



 Bienvenue en ces lieux.

Adaroth

- Drezda
- Ail'talawrth
- Adric
- Eilon d'Alzheim

- 9 messages personnels et 9 messages de Evelyn
- Mon assistant
- Mes contrôles
- Ma fiche de personnage
- Discussion

Sillonnez les couloirs de la Taverne !



La Taverne des Royaumes Oubliés [Fiche de Airon](#) (version : Actuelle, RP officiel)

Physique (public)		Mental	
Race & Ethnie	Humain, Chondathan	Classe	Elu divin 3 Guerrier 1
Sexe	Homme	Niveau de Classe (NGE)	4 (4)
Age, taille et poids	21 ans, 1.98 m (cat. Moyenne), 110 kg	Ajustement de niveau, DV supplémentaires	+0, +0
Yeux	Brun	Région d'origine	Sembie
Cheveux	Blond	Trait régional	Epées jumelles
Peau	Blanche	Alignement	Loyal Bon
VD	6m (base) 6 (m)	Diversité	Helm
Main directrice	Droite	Langues parlées	Chondathan
Description physique	Airon est un colosse bruyamment entraîné, et cela se ressent dans son physique. En effet, si sa taille est tout à fait normale, sa largeur	Vision	diurne

		XP	6475
		Niveau d'avancement vers le niveau 3	<div style="width: 100%; height: 20px; background-color: #ccc; position: relative;"> <div style="width: 11.9%; height: 100%; background-color: #6aa84f; position: absolute;"></div> </div> 11.9%
<p>de plus d'un même n'est pas celle qui s'acquiert dans les champs ou même dans une forêt, mais bien en s'entraînant aux armes.</p> <p>Pourant généralement une tenue simple, recommandée en plusieurs endroits, recouverte par une armure en maille 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 de son équipement usuel des aventuriers et autres voyageurs, plusieurs marmottes.</p> <p>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 blancs en bataille, mais parfaitement rasés, il possède une voie grave que l'on a envie d'écouter parler.</p>		Description essentielle	Alvion est quelqu'un d'assez ouvert et accessible quand il n'est pas en train de travailler. Surtout, il parle assez facilement, en particulier avec le sexe opposé. Lorsqu'il se retrouve avec des problèmes, s'il n'est pas contre sa betterre 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 finalement à déterminer quand est-ce que les choses ne peuvent plus être réglées ainsi, en même temps, c'est généralement lorsque les coups commencent à pleuvoir. La chose est toute différente lorsqu'Alvion doit protéger un convoi, ou quelque/une. Il est beaucoup plus concentré, même s'il n'est pas entièrement seul quand il faut 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 battent. Les blessés toujours en vie s'ils se rendent. Hérité 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 remanant rapidement les blessés sur pied, éventuellement même pendant le combat.
Capacités		Compétences	
Force	17 (+3) [dont +1 (M)]	• * Agilité	0 (deq) +3 (dex) -3 (armure) = 0
Dextérité	16 (+3)	• Art de la magie	4 (deq) +0 (int) = +4
Constitution	14 (+2)	• Art Martial	0 (deq) +0 (int)
Intelligence	10 (+0)	• * Athlétisme	4 (deq) +3 (for) -3 (armure) = +4
Sagesse	8 (-1)	• * Concentration	7 (deq) +2 (con) = +9
Charisme	16 (+3)	• Connaissance (architecture et ingénierie)	0 (deq) +0 (int)
