



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

Personnage

Physique (public)		Mental	
Race & Ethnie	Humain, Calishite	Classe	Rôdeur 1
Sexe	Homme	Niveau de classe (NGE)	1 (1)
Age, taille et poids	27 ans, 1.73 m (cat. Moyenne), 62 kg	Ajustement de niveau, DV supplémentaires	+0, +0
Yeux	Marrons	Région d'Origine	Shaar
Cheveux	Roux	Trait régional	Survivant
Peau	Mate	Alignement	Chaotique Bon
VD	9 (m)	Divinité	Gwaeron Bourrasque
Main directrice	Droite	Langues parlées	Commun, Gnoll, Nain, Shaaran
Description physique	<p>Gulmar est un humain d'une trentaine d'années au teint mat, aux yeux marrons et aux cheveux roux. Sa barbe et ses cheveux sont tressés un peu à la manière des nains.</p> <p>Son regard est perçant, si bien qu'en toutes circonstances, l'homme donne l'impression d'être en train de chercher quelque chose ou quelqu'un, ou d'être sur ses gardes. La plupart du temps son visage affiche une expression neutre ou sévère, de temps à autre effacée au profit d'un sourire discret.</p> <p>De taille moyenne, il est svelte et agile. S'il semble de constitution fragile au premier abord, sa démarche féline couplée à son regard perçant évoque un prédateur en chasse, brisant ainsi, pour ceux qui ont dépassé leur première constatation, cette impression de fragilité.</p> <p>Il porte des vêtements légers et amples de facture parfaitement standard, trahissant ses origines modestes. Ces vêtements lui permettent de bouger facilement. Sa chemise, ouverte jusqu'au milieu du torse laisse entrevoir une importante cicatrice de brûlure sur son pectoral gauche.</p>	Vision	Normale
		XP	0
		Barre d'avancement Vers le niveau 2	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;"></div></div> 0%
		Description mentale	<p>Solitaire par nature, Gulmar accepte pourtant parfois la compagnie d'autres personnes, mais seulement lorsque celles-ci ne passent pas leur temps à l'assommer de questions ou de bavardages inutiles. Parfois même, il accompagne et guide une caravane ou un groupe d'aventurier ou de mercenaires à travers un territoire difficile, mais pendant ces moments, il se tient toujours le plus possible à l'écart, afin d'éviter au maximum le contact.</p> <p>Peu loquace, il ne parle jamais pour ne rien dire, et surtout, il ne parle que très rarement de choses qu'il ne connaît pas. Parfois, lorsqu'il abuse de l'alcool, sa langue a tendance à se délier légèrement, mais même dans ces moments hors de contrôle, il parle moins que la moyenne et pose plus de questions qu'il n'apporte de réponses.</p> <p>Préférant la vie au grand air et la nature sauvage, il ne déteste pas pour autant la ville et les citadins, conscient qu'il faut de tout pour faire un monde. A l'aise en milieu naturel, quel qu'il soit, il a appris à survivre dans des conditions difficiles, qu'il s'agisse de trouver de quoi se sustenter ou de se faire le plus discret possible pour éviter les problèmes.</p> <p>Depuis l'incident qui l'a vu quitter sa vie paisible de bûcheron il voue une haine viscérale aux gnolls. Il a de ce fait développé un goût pour la chasse et pour la traque, surtout envers les gnolls, ses ennemis jurés. C'est donc un pisteur et un traqueur hors pair qui ne s'arrête que lorsqu'il a retrouvé ce qu'il cherche ou la proie qu'il traque.</p>
	Caractéristiques		
Force	14 (+2)		
Dextérité	18 (+4)		
Constitution	12 (+1)		
Intelligence	14 (+2)		
Sagesse	14 (+2)		
Charisme	8 (-1)		
	Dons		
Pistage	Rôdeur 1		
Tir à bout portant	Niveau 1		
Tir de précision	Humain		

