**Fiche de personnage d'Alrion**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Race** | Humain Chondathien Saint  Extérieur [natif, Loi, Bien, humain, humanoïde altéré]  Dernier servant et Incarnation d'Heaum dans le plan Matériel (non-noble)  Parangon du Bien et de la Loi, Défenseur de la veuve et de l'orphelin, pourfendeur de dragon et protecteur de trésors |  |
| **Age** | 121 ans (apparence 28) |
| **Taille / Poids** | 1.98 m / 110 kg |
| **Région natale** | Sembie |
| **Expérience** | 153 000 |
| **Classe** | Elu divin 8 Guerrier 2 Templier 1 Disciple divin 5 |
| **Alignement** | Loyal Bon (0/0) |
| **Divinité** | Heaum | ***« Reste derrière moi. »*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Force** | 16 +2 (niveau) **(+4)** | **Intelligence** | 10 **(±0)** |
| **Dextérité** | 16 +2 (niveau) **(+4)** | **Sagesse** | 8+2 (race) **(±0)** |
| **Constitution** | 14 +2 (race) +6 (objet) **(+6)** | **Charisme** | 16 +4 (race) +4 (objet) **(+7)** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences** | Nombre de points de compétence par niveau : 2 ±0 (INT) +1 (race) = 3 (x4 au niveau 1)  Total des points de compétences : 57 (5 en artisanat, 14 en concentration, 1 en art de la magie, 17 en diplomatie et 20 dont 10 hors classe en connaissance (religion))  **Tous :**  **Artisanat** (cuisine) : 5 (degré) ±0 (INT) +2 (objet) = **+7**  **Elu divin et Templier et Disciple Divin :**  **Concentration**  : 14 (degré) +6 (CON) = **+20**  **Premiers** **secours** : 0 (degré) ±0 (SAG) = **±0**  **Profession** : 0 (degré) ±0 (SAG) = **±0**  **Elu divin et Disciple Divin :**  **Art de la magie** : 1 (degré) ±0 (INT) = **+1**  **Connaissances** (mystères)  : 0 (degré) ±0 (INT) = **±0**  **Diplomatie**  : 17 (degré) +7 (CHA) +10 (objet) = **+34**  **Templier et Disciple Divin :**  **Connaissances** (religion)  : 10/2+10 (degré) ±0 (INT) = **+15**  **Guerrier et Elu divin et Templier :**  **Saut** : 0 (degré) +4 (FOR) -4 (armure et bouclier) -6 (vitesse) = **-6**  **Guerrier et Templier :**  **Escalade** : 0 (degré) +4 (FOR) -3 (armure) = **+1**  **Natation** : 0 (degré) +4 (FOR) -8 (armure et bouclier) = **-4**  **Disciple divin :**  **Connaissances** (plans)  : 0 (degré) ±0 (INT) = **±0**  **Connaissances** (nature)  : 0 (degré) ±0 (INT) = **±0**  **Connaissances** (histoire)  : 0 (degré) ±0 (INT) = **±0**  **Survie**  : 0 (degré) ±0 (SAG) = **±0**  **Elu divin :**  **Psychologie**  : 0 (degré) ±0 (SAG) = **±0**  **Guerrier :**  **Dressage**  : 0 (degré) +7 (CHA) = **+7**  **Équitation**  : 0 (degré) +4 (DEX) = **+4**  **Intimidation**  : 0 (degré) +7 (CHA) = **+7** |
| **Dons** | • Combat à deux armes (niveau 1)  • Arme secondaire disproportionné (humain)  • Maniement d’une arme exotique : Épée bâtarde (Élu divin 1)  • Arme en main (guerrier 1)  • Endurance (niveau 3)  • Arme de prédilection (Epée bâtarde) (Élu divin 3)  • Seul contre Tous (niveau 6)  • Science du combat à deux armes (guerrier 2)  • Elu du bien (niveau 9)  • Spécialisation martiale (Epée bâtarde) (templier 1)  • Contact du givre mordoré (niveau 12)  • Science du critique (Epée bâtarde) (niveau 15)  • Extension de durée (Domaine de l'organisation) |
| **Capacités spéciales** | **Humain :**  Un don supplémentaire, un point de compétence par niveau, classe de prédilection spéciale (la plus haute : Élu divin)  **Elu divin** :  Sorts, protection de 10 au son, Arme de prédilection (Epée bâtarde)  **Guerrier** :  2 dons supplémentaires (Arme en main, Science du combat à deux armes)  **Templier :**  Spécialisation martiale (Epée bâtarde), Ardeur, Sort si SAG > 12  **Disciple** **divin** :  Communication télépathiques avec les extérieurs LB ou de Heaum, +5 aux tests de charisme contre eux  +2 aux jets de sauvegarde contre la magie divine  Transfert de sort 1/j  Domaine de l'organisation  Devient un extérieur natif (Loi)  **Saint** :  Extérieur (natif, bien), Contact sacré (+1d6 dégâts aux créatures mauvaises), Pouvoirs magiques, +2 au DD des sorts et pouvoirs, Aura de protection (cercle magique contre le mal de puissance doublé + globe d'invulnérabilité partiel), Don des langues, Guérison accélérée (8), Immunités (acide, électricité, froid, pétrification), RD10/mal, résistance au feu (10), +4 aux JS contre le poison, +2 CON, +2 SAG, +4 CHA, Vision dans le noir (18m). |
| **Langues** | • Toutes (paroles)  • Commun et Chondathan (écrit) |
| **Jets de Sauvegarde** | • Vigueur : 6 (ED) +3 (G) +2 (T) +4 (DD) +6 (CON) +4 (cercle magique) = **+25**  • Réflexes : 6 (ED) ±0 (G) ±0 (T) +1 (DD) +4 (DEX) +4 (cercle magique) = **+15**  • Volonté : 6 (ED) ±0 (G) +2 (T) +4 (DD) ±0 (SAG) +4 (cercle magique) = **+16**  Ardeur (classe), Esquive totale (objet), résistance de 10 au son (classe) et au feu (race), +4 en vigueur contre le poison, +2 contre la magie divine, Immunité à l'acide, froid, électricité, pétrification, les effets ne ciblant que les humanoïdes (Extérieur) et les effets de 3ème niveau et moins lancé depuis plus de 3m (globe d'invulnérabilité) |