Dons		• Connaissance (exploration souterraine)	0 (deq) +0 (int)
Arme de prédilection	Epée bâtarde, classe à dieu	• Connaissance (folklore local) ()	0 (deq) +0 (int)
Armes en main	Guerrier 1	• Connaissance (géographie)	0 (deq) +0 (int)
Combat à deux armes	Niveau 1	• Connaissance (histoire)	0 (deq) +0 (int)
Maniement d'une arme exotique	Epée bâtarde, classe à dieu	• Connaissance (mystères)	0 (deq) +0 (int)
Arme secondaire disproportionnée	Humain	• Connaissance (nature)	0 (deq) +0 (int)
Science de la robustesse	Niveau 3	• Connaissance (noblesse et royauté)	0 (deq) +0 (int)
Capacités spéciales		• Connaissance (plans)	0 (deq) +0 (int)
Nb de sauvegarde		• Connaissance (pionnière)	0 (deq) +0 (int)
Réflexe	3 (base) +3 (dex) = +6	• Connaissance (religion)	0 (deq) +0 (int)
Vigueur	5 (base) +2 (CON) = +7	• Dressage	0 (deq) +3 (cha)
Volonté	3 (base) -1 (SAG) = +2	• * Equitation	0 (deq) +3 (dex)
Combat		• Escamotage	0 (deq) +3 (dex) -3 (armure) = 0
PV Max	43 = 8 (DB, N1) +9 (d10, N2) +7 (DB, N3) +7 (DB, N4) +4 (CON) +4 (niveau, don)	• Estimation	0 (deq) +0 (int)
PV Actuel	43 = 43	• * Fortitude	0 (deq) +3 (dex) -3 (armure) = 0
Classe d'armure	18* = 10 +6 (armure) +3 (DEX)	• * Intimidation	0 (deq) +3 (cha)
CA de contact	13 = 10 +3 (DEX)	• Linguistique	0 (deq) +0 (int)
CA dépourvu	15* = 10 +6 (armure)	• * Maîtrise des cordes	0 (deq) +3 (dex)
Réduction des dégâts	0/	• * Mélier (Cuisine)	4 (deq) +0 (int) = +4
Résistance à la magie	0	• * Natation	0 (deq) +3 (for) -2x3 (armure) = -3
BBA	+3	• * Perception	0 (deq) -1 (bag)
Lutte	3 (BBA) +3 (FOR) = +6	• * Premiers Secours	0 (deq) -1 (bag)
Initiative	3 (DEX)	• * Psychologie	4 (deq) -1 (bag) = +3
Armes	* +2 (bouclier) à la CA contre un adversaire au choix. - Corps à corps (une attaque) : 3 (BBA) +3 (FOR) = 12/20 +6 Epée bâtarde : +6 (don, maître), 16/10 +3 (FOR), 19-20/x2 Dague : +6, 16/4 +3 (FOR), 19-20/x2 Gambiflet doublé : +6, 16/4 +3 (FOR), x2 - Corps à corps (combat à deux armes) : 3 (BBA) +3 (FOR) +2 (2 armes, chaque soit arme secondaire) = 12/20 +4 Epée bâtarde : +6 (+6), 16/10 +3/1 (FOR), 19-20/x2 Dague : +4 (+4), 16/4 +3/1 (FOR), 19-20/x2 Gambiflet doublé : +4, 16/4 +3 (FOR), x2 Précise le premier chiffre en cas de main directrice, le second en cas de main secondaire, le troisième chiffre est forcément en main directrice - Distance : 3 (BBA) +3 (DEX) = 12/20 +6 Arc long composite (+3), flèches classiques : +7 (maître), 16/10 +3, x3, 23m Arc long composite (+3), flèches de quarre : +7, 16/10 +3 (maître), x3, 20m Dague : +6, 16/4 +3 (FOR), 19-20/x2, les possibilités de combats à deux armes à distance, à condition d'avoir d'autres armes de jet : 2 à l'attaque et seulement +1 aux dégâts en main secondaire	• * Représentation ()	0 (deq) +3 (cha)
Initiative		• Sabotage	0 (deq) +0 (int)
Bourse	128 PP, 3 PO, 9 PC	• * Social	7 (deq) +3 (cha) = +10
Inventaire		• Survie	0 (deq) -1 (bag)
	Arc long composite (force +3) de maître	• * Tromperie	0 (deq) +3 (cha)
		• Utilisation d'objets magiques	0 (deq) +3 (cha)
		Autre et divers	



