


Fiche d' Adhémar Saint-Just

Race / Ethnie : Humain / Turami	Age : 25	Taille / Poids : 1,88 m / 96 Kg	
Région natale : Chessenta	Niveau : 3	Expérience : 3000 xp	
Guilde : Aucune		Divinité : Hoar	
Classe : Croisé		Alignement : Chaotique Neutre (0/0)	

« Le général court cinq dangers: Téméraire, il risque d'être tué. Lâche, il risque d'être capturé. Coléreux, il risque de se laisser emporter. Chatouilleux sur l'honneur, il risque d'être humilié. Compatissant, il risque d'être tourmenté. »

Force	16 (+3)	Intelligence	14 (+2)
Dextérité	14 (+2)	Sagesse	12 (+1)
Constitution	14 (+2)	Charisme	14 (+2)

Compétences

Compétences de classe : (*=innées) Malus d'armure de -6. / Malus de charge intermédiaire de -3

Nombre de points de compétences au niveau 1 :	bonus de +3 aux compétences de classe				
Nombre de points de compétences par niveau :	4 (classe) + 2 (modif. INT 2) + 1 (humain)	=	7	* 3 (car niveau 3)	= 21

Nom des compétences	Degré		Modif.		Total intermédiaire	Malus et Dons		Total final
Art martial	1 (Degré)	+	2 modif. INT	=	+3	+3 (bonus)	=	+6
Artisanat (?)*	1 (Degré)	+	2 modif. INT	=	+3	+3 (bonus)	=	+6
Concentration	1 (Degré)	+	2 modif. CON	=	+3	+3 (bonus)	=	+6
Connaissance histoire	1 (Degré)	+	2 modif. INT	=	+3	+3 (bonus)	=	+6
Connaissance religion	1 (Degré)	+	2 modif. INT	=	+3	+3 (bonus)	=	+6
Diplomatie*	1 (Degré)	+	2 modif. CHA	=	+3	+3 (bonus) +2 (don)	=	+8
Equilibre*	1 (Degré)	+	2 modif. DEX	=	+3	+3 (bonus) -9 (armure / charge)	=	-3
Equitation	1 (Degré)	+	2 modif. DEX	=	+3	+3 (bonus)	=	+6
Intimidation*	1 (Degré)	+	2 modif. CHA	=	+3	+3 (bonus) +2 (don)	=	+8
Saut*	1 (Degré)	+	3 modif. FOR	=	+4	+3 (bonus)+1 (trait) - 9 (armure / charge)	=	-1

Compétences hors-classe : (*=innées) Malus d'armure de -6. / Malus de charge intermédiaire de -3

Nom des compétences	Degré		Modif.		Total intermédiaire	Malus et Dons		Total final
Acrobatie	1 (Degré)	+	2 modif. DEX	=	+3	-9 (armure / charge)	=	-6
Bluff*	0 (Degré)	+	2 modif. CHA	=	+2		=	+2
Connaissances(folklore local de la région natale)	0 (Degré)	+	2 modif. INT	=	+2		=	+2
Contrefaçon*	0 (Degré)	+	2 modif. INT	=	+2		=	+2
Crochetage	0 (Degré)	+	2 modif. DEX	=	+2		=	+2
Décryptage	0 (Degré)	+	2 modif. INT	=	+2		=	+2
Déguisement*	0 (Degré)	+	2 modif. CHA	=	+2		=	+2
Déplacements silencieux*	2 (Degré)	+	2 modif. DEX	=	+4	-9 (armure / charge)	=	-5
Désamorçage/sabotage	0 (Degré)	+	2 modif. INT	=	+2		=	+2
Détection*	0 (Degré)	+	2 modif. SAG	=	+2	+2(don)	=	+4
Discretion*	1 (Degré)	+	2 modif. DEX	=	+3	-9 (armure / charge)	=	-6
Escalade*	2 (Degré)	+	3 modif. FOR	=	+5	+1 (trait) -9 (armure / charge)	=	-3
Escamotage	0 (Degré)	+	2 modif. DEX	=	+2	-9 (armure / charge)	=	-7
Estimation*	0 (Degré)	+	2 modif. INT	=	+2		=	+2
Evasion*	2 (Degré)	+	2 modif. DEX	=	+4	-9 (armure / charge)	=	-5

Compétences : suite

Compétences hors-classe (suite) : (*=innées) *Malus d'armure de -6. / Malus de charge intermédiaire de -3*