| **Caractéristiques en Combat** | • Initiative : +4 (DEX) = **+4**  • BBA : **+12/7/2 =** 6 (ED) +2 (G) +1 (T) +3 (DD)  • Jets d’attaque **:**  **-** Corps à corps (une attaque) : **+19/14/6** = 12/7/2 (BBA) +4 (FOR) +3 (magie), Dégâts +4 (FOR) +3 (magie)  Epées bâtardes : **+20/15/10** (don) ; 1d10+9 (don)  Dagues en fer froid : **+16/11/6** (pas de magie) ; 1d4+4  Dagues en argent : **+16/11/6** (pas de magie) ; 1d4+3 (argent)  Marteau de guerre : **+17/12/7** ; 1d8+7  Matraques : **+16/12/7** ; 1d6+7 (non létal)  +1d6 dégâts saints contre mauvais (d8 extérieur et MV)  **-** Corps à corps (combat à deux armes) : **+14/14/9/9/4** = 12/12/7/7/2 (BBA) +4 (FOR) -2 (deux armes), Dégâts +4/2 (FOR, directrice/non directrice)  Epées bâtardes : **+18/18/13/13/8** (magie + don) ; 1d10+9/7/9/7/9 (magie + don)  Dagues en fer froid : **+14/14/9/9/4** ; 1d4+4/2/4/2/4  Dagues en argent : **+14/14/9/9/4** ; 1d4+3/1/3/1/3 (argent)  Marteau de guerre : **+17/15/13/10/8** (magie/rien) ; 1d8+7/2/7/2/7 (magie/rien)  Matraques : **+17/14/12/9/7** (magie/rien) ; 1d6+7/2/7/2/7 (magie/rien, non létal)  +1d6 dégâts saints contre mauvais (d8 extérieur et MV)  **-** Distance: **+19/14/9** = 12/7/2 (BBA) +4 (FOR) +3 (magie), Dégâts +4 (FOR) +3 (magie),  Arc long composite, flèches classiques, en fer froid/adamantium : **+19/14/9** (magie), 1d8+7  Arc long composite, flèches en argent alchimique : **+18/13/8** (magie), 1d8+5 (argent)  Épées bâtardes : **+20/15 ou +18/18** (don, deux armes) : 1d10+9/9 (don) ou 1d10+9/7 (non directrice), 3m boomerang  Arme de jet : **+16** (pas de magie) **ou +14/14/9/9/4** (pas de magie, deux armes) ; selon arme, 3m boomerang minimum  Possibilité de lancer plusieurs armes par tour (3 en combat normal, jusqu'à 5 à deux armes, à condition de les avoir)  +1d6 dégâts saints contre mauvais (d8 extérieur et MV)  Passe outre toutes les RD "/Loi" et "/Bien"  • **CA : 44 =** 10 +12 (armure) +3 (DEX, max armure) +5 (bouclier) +4 (cercle magique) +3 (bracelets) +7 (CHA)  **Contact : 24 =** 10 +3 (DEX, max armure) +4 (cercle magique) +7 (CHA)  **Pris au dépourvu : 41 =** 10 +12 (armure) +5 (bouclier) +4 (cercle magique) +3 (bracelets) +7 (CHA)  +1 si adjacent à deux ennemis, +2 s'ils sont du sous-type mal  75 % de chance d'éviter les critiques et les sournoises  • **Dés de vie** : 13d8, 3d10 ;  • **Points** **de** **vie** : **223** **=**  8 (d8) +7,6,8,8,7,8,8,8,8,7,8,7 (12d8) +9,10,10 (3d10) +6x16 (CON) ;  • **Guérison** **accélérée** : 8  • **Réduction de dégâts :** 10/Mal  • **Effet** **spécial** : Toute créature mauvaise frappant Alrion subit 1d6 dégâts saints (1d8 pour les extérieurs et les morts-vivants) |
| **Sorts** | Nombre de sorts par jour : (6/6+2/6+2/6+2/6+1/6+1/4+1/0/0/0)  Nombre de sorts Connus : (9/6+1/6+1/6+1/5+1/4+1/3+1/0/0/0)  Les +1 en sorts connus sont les sorts de domaine  NLS 13, DD12 (10 ±0 (SAG) +2 (race)) + niveau du sort, NLS14 pour les sorts de soins  Liste des sorts Connus :  **Niveau 0** : Détection de la magie, Lecture de la magie, Création d'eau, Lumière, Purification de nourriture et d'eau, Soins superficiel, Convocation de symbole sacré, Copiste, Réparation  **Niveau 1** : Perception de la mort, Soins légers, Lame de sang, Fondations de pierre, Main-araignée, Tenue d'apparat, Bouclier entropique  **Niveau 2** : Augure, Soins modérés, Protection d'autrui, Réparation intégrale, Restauration partielle, Exhaltation, Résistance aux énergies destructives  **Niveau 3** : Clairaudience/Clairvoyance, Soins importants, Dissipation de la magie, Prière, Négation de l'invisibilité, Respiration aquatique, Contact frissonnant  **Niveau 4** : Transfert de sorts, Soins intensifs, Puissance divine, Marche dans les airs, Restauration, Ancre dimensionnelle  **Niveau 5** : Détection de la scrutation, Force du colosse, Marque de la justice, Colonne de feu, Gardien sacré  **Niveau 6** : Festin des héros, Zone d'antimagie, Guérison suprême, Dissipation suprême    Pouvoirs magiques (NLS16) à volonté : Assistance divine, Bénédiction, Stimulant, Résistance |
| **Inventaire** | • Tenue de voyage  • Bourse en cuir (- kg, 1 pc)  • 2 Epées bâtardes +3 en adamantium, une gardienne antiprojectile (non directrice), une spectrale de morphing (2x3 kg, 2x53 035 po)  • Carquois rempli :  - 20 flèches (1,5 kg, 1po)  - 10 flèches de guerre (1 kg, 1 po)  - 20 flèches en fer froid (1,5 kg, 2 po)  - 20 flèches en argent alchimique (1,5 kg, 21 po)  - 20 flèches en adamantium (1,5 kg, 121 po)  - 5 flèches +1 de stockage de sort (0,375 kg, 830,25 po)  • 2 Dagues en fer froid, 2 dague en argent alchimique (4x0,5 kg, 2x4+2x22 po)  • 1 marteau de guerre (2,5 kg, 12 po)  • 1 matraque (1 kg, 1 po)  Total des armes : 18,875 kg, 107 111,25 po  • Harnois +4 durable de défense intermédiaire en mithral (12,5 kg, 60 000 po, +12,+3,-3)  • Ecu en peau de dragon rouge +3 animé d'interception de projectile (7,5 kg, 49 340 po,+5,-,-1)  • Amulette de constitution +6 (0,5 kg, 36 000 po)  • Bracelet de peau de dragon pourpre +3 (1 kg, 21 000 po)  Total des défenses : 21,5 kg, 166 340 po  • Bottes de téléportation (0,5 kg, 49 000 po)  • Cape de charisme +4 (0,5 kg, 16 000 po)  • Anneau d'esquive totale (25 000 po)  • Sceptre d'extension de durée mineure (2,5 kg, 3 000 po)  • Sceptre d'extension d'effet intermédiaire (2,5 kg, 32 500 po)  • Sceptre inamovible (2,5 kg, 7 500 po)  • Corbeau d'argent (3 800 po)  • Obi de la cour (0,5 kg, 2 000 po)  • Anneau de soins mystiques (3 500 po)  • 2 Gants de Taarnahm le vigilant (2x10 000 po)  Total des autres objets magiques : 9 kg, 162 300 po  • Sacoche à composante (1,5 kg, 5 po)  - Focalisateur : Jeu de bâtonnets couverts de runes (Augure, 25 po)  - Composantes : Encens (Augure, 10x25 po)  - Composantes : Poudre de diamant (Restauration, 6x100 po)  - Focalisateur : 4 anneaux en platine (Protection d'autrui, 4x50 po)  • Symbole divin de Heaum en argent (0,5 kg, 25 po)  Total des sorts : 2 kg, 1 105 po  • Havresac d'hévard (2 000 po, 2,5 kg) contenant ¤ Poche de gauche (total 9,5/10 kg)  - Sac de couchage magique (1 000 po, 2,5 kg)  - Savon (1 po, 1 kg)  - Habits de cour (3 kg, 30 po)  - Tenue sacerdotale (3 kg, 5 po)  - Jeu de cartes de qualité (2 po)  - 4 dés en ivoire (1 po)  ¤ Poche centrale (total 38/40 kg)  - Outils de maître artisan cuisinier (55 po, 2,5 kg)  - Nécessaire de cuisine (4 kg, 9 po)  - Chaudron (2 pa, 2 kg)  - 2 flasques d'huile (2 pa , 1kg)  - 5 sacs d'1 kg de blé (5 pc, 5 kg)  - 5 sacs d'1 kg de farine (1 pa, 5 kg)  - Un pot de miel (1 pa, 0,5 kg)  - 10 poulets (1 pa, 5 kg)  - Un sac d'1 kg de sucre (2 po, 1 kg)  - Silex et amorce (1 po)  - Outre d'eau (1 po, 2 kg)  - Bûches de bois (1 pc, 10 kg)  ¤ Poche de droite (total 10/10 kg)  - Tente (deux personnes) (10 po, 10 kg)  Total du sac : 2,5 kg (objet), 3117,76 po |