	Capacités spéciales	Compétences
Empathie Sauvage	Rôdeur 1, 1d20+0	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> * Agilité 0(deg) +4(dex)
Ennemis jurés	Gnolls +2, Rôdeur 1	<input type="checkbox"/> Art de la magie 0(deg) +2(int)
	Jets de sauvegarde	<input type="checkbox"/> Art Martial 0(deg) +2(int)
Réflexe	2(base) +4 (DEX) = +6	<input checked="" type="checkbox"/> * Athlétisme 4(deg) +2(for) = +6
Vigueur	2(base) +1 (CON) +1 (trait) = +4	<input checked="" type="checkbox"/> * Concentration 0(deg) +1(con)
Volonté	0(base) +2 (SAG) = +2	<input type="checkbox"/> Connaissance (architecture et ingénierie) 0(deg) +2(int)
	Combat	<input checked="" type="checkbox"/> Connaissance (exploration souterraine) 4(deg) +2(int) = +6
PV Max	9 = 8 (d8, n1) + 1(CON)	<input type="checkbox"/> Connaissance (folklore local) () 0(deg) +2(int)
PV Actuel	0 = 9	<input checked="" type="checkbox"/> Connaissance (géographie) 4(deg) +2(int) = +6
Classe d'armure	18 = 10 + 3(armure) + 1(bouclier) + 4(DEX)	<input type="checkbox"/> Connaissance (histoire) 0(deg) +2(int)
CA de contact	14 = 10 + 4(DEX)	<input type="checkbox"/> Connaissance (mystères) 0(deg) +2(int)
CA dépourvu	14 = 10 + 3(armure) + 1(bouclier)	<input checked="" type="checkbox"/> Connaissance (nature) 4(deg) +2(int) = +6
Réduction des dégâts	0/	<input type="checkbox"/> Connaissance (noblesse et royauté) 0(deg) +2(int)
Résistance à la magie	0	<input type="checkbox"/> Connaissance (plans) 0(deg) +2(int)
BBA	+1	<input type="checkbox"/> Connaissance (psionique) 0(deg) +2(int)
Lutte	3 = 1(BBA) + 2(FOR)	<input type="checkbox"/> Connaissance (religion) 0(deg) +2(int)
Initiative	4 = 4(DEX)	<input checked="" type="checkbox"/> Dressage 0(deg) -1(cha)
Armes	Jet d'attaque au Contact : 1(BBA)+2(FOR) = 1d20+3	<input checked="" type="checkbox"/> * Equitation 0(deg) +4(dex)
	Épée longue : +3, 1d8+2, 19-20/x2	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Escamotage 0(deg) +4(dex)
	Dague (dissimulée) : +3, 1d4+2, 19-20/x2	<input type="checkbox"/> * Estimation 0(deg) +2(int)
	Jet d'attaque à distance : 1(BBA)+4(DEX) = 1d20+5	<input checked="" type="checkbox"/> * Furtivité 4(deg) +4(dex) = +8
	Arc long composite (force +1) : +5, 1d8+1, 20/x3, portée 33m	<input type="checkbox"/> * Intimidation 0(deg) -1(cha)
	+2 aux jets de dégâts contre les gnolls (ennemi juré) +1 à l'attaque et aux dégâts à 9m et moins	<input type="checkbox"/> Linguistique 0(deg) +2(int)
		<input checked="" type="checkbox"/> * Maîtrise des cordes 0(deg) +4(dex)
		<input checked="" type="checkbox"/> * Métier () 0(deg) +2(int)
		<input checked="" type="checkbox"/> * Natation 4(deg) +2(for) = +6
		<input checked="" type="checkbox"/> * Perception 4(deg) +2(sag) = +6 / +8 (gnolls)
		<input checked="" type="checkbox"/> * Premiers Secours 4(deg) +2(sag) = +6
		<input type="checkbox"/> * Psychologie 0(deg) +2(sag) +2 (gnolls)
Bourse	6 PP, 6 PO, 6 PA, 6 PC	<input type="checkbox"/> * Représentation () 0(deg) -1(cha)
Inventaire		<input type="checkbox"/> * Représentation () 0(deg) -1(cha)
	 Arc long Composite qtt: 1 (force+1)	<input type="checkbox"/> Sabotage 0(deg) +2(int)
	 Armure de cuir clouté de maître qtt: 1	<input type="checkbox"/> * Social 0(deg) -1(cha) +2 (gnolls)
	 Bracelets d'archer qtt: 1	<input checked="" type="checkbox"/> * Survie 4(deg) +2(sag) +2 (trait) = +8 / +10 (gnolls)
	 Cape de laine bouillie qtt: 1	<input type="checkbox"/> * Tromperie 0(deg) -1(cha) +2 (gnolls)
	 Dague qtt: 1	<input type="checkbox"/> Utilisation d'objets magiques 0(deg) -1(cha)
	 Targe qtt: 1	Autre et divers
	 Tenue d'explorateur qtt: 1	
	 Carquois à flèches qtt: 2	
	 Flèche qtt: 40	
	 Flèches de guerre qtt: 10	
	 Fourreau qtt: 1	
	 Épée longue qtt: 1	
	 Sacoche de ceinture qtt: 1	
	 Bandage (1m) qtt: 2	
	 Morceau de craie qtt: 3	