Nom des compétences	Degré		Modif.		Total intermédiaire	Malus et Dons		Total final
Fouille*	1 (Degré)	+	2 modif. INT	=	+3		=	+3
Maîtrise des cordes*	0 (Degré)	+	2 modif. DEX	=	+2	+2 (corde en soie)	=	+4
Natation*	2 (Degré)	+	3 modif. FOR	=	+5	+1 (taït) - 9(armure / charge)	=	-3
Perception auditive*	0 (Degré)	+	1 modif. SAG	=	+1	+2(don)	=	+3
Premiers secours*	0 (Degré)	+	1 modif. SAG	=	+1		=	+1
Profession (?)	0 (Degré)	+	1 modif. SAG	=	+1		=	+1
Psychologie*	0 (Degré)	+	1 modif. SAG	=	+1	+2 (don)	=	+3
Renseignements*	0 (Degré)	+	2 modif. CHA	=	+2	+2 (don)	=	+4
Représentation*	0 (Degré)	+	2 modif. CHA	=	+2		=	+2
Survie*	0 (Degré)	+	1 modif. SAG	=	+1		=	+1
Utilisation obj. magiques	0 (Degré)	+	2 modif. CHA	=	+2		=	+2

Dons

***Niveau 3 :**

1er : Débrouillard (régional) : Le personnage sait comment s'informer, poser les bonnes questions et dialoguer avec la pègre sans éveiller de soupçons.

Avantages : Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Intimidation , Psychologie et Renseignement.

2e : Vigilance : Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Détection et de Perception auditive.

3e : Science de l'initiative: Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.

4e : Volonté de fer: Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Volonté

Traits

Musculeux : Le personnage excelle pour tout ce qui demande de la force, mais se montre beaucoup moins efficace pour les tâches qui exigent une certaine coordination.

Avantage : Le personnage reçoit un bonus de +1 à tous les tests de caractéristique et de compétence associées à la Force.

Interprétation : Les personnages présentant ce trait ont en général tendance à vouloir régler les problèmes par la force plutôt que par la ruse ou la finesse.

Langues

Commun

Chessentan

Shou (Alphabet Draconien)

Mulhorandi

Caractéristiques Raciales

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- 1 don supplémentaire au niveau 1.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel.
- Langues parlées : D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.
- Classe de prédilection : Spécial. La classe la plus élevée d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il s'agit ou non d'un malus de points d'expérience.

Caractéristiques de classe

• **Armes et armures :** Le croisé est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

• **Manoeuvres :** Le croisé commence sa carrière avec la connaissance de cinq manoeuvres martiales. Les disciplines accessibles à lui sont Esprit Dévoué, Dragon de Pierre et Corbeau Blanc. Dès qu'il a appris la manoeuvres, il doit la préparer avant de pouvoir l'utiliser (voir manoeuvres préparées ci-dessous).

Une manoeuvre utilisée par un croisé est considéré comme étant un pouvoir extraordinaire sauf si indiqué autrement dans la description de la manoeuvre. Ses manoeuvres ne sont pas affectées par résistance à la magie, ou ne provoque pas des opportunités d'attaques lorsqu'il les initie. Le croisé peut apprendre des manoeuvres additionnelles à de plus haut niveau comme indiqué sur la table. Le croisé doit remplir toutes les conditions pour les apprendre. La table indiquera le niveau maximum que le croisé pourra choisir.

Caractéristiques de classe : suite

Au niveau 4, et à chaque niveau pair après (6, 8,10 etc.), le croisé peut apprendre une nouvelle manoeuvre à la place d'une déjà connue. Le croisé perdra en effet son ancienne manoeuvre en échange de la nouvelle. Il pourra choisir sa nouvelles manoeuvre de n'importe quel niveau du moment qu'il respecte les restrictions de niveaux des manoeuvres connues ; il n'est pas obligé de remplacer l'ancienne manoeuvre par une manoeuvre du même niveau.

Par exemple lorsqu'il arrive au niveau 10, le croisé peut échanger une manoeuvre de niveau 1, 2, 3, 4 pour une manoeuvre de niveau 5 ou plus bas, pour autant qu'il remplisse les conditions de cette nouvelle manoeuvre. Il ne pourra échanger qu'une seule manoeuvre au niveau donné.

• **Manoeuvres préparées :** Le croisé peut apprendre les cinq manoeuvres connues au premier niveau, mais au cours de ses niveaux supérieurs et l'apprentissage de ses nouvelles manoeuvres, il doit choisir quelles manoeuvres préparer. Il prépare ses manoeuvres en priant pour 5 minutes/ Les manoeuvres choisies resteront prêtes jusqu'à ce que le croisé décide de prier et les change. Il n'aura pas besoin de dormir ou se reposer pour une période donnée pour pouvoir préparer ses manoeuvres. Seules les 5 minutes de prières suffiront pour la préparation.

Il commence tout ses combats avec les manoeuvres préparées, indépendamment des combats précédents et de leurs utilisations antérieures. Lorsqu'il initie une manoeuvre, le croisé la dépense pour le combat en cours, donc chaque manoeuvre ne pourra être utilisée qu'une seule fois par rencontre (à moins de les préparer à nouveau comme précisé ci-dessous).