| **Richesse** | Trésor : 25 po 9 pa 8 pc Poids : 0,42 (nb de pièces x 0,01kg)  Total dépense actuel : 439 974,02 po |
| **Charge** | • Poids transportable :  Charge légère jusqu'à 50 kg  Charge Intermédiaire entre 50 kg et 100 kg  Charge lourde entre 100 kg et 150 kg  • Poids transporté : 53,795 **kg**, sans sac : 51,295 **kg**.  • Encombrement : Intermédiaire  **[Intermédiaire**. (Bonus de DEX Max. : +3, Malus d'encombrement : -3, VD 6m, Course VDx4) ; **Lourd**. (Bonus de DEX Max. : ±0, Malus d'encombrement : -6, VD 6m, Course VDx3)]. |
| **Description**  **physique** | Alrion est un colosse longuement entraîné, et cela se ressent dans son physique. En effet, si sa taille est tout à fait naturelle, sa largeur de plus d'un mètre n'est pas celle qui s'acquiert dans les Champs ou même dans une Forge, mais bien en s'entraînant aux armes.  Portant généralement une tenue simple, raccommodée en plusieurs endroits, recouverte par une armure en métal bien entretenue et, en hiver ou lorsqu'il fait froid, d'une cape bien Chaude, l'homme porte sur le dos un sac à dos de bonne taille, sur lequel sont accrochées, en plus du sac de couchage usuel des aventuriers et autres voyageurs, plusieurs marmites.  L'homme qui se tient sous cette tenue reste simple, même s'il dégage une impression, un je ne sais quoi qui attire les gens vers lui. Les cheveux blonds en bataille, mais parfaitement rasé, il possède une voix grave que l'on a envie d'écouter parler. |
| **Description psychologique** | Alrion est quelqu'un d'assez ouvert et accessible quand il n'est pas en train de travailler. Souriant, il parle assez facilement, en particulier avec le sexe opposé.  Lorsqu'il se retrouve avec des problèmes, s'il n'est pas Contre se battre lorsque cela est nécessaire, il a même été entraîné dans ce but, il tentera autant que possible de régler les problèmes diplomatiquement, même s'il arrive facilement à déterminer quand est-ce que les choses ne peuvent plus être régler ainsi, en même temps, c'est généralement lorsque les coups commencent à pleuvoir.  La chose est toute différente lorsqu'Alrion doit protéger un Convoi, ou quelqu'un. Il est beaucoup plus Concentré, même s'il n'est pas extrêmement doué quand il s'agit de détecter les ennemis. Plus question alors de diplomatie lorsqu'ils attaquent, uniquement de combat. Toutefois, une fois ceux-ci découverts, il ne leur fera aucun cadeau tant qu'ils se battront, les laissant toutefois en vie s'ils se rendent. Malgré tout, depuis que ses pouvoirs divins ont été découverts, voilà déjà quelques années, il combat moins souvent en première ligne, faisant parti de ceux qui peuvent faire une différence à long terme en remettant rapidement les blessés sur pied, éventuellement même pendant le combat. |
| **Background (niveau 1)** | Né dans une toute petite ferme pendant l'année du Dragon, 1352 CV, Alrion était déjà le douzième enfant de ses parents fermiers, même si la moitié d'entre eux étaient déjà morts en bas âge, et que son frère d'un an son aîné ne fêterait jamais son troisième anniversaire. Ses parents, pauvres, aimaient leurs enfants, et étaient toujours plus que triste à la mort de l'un d'entre eux, n'avaient ni les moyens ni les ressources d'entretenir tous leurs enfants, surtout quand d'autres arrivaient régulièrement.  Aussi, pour alléger leurs frais, et même faire rentrer un peu d'argent pour les autres enfants, Alrion fut désigné, et ce dès ses dix ans, et loué à une compagnie de mercenaire, qui se chargerait de le former au combat avant de le faire travailler à l'escorte des nombreux Convois de marchandises qui traversait sa Sembie natale, et parfois au delà, et dont la base d'opération se trouvait dans un village proche de leur maison.  Durant les deux premières années, il eu le droit à une formation basique, par quel bout on prend une arme, comment on pose les différents morceaux d'une armure, le tact, permettant d'éviter les problèmes et d'apporter la honte sur la compagnie, ce genre de choses.  Puis Alrion put commencer à parcourir la Sembie, accroché aux basques d'un combattant plus expérimenté, ou en l'occurrence d'une combattante, Larellan, chargée de lui apprendre le combat à proprement parlé lors des temps libres des expéditions. Cette demoiselle, une grande rousse pas spécialement jolie, d'une vingtaine d'années à peine était déjà une vétérante, enrôlée comme Alrion encore enfant, elle combattait depuis ses quinze ans sur le front en tant qu'actif, même si elle n'avait que quelques combats contre des bandits et des gobelins à son actif.  Au début, en tant que novice, il ne se chargeait que de taches basiques, la cuisine en particulier, pour laquelle il s'avéra très doué, si bien qu'il continua durant toute sa carrière, mais aussi, plus tard, l'entretien de l'équipement de tous.  Petit à petit, Alrion apprit à se battre, calquant la style plutôt brutale et offensif de Larellan, sa mentor, qui devint un peu plus durant sa quinzième année, l'année du Bouclier, où il rejoignit également officiellement les rangs des actifs, ceux de première ligne, arrêtant de n'être là qu'en renfort, comme un enfant, et voyant sa solde, que recevait ses parents, mais également le danger auquel il s'exposait, augmenter de manière non négligeable.  A cette époque, Alrion ne rentrait pas souvent chez ses parents, seulement quelques semaines au cœur de l'hiver, lorsque les neiges empêchent la plupart des convois de passer, et les brigands d'intervenir. Cela ne faisait pas beaucoup, mais il n'en apprécia que plus ces rares instants avec sa famille, qui avait bien changée au fur et à mesure que les années passaient.  