : (2+2)+1= 5  Total : 5  **Compétences de classe Paladin :** (\*=innées)  • Artisanat (Autre)\* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = **+2**  • Concentration\* : 0(Degré) + 2(modif. CON) = **+2**  • Connaissances (Noblesse) : 1(Degré) + 2(modif. INT) + 3 (Compétence de classe) = **+6**  • Diplomatie\* : 1(Degré) + 2(modif. CHA) + 3 (Compétence de classe) = **+6**  • Equitation\* : 1 (Degré) + 1(modif. DEX) + 3 (Compétence de classe) = **+5**  • Premier secours\* : 0(Degré) + 1(modif. SAG) = **+1**  • Psychologie\* : 0(Degré) + 1(modif. SAG) = **+1**  **Compétences hors-classe :** (\*=innées)  • Acrobaties\* : 0(Degré) + 1(modif. DEX) – 5 (Crevice) – 2 (bouclier) = **-6**  • Bluff\* : 0 (Degré) + 2(modif. CHA) = **+2**  • Connaissances (Folklore du Cormyr) : 1(Degré) + 2(modif. INT) = **+3**  • Déguisement\* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2**  • Discrétion\* : 0(Degré) + 1(modif. DEX) – 5 (Crevice) – 2 (bouclier) = **-6**  • Estimation\* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = **+2**  • Escalade\* : 0 (Degré) + 3(modif. FOR) – 5 (Crevice) – 2 (bouclier) = **-4**  • Évasion\* : 0(Degré) + 1(modif. DEX) – 5 (Crevice) – 2 (bouclier) = **-6**  • Fouille\* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = **+2**  • Intimidation\* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) +2 = +2  • Natation\* : 0 (Degré) + 3(modif. FOR) – 10 (Crevice) – 4 (bouclier) = **-11**  • Perception \* : 1(Degré) + 1(modif. SAG) = **+2**  • Représentation\* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2**  • Survie\* : 0(Degré) + 1(modif. SAG) = **+1** | | | |
| **Dons et capacités spéciales** | • Cavalier Émérite  • Attaque en puissance | | | |
| **Langues** | Chondathan, Commun, Elfique, Damarien | | | |
| **Caractéristiques Raciales** | • Taille M, aucun bonus ou malus.  • Vitesse de déplacement de base au sol : 9 mètres.  • Don supplémentaire au 1er niveau.  • 4 points de compétences supplémentaires au 1er niveau et 1 à chaque niveau suivant | | | |
| **Caractéristiques de Classe** | • Armes et armures (Paladin). Lyria est formée à l’utilisation de toutes les armes courantes et de guerre, à toutes les armures et à tous les boucliers (excluant le pavois et les boucliers exotiques)  • Aura de Bien (Ext). Un paladin génère une puissante aura de Bien (voir le sort détection du Mal), égale à son niveau de paladin et identique à l’aura d’un prêtre d’un dieu d’alignement bon.  • Châtiment du Mal. Une fois par jour, un paladin peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (s’il en a un) au jet d’attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de paladin. Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n’est pas d’alignement mauvais, le châtiment n’a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.  Détection du Mal (Mag). Un paladin peut utiliser à volonté détection du Mal, comme un pouvoir magique reproduisant les effets du sort. | | | |
| **Jets de Sauvegarde** | • Vigueur : 2(Base) + 2(modif.CON) = +4  • Réflexes : 0(Base) + 2 (modif.DEX) = +2  • Volonté : 0(Base) + 0(modif.SAG) = +0 | | | |
| **Caractéristiques en Combat** | • Initiative : +1(modif.DEX) = **+1**  • BBA : **+1**  • Epée longue (Pourfendeuse) : +4 corps à corps, 1d8+3/19-20/x2  • Dague : +4 corps à corps +2 Distance, 1d4+3/19-20/x2  • Lance (Vaillante) : +4 corps à corps +2 distance, 1d8+4/x3  • CA : 10 (base) + 1 (modif.DEX) + 6 (Crevice de maître) + 2 (Écu d’acier) = **19**  Contact : 10 (Base) + 1 (modif.DEX) = **11**  Pris au dépourvu : 10 (base) + 6 (Crevice de maître) + 2 (Écu d’acier) = **18**  • Dés de vie : d10 [Pal] ; Points de vie : **12** = 10 (Pal 1) +2(modif.CON) | | | |
| **Inventaire** | • Vêtements portés : (poids total : 0.75 kg)   * Tenue de voyage composée d’une tunique de coton blanche et rouge et de chausses noires : Poids nul tant que porté, 2.5 kg si retiré et prix nul (tenue de départ) * Chevalière d’acier aux armoiries de la Maison De la Haute-Cour : Poids négligeable et prix de 5 lions d’or * Bottes en cuir clouté : Poids 0.75 kg et prix de 2 lions d’or * Symbole sacré de Helm fait de bois : Poids négligeable et prix de 1 lion d’or   • Armes, armure : (poids total : 31.5 kg)   * Vaillante (Lance) : Poids 3 kg et Prix 2 lions d’or * Pourfendeuse (Épée longue) : Poids 2 kg et prix 15 lions d’or * Fourreau de Pourfendeuse : Poids 1 kg et prix de 3 lions d’or et 5 faucons d’argent * Dague : Poids 0.5 kg et prix 2 lions d’or * Crevice de maître (Équipement Régional) : Poids 17.5 kg et valeur de 400 lions d’or * Heaume d’acier : Poids négligeable et prix de 15 lions d’or * Écu d’acier orné du Griffon d’Argent sur fond gueules (rouge) : Poids 7.5 kg et prix 20 lions d’or (écu) et 50 lions d’or (Blason)   • Sac à dos en cuir bouilli : Poids total : 10 kg (poids à vide : 1kg) (Prix du sac : 2 po)   * Outre pleine : Poids 2 kg et prix de 1 lion d’or * 5x Rations de survie : Poids 5 x 0.5 kg (2.5 kg) et 5 x 5 faucons d’argent (2 lions d’or et 5 faucons d’argent) * Paillasse : Poids 2.5 kg et prix de 1 faucon d’argent * Pierre à aiguiser : Poids 0.5 kg et prix de 2 pouces de cuivre * Bliaud de soie rouge : Poids négligeable (Non-mentionné sur le site) et prix de 8 faucons d’argent * Journal de voyage (Cahier de bord) : Poids 1.5 kg et prix 15 lions d’or * Fiole d’encre : Poids négligeable et prix 8 lions d’or * Plume d’écriture : Poids négligeable et prix 1 faucon d’argent   • Ceinture : : Poids total : 0.25 kg   * Cor d’alarme : Poids 0.25 kg et prix de 1 lion d’or | | | |
|  | Trésor : 0 PP, 3 PO, 9 PA, 8 PC. Poids : 0.21 kg (nb de pièces x 0,01kg) | | | |
| **Charge** | • Poids transportable : léger Jusqu’à 38 Kg, intermédiaire 38-76.5 Kg, lourd 76.5-115 Kg.  • Poids transporté : 42.5 kg, sans sac : 32.5 kg.  • Encombrement : Lourd (armure) ; sans sac : lourd (armure)  [Intermédiaire : (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d’armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; Lourd : (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d’armure : -6, VD 6m, Course VDx3)]. | | | |