Un croisé est unique parmi les adeptes martiaux, comptant sur des flashes d'inspiration divine pour utiliser ses manoeuvres. Il n'a donc pas un plein contrôle sur ses manoeuvres préparées. Avant que le croisé n'effectue la moindre action dans le combat, deux de ses manoeuvres préparées lui sont conférées, sélectionnée aléatoirement. Les autres sont considérées comme retenues. A la fin de chacun de ses tours, une des manoeuvres retenues devient conférées pour le croisé.

Il ne peut initier que les manoeuvres qui lui sont conférées, et aucune manoeuvre retenue. Le croisé peut décider d'initier aucune manoeuvre, les gardant pour les rounds suivants et recevra tout de même une manoeuvre retenue en tant que conférée. A la fin d'un tour où le personnage n'a plus aucune manoeuvres retenue, toutes les manoeuvres dépensées sont à nous préparées et retenues et deux d'entre elles sont considérées conférées, et le processus continue jusqu'à la fin de la rencontre.

Un croisé commence une rencontre avec une manoeuvre conférée supplémentaire au niveau 10 (pour un total de 3) et une seconde supplémentaire au niveau 20 (pour un total de 4).

• **Spécial :**

Résolution d'acier (Ext) : Un croisé est capable via sa résolution et sa concentration extrême de ne pas tenir compte de la douleur et des blessures. Lorsqu'il est frappé, la blessure ne l'affecte pas de suite.

Le croisé possède une réserve de dégâts retardés qui lui permet de passer outre certaines blessures pendant un moment. Cette réserve commence à 0 à chaque début de rencontre. Lorsque le croisé est attaqué, Tout point de dégâts reçus est ajouté à la réserve de dégâts retardés. A la fin de son prochain tour, le croisé subit des dégâts égaux au nombre de point d sa réserve, qui revient alors à 0. Les effets de soin peuvent augmenter les points de vie du croisé ou réduire sa réserve de dégâts retardés, ou les deux (réparti comme le désire le croisé).

Tout effet lié à une attaque, comme une absorption d'énergie ou une paralysie affecte malgré tout le croisé normalement et leurs effets en sont pas retardés par cette aptitude.

Si la réserve de dégâts retardés du croisé est remplie, celui subit immédiatement tout dégâts supplémentaire qui lui serait infligé. Si une attaque remplit cette réserve, tout point de dégâts restant est immédiatement infligé au croisé. La réserve de dégâts retardés a une capacité de 5 aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20. Elle augmente de 5 aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20. Les effets de réduction des dégâts s'appliquent au moment où l'attaque est reçue et ne s'applique pas à nouveau lorsque le croisé subit effectivement les dégâts.

Caractéristiques de classe : suite

Contre-attaque furieuse (Ext) : Un croisé peut canaliser la douleur de ses blessures dans une rage pour frapper ses ennemis. Chaque attaque le frappant ne fait que le rapprocher de la gloire.

Durant son tour de jeu, le croisé gagne un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts égaux au montant de sa réserve de dégâts retardés divisé par 5 (arrondi à l'inférieur, pour un minimum de 1 si celle-ci n'est pas vide). Ce bonus ne s'applique que durant le tour de jeu du croisé, pas en-dehors de celui-ci.

Esprit indomptable (Ext) : A partir du niveau 2, le croisé tire une puissance supplémentaire de sa foi, augmentant sa résolution face à ses ennemis. Sa personnalité, sa résolution et son énergie lui permette de résister plus aisément aux effets qui ébranlent la volonté.

Le croisé ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) à ses jets de Volonté. Ce bonus se cumule avec l'aptitude de grâce divine.

Afflux de zèle (Ext) : Une incroyable énergie et un dévouement rare traverse le croisé, lui permettant d'ignorer les effets d'un sort d'attaque, ou toute attaque qui pourrait le gêner ou lui causer des blessures. A partir du 3ème niveau, à un rythme d'une fois par jour, le croisé peut choisir de jeter les dés une seconde fois sur un et un seul de ses jets de sauvegarde. Il devra tenir compte du second jet indépendamment du score, même si celui-ci est plus bas que le premier. Cette capacité ne demande aucune action. Le croisé peut simplement l'utiliser après avoir connaissance des résultats de son jet de sauvegarde, mais avant que le MD ne lui dise si il a réussi ou raté.

Châtiment (Ext) : Sous l'influence de son grand courage et de sa foi d'acier en sa croyance, le croisé peut porter un coup terrible à ceux qui se mettent au travers de leur chemin et celui de leur cause. A partir du niveau 6, à un rythme d'une fois par jour, le croisé concentre toute sa rage, sa haine et sa détermination en une seule attaque. Au prochain jet d'attaque au corps à corps le croisé gagne un bonus supplémentaire à son jet d'attaque égal à son bonus de Charisme (si il en a), et un bonus supplémentaire aux dégâts infligés égal à son niveau de classe.

