



 Bienvenue en ces lieux.

Adarath

- Dineada
- Ail'balawrth
- Adric
- Eilon d'Absaim

- 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 Dag'Epi (version : Actualité, RP officiel)

Physique (public)		Mental	
Race & Ethnie	Halflin, Halflin sagepeuple	Classe	Barbare 1 / Druide 1
Sexe	Homme	Niveau de classe (NCE)	2 (2)
Âge, taille et poids	26 ans, 1,00 m (cat. Petite), 20 kg	Ajustement de niveau DV supplémentaires	+0, +0
Yeux	Vert	Région d'origine	Vallée de Chamath
Cheveux	Noir en cône	Trait régional	Chano des héros
Peau	Hâble	Alignement	Chaotique Bon
VD	9 (En +3 déplacement accolé) (M)	Divinité	Urogaban
Main directrice	Droite	Langues parlées	Commun, Druidic, Elfe, Halflin, Shaaran
Description physique	Agréable, est le premier à passer qui vous tient à l'écart. Il a l'air d'être un Halflin à la silhouette athlétique et robuste. Son visage	Vision	diurne

	<p>est plutôt tend et gracieux, ce qui tranche avec son regard dur et mystérieux, recouvert par ses tatouages tribaux noirs qui embrouillent ses yeux aux pupilles vertes. Son sourire est carnal avec des fines lèvres, limite d'une mâchoire musclée. Des cheveux ? Seuls une belle crête noire se dresse fièrement sur son crâne.</p> <p>Sa peau est légèrement hâlée, et complètement embarbouillée. De nombreux cicatrices se croisent sur son corps ce qui renforce le sentiment de danger mortel sa petite taille, bien que pour son poids, il semble comme épaule l'un des plus grands. Dans son dos on peut toujours voir les ornements d'une grande brûlure qui laisse imaginer des heures d'abandon brutal sur cette peau à vif, piqué, brûlé et mourant.</p> <p>Il veut le chapeau souvent portant une armure de cuir et portant des protections diverses en fourrure ou en plume, le côté sauvage est ainsi omniprésent. Seule dans le dos, haches de lancées attachées à ses hanches, une épée plantée dans le creux de ses reins, la mèche est constante.</p> <p>Quelques bracelets de cuir et de laine ornent ses poignets et ses chevilles de manière plus décorative qu'utilitaire, comme ne portant en lui rien, seule les quatre boucles d'oreilles, deux à chaque oreille, ont pour lui un aspect de "jouet favori". Il ne se laisse jamais de son collier, pendentif, emblème de sa tribu.</p>	<p>XP</p> <p>1820</p>
		<p>Barre d'avancement vers le niveau 3</p> <p>41%</p>
		<p>Description générale</p> <p>Fort brave et sauvageur un costard barbare, mais souvent dans le foufou court le plus fort : manger ou être mangé ! Alors pour survivre il faut se battre.</p> <p>Les valeurs barbares sont encrées dans ses veines, Dag'Epi fait partie d'une lignée de barbare, plus qu'une voie c'est une tradition chez les Roggona.</p> <p>Il a ainsi été éduqué dans la violence, à la rude mais sans oublier les valeurs familiales une valeur chère au Sagepétre. Il dévotement à un sens très de protection envers ses congénères et ses amis, s'attacher à un dieu c'est l'attacher lui.</p> <p>Derrière sa crête brutale se cache un amoureux de la nature. Il aime l'observer et communiquer avec elle. Il méprisera qui conque s'attaque à la flore ou à la faune de Fédrune. Il pourra le renier certain principe pour la sauvegarde.</p> <p>Plus surprenant Dag'Epi a de l'humour dans l'action, avec son assurance hors norme il est jamais découragé, voyant toute action comme la dernière, il va s'entraîner.</p> <p>Il ne dédaigne pas la mort pour autant, Urogatan ne le tolérera pas, se moquer de ses ennemis est une chose provoquer son dieu en est une autre.</p> <p>En ce combat il est plutôt bon vivant, bien que la parole ne soit pas son fort. Il se sans rechercher ni viser à la victoire. Il est cependant plutôt mauvais perdant, ce trait de caractère lui vaut plusieurs bagarre de comptoir, aimant jouer et relever des défis des fois sur des coups de tête et qui ne sont pas toujours à sa hauteur.</p> <p>Il a une peur bleue : la feu. Son équivalent dans les flammes le rassure partiellement mais aussi psychologiquement. Il aime tout feu et il pourrait se passer de simple torches il le ferait. Cette peur est tellement forte qu'il pourrait rester paralysé devant un obstacle de flamme. Mais il travaille à vaincre cette peur.</p> <p>Il porte une tresse envers les gens, ne les appréciant qu'une fois mort. Il déteste les plants et orque but admire les être trop grand. Il garde une méfiance envers les humains et au contraire fera vite confiance à un elfe ou un gnome.</p>