	Onguent de soins	qtt: 1
	Sifflet	qtt: 1
	Bourse en cuir	qtt: 1
	Sac à dos en cuir bouilli	qtt: 1
	Aiguille à coudre	qtt: 1
	Bougie	qtt: 4
	Briquet à amadou	qtt: 1
	Couverture épaisse	qtt: 1
	Outre de peau	qtt: 1
	Ration de survie	qtt: 2

Biographie

Gulmar est le fruit de l'union d'un père Damarien et d'une mère Calishite vivant en Shaar. Son nom d'origine naine lui fut donné en l'honneur d'un nain venant de la Grande Faille qui fut l'ami et le compagnon d'arme de son arrière-grand-père maternel et qui conserva des liens protecteurs et des liens d'amitié avec les générations succédant à cet homme, jusqu'à sa mère à qui il sauva un jour la vie.

Il passa son enfance auprès de ses parents dans leur petite cabane à l'est du bois de Shaar. Son père était un bûcheron robuste et sa mère uneoureuse de la terre qui aimait prendre soin des plants qu'elle cultivait. Ils lui communiquèrent très tôt leur amour de la nature et lui apprirent à la respecter, en toutes circonstances. Son enfance et son adolescence furent paisibles. Entouré de son père et de sa mère, il apprit à connaître un peu la nature et le bois dans lequel il vivait. Son père lui apprit le travail de bûcheron et sa mère lui apprit à cultiver la terre. Tout allait pour le mieux dans cette petite famille.

Mais cela ne dura pas. En effet, quelques semaines après son quatorzième anniversaire, son père dut les quitter pour se rendre en Damarie. Il n'expliqua jamais ni à son fils, ni à son épouse pour quelle raison il devait les quitter, mais il leur promit de revenir un jour. Quand ? Il n'en avait aucune idée, mais il reviendrait, il le leur avait promis.

Dès lors, la vie paisible que Gulmar avait connue se changea en une vie de dur labeur. En effet, il dut reprendre le travail de son père, mais même aidé par sa mère ils n'étaient à eux deux pas aussi forts ni aussi habiles que le mari absent. Les trois premières années furent extrêmement difficiles, le temps que le corps du jeune homme se développe tel celui d'un homme. S'il avait hérité du visage et de la rousseur de son Damarien de père, la ressemblance physique frappante avec ce dernier s'arrêta là. En effet il avait hérité de la faible constitution de sa mère, caractéristique un peu plus courante chez les Calishites. Malgré cela, elle ne manquait jamais de lui rappeler qu'il était le portrait craché de son père. Sa faiblesse, leur rendait la vie dure, mais à force de volonté, ils parvinrent à stabiliser leur situation, qui bien que loin d'être enviable, les tenait tout de même au-dessus de la pauvreté et leur permettait de manger chaque jour à leur faim.

Les mois passèrent et s'étirèrent en années qui étaient de plus en plus difficilement supportables pour sa mère qui désespérait de revoir un jour son unique amour et se laissait peu à peu dépérir. Tant et si bien qu'elle finit par en mourir l'année des vingt-deux ans de Gulmar. Désormais seul sans ses parents, s'il voulait survivre, il allait falloir qu'il se démène et qu'il fasse de son mieux pour parvenir à effectuer seul le travail qu'ils accomplissaient à deux depuis maintenant huit ans. C'est à la seule force de sa volonté qu'il parvenait à survivre et à continuer ce dur labeur et ces voyages incessants pour vendre son bois. Le seul avantage qu'il y trouvait était le fait de n'avoir jamais le temps de se poser des questions sur son sort ou sur celui de son père qu'il imaginait mort depuis quelques temps déjà. Il continua ainsi sans relâche pendant les trois années qui suivirent le décès de sa mère, et ce fut peu de temps après son vingt-cinquième anniversaire que sa vie de bûcheron prit fin.

