



Bienvenue en ces lieux, Khelrod

- 0 messages personnels et 0 messages de Svellyn
- Mon assistant
- Mes contrôles
- Ma fiche de personnage
- Déconnexion

Heureuse rencontre, Khelrod !



La Taverne des Royaumes Oubliés • Fiche de Khelrod (version : Actuelle, RP officiel)

Infos • **Fiche** • Bio • Physique • Mental • Carac. • Dons & Capa. • JdS • Comp. • Combat • Magie • Inventaire • Versions

Personnage

Physique (public)		Mental	
<b>Race &amp; Ethnie</b>	Nain, Nain d'écu	<b>Classe</b>	Paladin 1
<b>Sexe</b>	Homme	<b>Niveau de classe (NGE)</b>	1 (1)
<b>Age, taille et poids</b>	97 ans, 1.37 m (cat. Moyenne), 80 kg	<b>Ajustement de niveau, DV supplémentaires</b>	+0, +0
<b>Yeux</b>	Émeraude	<b>Région d'Origine</b>	Épine dorsale du Monde
<b>Cheveux</b>	Roux	<b>Trait régional</b>	Impétueux
<b>Peau</b>	Blanche	<b>Alignement</b>	Loyal Bon
<b>VD</b>	6 (m)	<b>Divinité</b>	Clangeddin Barbedargent
<b>Main directrice</b>	Droite	<b>Langues parlées</b>	Commun, Géant, Illuskan, Nain, Orque
<b>Description physique</b>	<p>Mesurant 1m37 et pesant 80kg, Khelrod n'est pas le nain le plus impressionnant de Faërun, mais ses épaules solides et ses bras musculeux montrent toutefois un nain habitué aux travaux et aux combats. Ce sentiment est très nettement renforcé par la cicatrice verticale sur sa joue droite, juste en dessous de l'œil, ainsi que par la profondeur et la dureté de son regard. Dureté légèrement atténuée par la couleur émeraude de ses yeux. Sa peau blanche est relevée par le roux intense de ses cheveux et de sa barbe, tous deux peignés et tressés selon les traditions et codes de son clan. Ses traits sont plutôt grossiers ce qui ne l'empêche pas de dégager quelque chose de rassurant, comme s'il inspirait la confiance au premier regard. Élément notable, également au premier regard, les doigts de sa main gauche sont tous amputés d'une à deux phalange. Cette blessure semble dater puisqu'il paraît s'en être très bien accommodé. Les rares fois où ses manches sont relevées, l'observateur attentif pourrait voir de nombreuses cicatrices et autres bleus sur ses avant-bras, ne laissant planer aucun doute quant au fait que son corps doit en être couvert.</p> <p>Au quotidien, il est vêtu de façon simple : chausses et chemise recouverte par un bリアud uni de couleur verte ; une paire de bottes et une ceinture en cuir. A sa ceinture pendent toujours une hache de guerre naine ainsi qu'une cervelière en acier, portant la trace d'un coup d'épée dont on devine aisément qu'elle correspond à la cicatrice sur la joue droite du nain. Il porte également une amulette sur laquelle sont gravées deux haches d'arme croisées.</p>	<b>Vision</b> Noir (18m)	
		<b>XP</b>	900
		<b>Barre d'avancement</b> Vers le niveau 2	 90%
		<b>Description mentale</b>	<p>A l'origine orgueilleux, irascible et taciturne, il a beaucoup changé et s'est considérablement assagi et sociabilisé au contact de son mentor paladin. De ces traits de caractère il n'a gardé que la taciturnité, toutefois bien amoindrie, qui caractérise bon nombre de nains. S'il préfère effectivement être seul, il ne dédaigne pas pour autant les êtres qui sont de bonne compagnie. Il a également appris que souvent les bonnes paroles prononcées au bon moment peuvent résoudre bien des crises naissantes et il se laisse donc parfois aller à de longs discours pour obtenir des informations importantes ou désamorcer des situations tendues qui, sans cela, auraient pu voir l'épée sortir du fourreau pour des raisons n'en valant pas la peine. Il est également très têtu. Une fois lancé sur une idée, il est très compliqué de le détourner de celle-ci, même lorsque l'idée n'est pas la plus judicieuse. Par ailleurs, les années passées aux côtés d'un paladin l'ont rendu dévot et même extrémiste en ce qui concerne le Mal en général. En dépit de cela, il parvient habituellement, à inspirer une grande confiance aux êtres qu'il côtoie, certainement grâce à ce tempérament calme qu'a su lui forger son mentor. S'il est long à accorder sa confiance, une fois celle-ci acquise, l'heureux élu peut compter Khelrod parmi ses meilleurs amis et surtout compter sur lui comme sur un bouclier indéfectible. En contrepartie il a la rancune tenace. S'il rechigne à se battre sans raison, ou pour de mauvaises raisons, il est prompt à gagner tout ce qui lui passe par la main</p>
<b>Caractéristiques</b>			
<b>Force</b>	16 (+3)		
<b>Dextérité</b>	8 (-1)		