Compétences		
		<p>• * Agilité 4(deg) +4(DEX) +1(Cath'ali) =+9</p> <p>• Art de la magie 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• Art Martial 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• * Athlétisme 4(deg) +2(FOR) +4(ROU) +1(Cath'ali) =+11</p> <p>• * Concentration 0(deg) +1(CON) =+1</p> <p>• Connaissance (architecture et ingénierie) 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• Connaissance (exploration souterraine) 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• Connaissance (folklore local) () 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• Connaissance (géographie) 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• Connaissance (histoire) 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• Connaissance (mystères) 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• Connaissance (nature) 4(deg) +1(INT) =+5</p> <p>• Connaissance (noblesse et royauté) 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• Connaissance (plans) 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• Connaissance (pénelogie) 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• Connaissance (religion) 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• Dressage 5(deg) -1(CHA) =+4 (+8 si compagnon animal)</p> <p>• * Equitation 4(deg) +4(DEX) =+8</p> <p>• Escamotage 0(deg) +4(DEX) =+4</p> <p>• * Estimation 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• * Furtivité 0(deg) +4(DEX) +6(RAC) +1(Cath'ali) +1(Cape alassie) =+12</p> <p>• * Intimidation 5(deg) -1(CHA) =+4</p> <p>• Linguistique 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• * Maîtrise des cordes 0(deg) +4(DEX) =+4</p> <p>• * Métier () 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• * Natation 0(deg) +2(FOR) =+2</p> <p>• * Perception 4(deg) +2(SAG) +2(RAC) =+6</p> <p>• * Premiers Secours 0(deg) +2(SAG) =+2</p> <p>• Psychologie 0(deg) +2(SAG) =+2</p> <p>• Représentation () 0(deg) -1(CHA) =-1</p> <p>• Sabotage 0(deg) +1(INT) =+1</p> <p>• * Social 0(deg) -1(CHA) =-1</p> <p>• * Survie 4(deg) +2(SAG) =+6</p> <p>• * Tromperie 0(deg) -1(CHA) =-1</p> <p>• Utilisation d'objets magiques 0(deg) -1(CHA) =-1</p>
Autre et divers		
<p>Caractéristiques</p> <p>Force 15 (+2) ; [17-2(race)]</p> <p>Destinée 18 (+4) ; [16+2(race)]</p> <p>Constitution 12 (+1)</p> <p>Intelligence 12 (+1)</p> <p>Sagesse 14 (+2)</p> <p>Charisme 9 (-1)</p>		
Dons		
Attaque en puissance	Don niveau 1	
Capacités spéciales		
Déplacement accéléré	Barbare niveau 1	
Rage de berserker	Barbare niveau 1	
Empathie Sauvage	Druide niveau 1	
Instinct naturel	Druide niveau 1	
Compagnon animal	Druide niveau 1	
Parler sans faire de bruit	Halflin sagepétre	
Nb de sauvegarde		
Réflexe	0(base) +4(DEX) +1(trait régional) =5	
Vigueur	4(base) +1(CON) +1(trait régional) =6	
Volonté	2(base) +2(SAG) +1(trait régional) =5	
Combat		
PV Max	22 - 12 +1(CON) +8(NV.2) +1(CON)	
PV Actuel	12 - 22	
Classe d'armure	19-10 + 3(armure) + 0(bouclier) + 4(DEX) + 1(taille) +1(don)	
CA de contact	16-10 + 4(DEX) + 1(taille) +1(don)	
CA dépourvu	15-10 + 3(armure) + 0(bouclier) + 1(taille) +1(don)	
Réduction des dégâts	0/	
Résistance à la magie	0	
BBA	+1	
Lutte	-1-1(BBA) + 2(FOR) -4(taille)	
Initiative	4-4(DEX)	
Armes	<p>- Nom de l'arme corps à corps1 : Margestère de maître 1(BBA) +2(modif.FOR) +1(ROU) +1(armure de maître) = 120+5 Dégâts : 16+2(modif.FOR) Critique : x2</p> <p>- Nom de l'arme corps à corps2 : Serp 1(BBA) +2(modif.FOR) +1(ROU) +1(armure de maître) = 120+5 Dégâts : 16+2(modif.FOR) Critique : x2</p> <p>- Nom de l'arme corps à corps3 : Dague de maître 1(BBA) +2(modif.FOR) +1(ROU) +1(armure de maître) = 120+5 Dégâts : 16+2(modif.FOR) Critique : x2</p> <p>- Nom de l'arme corps à corps4 : Pointes pour armure 1(BBA) +2(modif.FOR) +1(ROU) = 120+4 Dégâts : 16+2(modif.FOR) Critique : x2</p> <p>- Nom de l'arme à distance1 : Hache de lancer 1(BBA) +1(modif.DEX) +1(taille) +1(ROU) = 120+7 Dégâts : 16+2(FOR) Critique : x2 Portée : 3m</p> <p>- Nom de l'arme à distance2 : Dague de maître 1(BBA) +1(modif.DEX) +1(taille) +1(ROU) +1(armure de maître) = 120+6 Dégâts : 16+2(FOR) Critique : x2</p>	