Une nuit en hiver, l'année de ses vingt-cinq ans, alors qu'il était de retour d'un long voyage très éprouvant à Shaarmid pour vendre son bois à un négociant qui n'avait de cesse de revoir ses prix à la baisse, il trouva sa demeure à l'extrémité est du bois de Shaar à trois quart démolie. Il sauta à bas de son chariot avant même que celui-ci ne soit arrêté puis se dirigea en courant vers la porte d'entrée qui avait été fracassée. A peine la porte franchie, il sentit une grosse douleur au niveau du visage puis sombra dans l'inconscience. Il se réveilla plusieurs minutes plus tard, ligoté à un arbre devant le spectacle de sa maison qui commençait à brûler. A côté de lui étaient entassés quelques objets qu'il possédait et qui avaient un peu de valeur. Il se débattit et ce fut seulement à ce moment qu'il prit conscience de la présence des responsables de l'incendie. Deux gnolls, immenses et malodorants parlaient dans leur langage et semblaient se délecter du spectacle qui s'offrait à eux. Manifestement cela ne leur suffisait pas puisque l'un des deux, le plus petit et le plus laid, balafra sur tout le côté droit de son visage difforme, se tourna vers Gulmar l'air menaçant. Sans que l'humain ne put même s'y préparer le gnoll lui asséna un violent coup de pied au visage et c'est alors que commença ce que Gulmar vécut comme une longue torture, roué de coups puis finalement brûlé à torche... Ce ne fut que lorsque le gnoll qui tenait la torche s'effondra, une hache de lancer plantée dans le dos que la torture cessa. Sous l'effet de la douleur et de la peur, le jeune homme s'évanouit alors que retentissait les bruits du combat entre son sauveur et le deuxième gnoll.

Une heure plus tard, Gulmar revint à lui. Lorsqu'il ouvrit les yeux, il se trouvait toujours au même endroit, mais sa maison n'était plus en flamme, elle était en ruine. Les cadavres de ses deux agresseurs étaient empilés devant ce qui était autrefois la porte d'entrée. C'est alors qu'il entendit une voix derrière lui qui lui indiqua qu'il fallait à présent se lever et poursuivre le reste du groupe de pillards. Un nain, manifestement très âgé et portant une armure en cuir, un arc de belle facture et plusieurs haches entra alors dans son champ de vision, se présentant comme étant un vieil ami de ses aïeux. Il s'agissait de l'être à qui il devait son nom, celui qui avait combattu aux côtés de son arrière-grand-père et sauvé sa mère et qui venait également de lui sauver la vie. Le fils de la pierre indiqua alors au blessé qu'il fallait se hâter sinon la piste serait perdue, et pire encore, d'autres pourraient vivre le malheur qui venait de l'accabler. L'humain tenta de se lever mais n'y parvint pas. Le nain se mit alors en route, en lui expliquant qu'il n'avait pas d'autre choix que de se lever s'il voulait vivre, puis il s'éloigna, laissant Gulmar seul devant les ruines fumantes de sa maison.

Il fallut au malheureux un très gros effort pour parvenir à se lever alors qu'il ne voyait déjà plus son sauveur. Observant le cadavre de son cheval, celui de son chien et les ruines de sa maison il s'effondra. Il n'avait plus rien et était à bout de forces terrassé par la douleur. Mais au fond de lui, quelque chose semblait gronder, une sensation étrange qui petit à petit semblait lui redonner un peu de force. Il parvint à se relever de nouveau et alla arracher des mains du gnoll qui l'avait torturé une hache d'armes puis il se dirigea vers l'endroit où le nain était parti. A chaque pas qu'il faisait, bien que la douleur fût toujours présente, il avait l'impression de trouver une force nouvelle. Ce n'est que plusieurs centaines de mètres plus loin, quand il retrouva le lanceur de haches qui l'attendait tout sourire, qu'il comprit de quoi il s'agissait : la haine, la vengeance. Il voulait suivre le nain et faire payer à ces pillards gnolls ce qu'ils venaient de lui faire subir. Le fils de la pierre s'y était manifestement attendu puisqu'il jeta aux pieds du blessé avide de vengeance une armure de cuir cloutée et une javeline, toutes deux de belle facture, lui expliquant que cela avait sauvé la vie de son arrière-grand-père, et qu'à présent ce serait sa vie qui serait protégée grâce à cet équipement.