Au niveau 18, il gagne une utilisation quotidienne de Châtiment supplémentaire.

Dur à cuire : Au niveau 10 le croisé gagne le don de Dur à Cuire en tant que don supplémentaire.

Ardeur (Ext) : À partir du niveau 13, le croisé peut résister à la magie avec une détermination et un tonus remarquables. Lorsqu'il réussit un jet de Vigueur ou de Volonté contre une attaque autorisant un jet de sauvegarde pour réduire ses effets (comme n'importe quel sort dont la ligne Sauvegarde indique « Vigueur, partiel » ou « Volonté, partiel »), il ne subit aucun effet (plutôt que des effets réduits). Un croisé inconscient ou endormi ne bénéficie pas des effets de ce pouvoir.

Manœuvres connues (Personnage Niveau 3)

Frappe de l'avant-garde : Esprit dévoué (Frappe) / Niveau : Croisé 1

Action d'initiation : 1 action simple

Portée : attaque de corps à corps

Cible : une créature

L'adepte martial frappe un ennemi avec une frappe puissante et vicieuse, ouvrant ses défenses à ses alliés.

En tant que partie de l'initialisation de cette frappe, l'adepte martial doit réaliser une attaque au corps à corps contre un ennemi. Si l'attaque touche, tous ses alliés gagnent un bonus de +4 à leurs jets d'attaque contre la cible de cette manœuvre jusqu'au début du prochain tour de l'adepte martial.

Os de pierre : Dragon de pierre (Frappe) / Niveau : Croisé 1

Action d'initiation : 1 action simple

Portée : personnel

Cible : l'adepte martial

Durée : 1 round

L'adepte martial canalise son énergie pour augmenter sa défense, tirant sa puissance de l'impact de son arme pour renforcer son corps contre les dégâts.

La tradition du Dragon de pierre enseigne comment via la volonté et la résistance augmenter la résistance de son corps. Lorsque l'adepte martial utilise cette manœuvre, seules les armes les plus aiguisées arrivent à l'endommager, les autres ne laissant que coupures et égratignures.

En tant que partie de l'initialisation de cette frappe, l'adepte martial doit réaliser une attaque au corps à corps contre un ennemi. Si l'attaque touche, l'adepte martial une résistance aux dégâts de 5/adamantium pour 1 round.

Charge du minotaure : Dragon de pierre (Frappe) / Niveau : Croisé 1

Action d'initiation : 1 action complexe

Portée : attaque de corps à corps

Cible : une créature

L'adepte martial charge un ennemi, le frappant avec une telle force qu'il recule en arrière.

L'adepte martial réalise une action de bousculade lorsqu'il initie cette manœuvre. Ni le mouvement, ni la tentative de bousculade ne provoque d'attaques d'opportunité. La tentative de bousculade se fait normalement. Si l'adepte martial réussit son jet de Force, il inflige 2d6 + mod. For dégâts contondants en plus de repousser l'ennemi comme normal.

Manœuvres connues (Personnage Niveau 3 suite)

Diriger l'attaque : Corbeau blanc (Frappe) / Niveau : Croisé 1

Action d'initiation : 1 action simple

Portée : attaque de corps à corps

Cible : une créature

L'adepte martial attaque un de ses ennemis. Alors qu'il le touche, il pousse un cri de guerre pour montrer que la victoire est à portée de main.

Lorsque l'adepte martial porte une attaque, ses alliés se sentent investis d'une vigueur nouvelle. Ils savent que cet ennemi peut être vaincu.

En tant que partie de l'initialisation de cette frappe, l'adepte martial doit réaliser une attaque au corps à corps contre un ennemi. Si l'attaque touche, tous ses alliés gagnent un bonus de morale de +4 à leur jet d'attaque contre cette créature pendant 1 round.

Frappe du croisé : Esprit dévoué (Frappe) / Niveau : Croisé 1

Action d'initiation : 1 action simple

Portée : attaque de corps à corps

Cible : une créature

De l'énergie divine entoure l'arme de l'adepte martial alors qu'il frappe. Cette énergie passe ensuite dans son corps, guérissant ses blessures.

En tant que partie de l'initialisation de cette frappe, l'adepte martial doit réaliser une attaque au corps à corps contre un ennemi dans l'alignement a au moins une composante différente de celle de l'adepte martial. Cet ennemi doit être une menace pour l'adepte martial ou un de ses alliés, de manière directe et immédiate.