Portée : 3m	
Inventaire	
Bourse	26 PP, 2 PO, 5 PA, 5 PC 0
Équipement	
	Alaska OT: 1
	Ardoise OT: 1
	Armure de cuir doux de mabe OT: 1
	Bandage (1m) OT: 2
	Bracelet de peau OT: 1
	Briquet à amadou OT: 1
	Cabois OT: 1
	Ceinturon OT: 1
	Cor d'alarme OT: 1
	Corne à boire OT: 1
	Couverture épaisse OT: 1



Maille de
maille

qté: 1



Echarpe

qté: 1



Hache de
bois

qté: 3



Anneau
Argent

qté: 1



Manteau de
fourrure

qté: 1



Marteau
de maille

qté: 1



Sac de
peau

qté: 1



Pierre à
aiguiser

qté: 1



Plaques pour
armure

qté: 1



Pilon/roule
Sève (soins
légers)

qté: 1



Ration de survie

qté: 2



Selle d'équitation

qté: 1



Serpent

qté: 1



Symbole sacré en bois

qté: 1



Tenue de voyage

qté: 1



Torche

qté: 1



Fourneau

qté: 1



Sac à dos en cuir bouilli

qté: 1



Bourse en cuir

qté: 1



Sacoche de ceinture

qté: 1



Boîte à poisons

qté: 1

Sorts de Druides :

Nombre de sorts par jour :