<b>Constitution</b>	16 (+3) · [14 + 2(race)]		si c'est pour combattre le mal, quelle que soit la forme que celui-ci ait pu prendre. En tant que serviteur du Père de la Bataille, il se montre fin stratège et tacticien en combat, ce qui ne l'empêche pas, une fois le combat engagé, de faire preuve d'une grande férocité. Au final, il n'aspire qu'à deux choses, la première lui permettant d'atteindre la seconde : éradiquer le mal et regagner l'estime de son clan.	
<b>Intelligence</b>	14 (+2)			
<b>Sagesse</b>	14 (+2)			
<b>Charisme</b>	14 (+2) · [16 - 2(race)]			
<b>Arme de prédilection</b>	Dons Hache de guerre naine			
Capacités spéciales			Compétences	
<b>Aura</b>	Bien		<input type="checkbox"/> ✕ * <b>Agilité</b>	
<b>Châtiment du Mal</b>	1/jour		<input type="checkbox"/> <b>Art de la magie</b>	
<b>Détection du mal</b>			<input type="checkbox"/> <b>Art Martial</b>	
Jets de sauvegarde			<input type="checkbox"/> ✕ * <b>Athlétisme</b>	
<b>Réflexe</b>	0(base) + -1(DEX) = -1		<input checked="" type="checkbox"/> * <b>Concentration</b>	
<b>Vigueur</b>	2(base) +3(CON) = +5		<input type="checkbox"/> <b>Connaissance (architecture et ingénierie)</b>	
<b>Volonté</b>	0(base) +2(SAG)+2(Impétueux) = +4		<input type="checkbox"/> <b>Connaissance (exploration souterraine)</b>	
Combat			<input type="checkbox"/> <b>Connaissance (folklore local) ()</b>	
<b>PV Max</b>	13 = 1d10 + 3 (CON)		<input type="checkbox"/> <b>Connaissance (géographie)</b>	
<b>PV Actuel</b>	0 = 13		<input type="checkbox"/> <b>Connaissance (histoire)</b>	
<b>Classe d'armure</b>	16 (20 contre géants) = 10 + 5(armure) + 2(bouclier) + -1(DEX) + 0(taille) +4(esquive contre géants)		<input type="checkbox"/> <b>Connaissance (mystères)</b>	
<b>CA de contact</b>	9 (13 contre géants) = 10 + -1(DEX) + 0(taille) +4(esquive contre géants)		<input type="checkbox"/> <b>Connaissance (nature)</b>	
<b>CA dépourvu</b>	17 = 10 + 5(armure) + 2(bouclier) + 0(taille)		<input checked="" type="checkbox"/> <b>Connaissance (noblesse et royauté)</b>	
<b>Réduction des dégâts</b>	0/		<input type="checkbox"/> <b>Connaissance (plans)</b>	
<b>Résistance à la magie</b>	0		<input type="checkbox"/> <b>Connaissance (psionique)</b>	
<b>BBA</b>	+1		<input checked="" type="checkbox"/> <b>Connaissance (religion)</b>	
<b>Lutte</b>	4 = 1(BBA) + 3(FOR) + 0(taille)		<input checked="" type="checkbox"/> <b>Dressage</b>	
<b>Initiative</b>	-1 = + -1(DEX)		<input checked="" type="checkbox"/> * <b>Equitation</b>	
<b>Armes</b>	Jet d'attaque au corps à corps : (1(BBA) + 3(FOR) + 0(taille)) = 1d20+4		<input type="checkbox"/> ✕ <b>Escamotage</b>	
	Hache de guerre naine de Maître : +6, 1d10+3, 20/x3		<input type="checkbox"/> * <b>Estimation</b>	
	Marteau léger : +4, 1d4+3, 20/x2		<input type="checkbox"/> ✕ * <b>Furtivité</b>	
	Jet d'attaque à distance : (1(BBA) + -1(DEX) + 0(taille)) = 1d20+0		<input type="checkbox"/> * <b>Intimidation</b>	
	Marteau léger : +0, 1d4+3, 20/x2, portée : 6m		<input type="checkbox"/> <b>Linguistique</b>	
	+1 aux jets d'attaque contre orques et gobelinoïdes		<input type="checkbox"/> * <b>Maîtrise des cordes</b>	
	Hache de guerre naine et urgrosh nain = armes de guerre.		<input checked="" type="checkbox"/> * <b>Métier ()</b>	
Inventaire			<input checked="" type="checkbox"/> * <b>Métier ()</b>	
<b>Bourse</b>	1 PP, 4 PO, 9 PC		<input type="checkbox"/> ✕ * <b>Natation</b>	
<b>Inventaire</b>		Bottes de cuir clouté	qtt: 1	<input type="checkbox"/> * <b>Perception</b>
		Ceinturon	qtt: 1	<input checked="" type="checkbox"/> * <b>Premiers Secours</b>
		Cervelière simple en acier	qtt: 1	<input checked="" type="checkbox"/> * <b>Psychologie</b>
		Chainse	qtt: 1	<input type="checkbox"/> * <b>Représentation ()</b>
		Chausses	qtt: 1	<input type="checkbox"/> <b>Sabotage</b>
		Cor d'alarme	qtt: 1	<input checked="" type="checkbox"/> * <b>Social</b>
		Corne à boire	qtt: 1	<input type="checkbox"/> * <b>Survie</b>
				<input type="checkbox"/> * <b>Tromperie</b>
			<input type="checkbox"/> <b>Utilisation d'objets magiques</b>	
			<b>Autre et divers</b>	