Si l'attaque touche, l'adepte martial ou un allié à 3 mètres ou moins regagne 1d6 points de vie, +1 par niveau d'initiateur (maximum +5)

Martelage : Esprit dévoué (Frappe) / Niveau : Croisé 2

Action d'initiation : 1 action simple

Portée : attaque de corps à corps

Cible : une créature

L'adepte martial met toute sa ferveur dans son attaque, frappant avec une telle puissance qu'il laisse des blessures que les protections magiques ne peuvent parer.

Lorsque l'adepte martial utilise cette manœuvre, il réalise une attaque de corps à corps contre un ennemi. Si l'attaque touche, elle inflige 2d6 dégâts supplémentaires et outrepassé automatiquement la réduction des dégâts.

Postures connues (Personnage Niveau 3)

Voix résonnante : Corbeau blanc (Posture) / Niveau : Croisé 1

Action d'initiation : 1 action rapide

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation de 18 m de rayon centrée sur l'adepte martial

Durée : posture

La voix de l'adepte martial renforce la détermination de ses alliés. Tant qu'il sera sur le champ de bataille, ses alliés résisteront aux effets qui pourront diminuer leur motivation.

La discipline du Corbeau blanc indique qu'une armée n'est efficace que si elle est motivée. Face à certains ennemis monstrueux ou dans des batailles compliquées, même le meilleur soldat ne vaut rien s'il lui manque la volonté. Lorsque l'adepte martial prend cette posture, il crie des encouragements à ses camarades, leur permettant de surmonter ces épreuves.

Tant qu'il est dans cette posture, tout allié dans la zone d'effet (y compris l'adepte martial) gagne un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Celui-ci passe à +4 contre les effets de terreur.

Pas de pierre : Dragon de pierre (Posture) / Niveau : Croisé 1

Action d'initiation : 1 action rapide

Portée : personnel

Cible : l'adepte martial

Durée : posture

Campé fermement sur ses jambes, l'adepte martial tire son énergie de la terre.

Les disciples du Dragon de pierre modèlent leur défense en prenant pour exemple la terre elle-même. Le vent peut frapper la montagne et la rivière la traverser, au final, la pierre reste la plus forte.

Tant que l'adepte martial reste dans cette posture, il gagne un bonus de +2 à ses tests de Force et un bonus de +2 à sa Classe d'Armure contre les créatures dont la catégorie de taille est supérieure à la sienne.

Cette posture se termine aussitôt si l'adepte martial se déplace de 1,50 mètres, volontairement ou non.

Jets de sauvegarde

Nom de la sauvegarde			Modif.		Autres Modif.		Total Final
Vigueur	3 (Base)	+	2 modif. CON	+	+1 (Trait)	=	+6
Reflexes	1 (Base)	+	2 modif. DEX	+	+1 (Trait)	=	+4
Volonté	1 (Base)	+	1 modif. SAG	+	+1 (Trait) +2 (don)	=	+5

Caractéristiques en combat



Initiative :	modif. DEX	+	bonus divers	=	Initiative
	2 modif. DEX	+	+4(don)	=	+6
BBA :	+3				

Nom de l'arme				
Dague	Jets d'attaque	3 BBA + 3 (modif.FOR) = 1d20 + 6	Critique :	Portée =
	Dégâts	1d4 + 3 (modif.FOR)	19-20/*2	nulle
Epée à 2 mains de maître	Jets d'attaque	3 BBA + 3 (modif.FOR) = 1d20 + 6	Critique :	Portée =
	Dégâts	2d6 + 3 (modif.FOR)	19-20/*2	nul
Epée longue de maître	Jets d'attaque	3 BBA + 3 (modif.FOR) = 1d20 + 6	Critique :	Portée =
	Dégâts	1d8 + 3 (modif.FOR)	19-20/*2	nul
Fléau d'arme léger	Jets d'attaque	3 BBA + 3 (modif.FOR) = 1d20 + 6	Critique :	Portée =
	Dégâts	1d8 + 3 (modif.FOR)	*2	nul
Gantelets cloutés	Jets d'attaque	3 BBA + 3 (modif.FOR) = 1d20 + 6	Critique :	Portée =
	Dégâts	1d4 + 3 (modif.FOR)	*2	nul
Armes à distance Dague	Jets d'attaque	3 BBA + 2 (modif.DEX) = 1d20 + 6	Critique :	Portée =
	Dégâts	1d4 + 2 (modif.DEX)	19-20/*2	3 m

Dés de vie : Points de vie : $21 + 3 * 2(\text{modif. CON}) = 27$

CA : $22 = 10 + 8$ (Pro de l'armure) + 2 (modificateur de DEX) + éventuel bonus de bouclier + 2 (éventuel bonus issus de classe, de **traits raciaux**)

Contact : $14 = 10 + 2$ (modificateur de DEX) + 2 (éventuel bonus issus de classe, de **traits raciaux**)

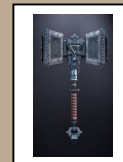
Pris au dépourvu : $20 = 10 + 8$ (Pro de l'armure) + éventuel bonus de bouclier + 2 (éventuel bonus issus de classe, de **traits raciaux**)