**Description physique**

Grande, belle et gracieuse sont trois mots désignant bien Lyria. Son visage aux traits fins est doucement encadré de cheveux soyeux et lisses bruns pâles coupés aux épaules. Elle porte fréquemment une tunique de coton rouge et blanche, les couleurs de sa Maison. Nue, on peut voir les muscles fins et délicats qui se dessinent sur son corps, détails camouflés par la solide armure d'acier qu'elle porte au combat ou en patrouille.

**Description psychologique**

Fière et hautaine, Lyria possède néanmoins un bon fond et elle est toujours prête à secourir un individu dans le besoin et à la merci du mal. Elle est en permanence triste, son cœur pleurant toujours le décès de son âme sœur mais elle le cache en permanence, ayant bâti une muraille pour y enfermer ses émotions. Alors qu'elle peut être franchement irrespectueuse des roturiers, elle apprend lentement à leur contact qu'ils n'ont de différence que le climat dans lequel ils ont été élevés... Par contre, les vieilles habitudes ne meurent pas aisément

**Background**

*4 de Kythorn 1327 du Calendrier Cormyrien (1352 CV)*

C’est par un magnifique matin de printemps Cormyrien que naquit Lyria Abigaïl de la Haute-Cour, première fille de la comtesse Sybille de la Haute-Cour et du Comte Alastair de la Haute-Cour et la troisième enfant du couple. Une fête fut donnée par le couple comtal dans la cour du Manoir du Griffon, palais de la Maison situé dans la ville d’Arabel. Des dizaines de citoyens d’Arabel y assistèrent, ainsi bien sûr que la noblesse locale et les alliés de la maison dont les Lamedargent de Suzail. Une entente entre les deux nobles dirigeants des Maisons concernées établirent donc le mariage à venir de Lyria Abigaïl et de Alhandhal, le fils de Grady Lamedargent. Les années qui suivirent la naissance de Lyria se résument aisément en quelques lignes. Elle eut une éducation nobiliaire classique, devant apprendre l’héraldique, l’histoire de la nation, les jeux politiques et les bonnes manières. La Maison De la Haute-Cour ayant une longue tradition guerrière, elle eut à apprendre l’usage des armes et l’équitation, disciplines auxquelles elle excellait. Ainsi 12 ans passèrent, sans heurts.  
  