	Cotte de mailles	qtt: 1
	Écu en acier	qtt: 1
	Gants de cuir clouté	qtt: 1
	Symbole sacré en bois	qtt: 1
	Sacoche de ceinture	qtt: 1
	Bandage (1m)	qtt: 2
	Onguent de soins	qtt: 1
	Trousse de premiers secours	qtt: 1
	Bandoulière	qtt: 1
	Marteau léger	qtt: 3
	Bourse en cuir	qtt: 1
	Fourreau de bouclier	qtt: 1
	Hache de guerre naine de maître	qtt: 1
	Sac à dos en cuir bouilli	qtt: 1
	Corde de chanvre (15m)	qtt: 1
	Couverture épaisse	qtt: 1
	Kit de maintenance pour arme ou armure	qtt: 2
	Outre de peau	qtt: 1
	Paillasse	qtt: 1
	Tenue d'explorateur	qtt: 1
	Havresac	qtt: 1
	Aiguille à coudre	qtt: 1
	Blague à tabac	qtt: 1
	Bougie	qtt: 4
	Bouteille de vin en verre	qtt: 1
	Briquet à amadou	qtt: 1
	Fiole d'encre	qtt: 1
	Morceau de craie	qtt: 3
	Papier, la feuille	qtt: 2
	Pierre à aiguiser	qtt: 1
	Pipe en bois	qtt: 1
	Plume d'écriture	qtt: 1
	Ration de survie	qtt: 2
	Savon, 1 livre	qtt: 1