Mais en cette fin d'année du Gantelet, il n'avait aucune idée de ce qui allait se passer. C'était un jour assez nuageux, même s'il ne pleuvait ni ne neigeait, on pouvait s'attendre à ce qu'une nouvelle couche de neige tombe avant le lendemain matin. Il faisait froid, et pourtant, le jeune homme était torse nu, en sueur, coupant des buches de bois pour le feu avec une facilité que n'avait jamais eu ni son père ni ses frères. Concentré sur sa tache, il n'entendit jamais les cris affaiblis par la distance et la maison que poussèrent ses frères et son père lorsque le petit groupe de bandits attaquèrent, affamés par l'hiver. Ce n'est qu'en milieu de journée, alors qu'il rentrait prendre un bon repas chaud, qu'il pu constater le carnage, leurs corps tachant de sang la neige devant la maison.  Prenant une prise solide sur sa hache de bucheron, le jeune homme prit par surprise l'un des deux survivants, le troisième larron n'ayant pas apprécié être percé de fourches, au moment où il ouvrait la porte d'entrée, lui abattant la lame sur le visage. Suivant les bruits à l'étage, il monta l'escalier, y trouvant sa mère, une dague à ses pieds, la gorge ouverte.  Ouvrant une porte, il tomba sur le dernier bandit qui s'amusait avec sa petite sœur, de deux ans sa cadette, cette dernière se débattant autant que possible, mettant du sang un peu partout sur le lit. Abattant sa hache dans le dos de l'agresseur, le colosse la débarrassa de son agresseur, et put constater que le sang qui coulait partout venait d'une perforation au niveau de l'abdomen, la laissant pour morte en quelques heures si son frère ne faisait rien.  Lâchant sa hache, Alrion utilisa le drap pour tenter de lui faire un bandage, mais c'était loin d'être sa spécialité. Celui-ci fait à la hâte, et malgré les risques énormes pour sa sœur et pour lui-même, il prit la direction du village le plus proche, portant Tania, qui s'était évanouie avant même qu'il ne sorte de la maison familiale, dans ses bras.  Il mit plusieurs heures à atteindre le village, l'atteignant bien après que la neige se fut mise à tomber, et craint plus d'une fois que Tania ne soit morte, que ce soit de sa blessure, du choc mental, du froid ou du traitement que lui faisait subir Alrion. Arrivée sur place, le vieux soigneur fut dépêché d'urgence, et enleva le bandage de la jeune fille dès qu'elle eu été déposé dans un lit, à coté d'un feu ronflant dans une cheminée.  La surprise du vieil homme fut totale, ainsi que celle d'Alrion et de la jeune femme qui se chargeait d'assister le soigneur, car si le tissu était bien imbibé de sang, qu'il s'agisse du bandage ou de la robe, que cette dernière était bien troué, il n'y avait aucune blessure, si bien que c'était maintenant le cadet de la famille, Alrion, qui était le plus mal en point, à voyager par ce temps sans même une chemise.  Physiquement, la fratrie, ou ce qu'il en restait, Alrion, Tania et leur frère aîné qui avait quitté la demeure familiale quelques années plus tôt, sans qu'on sache trop ce qu'il était devenu, s'en remit très bien. Psychologiquement, c'était autre chose. Autant Alrion était habitué à voir la mort, ou du moins l'avait-il déjà côtoyé une ou deux fois, autant n'avait-il jamais vu les cadavres de gens qu'il connaissait, si l'on exceptait ce pauvre Aldayr, qui s'était pris un rocher sur le crâne lors d'une reconnaissance et qui n'était plus véritablement reconnaissable. C'était pire encore pour Tania, qui n'avait pas cette faible protection, et qui avait en plus subit, au moins en partie, le pire affront qu'elle pourrait jamais subir.  Mais le temps des vacances fut bientôt fini, et le combattant dû retourner à sa compagnie. Toutefois, il décida d'emmener avec lui sa jeune sœur, qui s'était totalement renfermée sur elle-même, ne parlant plus à nul autre que lui, espérant que changer d'environnement lui ferait du bien, avec la bénédiction du soigneur du village.  Le grand frère continua ainsi à travailler, emmenant Tania avec lui lors des missions les moins dangereuses, la laissant au quartier général pour les autres, qu'il essayait d'éviter. Il essaya de comprendre comment il avait fait avec sa sœur, et le mot sur ses actes se répandant, on lui vint en aide et on lui conseilla de travailler et maîtriser ce don divin.  Petit à petit, la demoiselle retrouva la lumière, même si elle restait peu loquace, et toujours accompagné de son frère lorsqu'elle sortait à l'extérieur des murs d'enceinte du bâtiment. Elle apprit à se rendre utile, en particulier avec les animaux pour lesquels elle avait un don, être avec les bêtes lui évitant également d'avoir à supporter les hommes, avec lesquels elle était mal à l'aise, malgré un succès certains. De son coté, totalement à l'opposé, Alrion enchaînait les histoires courtes avec le sexe opposé, aucune de ses relations ne durant longtemps, soit parce qu'il bougeait trop, soit parce qu'il s'occupait trop de sa petite sœur, mais n'était-elle pas la plus importante, pour lui qui était son grand frère ?  Un soir, alors qu'il rentrait, fin Ches, à ce qu'il appelait la maison après une mission plutôt longue, puisqu'elle avait duré tout l'hiver, et dangereuse, raison pour laquelle Tania était resté sur place, Alrion eu la surprise de voir que cette dernière avait disparu. Les personnes présentes sur place ne lui apprirent pas grand chose, sinon que la demoiselle était parti bien des mois plus tôt, de manière tout à fait volontaire, en compagnie d'un jeune homme. Certains ajoutèrent qu'ils ne l'avaient jamais vu aussi heureuse depuis qu'ils l'a connaissait, et qu'ils étaient jaloux de cet homme.  Alrion fut plus que mécontent, et se lança au plus vite sur les traces de sa sœur, décidé à retrouver celle qui était la prunelle de ses yeux. Grâce à ce qu'il avait économisé sur sa solde, aux quelques économies externes qu'il avait, la vente de la maison et de la ferme de ses parents, surtout, même si Tania était parti avec la plus grosse partie, et aux parts de trésor récupéré sur les assaillants vaincus, il racheta l'équipement qu'il utilisait, pas forcément le meilleur, mais au moins un auquel il était habitué, de qualité et ne risquant pas de lâcher. Et dès qu'il le put, il partit sur les routes, bien décidé à retrouver Tania. |