Inventaire

Vêtements portés		
Nom du vêtement	Prix	Poids
Harnois complet	150 PP	25

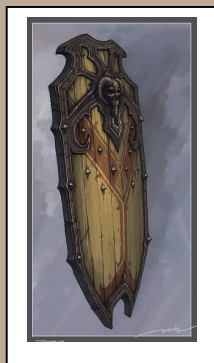


	Prix	Charge transporté par le destrier en KG
Destrier	7 PP et 5 PO	
Fontes	4 PO	4
Mors et bride	2 PO	0,500
Selle	1 PP	12,5
Dans les sacs du cheval		17
Paillasse	1 PA	2,5
Silex et amorce	1 PO	0
Tenue explorateur	Gratuit	4
Torche	1PC	0,500
1 corde en soie	1PP	2,5
Pierre à aiguiser	2 PC	0,500
Savon (1 livre)	5 PA	0,500
Propriétaire + équipement		10,5
Adhémar + équipement		146,85
Total	Ch. Lourde	157,35

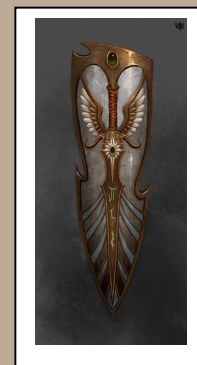


Armure : type ou pièces (Bonus de Dex max. : +5 ; Malus d'armure : -6; VD : 9m)

Armure : (25 Kg)

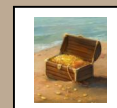


Nom de l'objet transportés	Prix	Poids
Baluchon de base	4 PO	5,5
1 outre	Gratuit	2
1 couverture épaisse	Gratuit	1,5
2 rations de survie	Gratuit	1
1 bourse en cuir	Gratuit	0
Bottes de cuir cloutées	2 PO	0,750
2 fourreaux	6 PO et 10 PA	3
Gantelets cloutés	1 PP	1
Harnois complet	150 PP	25
Heaume de milicien	1 PP et 5 PO	1,5
Onguent de soins	1 PP	0,100
	Total 1	41,35
Armes	Fléau d'arme léger	2,5
	Epée longue de maître	2
	Epée à 2 mains de maître	4
	Dagues (2)	1
	Total 2	9,5
	Total 1 + 2	50,85



Richesse

Trésor : PP ; PO ; PA ; PC. Poids : ? Kg (nb de pièces x 0,01kg)



Charge

Poids transportable : Charge légère jusque 29 kg, **Charge intermédiaire entre 29 à 58 Kg**, Charge lourde entre 58 à 87,5 Kg.

Poids transporté par Adhémar : 50,85 kg Poids transporté par le destrier : 157,35 kg

Encombrement : Intermédiaire.

[**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

Cheveux longs sombres souvent attaché en queue de cheval avec des yeux marrons. Son regard est à la fois froid et sévère.

Adhémér porte également plusieurs cicatrices. Notamment sur le côté gauche du visage (nez et joue). Vestiges du passé lors de précédents combats.

Une barbe taillée et entretenue ainsi qu'une moustache finement relevée à ses extrémités lui donnent cependant un charme ravageur auprès de la gente féminine.

Les vêtements qu'il utilise (armure et tenue d'aventurier) sont sombres. Les armes qu'il aime utiliser sont l'épée à deux mains (portée sur le dos), une épée bâtarde (portée côté gauche), un fouet et des dagues.

Il a une démarche majestueuse et sait se faire remarquer par sa prestance.

Âgé de 25 ans il mesure 1,88m pour 96 Kg. Musclé mais souple malgré son poids et sa taille le jeune homme est solidement campé sur ses jambes.

Description psychologique

Adhémér est un personnage intelligent et franc. Séducteur il n'hésite pas à jouer de ses atouts pour soutirer certaines informations qui pourraient lui être utiles.

C'est un personnage curieux motivé avec une envie d'apprendre de nouvelles choses.

Sa soif de rancune et de vengeance envers Hathaulanx lui fait se méfier de tous ce qui à rapport aux dragons.

Il est également dévoué à Hoar et fera tout son possible pour parvenir aux désirs du demi-dieu vengeur.

Background

Adhémér Ejuste est né en 1347 sur les terres de Chessenta dans la ville de Cimbar. Le père d'Adhémér était un ancien guerrier qui dû se reconvertir en forgeron suite à une bataille lui laissant de vilaines blessures. Sa mère quand à elle travaillait aux cuisines de « l'Auberge du Loup Sauvage ».

Durant sa jeunesse il aidait son géniteur forgeron et s'occupait des chevaux des différents voyageurs séjournant dans l'établissement voisin. A temps perdu son père lui enseignait comment manier l'épée et diverses postures de combat. Sa mère elle lui enseignait à lire et à écrire.

