

Durak Neyno

Description :

Durak Neyno est un combattant un peu particulier car il est aveugle.

Ainsi, alors que rares sont ceux qui ont son handicap et qui pratiquent les métiers des armes, il est un combattant reconnu pour sa valeur et son courage.

Son histoire est simple et tragique :

Durak n'est pas aveugle de naissance. C'est lors de sa jeunesse, alors qu'il était un jeune sergent prometteur dans la garde de Darmund, qu'il perdit la vue au cours d'un affrontement mineur avec des Orcs.

Il fut alors renvoyé de l'armée qui, en plus, ne lui donna qu'une prime minuscule pour payer ses soins.

Il sombra alors dans la pauvreté mais ne s'abaissa jamais jusqu'à faire appel à la pitié des gens. En effet il gardait espoir et continuait à s'entraîner tous les jours à la maîtrise des armes espérant pouvoir un jour surmonter son infirmité et démontrer à ceux qui l'avait rejeté qu'il n'était pas inutile.

C'est lors d'une des ces séances d'entraînement qu'est venu à lui celui qui sera son mentor et son ami pendant près de 10 ans : Feraku Danmno.

Feraku Danmno était un ancien guerrier à la retraite qui parcourait le monde pour occuper ces vieux jours. Lorsqu'il rencontra Durak, il fut impressionné par sa volonté et décida de le prendre sous son aile et de lui enseigner son art.

En dix ans, ils visitèrent la plupart des cités d'Eléckasë et Durak apprit énormément de son maître et réussit se faire connaître par une bonne partie des habitants du continent.

Cette période se termina avec le décès brutal de Feraku qui fut assassiné dans la ville de Chartreuse dans les terres de l'empire de Galinn.

Feraku, juste avant de mourir, dit à son ami d'aller se réfugier dans la cathédrale de la ville qui se trouvait non loin et de donner son vrai nom aux gardes qu'il trouverait à ses portes : George de Semund.

Une fois là-bas, Durak suivit les instructions en s'attendant à apprendre que son ancien ami avait quelques relations avec les autorités de l'empire.

Le désordre qui suivit fut tellement grand qu'il se posa des questions sur le passé de celui qu'il a connu sous le nom de Feraku.

Peu de temps après, il apprit que son ami avait été un des grands généraux de l'armée de Galinn qui avait brusquement disparu une vingtaine d'années peu de temps après avoir quitter l'armée.

Parmi ses divers hauts faits, George de Semund a notamment repoussé plus de 14 attaques d'orcs alors qu'il commandait le Kharq qui ferme leur territoire.

Après avoir récupérer, Durak repartit sur les routes, la vengeance au coeur, déterminé à trouver ceux qui ont fait tuer son ami.

Trois années plus tard, il fit accuser par la justice de l'empire le chef d'une des plus importantes familles nobles de l'empire et réussit à prouver qu'il avait fait assassiner le général George de Semund car il craignait que celui-ci ramène au pays un protégé et utilise son influence passée pour le faire nommer à un poste élevé dans l'armée, poste qui aurait du revenir au fils de l'accusé.

La justice de Galinn étant rapide et efficace, surtout quand l'affaire concerne quelqu'un d'important comme un général, infligea une amende très importante à la famille.

Après cela, on proposa un poste dans l'armée à Durak qui le refusa et partit en quête d'aventures...

Caractéristiques de combat :

| | | | | |
|------|------|-----|-----|----------|
| | 100% | 75% | 50% | Actuel : |
| Pa : | 41 | 31 | 20 | |
| | 100% | 75% | 50% | Actuel : |
| Pv : | 62 | 45 | 31 | |

| | | | |
|--|---|---------------|----|
| Ca : | 27 | Cd : | 21 |
| Armement : une épée bâtarde et un bouclier moyen | | | |
| épée bâtarde : | 11 | bouclier m. : | 14 |
| Total : | 38 | | 35 |
| Dégâts de l'arme : 3D4+1 + Force : 1D4+1 | | | |
| R : R12,R9 et R8 | Type d'Armure : Plastron en acier(R12), Avant-bras et Gants en cuir clouté (R3),Pantalon en composite 2(R9),Cagoule de maille(R7) et bottes de cuir(R2). | | |

6ème sens : 21%

Volonté : 93%

Réflexes : 110%

Puissance : 98%

Liste des compétences :

| | |
|-----------------------------------|--------------------------|
| Sens du combat n°1 | Botte secrète(à choisir) |
| Orientation : 53% | 6ème Sens |
| Spécialisation arme(épée bâtarde) | Survie en ville |
| Survie en plaine | |

Equipement :

Un Pantalon Composite 2 R9.

Un Plastron d'Acier R12.

Une Cagoule de maille R7.

Des Bottes en cuir R2.

Des Gants et des avant-bras en cuir clouté R3.

Une épée bâtarde.

Un bouclier moyen.

Un matériel d'aventure de base.

Il a sur lui environ 50 écus.

Comportement :

Durak est un voyageur très sympathique et il serait souvent difficile de deviner qu'il est aveugle sans le bandeau qui barre en permanence son visage.

En effet, à défaut de pouvoir utiliser la vue, il a développé ses 4 autres sens et même s'il ne peut voir le monde, il le ressent très bien.

Il se déplace, bien sur, uniquement à pied et s'arrête souvent dans les auberges pour entendre les dernières rumeurs. C'est donc un personnage très au courant de ce qui se passe et il pourra souvent donner quelques indications aux joueurs.