| **Background (suite)** | Ayant perdu les traces de Tania, Alrion était parti à sa recherche dans le monde entier, commençant par Everlund où il avait fait connaissances de gens comme lui, et d'autres qui comprenaient ses pouvoirs. Il apprit beaucoup à leur contact, travaillant en même temps pour cette organisation pendant quelques années. Il voyagea beaucoup durant cette période, protégeant les membres et les aidant dans leur travail, et durant son temps libre, se renseignant, sans grand succès, sur sa sœur. Heureusement, le Main écoutait également pour lui, et il finit par avoir une piste solide. Dès sa mission finie, il prit congé et partit à sa poursuite. En recoupant les informations, le colosse put apprendre, des années après, ce qu'il s'était passé. La jeune femme s'était finalement ouverte à quelqu'un d'autre que son frère, quelqu'un qui avait su la séduire malgré sa coquille. Elle l'avait suivi, mais il avait fini par se lasser, et l'avait abandonné derrière lui dans une ville. Là, elle s'était de nouveau fait avoir, mais par des gens beaucoup moins bien intentionné, et elle s'était faite enlevée. La piste était froide, mais Tania n'avait pas été la seule victime de ces gens, et surtout, pas la dernière. Il remonta petit à petit la piste, mettant hors d'état de nuire des seconds couteaux au début, le questionnant avant de les remettre aux autorités, libérant les naïfs et les malchanceux qui s'étaient fait avoir. Il trouva de l'aide dans son entreprise, Flavi Ladius, une ensorceleuse idéaliste, c'était d'ailleurs la première fois qu'il entendait parler de ce genre de lanceur de sorts, lui fournit un soutien non négligeable, usant d'une magie à la fois plus agressive et plus fine que la sienne, obtenant les informations là où la force se montrait inefficace. Grâce à elle, il ne lui fallu que quelques semaines pour trouver les dirigeants de se trafic de personnes. Ils débarquèrent sans s'annoncer et s'était décidé pour poser les questions après, aux survivants. Le bureau se transforma en champ de bataille en quelques secondes à peine, les hommes et leurs gardes du corps réagissant sans attendre, et opposant une résistance farouche. Malgré tout, le duo surclassèrent leurs adversaires, laissant pour une fois des cadavres dans leur sillages. Seuls deux des dirigeants survécurent, l'un en s'enfuyant dans le chaos de la bataille, l'autre en se rendant après que le dernier garde se soit trouvé avec une bâtarde enfoncé au milieu du torse et que ses yeux se soient tenté de la couleur de la mort. L'interrogatoire du survivant révéla, bien sur, qu'il ignorait qui était Tania, et où elle avait été envoyée et vendue, mais il se montra coopératif et leur permis de trouver nombres de papiers administratifs de ce trafic. Avec horreur, l'élu d'Heaum découvrit qu'elle avait été envoyé à Thay. Préférant sauver sa sœur à poursuivre le fuyard, Alrion se mis en route le jour même, et fut surpris de voir Flavi le suivre. Durant le trajet, ils devinrent intimes, et ce fut la plus longue relation du jeune homme depuis le début de sa vie, certainement parce que cette fois, ses voyages incessants ne la gênait en rien, et il connaissait plus en elle que l'intimité. Ils arrivèrent en Thay au plus fort de l'été, sous le couvert de protéger l'un des rares marchands qui osaient venir en Thay. L'endroit était déplaisant, mais ils n'étaient pas venu pour faire du tourisme, et il gagnèrent discrètement leur destination. Ils eurent de la chance, car l'acheteur original de Tania l'avait gardé à son service, mais ils devaient également gérer la fuite. Ils mirent au point un plan audacieux, même si relativement simple. Mettant à profit la profusion et la disponibilité des objets magiques dans les parages, ils mirent un plan qui ne devait rien à la finesse et tout à leurs fonds. Ils s'infiltrèrent en force dans la demeure du Magicien Rouge lors de l'une de ses absences, forçant le passage jusqu'à la "salle de repos" des gardes, où étaient gardées certaines des esclaves, dont Tania, pour leur plaisir. Contrairement à ses habitudes face à des gens désarmés, Alrion ne fit pas dans la finesse, ni de prisonniers à cet endroit, il fallait dire qu'il était passablement en colère, et que les locaux avaient l'avantage d'une loi injuste et de leur méthode de fuite qui n'autorisait pas un grand nombre de personnes. De là, ils se téléportèrent au loin, espérant qu'ils n'oseraient pas les poursuivre pour une seule personne hors du pays, les autres, de pures thayennes, ayant trop peur pour venir avec eux, voir même mieux, que le propriétaire des lieux ne voudrait pas ébruiter l'affaire et se tairait. Dépassant la frontière avant que les choses ne dégénèrent, ils crurent avoir réussi leur coup. Et il leur fallu plusieurs semaines avant de tomber sur un groupe de mercenaire à leur poursuite. D'ailleurs, ce fut plutôt l'inverse. Heureusement, leur puissance avait été sous-estimé, à moins que les fonds n'aient manqués pour engager des gens plus compétents ou plus nombreux. Le sang joncha la route ce jour-là, et les derniers finirent par se rendre en échange de leur vie, indiquant à leur employeur que la mission punitive avait été un succès, mais que l'esclave en fuite était décédée. La vie aurait pu