Pendant cette période jusqu'à seize ans il vadrouillait dans la ville mais quand l'âge adulte apparut il travailla comme un diable avec à la forge. Les amusements étaient terminés et ce métier combiné aux entraînements à l'épée lui sculptèrent un corps musclé des plus impressionnant.

Pendant toutes ces années Adhémér ressentait une puissance intérieure qui le poussait à faire régner la justice quoiqu'il en soit. Comme tout bon Chessentien il priait le dieu Hoar et à chaque fois qu'il se recueillait auprès de lui il voyait cette force en lui se décupler.

Le jeune homme n'aimait pas spécialement obéir aux ordres et avait un caractère bien trempé. Il n'avait jamais apprécié l'esclavage pratiqué couramment dans sa contrée natale et il n'hésitait pas à prendre position quand il jugeait qu'une injustice était commise. Ce qui lui posa plus d'un problème qui se terminait par des bleus dans les deux camps. C'est pourquoi à l'âge de dix-huit ans, avec plusieurs de ses amis d'enfance, il forma un groupe de justiciers masqués appelé « Les Epurateurs » qui se disait agir en faveur d'Hoar. Avec ce groupe ils enquêtaient auprès de victimes de crimes ou autres méfaits puis traquaient et punissaient les malfaiteurs. Ces actes de vengeance n'étaient que très modérément tolérés par la justice en place et donc très risqués.

Plus les années passaient et plus les signes d'Hoar devenaient clairs et précis. Il avait compris qu'il était destiné à servir le dieu vengeur. Depuis cette révélation il allait régulièrement aux temples ou parler aux prêtres d'Hoar jusqu'au jour où priant devant une statue à l'effigie du dieu punitif il entendit soudain une voix à l'intérieur de son crâne :

- Je vois en toi un agent divin ! Rejoins mon armée ! Lutte contre l'injustice et venge les victimes !

Surpris et étonné il ouvrit les yeux et aperçu comme un halo de lumière blanc illuminer la représentation du dieu châtieur. Etant seul avec des prêtres et prêtresses de ces lieux il alla leur demander conseil immédiatement.

Le clerc nommé Hugues Le Preux accompagné par la prêtresse Helza Shi écoutèrent les dires du jeune forgeron puis après délibérations ils lui expliquèrent qu'entendre un dieu lui parler signifiait qu'on était destiné à représenter Hoar en personne, être sa main dans le royaume. La jeune femme rajouta même qu'Adhémar devait avoir en lui un énorme potentiel pour qu'Hoar le veuille comme agent divin. Les deux serviteurs du dieu redresseur de torts lui recommandèrent d'aller sur la Côte des Dragons et plus particulièrement dans le village d'Elversult. Sur leurs recommandations il devait aller rencontrer un dénommé Amane Manabu Meito, un maître Shou qui apprenait les différents styles de combats et arts martiaux seulement aux personnes destinées à un brillant avenir. Cet homme et ses compagnons lui donneraient une formation qui ferait de lui un agent divin du seigneur Hoar. Le futur du jeune aventurier allait changer. Désireux de connaître la vérité sur ces signes divins Adhémar décida donc de quitter sa famille et laisser tout son passé derrière lui. Les ruptures furent difficiles mais son désir d'apprendre était supérieur.

Quand le forgeron arriva dans le village Shou il découvrit une nouvelle culture qui lui sembla pour le moins étrange. En effet les traditions Shous étaient ancestrales et ancrées à chaque Shou jusqu'à leur mort. Celles-ci différaient de celles d'Adhémar et le jeune rebelle n'ayant pas pour habitude d'obéir eut beaucoup de mal à se convertir à celles-ci.

Amane avait été très clair dès son arrivée. Soit Adhémar acceptait de se soumettre aux lois Shous et au siennes ou alors il quittait le village et son domicile. Et à la moindre incartade il serait sanctionné de partir. Le Samourai, ne tolérerait aucune insubordination.

Le jeune apprenti fût complètement désorienté par les paroles de son futur mentor. Il ne comprenait pas ce que lui faisait subir Hoar. Les premières semaines et les premiers mois furent une véritable épreuve pour le jeune chevalier. A plusieurs reprises Adhémar voulut prendre son sac et partir mais sa volonté et son désir d'apprendre prit le dessus.

Le Samourai était un homme strict mais honnête. L'enseignant portait le Daisho (Katana et Wakizashi) avec grâce. Son armure symbole de noblesse était quand à elle exposée dans la salle d'entraînement.