Silex et amorce

qtt:

1



Tenue polaire

qtt:

1

## Magie

## Biographie

*Khelrod est un Nain d'écu appartenant à un clan nommé Martelroc, vivant dans les Montagnes de l'Épine Dorsale du monde et dont la plus grande qualité réside dans le très bon travail de ses tailleurs de pierre et de ses maçons. Il est le fils de Gholrod « Brise Tout », un tailleur de pierre dont le travail est soigné, et le petit fils de Thomrod « Poigne d'Acier », un maçon respecté dans le clan. Très jeune il perdit sa mère dans un éboulement provoqué par des gobelins dans une nouvelle galerie. Il n'a aucun souvenir d'elle. N'étant pas forcément curieux, il n'a jamais vraiment cherché à en apprendre plus, estimant que s'il y avait des choses à dire, son père l'aurait certainement fait.*

*Dès son plus jeune âge il a montré d'étonnantes aptitudes : en effet, il semblait très doué dans tout ce qu'il entreprenait. Malheureusement, à mesure que grandissait l'admiration de son clan, grandissait également l'opinion qu'il avait de lui-même et avec celle-ci une énorme propension à se reposer sur ses acquis, ainsi que la nonchalance qui vient parfois dans ce genre de cas.*

*Il devint malgré tout, à l'âge de 40 ans, tout juste adulte, l'un des meilleurs forgerons d'armes du clan. Enorgueilli par ce statut, il arrêta de se perfectionner et finit par devenir un peu lambin, stagner puis régresser. Il ne lui fallut qu'une dizaine d'année pour passer du statut de « l'un des meilleurs forgerons d'armes du clan » à celui de « forgeron ». Son orgueil, sa haute estime de lui-même et sa nonchalance ne lui permirent pas de voir au cours de ces 10 années que la qualité de son travail avait diminué et, progressivement pendant cette période, il en vint à jalouser les autres forgerons dont le travail était toujours autant apprécié, alors que le sien l'était moins qu'auparavant. Il devint alors irascible et taciturne.*

*C'est à l'âge de 52 ans que le clan lui imposa d'aller voir ailleurs. En effet, les anciens, agacés par le comportement et l'attitude de Khelrod, choisirent le premier prétexte pour pousser ce dernier vers l'extérieur : la perte d'un joyau ornant un coffre en or lors d'un accrochage avec des éclaireurs orcs dans les montagnes. Joyaux perdu à cause de l'égoïsme et du caractère prétentieux de Khelrod. Ce coffre était un cadeau pour un autre clan, que l'escouade dont faisait partie Khelrod était sensée livrer. Aussi la réaction des anciens fut elle logique. Peu sévère au final, eu égard le respect qu'ils avaient pour Thomrod « Poigne d'Acier », aux côtés duquel nombre d'entre eux avaient, dans leur jeunesse, livré plus d'un combat dans les montagnes. Ils expliquèrent que ce joyau avait été offert par un petit village humain nommé Pied-des-Monts et situé au pied des montagnes des épées. Ils y envoyèrent l'orgueilleux en expliquant qu'il était responsable de la perte du joyau et qu'il lui appartenait donc d'en retrouver un identique. Ils lui donnèrent également la consigne de gagner la confiance des habitants qui finiraient certainement par lui offrir ce joyau en cadeau. Ils lui intimèrent l'ordre de ne jamais parler de ce joyau avec les habitants du village.*

*Honteux, mais à priori pas déshonoré, Khelrod se rendit à Pied-des-Monts. Les habitants ne comprenaient pas bien ce qu'un nain venait faire chez eux, mais rapidement ils comprirent l'utilité qu'il pourrait avoir, la réputation des artisans nains n'étant plus à faire... Il devint rapidement artisan forgeron à la forge du village. Malgré son caractère irascible, taciturne et orgueilleux, les humains en vinrent à l'apprécier, eu égard à la qualité de son travail.*