redevenir calme, si elle l'avait jamais été, mais deux détails d'importance avaient encore à être réglés. Le premier, c'était que Tania était encore une fois ravagé psychologiquement, et cette fois, physiquement également, même si ce genre d'esclave n'est que peu maltraité, cela restait un traitement beaucoup plus dur et cruel que ce dont elle avait l'habitude. L'autre détail était une chose commune, mais qui n'était pas particulièrement prévue : Flavi était enceinte. En apprenant la nouvelle, Alrion paniqua, et ne su plus vraiment quoi faire. Après un jour de panique complète, il se décida à créer un endroit qu'ils pourraient appeler maison. Comme la dame avait été expulsé de chez elle lors de la découverte de ses pouvoirs, ils décidèrent d'aller en Sembie. Même s'il ignorait comment il allait être accueilli, il retourna à ce qu'il avait connu et, pendant longtemps, considéré comme chez lui, à la compagnie.    Il eut la chance de voir que c'était l'un de ses anciens amis qui avait repris les rennes après tout ce temps. Le vieux prêtre était décédé, comme la plupart des anciens cadres, lorsqu'une grave maladie avait frappé la région. Personne ne l'avait remplacé, et le colosse se proposa pour le rôle, au plus grand plaisir de son ami. Quelques années de plus passèrent, où Alrion commença à enseigner à la jeune génération, depuis le maniement des armes jusqu'à la stratégie militaire, en passant par la lecture et l'écriture. De temps à autres, il prenait une mission réputée difficile, mais préférait rester proche de chez lui avec celle qu'il avait épousé, leur fils, puis bientôt leur fille. Il gagnait bien sa vie, et fit construire grâce à ses fonds un autel pour Heaum, qui petit à petit et avec l'aide d'autres personnes s'agrandit jusqu'à être un véritable temple, bien que mineur. Malheureusement, de son coté, Tania ne put se remettre de ce qui c'était passé en Thay. Elle restait silencieuse, mangeait peu, et un matin, on la trouva dans son lit, les veines tranchées. Ce fut un coup dur pour son frère qui la trouva.    Malheureusement, à peine quelques jours plus tard, alors que le mini-lui commençait à peine à marcher et que la petite sœur de ce dernier, il reçut directement une vision divine. Dans ses rêves, son dieu lui indiqua qu'il devrait participer à l'expédition qui lui serait proposé dans la journée. Malgré sa perte, le colosse attendit le lendemain pour voir ce qui se présentait. Et il eut une sacré surprise, en la personne d'une halfeline et d'un gnome, qui entrèrent dans son bureau, à proximité du petit temple, où personne ne venait jamais le déranger.  - J'ai voulu les en empêcher, indiqua l'une des jeunes recrues qui les suivaient, mais ils ont dit vous connaître et... je ne sais, je les ai laissé passé. Mais en effet, ces deux-là, ils le connaissaient, car c'étaient d'anciens compagnons qu'il connaissait de ses jeunes années. Deux lanceurs de sorts de talents, qui s'en était certainement servi sur la recrue pour ne pas être dérangé, une petite blague dont la demoiselle était friande, et qui l'avait déjà prouvé à maintes reprises de part le passé qu'ils étaient dignes de confiance. S'ils s'étaient réunis et qu'ils avaient besoin d'aide, la sienne par dessus le marché, c'était que la chose était importante, et dangereuse, très dangereuse même. Mes deux anciens de l'Assemblée lui expliquèrent la situation dans laquelle ils se trouvaient, et elle était, comme prévu, grave et inquiétant. En effet, les rumeurs qu'avait intercepté la petite halfeline indiquait que Cyric lui-même avait envoyé l'un de ses champions dans les environs, mais que se plan exact était inconnu, ce qui expliquait qu'Heaum est envoyé le sien. Mais son plan détaillé était inconnu. Au cours des semaines qui suivirent, le trio poursuivit le champion, qui leur échappait systématiquement, sans toutefois réussir à les empêcher de mettre à sac moult cellules de son dieu, mettant à mal son plan, sans véritablement le comprendre, car ils n'avaient pas le temps de faire des prisonniers ou de les interroger. La traque allait s'achever au Thétyr, et plus exactement à Ilthmong. Petit à petit, le trio s'était rapproché de leur cible, et cette fois-là, il était encore là lorsqu'ils entrèrent en force dans la maison qui leur servait de planque. Ils avaient prévu de la résistance, à raison, l'homme était un dur à cuire, tout comme son second, dont ils ne savaient rien. Il se défendit bec et ongles, mais il finit par tomber sous la puissance du trio. Ce qu'ils n'avaient pas prévu, c'était qu'à la mort du champion, son second le trahirait. À la surprise générale, l'homme lui arracha un œil avant de leur révéler qu'il avait encore de sacré réserve malgré ses blessures, car il n'était pas humain, loin de là, car il s'agissait d'un dragon écarlate. Une telle apparition n'est pas sans causer quelques légers dommages dans une grande ville, à la fois d'un mouvement de panique bien compréhensible des habitants, mais aussi et surtout du fait du gigantesque dragon qui tentait de carboniser ceux qui se trouvait dans les parages. Heureusement, la ville n'était pas totalement dépourvu de défenses. Bien sur, la majeure partie des aventuriers et gardes présents en ville étaient incapable de faire grand-chose sinon l'ennuyer, mais avec ses blessures déjà graves, le monstre ne demanda pas son reste et prit la fuite. Manque de chance pour lui, le lendemain, le trio était de nouveau à 100% de ses capacités grâce à la magie de chacun, alors que le monstre allait en avoir au moins pour plusieurs jour. Pire, ils étaient déjà dans sa caverne, prêt à lui faire sa fête, et surtout à récupérer ce qu'il avait pris au dernier moment, et qui semblait être un puissant artefact. Ils arrivèrent à l'arracher à son trésor, mais le dragon semblait