Ils se mirent alors en chasse, le nain progressant rapidement dans la forêt, certainement habitué à ce genre de déplacements, contrairement à ce à quoi l'humain s'attendait. Les gnolls étant des créatures nocturnes et le jour arrivant, les deux chasseurs allaient devoir rattraper leur retard. Il leur fallu moins de vingt-quatre heures pour retrouver le groupe qu'ils pistaient, composé de cinq individus. Le vieux combattant demanda alors au jeune homme de rester en arrière afin de ne pas éveiller les soupçons des pillards qui semblaient vraiment lombins à cette heure de la journée. Le vieux nain grimpa avec dextérité dans un arbre pour avoir un meilleur point de vue et lancer son assaut depuis une position favorable. Mais le jeune homme, aveuglé par son envie de vengeance avança tout de même et fut repéré par les gnolls qui s'armèrent rapidement. L'archer embusqué dut précipiter son plan, décocha sa première flèche qui tua instantanément le gnoll qu'il avait visé. Alors qu'un gnoll se jetait sur Gulmar, une nouvelle flèche vola, et se planta dans la tête d'hyène qui s'effondra. Mais cela permit à deux des gnolls d'arriver au pied de l'arbre et força le nain à descendre les combattre alors que le cinquième pillard prenait la fuite. Pendant que le vieux combattant était aux prises avec ses deux adversaires, l'humain rendu fou par la haine décida de pourchasser le fuyard et lança vers ce dernier sa javeline qui vint se planter mollement à plusieurs mètres des pattes de la bête. Estimant que le rouquin n'était pas un adversaire de taille, le gnoll cessa de fuir, se retourna et vint avec une vélocité impressionnante au contact de Gulmar, qui surpris par la manœuvre eut à peine le temps de se saisir de sa hache et de parer tant bien que mal le coup d'épée qu'il venait de recevoir. Le gnoll était clairement supérieur, mais il semblait avoir envie de jouer un peu avec sa proie, puis au bout de quelques passes d'armes lorsqu'il fut lassé il projeta l'humain au sol pour l'achever ainsi. Gulmar désarmé, dos au sol, crut que son heure était venue... Il entendit alors un sifflement aigu puis le gnoll s'effondra sur lui, transpercé d'une flèche. La nain arriva ensanglanté, deux gnolls morts plusieurs pas derrière lui et dégacha le cadavre affalé sur Gulmar d'un coup de pied puis tendit sa main droite à l'homme brisé, mais au lieu de l'aider à se relever, il lui mit une gifle monumentale en lui expliquant que la prochaine fois qu'il mettait leurs deux vies en danger il aurait des problèmes bien plus graves que les gnolls à gérer.

La vengeance assouvie, mais frustré et brisé, Gulmar présenta ses excuses. Toutefois la haine qu'il éprouvait pour les gnolls semblait ne jamais vouloir le quitter. Il semblait avoir envie de décimer cette espèce et, conscient de l'habileté avec laquelle le nain les avait tirés de ce mauvais pas, il lui demanda de lui apprendre à en faire de même. Le vieux combattant lui expliqua qu'il suivait la voie du rôdeur et que celle-ci était difficile et contraignante, mais que si le jeune homme était prêt à faire des sacrifices, il voudrait bien lui enseigner son savoir et ses compétences. L'homme brisé accepta, n'ayant plus rien à perdre et tout à gagner, et c'est ainsi que Gulmar le nain de la Grande Faille devint le mentor de Gulmar, l'humain du bois de Shaar.

Ils passèrent six mois dans le bois de Shaar, le vieux mentor apprenant à son élève les rudiments du combat : archerie, combat à l'épée, jet d'armes de lancer. Il lui apprit également à se faire discret et entraîna le corps et l'esprit du jeune homme afin de les fortifier tous deux. Il lui enseigna les méthodes de traque et les indices à observer pour parvenir à suivre une piste. L'enseignement portait également sur la nature dans sa globalité et sur la géographie qui étaient deux sujets importants selon le vieux maître. L'homme ramenait sans cesse son enseignement à une seule obsession : les gnolls. Cela ne dérangeait pas le nain puisque cette obsession permettait à son disciple de progresser très rapidement quels que furent les sujets abordés. Toutefois le maître dut à plusieurs reprises réfréner certaines pulsions du jeune homme envers les gnolls, afin de ne pas les conduire tous deux à une mort certaine. Quelques escarmouches eurent tout de même lieu et il semblait que l'humain avait retenu les leçons du vieux nain...