*Cette existence dura une bonne dizaine d'années, jusqu'à ce que Khelrod fasse de nouveau des siennes. N'ayant toujours pas vu ni entendu parler du joyau il s'impatientait, estimant que le temps était venu pour lui d'être récompensé et de retourner parmi les siens. Il essaya à plusieurs reprises, de questionner les habitants d'autres villages pendant plusieurs semaines, mais personne n'avait entendu parler d'un quelconque joyau. Ces échecs à répétition avaient eu pour effet de le renfermer encore un peu plus. Et pourtant, autour de lui la rumeur allait grandissant qu'un village des environs cachait un somptueux trésor si bien qu'un jour un groupe de pillards vint poser un ultimatum à Pied-des-Monts : le village devrait leur livrer l'intégralité de son trésor, et surtout le gros joyau, sans quoi les habitants seraient tous massacrés. Ne pouvant combattre les pillards, les villageois décidèrent d'obtempérer. C'est au milieu de la panique d'une attaque imminente que Khelrod comprit d'où venaient ces rumeurs et ce qu'était cette attaque en réalité. C'est lui qui avait provoqué ces événements, lorsqu'il avait cherché à en apprendre plus sur le joyau. Il allait être responsable du massacre de ce village qui l'avait accueilli et qui, il s'en rendait compte à présent, comptait pour lui d'une façon qu'il ne parvenait pas à s'expliquer. Car oui, il en était persuadé, les pillards ne seraient pas satisfaits par le butin et tueraient tout le monde. A cause de son orgueil, de sa fierté et de son égoïsme...*

*Alors que les pillards approchaient des abords du village pour venir prendre leur dû, le nain décida d'aller à leur rencontre, équipé des deux seuls objets qui n'avaient pas été pris pour payer les pillards : son vieux marteau de forgeron et une cervelière pas encore achevée. Il espérait pouvoir leur parler et était bien décidé à réparer ses torts d'une manière ou d'une autre. Le chef des pillards ne prit même pas le temps de l'écouter, riant de la présence et de l'accoutrement du nain. Lorsqu'il leva son arme pour l'abattre sur Khelrod, ce dernier ne put qu'esquisser un geste de la main gauche pour se protéger le visage. Il s'effondra.*

*C'est plusieurs jours plus tard qu'il revint à lui, une cicatrice verticale sur la joue droite et les doigts de la main gauche raccourcis de moitié. L'homme qui l'avait soigné et avait veillé sur lui expliqua que certains villageois avaient assisté à son intervention et que sa « mort » les avait galvanisés. Ils avaient alors en toute hâte pris les armes et décidé de défendre leur village et venger la mort de leur forgeron. L'homme était un paladin de Torm, couvert de cicatrices, qui passait dans la région avec son écuyer et qui avait eu vent de l'imminence d'une attaque sur Pied-des-Monts. Il avait décidé de venir défendre le village, en ayant recruté quelques hommes courageux et vigoureux dans un village avoisinant. Ils étaient arrivés pendant les combats et avaient permis aux villageois de prendre l'avantage.*