avoir moins souffert, ou mieux récupéré, que prévu, et un affrontement semblait être un risque considérable qui pouvait se solder par le décès des trois aventuriers, ce qui aurait été catastrophique, et une fuite fut décidée unanimement. Mais il était futile de penser distance un dragon à la course, surtout chez ce dernier, et il gagnait du terrain. Aussi, le gardien n'hésita pas et stoppa nette, ses épées déjà en main. Alors que les deux autres l'imitait, il lui cria : - Courrez, pauvres fous ! Je vais le retenir ! Le colosse se rua dans la direction opposée, se précipitant sur le gigantesque monstre. - Tu ne les auras pas ! cria-t-il au dragon. Tu ne me passeras pas ! Profitant de l'effet de surprise, il coupa presque une aile et blessa une jambe de la chose, mais il ne se faisait guère de doute sur l'issue de ce combat. Malgré cet avantage et l'aide de Dieu, cette aide qui était maintenant pour lui si habituelle, il n'avait malgré tout aucun moyen de gagner. Et malgré tout, il sourit en entendant derrière lui le duo s'enfuir, faisant s'écrouler l'entrée. Il avait gagné du temps, la chose était en sécurité. N'avoir aucune chance n'avait toutefois jamais empêché personne d'essayer, et c'est bien ce que fit Alrion, qui n'avait jamais eu l'intention d'attendre la mort en se laissant faire. Et le combat dura. Il dura assez longtemps pour que le champion du gardien du renouveler plusieurs fois certains de ses sorts, et ils venaient maintenant à se faire rares. Et celui qui n'était déjà plus un homme, mais qui l'ignorait encore, nota de subtiles différences chez son adversaire : le dragon était plus lent, plus prévisible, ses coups étaient moins puissants. En un mot, il faiblissait. Alrion commença par mettre cela sur le compte de sa fatigue, mais cela n'expliquait pas tout, notamment les blessures du parangon du Bien et de la Loi qui se refermaient d'elles-mêmes, ni la lumière qu'il émettait. Un espoir fou commença à s'insinuer, comme un doute, dans l'esprit d'Alrion, et à la surprise générale, et particulièrement la sienne, il survécu. Il était épuisé, même s'il ne ressentait aucune douleur, aucune blessure, aucune brûlure. Et pire qu'épuisé, il était surtout coincé dans cette caverne. Aussi, le champion gardien fit ce qu'il faisait toujours lorsqu'il était fatigué. Il se dirigea vers son sac, prit le nécessaire et se prépara à manger, puis alla se reposer, repoussant la difficile question au lendemain matin. Et lorsqu'il se posa la question, comment allait-il sortir de là ? Une solution était que ses compagnons reviennent, mais s'ils pensaient n'avoir aucun chance à trois, ses chances de survie seul, et il le savait lorsqu'il s'était retourné, était nul. Et se tromper sur ce point ne changeait pas ce que devait croire les deux autres. Et comme Alrion n'avait jamais été quelqu'un de très doué pour les plans complexes, particulièrement lorsqu'il s'agissait d'improviser, il se servit de la force brute. Durant trois jours, il se servit de ses armes, particulièrement résistantes, pour s'ouvrir un passage, ne s'arrêtant que pour boire un peu, manger et dormir lorsqu'il était épuisé. Il sortit à l'air libre avec face à lui une petite armée, la majorité de la garnison d'Ilthmong qui attendait de pied ferme le dragon qui se creusait son passage, ébahie de ne voir sorti qu'un "simple" homme. Ils l'invitèrent à un festin, mais l'homme avait le sens des responsabilités, et il devait rejoindre les deux autres. Avec l'aide des locaux, il fut aisé de savoir où ils étaient parti, et avec l'aide des autorités, il put les rejoindre rapidement. Ses compagnons ne s'y attendaient point, mais il ne pouvait guère leur en vouloir de ce coté là, lui aussi avait été surpris. Ils lui indiquèrent ce qu'ils avaient découvert dans ce court laps de temps. Assez toutefois pour faire froid dans le dos, et ne pas regretter ce qui avait failli être son sacrifice : le joyau qui avait été un œil était en réalité un artefact de grande puissance, pouvant, entre de mauvaise main, permettre à son propriétaire de dominer Toril en quelques années à peine, sinon moins, plaçant le continent sous le joug d'une main de fer maléfique. De plus, celui qui l'avait conçu, certainement Cyric lui-même, l'avait truffé de sauvegarde rendant difficile sa compréhension, et impossible son utilisation par quiconque présent dans les parages où qu'ils pourraient juger digne de confiance. Pire, ni la magie à leur disposition, pourtant loin d'être négligeable, ni la force brute n'était capable de briser le joyau. Décision fut donc prise que le parangon du Bien et de la Loi le garderait en lieu sur pendant que les deux autres trouveraient un moyen d'en finir définitivement avec cette histoire.   Le colosse rentra donc chez lui et reprit l'enseignement, passant quelques calmes années à superviser la construction d'une chambre forte sous le temple, forçant un voleur à passer par son bureau, pour garder l'objet hors de portée des mains envieuses des serviteurs du Mal. Les choses se déroulèrent tranquillement, la construction se terminant presque un an avant qu'un nouvel incident ne survienne. Ce jour-là de 1384, Alrion, qui avait passé une bonne partie de la journée à faire des démonstrations martiales à de nouveaux arrivants, finissait sa journée dans son bureau. Le soir tombait lorsque trois malandrins, bientôt suivi par d'autres, débarquèrent dans la pièce, engageant le combat. Le Gardien répondit avec célérité, pourfendant le premier d'entre eux aisément, puis d'autres, pour les voir toujours remplacés. Pire, il put constater qu'au cours de ce combat, la quasi-totalité de ses pouvoirs divins étaient aux abonnés absents, car les assaillants avait bien prévu leur coup. Ne pouvant tenir contre une telle horde, Alrion recula dans son