Jeu 08 Décembre 2016 à 20h52	Quitte le guide "Les Jardiers Sylvestres" Statut RP passe à "Hors RP"
Dimanche 30 Octobre 2016 à 19h07	Quitte le guide "L'appel de la forêt" Statut RP passe à "Hors RP"
Vendredi 19 Août 2016 à 16h12	Daq'Epi a gagné 200 PX.
Jeu 11 Août 2016 à 09h45	Daq'Epi a gagné un écusson : Daq'Epi a gagné un écusson :.
Jeu 04 Août 2016 à 21h15	Daq'Epi a gagné 200 PX.
Lun 11 Juillet 2016 à 22h42	Daq'Epi a gagné 200 PX.
Jeu 16 Juin 2016 à 06h10	Daq'Epi achète "Pierre à aiguiser" dans un magasin.
Jeu 16 Juin 2016 à 06h10	Daq'Epi a perdu des objets: Pierre à aiguiser (3).
Mercredi 15 Juin 2016 à 22h13	Daq'Epi achète "Pierre à aiguiser" dans un magasin.
Mercredi 15 Juin 2016 à 22h13	Daq'Epi achète "Pierre à aiguiser" dans un magasin.
Mercredi 15 Juin 2016 à 22h07	Daq'Epi achète "Selle d'équitation" dans un magasin.
Mercredi 15 Juin 2016 à 14h59	Daq'Epi achète "Morgenstern de maître" dans un magasin.
Mercredi 15 Juin 2016 à 11h56	Daq'Epi a gagné 2 RP, 5 PO.
Mercredi 15 Juin 2016 à 11h55	Daq'Epi a perdu des objets: Écne à deux mailles (1).
Mardi 07 Juin 2016 à 22h46	Daq'Epi a gagné 9 P.A.
Mardi 07 Juin 2016 à 18h26	Daq'Epi a gagné un écusson :.
Mardi 07 Juin 2016 à 18h14	Daq'Epi achète "Dague de maître" dans un magasin.
Mardi 07 Juin 2016 à 18h14	Daq'Epi achète "Potlon de soins Nigera" dans un magasin.
Mardi 07 Juin 2016 à 18h13	Daq'Epi achète "Boîte à pattons" dans un magasin.
Mardi 07 Juin 2016 à 18h13	Daq'Epi achète "Antidote" dans un magasin.
Dimanche 05 Juin 2016 à 18h56	Daq'Epi a perdu des objets: Boîtes de poto (1).
Dimanche 05 Juin 2016 à 18h56	Daq'Epi a perdu des objets: Cape de laine bouillie (1).
Dimanche 05 Juin 2016 à 10h41	Daq'Epi a gagné 80 RP.
Mercredi 01 Juin 2016 à 14h48	Daq'Epi a gagné 300 PX.
Mercredi 01 Juin 2016 à 14h48	Daq'Epi change de niveau : 1 -> 2
Jeu 26 Mai 2016 à 14h49	Rejoint le guide "L'appel de la forêt" Statut RP passe à "En RP"
Mercredi 27 Avril 2016 à 17h03	Daq'Epi a gagné un écusson :. Daq'Epi a gagné un écusson :. Daq'Epi a gagné un écusson :. Daq'Epi a gagné un écusson :.
Vendredi 22 Avril 2016 à 17h02	Daq'Epi a gagné un écusson : Omblier.
Dimanche 27 Septembre 2015 à 09h10	Statut RP passe à "Pause RP"
Dimanche 17 Mai 2015 à 09h48	Daq'Epi a gagné 100 PX.
Mardi 07 Avril 2015 à 19h31	Daq'Epi a gagné 100 PX.
Dimanche 08 Mars 2015 à 10h45	Daq'Epi a gagné 120 PX.
Dimanche 14 Décembre 2014 à 11h10	Daq'Epi a gagné des objets: Coup d'argent (1), par .
Dimanche 14 Décembre 2014 à 11h09	Daq'Epi a gagné des objets: Cathail (1), par .
Dimanche 14 Décembre 2014 à 11h09	Daq'Epi a gagné des objets: Alabastr (1), par .
Dimanche 14 Décembre 2014 à 11h08	Daq'Epi a gagné 200 PX.
Dimanche 19 Octobre 2014 à 10h35	Daq'Epi a gagné 400 PX.
Mercredi 16 Avril 2014 à 11h17	Daq'Epi achète "Cerde de chanvre" dans un magasin.
Jeu 13 Février 2014 à 21h00	Daq'Epi achète "Silex et averse" dans un magasin.
Mardi 07 Janvier 2014 à 13h12	Daq'Epi a gagné des objets: Armure de cuir doublé de maître (1).
Sam 21 Décembre 2013 à 09h19	Naeemi Vihel achète "Sacoche de ceinture" dans un magasin.
Sam 21 Décembre 2013 à 09h19	Naeemi Vihel achète "Manteau de fourrure" dans un magasin.
Sam 21 Décembre 2013 à 09h19	Naeemi Vihel achète "Cape de laine bouillie" dans un magasin.
Sam 21 Décembre 2013 à 09h18	Naeemi Vihel achète "Torche" dans un magasin.
Sam 21 Décembre 2013 à 09h17	Naeemi Vihel achète "Corne à boire" dans un magasin.
Sam 21 Décembre 2013 à 09h17	Naeemi Vihel achète "Cor d'alarme" dans un magasin.
Sam 21 Décembre 2013 à 09h16	Naeemi Vihel achète "Briquet à amadou" dans un magasin.