Case de Résistance (+1)

off: 1



Chandail en soie de laine

off: 1



Cuirasse +1

off: 1

Gantelet doublé

off: 1



Symbole sacré en argent

off: 1



Tenue de voyage

off: 2



Fourneau

off: 3



Dague

off: 2



Épée brisée de malhe

off: 2



Cassette à flèches

off: 1



Flèche

off: 20



Flèches de quercu

qnt: 1



Trait d'équipement

qnt: 10



Bourse en cuir

qnt: 1



Sac à dos en cuir bouilli

qnt: 1



Alpique à coudre

qnt: 1



Couverture épaisse

qnt: 1



Nécessaire de cuisine

qnt: 1



Outils de maître artisan

qnt: 1



Outre de peau

qnt: 1



Ration de survie

qnt: 2

	Sacoche à composants	qté: 1
	Raquette de soins légers	qté: 1
	Baume de l'oubli	qté: 1
	Huile de Résistance Magique	qté: 1
	Silence des Pas	qté: 1

<p>Nombre de sorts par jour : (05 + 1) (0/0/0/0/0/0/0)</p> <p>Nombre de sorts connus : (54/0/0/0/0/0/0)</p> <p>Liste des sorts connus :</p> <p>Niveau 0 : Soins supérieurs, Lumière, Lecture de la magie, Assistance divine, Résistance</p> <p>Niveau 1 : Soins légers, Bouclier de la foi, Arme magique, Bâle de blood</p> <p>Niveau de niveau de sorts : 3</p> <p>DD : 9 = niveau du sort</p>

...

Mé dans une toute petite ferme pendant l'année du Dragon, 1332 CV, Arlon était 068 le deuxième enfant de ses parents fermiers, même si la mort d'entre eux était déjà morte 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 aussi, pour alléger leurs frais, et même faire rentrer un peu d'argent pour les autres enfants, Arlon fut désigné, et ce dès ses dix ans, et tout à une compagnie de mercenaire, qui se chargeait de le former au combat avant de le faire travailler à l'écarte des nombreux convois de marchandises qui traversait sa Semble 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 eut le droit à une formation basique, par quel bon on prend une arme, comment on pose les différents morceaux d'une armure, le tact, permettant d'éviter les problèmes d'approvisionnement de la honte sur la compagnie, de genre de choses.

Puis Arlon put commencer à parcourir la Semble, accroché à un combattant plus expérimenté, ou en l'occurrence d'une combattante, Lavelan, chargée de lui apprendre le combat à proprement parlé lors des temps libres des expéditions. Cette dernière, une grande rouche pas spécialement jolie, d'une vingtaine d'années à peine était déjà une vétérante, endurée comme Arlon encore enfant, elle combattait depuis ses quinze ans sur le front et tant qu'adulte, 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 tâches basiques, la cuisine en particulier, pour laquelle il travaillait très doué, si bien qu'il continuait d'être traité sa camarade, mais aussi, plus tard, l'entretien des équipements de tous. Petit à petit, Arlon apprit à se battre, cliquant la stylet plutôt brutalement et offensif de Lavelan, sa mentor, qui devint un peu plus durant sa quinzième année, l'année du Bouclier, où il rejoignit également officiellement les rangs des archers, ceux de première ligne, enfant de n'être à qu'on rentrait, comme un enfant, et voyant sa soeur, que rentrait ses parents, mais également le danger auquel il s'exposait, augmenta de manière non négligeable.

A cette époque, Arlon ne rentrait pas souvent chez ses parents, seulement quelques semaines au cœur de l'hiver, lorsque les neiges empêchaient la plupart des convois de passer, et les brigands d'intervenir. Cela ne faisait pas beaucoup, mais il n'en appréciait que plus ces rares instants avec sa famille, qui avait bien changé au fur et à mesure que les années passaient.

Mais en cette fin d'année du Catastrophe, il n'avait aucune idée de ce qui allait se passer. C'était un jour assez magique, même s'il ne pleuvait ni ne neigeait, on pouvait s'attendre à ce qu'une nouvelle couche de neige tombe et le lendemain matin, il faisait froid, et pourtant, le jeune homme était torse nu, et essuyé, coussinet des bords de bois pour le feu avec une facilité qui n'avait jamais eu ni son père ni ses frères. Constaté sur sa tâche, il n'en était pas moins les cris aboyant par la distance et la maison que poussaient ses frères et son père lorsque le petit groupe de bandits attaquaient, affaiblis par l'hiver. Ce n'est qu'un milieu de journée, alors qu'il rentrait prendre un bon repas chaud, qu'il pu constater le carnage, leurs corps tachant de sang le neige devant la maison.