souterrain. Un à un, il déclencha les pièges magiques, sachant qu'il ne risquait rien, une à une, il déclencha les alarmes, un à un, il conduisit ses assaillants sur les pièges mécaniques. Cette retraite décima les rangs ennemis, plus que ses lames ne l'avait fait jusqu'à présent. Malgré tout, ils restaient nombreux, et ceux qui restaient étaient puissants. Dans le dernier bastion, là où nulle magie ne fonctionne, il les attendit, près à succomber sous le nombre, mais en gardant comme il se le devait. Les autres se jetèrent à l'assaut, ramassant les derniers pièges et se gênant mutuellement pour cause du peu de place. Ce n'était pas suffisant, mais cela lui avait acheté du temps, et Alrion put voir ses élèves, ses amis et même sa femme débarquer dans le souterrain. Le combat fut acharné, mais la victoire avait changé de camp. Malgré tout, des apprentis décédèrent, ainsi que le plus vieil ami de l'élu, qui commandait la compagnie et quelques autres. Une fois encore, Alrion, lui, était indemne à peine quelques minutes après le combat, mais ce jour-là, il se sentit impuissant, incapable de soigner les blessés, de sauver les mourants. Cela ne lui était pas arrivé depuis plus de dix ans. Ils enterrèrent les morts et gardèrent plus étroitement les lieux, pour qu'une telle chose ne se reproduise pas. Alrion tentait de comprendre ce qui s'était passé, et ne l'appris que bien plus tard, sans vraiment y croire. En effet, même si ses pouvoirs majeurs avaient disparus, les mineurs revenaient petit à petit.    Au cours des décennies qui suivirent, aucune attaque aussi massive ne fut mené contre Alrion, son temple ou sa cachette. La vie suivit son cours, le colosse prenant la direction de la compagnie et ayant un troisième puis d'autres enfants, puis des petits-enfants... Avec le temps qui passait, le parangon retrouva la totalité de ses pouvoirs, contribuant à semer le doute dans la nouvelle pourtant répandue du décès de son dieu. Contrairement à lui, restant chez lui pour protéger le joyau presque continuellement, gérant sa compagnie, appréciant sa famille, les têtes pensantes avaient cherchés des moyens de le détruire. La halfeline avait écumé le monde à la recherche d'une solution existante pendant que le gnome, lui, avait cherché la sienne. C'était le second qui avait mis au point une méthode efficace, un sort de grande puissance qui, après de nombreuses tentatives et perfectionnements, était capable de faire le travail, à condition d'être lancé à répétition. Les retrouvailles, pour la destruction de l'artefact, firent une sensation étrange à Alrion. Plus que de voir les générations se succéder auprès de lui, ou que de voir ses proches vieillir au jour le jour, voir des amis de longue date prendre des décennies d'un coup vous fait réaliser que vous ne vieillissez plus depuis longtemps, plus que de se l'entendre dire de temps à autre. La destruction se déroula sous haute surveillance, heureusement toutefois, sans incident, après quoi chacun repartit à ses occupations, promettant de se revoir sous peu. Dans la pratique, c'était presque la dernière fois qu'Alrion revoyait chacun d'eux. De nombreuses autres années passèrent, pour le plus grand malheur du colosse, qui continuait à garder son coffre, mais plus pour les mêmes raisons. Il put voir sa femme subir les affres de l'âge, puis décéder. Il put voir son fils aîné, qui avait suivit la voie de l'épée, faire de même. D'autres suivirent, des amis, des disciples, de l'âge, d'accidents ou de risques du métier. Sa famille s'agrandit, et tous ne restait pas dans le "business" familial, heureusement, en un sens. Le village aussi s'agrandit, devenant un gros bourg, la réputation de la compagnie donnant une impression de sécurité à ceux qui s'installaient. Il fallait dire qu'il aurait fallu qu'un groupe de bandit soit fous pour s'attaquer à un tel endroit, même lorsque beaucoup étaient partis en mission. Aussi la vie d'Alrion était très occupée, entre ses descendants, qui vont maintenant jusqu'à la sixième génération, certaines se confondant entre elles, la compagnie qu'il contrôlait toujours et le bourg dans lequel il avait une position d'importance. Ce fut une vie bien remplie. Malheureusement, bientôt, les enterrements étaient des évènements aussi courant que les naissances, et beaucoup plus dépressifs. Petit à petit, Alrion commença à se retirer de la vie publique. Il laissa ses positions d'influence à d'autres, son petit-fils reprenant la compagnie au début, d'autres menant la direction du village, plus tard remplacés par d'autres encore. Il s'éloigna de sa famille, du moins, de manière générale, ne gardant que son temple, qui ne recevait guère de visite, et son coffre, qu'il gardait par habitude. Il ne s'enfermait pas non plus, toutefois, et continuait d'être reconnu, mais de moins en moins, alors que les années passaient, et que les gens qu'il connaissait partait. Le colosse continuait à vivre toutefois, comme un homme, n'ayant jamais connu d'autres façons de vivre. Mais maintenant, il savait ce qui se passait lorsque l'on s'attachait, et évitait donc de le faire. Malgré tout, cela ne l'empêcha pas de reconnaitre et de subvenir aux besoins de tous les enfants qu'il engendra, des enfants qui, comme ses plus jeunes, n'étaient pas complètement humains, ou autre, selon leur mère. Le monde dans lequel il se trouvait avait changé au cours de son siècle, et même plus, d'existence, mais Alrion, lui, était resté le même. Il était beaucoup plus calme qu'il ne l'avait été par le passé, mais toujours prêt à défendre ceux qui en avaient besoin, son temple en avait accueilli au cours des années. Et un jour tranquille de l'été, un corbeau céleste vint le trouver, quelque chose allait se passer et Toril allait, une fois encore, avoir besoin de lui. |