*13 de Éléasias 1339 du Calendrier Cormyrien (1364 CV)*

Les dernières années avaient été calmes pour la jeune Lyria Abigaïl (Malgré le Temps des Troubles). Elle était devenue une jeune femme timide mais magnifique, exactement comme le printemps où elle naquit. Les parents de la jeune noble et les parents de son fiancé jugèrent qu’il était temps que les fiancés se rencontrent alors en plein milieu de l’été, Alhandhal, sa sœur cadette Ashen, deux Chevaliers du Dragon Pourpre et quelques serviteurs vinrent s’installer pour quelques mois au Manoir du Griffon. Quand la troupe arriva, la famille entière était dans la cour pour les accueillir. Dès que Ashen passa la herse, Lyria ne put cesser de la contempler. Elle avait déjà remarqué qu’elle n’était pas du tout attirée par les garçons comme ses amies. Évidemment, elle avait tenté du mieux qu’elle put de le cacher, devant se marier à Alhandhal mais Ashen la mettait dans un état tel qu’elle ne parvint pas à le cacher. Bien qu’il ne soit pas mal vu dans la majorité des Royaumes d’avoir une relation avec une personne de même genre[[1]](#endnote-1), étant fiancée pour des raisons politiques à Alhandhal, elle ne souhaitait pas briser les engagements de ses parents. Personne ne passa de commentaire, mais tous, surtout Ashen, avaient visiblement remarqué l’état de Lyria mais la soirée continua comme prévu. Durant le banquet, Lyria s’efforça de détourner le regard autant que possible de Ashen mais quand elle finit par la regarder, elle réalisa que la sœur de son fiancé la dévorait littéralement des yeux. La jeune Lyria décida s’éclipser du banquet. Pour se changer les idées, elle alla aux écuries où elle s’occupa de sa jument Feu-de-Neige. Après quelques minutes, elle entendit la voix mélodieuse de Ashen :  
  
-Alors comme ça on quitte la table sans s’excuser ?   
  
Puis voyant l’air embarrassé de Lyria elle ajouta :

- Dit toi que je ne t’en veux pas. Les soirées officielles ce n’est pas mon truc non plus.   
  
Et alors les filles se mirent à discuter. Le temps passa et l’amitié (et l’attirance) entre les deux jeunes femmes mua en un amour profond et sincère. Lyria put aisément convaincre ses parents et ceux d’Alhandhal d’abandonner les fiançailles entre eux, n’étant pas l’héritière officielle de la Maison et son frère aîné ayant déjà un fils.  
  
*20 de Mirtul 1341 du Calendrier Cormyrien (1364 CV)*  
  
Ashen demanda la main de Lyria qui accepta sans hésiter. Le mariage fut célébré au temple de Tymora de Arabel mais la lune de miel devait commencer à Suzail mais elles auraient dû se rendre jusqu’au Calimshan. Toutefois, sur la route de Suzail le drame se produisit : Assaillis par des bandits, Ashen fut touchée par une flèche. L’embuscade ne dura qu’un instant, les soldats Lamedargent et Haute-Cour vinrent rapidement à bout des adversaires. Mais Ashen ne survécut pas et elle mourut dans les bras de son épouse. La jeune femme enterra Ashen sans dire un seul mot et son mutisme perdura pour des années. Elle ne mangeait que très peu et elle ne faisait rien d’autre que pleurer dans ses quartiers. Éventuellement, la tristesse se mua en une colère immense. Décidée fermement à venger la mort de celle qu’elle aimait plus que tout, elle recommença à s’entraîner au combat avec les Chevaliers de l’Ordre du Griffon Vaillant, des guerriers saints dédiés à Helm dont l’ordre fut fondé une centaine d’années auparavant par l’arrière-grand-père de Lyria. Elle allait devenir une chevaleresse et protéger les habitants du Cormyr contre tous qui représenteraient une menace. En quelques années, elle redevint une puissante escrimeuse et une fine cavalière. Portant la bannière de sa maison, elle menait fréquemment une patrouille dans les alentours de la ville d’Arabel.   
  
 *4 de Tarsakh 1350 du Calendrier Cormyrien (1373 CV)*Lyria Abigaïl chevauchait vers l’est depuis près d’une journée quand elle fut attaquée par une dizaine de gobelins. Le combat fut aisé et les gobelins furent aisément vaincus ne laissant que des blessures mineures à la jeune femme et sa monture. Toutefois, alors qu’ils approchaient de Pierre-Tonnerre, Lyria remarqua que Feu-de-Neige semblait souffrir. Décidant d’arrêter, elle examina sa monture. Les plaies étaient infectées. Vu le cours laps écoulé depuis le combat, elle déduisit aussitôt qu’il s’agissait de poison. Assez virulent d’ailleurs. C’est les larmes aux yeux que la jeune femme acheva sa monture, afin de mettre fin à ses souffrances, et c’est le regard dur qu’elle arriva à Pierre-Tonnerre, le soleil se couchant derrière elle.

**Blason des Haute-Cour  
  
**

1. Voir le lien suivant [En Anglais]: http://historienne-cormyrienne.tumblr.com/post/144265672865/this-topic-falls-into-the-category-of-stuff-i-put [↑](#endnote-ref-1)