Prenant une prise solide sur sa hache de bûcheron, le jeune homme prit par surprise l'un des deux survivants, le troisième l'arçon n'ayant pas apparemment été percé de bûches, au moment où il ouvrait la porte d'entrée, lui abattant la lame sur le visage. Suivant les bruits à l'intérieur, il monta l'escalier, y trouvant sa mère, une femme à ses pieds, la gorge couverte.

Ouvrant une porte, il tomba sur le dernier bandit qui s'emballait avec sa petite soeur, de deux ans sa cadette, cette dernière se débattait autant que possible, mettant du sang un peu partout sur le lit. Abattant sa hache dans le dos de l'agresseur, le laissant la débâcle de son agresseur, et prit constater que le sang qui couvrait partout venait d'une perforation au niveau de l'abdomen, le laissant pour mort en quelques heures si son frère ne faisait rien. Lâchant sa hache, Arlon utilisa le drap pour tenter de lui faire un bandage, mais cela n'eut d'être sa soignée. Celui-ci fait à la hâte, et malgré les risques énormes pour sa soeur et pour lui-même, il prit la direction du village le plus proche, pendant Tania, qui 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, de choc mental, du froid ou du traitement que lui était subir.

Arlon, arrivée sur place, le veau soigneur fut dépêché d'urgence, et enveloppa le bandage de la jeune fille des qu'elle eu été déposé dans un lit à côté d'un feu rouffant dans une cheminée.

La surprise du veil homme fut totale, ainsi que celle d'Arlon 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 trouée, il n'y avait aucune blessure, si bien que c'était maintenant le cadet de la famille, Arlon, 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, Arlon, Tania et leur frère aîné qui avait quitté la demeure familiale quelques années plus tôt, sans qu'on sache trop de qu'il était devenu, n'en remît très bien. Psychologiquement, c'était à autre chose. Arlon était habillé à voir la mort, ou du moins l'avait-il déjà observé une ou deux fois, autant l'avait-il jamais vu se regarder de gens qu'il connaissait, si l'on exceptait de pauvres Adéars, qui était pris un rocher sur le côté ne lors d'une reconnaissance et qui n'était plus véritablement reconnaissable. C'était plus encore pour Tania, qui n'avait pas cette faible protection, et qui avait en plus subi, au moins en partie, le pire affront qu'elle pourrait jamais subir. Mais le temps des vacances fut bientôt fini, et le combattant d'être à sa compagnie. Toutefois, il décida d'accompagner avec lui le jeune soigneur, qui s'était totalement enrêlé sur elle-même, ne parlant plus à nul autre que lui, et ne cherchant que changer d'environnement lui ferait du bien, avec la bénédiction du seigneur du village.

et le mot sur ses actes se répandant, on lui vint en aide et on lui conseilla de travailler et maîtriser ce don divin.

Mais ce temps passa, et qu'il apprenait à maîtriser ses pouvoirs avec l'aide de l'un des frères de la compagnie, qui avait en fait été le maître de la main divine de Hasm, Arlon, et ses compagnons, sans réaliser que la garçonne introuvable de sa soeur, si elle était certainement la chose la plus incroyable qu'il avait fait, n'était pas le premier usage de son don. Un de ses amis se réveilla miraculeusement, même s'il avait mis du temps, d'une blessure qui aurait dû le tuer, ou un coup que tout le monde pensait impossible mettre à sa che à la fin, quand il n'était pas l'invincible, un coup devant la disputer qui ne faisait que le frapper à bras, ce genre de détails qui avaient été mis sur le dos de la chance, du destin ou de la fatalité, et qui maintenant prenait un sens bien différent.

Petit à petit, la demoiselle retrouva la lumière, même si elle restait peu boueuse, et toujours accompagné de son frère lorsqu'elle sortit à l'extérieur des murs d'enceinte du bâtiment. Elle apprit à se rendre utile, en compagnie d'un jeune homme. Certains ajoutèrent qu'elle se faisait même un peu de la main divine, et qu'elle devenait plus de son homme.