Après quelques mois passés aux côtés d'Amane et sa famille Adhémar fût prénommé Gajin. Puis en côtoyant quotidiennement l'enseignant le forgeron sympathisa et apprit l'histoire de son instructeur. Il y avait plusieurs années de cela, le maître d'Amane était venu s'établir à Elversult. Celui-ci avait demandé à son plus fidèle samourai de le suivre sur ces terres étrangères et Amane en bon soldat avait suivi les ordres de son supérieur en venant lui aussi s'établir ici avec sa compagne Mizuki et sa jeune fille Yūki.

Avec l'enseignement d'Amane, le jeune forgeron commençait à apprendre l'obéissance et les valeurs éthiques qui se manifestent à travers la conduite de chacun. Les entraînements journaliers étaient certes un véritable supplice pour n'importe quel homme normalement constitué mais le pouvoir d'Hoar décuplait les forces du jeune apprenti divin.

Quand il ne s'entraînait pas seul il le faisait aux côtés de Yūki ce qui leur permit de développer une certaine complicité. Les deux jeunes adultes d'âge proche se rapprochèrent intimement et permit une adaptation des plus perméable pour Adhémar.

Réticent à son arrivée l'apprenti martial aimait maintenant sa nouvelle vie dans ces lieux. Il avait appris un grand nombre de choses avec son instructeur et un lien d'amitié c'était même tissé entre eux.

Les années suivantes permirent à Adhémar d'apprendre à communier et à être en harmonie avec la nature et son environnement. Le mentor du jeune chevalier lui apprit également un code d'honneur : être fidèle, sincère courageux, bon et bienveillant, modeste, humble, droit. Ce code d'honneur était aussi complété par un serment :

Je n'ai pas de parents, je fais des cieux et de la terre mes parents.
Je n'ai pas de demeure, je fais du royaume ma demeure.
Je n'ai pas de fortune, je fais de ma docilité ma richesse.
Je n'ai ni de vie ni de mort, ma vie et ma mort ne font qu'un.
Je n'ai pas de corps, je fais de mon stoïcisme mon corps.
Je n'ai pas d'yeux, je fais de l'éclair mes yeux.
Je n'ai pas d'oreilles, je fais de ma sensibilité mes oreilles.
Je n'ai pas de membres, je fais de ma promptitude mes membres.
Je n'ai pas de lois, je fais de mon autodéfense ma loi.
Je n'ai pas de stratégie, je fais du droit de tuer et de protéger ma stratégie.
Je n'ai pas de principes, je fais de mon adaptation en toutes circonstances mon principe.
Je n'ai pas de talents, je fais de mon esprit prêt à réagir mon talent.
Je n'ai pas d'amis, je fais de mon esprit mon ami.
Je n'ai pas d'ennemis, je fais de l'imprudence mon ennemi.
Je n'ai pas d'armure, je fais de ma bienveillance mon armure.
Je n'ai pas de château, je fais de mon esprit inébranlable mon château.

Background : suite

Il passa trois années exténuantes mais merveilleuses dans le village d'Elversult à apprendre les arts martiaux et à combattre. Les signes d'Hoar devenaient de plus en plus puissants son ascension en tant qu'agent divin se confirmait. Il en avait la conviction il serait désormais un des soldats du dieu vengeur le représentant dans Faerun. Ces trois années firent du jeune chevalier une véritable machine de guerre. Que se soit à mains nues ou avec une arme, le novice était devenu un instrument de vengeance, un véritable chef de guerre.

Cependant un dilemme était inévitable. Cet enseignement lui avait donné une formation qui devait le faire quitter Elversult pour représenter Hoar dans le royaume et l'amour pour Yūki lui ordonnait de rester à ses côtés. Un jour ou l'autre il lui faudrait prendre une décision.

Tout se déroulait à merveille la vie était paisible et les entraînements d'Adhémar allaient bientôt prendre fin jusqu'au jour où Hathaulanx le dragon vert détruisit le village en ravageant tout et laissant peu de survivants. Durant cette attaque soudaine Amane périt dans l'effondrement d'une bâtisse emprise par le feu. Heureusement pour elles, Mizuki et Yūki étaient parties avec Adhémar dans le village voisin.

Après ce drame et la destruction du village Mizuki et Yūki décidèrent de quitter Elversult pour rejoindre la patrie natale d'Amane. Adhémar triste, emplit de rage et de vengeance décida quand à lui d'assumer son rang d'agent divin. Promettant à Yūki de revenir la voir plusieurs fois chaque année il quitta les restes d'Elversult et passa ensuite quatre années à arpenter les routes du royaume faisant payer les criminels pour toutes leurs injustices commises.

A ces débuts on l'appelait de son vrai nom Adhémar Ejuste. Mais sa réputation transforma son nom en Adhémar Le Juste puis en Adhémar Saint-Just.

Aujourd'hui à vingt-cinq ans Adhémar Saint-Just continue de sillonner le territoire afin de punir et de faire entendre la voix d'Hoar.