*La convalescence de Khelrod dura deux semaines pendant lesquelles lui et le paladin échangèrent au sujet de la culpabilité du nain, au sujet du fait que la survie de ce dernier ne tenait qu'à un miracle étant donné que douze années sans combattre avaient failli lui être fatales tant ses réflexes étaient émoussés, ils échangèrent également sur la punition de Khelrod qui selon le paladin était une chance offerte par son clan de comprendre la valeur du travail et de la loyauté, ils échangèrent également sur la mort de l'écuyer de Godefroy. Tant de sujets qui conduisirent l'humain à confier au nain qu'il pensait que ces événements n'avaient pas eu lieu par hasard. Il était persuadé que Khelrod avait entendu l'appel et qu'en se dressant contre les pillards il avait accepté sa destinée : celle d'un paladin qui se dresse entre les faibles et le mal. Il demanda alors au nain de le suivre dans sa croisade contre le mal. Loin d'être convaincu, le nain d'écu refusa, arguant que pour regagner l'estime de son clan il lui fallait accomplir la tâche qui lui avait été attribuée. Mais, fin diplomate, Godefroy avait gardé des arguments contre cette réponse, connaissant l'honneur des nains... Il répondit à Khelrod qu'il n'y avait jamais eu de joyau, qu'il s'agissait simplement d'une épreuve et qu'il pourrait encore passer cent ans ici sans que rien ne change. Ou alors, il pourrait faire en sorte que le nom de Martelroc soit associé à la cause la plus noble qui soit : l'éradication du mal, et qu'il y avait fort à parier qu'il retrouverait ainsi bien plus d'estime et de respect. Avec ces arguments, il sut convaincre Khelrod qui acheva la cervelière, sans réparer l'impact de la lame du pillard, comme pour se souvenir de cet instant précis toute sa vie. Ils quittèrent alors le village en apprenant que les villageois avaient surnommé le nain, à la manière de ceux de sa race, Khelrod « Crâne d'Acier ».*

*Le paladin et le nain passèrent alors une trentaine d'années à chasser le mal en Faërun, Khelrod refusant de n'être plus que l'écuyer de Godefroy, estimant qu'il avait une dette envers lui et que c'était ainsi qu'il la paierait. L'humain lui enseigna nombre de ses connaissances en matière de théologie, de religion, de diplomatie, de psychologie et tant d'autres sujets et compétences prisés par les paladins. Il aida même le nain à se socialiser et à s'assagir, par la méditation et la concentration. Godefroy mourut à l'âge avancé de 65 ans, l'arme à la main en défendant avec succès un village attaqué par des pillards. Après que les derniers rites funéraires lui furent accordés, le nain pleura la mort de son mentor et ami et reprit le flambeau en acceptant sa destinée. Khelrod « Crâne d'Acier », fils de Gholrod « Brise Tout », petit fils de Thomrod « Poigne d'Acier » du clan Martelroc suivrait désormais la voie du Paladin.*

## Actions

Date	Action
Jeudi 27 Avril 2017 à 11h11	Khelrod a <b>gagné</b> un écusson : . Khelrod a <b>gagné</b> un écusson : .
Dimanche 16 Avril 2017 à 08h32	Khelrod a <b>gagné</b> 900 PX.
Samedi 01 Avril 2017 à 17h53	Khelrod a <b>vendu</b> des objets: <i>1 Papier, la feuille</i> pour un total de 0 po.
Lundi 13 Mars 2017 à 15h17	Fiche niveau 1 validée
Dimanche 26 Février 2017 à 20h03	Khelrod a <b>gagné</b> un écusson : . Khelrod a <b>gagné</b> un écusson : .