Arlon fut plus que mécontent, et se lança au plus vite sur les traces de sa soeur, décidé à retrouver celle qui était la prunelle de ses yeux. C'était à ce qu'il avait accompli sur sa soeur, aux quelques données externes qu'il avait, la vente de la maison et de la ferme et ses parents, surtout, même si Tania était partie avec sa plus grosse partie, et que partie de leur récolte sur les quelques années, il n'avait plus rien à offrir, et que son père, bien décidé à retrouver Tania, au moins un auquel il était habitué, de qualité et ne risquant pas de s'échouer. Et dès qu'il le put, il partit sur les routes, bien décidé à retrouver Tania.

Date	Action
Samedi 18 Février 2017 à 18h25	Arlon a gagné 400 PX.
Samedi 21 Janvier 2017 à 20h58	Fiche niveau 4 validée
Samedi 14 Janvier 2017 à 14h53	Arlon change de niveau : 3 -> 4
Samedi 14 Janvier 2017 à 14h53	Arlon a gagné 600 PX.
Jeudi 22 Décembre 2016 à 04h17	Fiche niveau 3 validée
Lundi 21 Novembre 2016 à 11h57	Arlon a gagné 1035 PX.
Lundi 21 Novembre 2016 à 09h25	Arlon achète 'Baguette de soins légers' dans un magasin.
Lundi 21 Novembre 2016 à 09h25	Arlon achète 'Arc long composite (force +3) de maître' dans un magasin.
Lundi 21 Novembre 2016 à 09h24	Arlon achète 'Gantelet clouté' dans un magasin.
Lundi 21 Novembre 2016 à 09h24	Arlon achète 'Chandail à sole de terre' dans un magasin.
Lundi 21 Novembre 2016 à 09h24	Arlon achète 'Cuirasse +1' dans un magasin.
Lundi 21 Novembre 2016 à 04h47	Arlon a perdu des objets: Cape de daim (1).

Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h29	Aïron achète 'Symbole sacré en argent' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h28	Aïron achète 'Sacoche à composantes' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h28	Aïron achète 'Cape de Résistance (+1)' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h28	Aïron achète 'Tenue de voyage' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h27	Aïron achète 'Cape de daïm' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h27	Aïron achète 'Aiguille à coudre' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h27	Aïron achète 'Outils de maître artisan' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h27	Aïron achète 'Nécessaire de cuisine' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h27	Aïron a perdu des objets: Sac à dos en cuir bouilli (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h26	Aïron a perdu des objets: Outre de peau (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h26	Aïron a perdu des objets: Couverture épaisse (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h26	Aïron a perdu des objets: Bourse en cuir (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h26	Aïron a perdu des objets: Carquois à flèches (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h26	Aïron achète 'Flèches de guerre' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h26	Aïron achète 'Carquois et 20 flèches' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h25	Aïron achète 'Baluchon de base' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h25	Aïron achète 'Outre de peau' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h25	Aïron achète 'Sac à dos en cuir bouilli' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h25	Aïron achète 'Couverture épaisse' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h24	Aïron achète 'Bourse en cuir' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h24	Aïron achète 'Épée bâtarde de maître' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h24	Aïron achète 'Épée bâtarde de maître' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h24	Aïron achète 'Dague' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h24	Aïron achète 'Dague' dans un magasin.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h22	Aïron a perdu 5 PO.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h22	Aïron a perdu des objets: Jeu de Talis (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h22	Aïron a perdu des objets: Lanterne à capote (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h22	Aïron a perdu des objets: Outils de maître artisan (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Symbole sacré en argent (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Tenue de voyage (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Petit miroir en acier (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Sacoche à composantes (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Outre de peau (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Sac à dos en cuir bouilli (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Pipe en bois (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Ration de survie (2).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Paillassé (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Nécessaire de cuisine (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Outils de maître artisan (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Flèches de guerre (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Lanterne à capote (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Flacon d'huile (4).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Jeu de Talis (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Flèche (20).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h21	Aïron a perdu des objets: Couverture épaisse (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h20	Aïron a perdu des objets: Dague (2).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h20	Aïron a perdu des objets: Cor d'alarme (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h20	Aïron a perdu des objets: Cape de daïm (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h20	Aïron a perdu des objets: Chaudron (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h20	Aïron a perdu des objets: Briquet à amadou (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h20	Aïron a perdu des objets: Bourse en cuir (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h20	Aïron a perdu des objets: Bague à tabac (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h20	Aïron a perdu des objets: Aiguille à coudre (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h20	Aïron a gagné 540 PP.

Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h18	Alfon a gagné des objets: Dague (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h12	Alfon a gagné 4 PA, 5 PC.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h12	Alfon a gagné 43 PP, 1 PO, 5 PA, 5 PC.
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h12	Alfon a perdu des objets: Soin léger (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h11	Alfon a perdu des objets: Epée bâtarde (2).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h11	Alfon a perdu des objets: Cuirasse (1).
Dimanche 20 Novembre 2016 à 04h11	Alfon a perdu des objets: Arc long (1).
Dimanche 30 Octobre 2016 à 19h09	Rejoint la quête "L'appel de la forêt"
Dimanche 30 Octobre 2016 à 19h09	Rejoint la quête "L'appel des embruns"
Mercredi 27 Avril 2016 à 15h58	Alfon a gagné 1 PX.
Mercredi 27 Avril 2016 à 15h58	Alfon a perdu 1 PX.
Vendredi 25 Mars 2016 à 23h35	Rejoint la quête "Vagues de brumes"
Lundi 02 Mars 2015 à 23h37	Alfon a gagné 75 PX.
Lundi 02 Mars 2015 à 23h33	Alfon a gagné 75 PX.
Mercredi 25 Février 2015 à 15h24	Alfon a gagné 105 PX.
Mercredi 25 Février 2015 à 15h10	Alfon a gagné 65 PX.
Mercredi 25 Février 2015 à 15h06	Alfon a gagné 130 PX.
Dimanche 14 Décembre 2014 à 20h25	Alfon a gagné 221 PX. Alfon change de niveau : 3
Samedi 13 Décembre 2014 à 19h49	Alfon a perdu 520 PX. Alfon change de niveau : 2
Lundi 01 Décembre 2014 à 12h08	Alfon a gagné 820 PX. Alfon change de niveau : 3
Lundi 01 Décembre 2014 à 12h07	Alfon a gagné 1 850 PX.
Mercredi 28 Mai 2014 à 13h39	Vous avez gagné 1 niveau: vous passez au niveau 2.
Lundi 26 Mai 2014 à 08h16	Alfon a gagné 1 429 PX.
Jeudi 03 Avril 2014 à 19h10	Alfon a gagné des objets: Huit de Résistance Magique (1).
Jeudi 03 Avril 2014 à 19h10	Alfon a gagné des objets: Trait d'Épousement (10).
Jeudi 03 Avril 2014 à 19h09	Alfon a gagné des objets: Baume de l'Oubli (1).
Jeudi 03 Avril 2014 à 19h02	Alfon a gagné des objets: Silence des Pas (1).
Samedi 07 Décembre 2013 à 20h34	Alfon a perdu 1 15 .
Samedi 07 Décembre 2013 à 20h24	Alfon achète "Outils de maître artisan" dans un magasin.
Samedi 07 Décembre 2013 à 20h23	Alfon achète "Symbole sacré en argent" dans un magasin.
Samedi 07 Décembre 2013 à 20h13	Alfon a perdu des objets: Epée bâtarde (4). Alfon a gagné 7 PP.





The page has been made using parts of **Bleed, Interplay and Wizards of the Coast** artwork - All rights reserved - La Taverna des Ressources Oubliées © 2017
The page is not produced or endorsed by any of these companies. Wizards of the Coast © 1997, Wizards of the Coast, Inc. Hereticus Ignatus.
Powered by **Blurbite** Sign, Syntex and mod SPG 600 by AdMeris, v3.0 © 2017