Vendredi 20 Janvier 2017 à 08h26	Khelrod a <b>gagné</b> un écusson : . Khelrod a <b>gagné</b> un écusson : .
Mardi 17 Janvier 2017 à 20h44	Khelrod achète '1 <b>Papier, la feuille</b> ' dans un magasin.
Mardi 17 Janvier 2017 à 20h44	Khelrod achète '1 <b>Papier, la feuille</b> ' dans un magasin.
Mardi 17 Janvier 2017 à 20h44	Khelrod achète '1 <b>Papier, la feuille</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 17h23	Khelrod a <b>gagné</b> un écusson : . Khelrod a <b>gagné</b> un écusson : .
Vendredi 13 Janvier 2017 à 15h34	Khelrod achète '1 <b>Fiole d'encre</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 15h34	Khelrod achète '1 <b>Plume d'écriture</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 15h34	Khelrod achète '1 <b>Symbole sacré en bois</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 15h02	Khelrod achète '1 <b>Marteau léger</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 15h02	Khelrod achète '1 <b>Marteau léger</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 15h02	Khelrod achète '1 <b>Marteau léger</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h53	Khelrod achète '1 <b>Cotte de mailles</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h52	Khelrod achète '1 <b>Cervelière simple en acier</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h52	Khelrod achète '1 <b>Écu en acier</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h51	Khelrod achète '1 <b>Foureaux de bouclier</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h49	Khelrod achète '1 <b>Trousse de premiers secours</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h48	Khelrod achète '1 <b>Gants de cuir clouté</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h47	Khelrod achète '1 <b>Chainse</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h46	Khelrod achète '1 <b>Chausses</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h46	Khelrod achète '1 <b>Tenue d'explorateur</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h45	Khelrod achète '1 <b>Outre de peau</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h45	Khelrod achète '1 <b>Havresac</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h44	Khelrod achète '1 <b>Sac à dos en cuir bouilli</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h44	Khelrod achète '1 <b>Bottes de cuir clouté</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h44	Khelrod achète '1 <b>Couverture épaisse</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h43	Khelrod achète '1 <b>Ceinturon</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h43	Khelrod achète '1 <b>Bourse en cuir</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h43	Khelrod achète '1 <b>Bandoulière</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h42	Khelrod achète '1 <b>Savon, 1 livre</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h42	Khelrod achète '1 <b>Silex et amorce</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h41	Khelrod achète '1 <b>Bouteille de vin en verre</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h40	Khelrod achète '1 <b>Kit de maintenance pour arme ou armure</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h40	Khelrod achète '1 <b>Kit de maintenance pour arme ou armure</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h40	Khelrod achète '1 <b>Corde de chanvre (15m)</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h39	Khelrod achète '1 <b>Ration de survie</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h39	Khelrod achète '1 <b>Ration de survie</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h38	Khelrod achète '1 <b>Pipe en bois</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h38	Khelrod achète '1 <b>Paillasse</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h12	Khelrod achète '1 <b>Cor d'alarme</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h12	Khelrod achète '1 <b>Blague à tabac</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 14h11	Khelrod achète '1 <b>Baluchon d'aventurier</b> ' dans un magasin.
Vendredi 13 Janvier 2017 à 13h13	Khelrod a <b>gagné</b> des objets: <i>1 Hache de guerre naine de maître.</i>
Vendredi 13 Janvier 2017 à 13h13	Khelrod a <b>perdu</b> des objets: <i>1 Hache de guerre naine +1.</i>
Vendredi 13 Janvier 2017 à 13h02	Khelrod a <b>gagné</b> des objets: <i>1 Tenue polaire.</i>
Vendredi 13 Janvier 2017 à 13h02	Khelrod a <b>gagné</b> des objets: <i>1 Hache de guerre naine +1.</i>
Vendredi 13 Janvier 2017 à 13h02	Khelrod a <b>perdu</b> des objets: <i>1 Hache de guerre naine +1.</i>
Vendredi 13 Janvier 2017 à 13h02	Khelrod a <b>gagné</b> des objets: <i>1 Hache de guerre naine +1.</i>
Vendredi 13 Janvier 2017 à 13h02	Rejoint la quête 'Les ombres d'Ecamane' Statut RP passe à 'En RP'
Vendredi 13 Janvier 2017 à 13h02	Khelrod a <b>gagné</b> 34 PP.
Jeudi 12 Janvier 2017 à 00h09	Membre validé ! Gagne l'écusson : Tabouret.



## TAVERNE DES ROYAUMES OUBLIÉS

This page has been made using parts of **Bioware**, **Interplay** and **Wizards of the Coast** artwork - All rights reserved - La Taverne des Royaumes Oubliés © 2017  
This page is not produced or endorsed by any of these companies. Wizards illustrations ©1995 Wizards of the Coast, Inc. Mentions légales.

Powered by **Invision Power Board(U) IPS, Inc.**

Powered by Brunhilda Sigrun, Syraew and mod RPG d20 by An0men, v2.0 © 2017