Élevé depuis sa plus tendre enfance dans le respect de la nature, l'élève était très à l'aise avec cet aspect de sa formation et, ayant fini par avoir une bonne connaissance du bois de Shaar, il souhaita aller enrichir ses connaissances et son expérience dans un élargissant leur zone d'influence. Cette idée ne déplut pas au nain qui lui proposa de voyager à travers tout le Shaar pour le protéger des gnolls, et de ceux qui ne respectent pas la nature. Ils pourraient de plus ainsi aider voyageurs et caravanes si d'aventure le besoin s'en faisait sentir. De plus, il expliqua au jeune homme qu'il était désormais très vieux et qu'il souhaitait s'éteindre là où il avait vu le jour, ainsi en parcourant le Shaar, il ne serait jamais bien loin de la Grande Faille. Ils se mirent en route et débuta alors une nouvelle phase de son apprentissage. Ils parcoururent le Shaar en long, en large et en travers pendant toute une année. Ils traversèrent les plaines, les montagnes et les forêts, étudiant chacun de ces sites et chacune des créatures les peuplant... Tout ce temps n'avait été qu'apprentissage et perfectionnement aux techniques de combat, aux techniques de survie, à la traque mais aussi aux connaissances nécessaires aux rôdeurs pour ne jamais être surpris : connaissance de la géographie, des terrains, des lieux, connaissance des cycles de la nature et de tout ce que celle-ci avait à offrir, mais aussi des dangers qu'elle pouvait représenter et des différentes créatures qui pouvaient peupler tous ces lieux aussi divers que variés. L'humain galvanisé par cette année écoulée pendant laquelle ils avaient aidé des voyageurs, traqué et tué des gnolls, guidé des caravanes, puni des braconniers, et accompli également de nombreuses autres tâches avait vu s'accroître ses connaissances et ses compétences et était devenu vraiment à l'aise. A présent il avait envie d'explorer le vaste monde afin de devenir un rôdeur accompli et de mettre en application toutes les choses que lui avait enseignées son mentor. Il voulait voir par lui-même tous ces paysages et toutes ces créatures dont il avait entendu parler.

Alors qu'ils venaient de porter secours à un convoi pris dans une embuscade tendue par des pillards Gnolls, il vit une occasion de pouvoir partir à l'aventure comme il le désirait. En effet, les caravanes en question, comme pouvait l'attester les trois rubis peints sur le flanc, étaient affrétées par un célèbre marchand nain de la région : Maître Dordalh, cinquième du nom, grand exportateur d'épice et d'alcool. Alors qu'ils faisaient le chemin avec le convoi jusqu'aux frontières de la Grande Faille, l'humain n'étant pas autorisé à aller plus loin, le responsable de celle-ci, un certain Kothor Dorek marteaux-hardis, qui dirigeait la caravane n°57 pour le compte de la compagnie Dordalh depuis de nombreuses années, lui expliqua qu'avec l'aide qu'ils venaient d'apporter, ils auraient certainement l'opportunité de se joindre à l'un des convois en partance pour le Nord. De plus, son mentor semblait en une seule année avoir pris plus de dix ans et décidait qu'il était temps pour lui de rester à la Grande Faille pour y finir ses jours d'une façon un peu plus paisible, estimant que la relève pouvait désormais être assurée par son élève. Une fois dans le Nord, Gulmar pourrait certainement, un jour, aller explorer la Damarie, contrée natale de son père, et si l'opportunité se présentait, peut-être aurait-il même la possibilité de se renseigner sur lui, bien que cela ne fut aucunement l'une de ses priorités... Il était en fin de compte heureux d'avoir la possibilité d'aller découvrir le monde et ainsi devenir un rôdeur expérimenté et aussi efficace que le vieux nain qui lui avait transmis son savoir.

Actions

Date	Action
Il y a juste 22 minutes	Gulmar achète '1 Dague ' dans un magasin.
Il y a juste 22 minutes	Gulmar a perdu des objets: 1 <i>Torche</i> .
Il y a juste 41 minutes	Gulmar achète '1 Épée longue ' dans un magasin.
Il y a juste 59 minutes	Gulmar a vendu des objets: 1 <i>Bandoulière</i> pour un total de 0.25 po.
Il y a juste 60 minutes	Gulmar a vendu des objets: 1 <i>Dague</i> pour un total de 1 po.
Il y a juste 60 minutes	Gulmar a vendu des objets: 1 <i>Dague</i> pour un total de 1 po.
Il y a juste 60 minutes	Gulmar a vendu des objets: 1 <i>Pierre à aiguiser</i> pour un total de 0.01 po.
Aujourd'hui à 07h40	Gulmar a vendu des objets: 1 <i>Corne à boire</i> pour un total de 0.01 po.
Aujourd'hui à 07h40	Gulmar a vendu des objets: 1 <i>Corde de chanvre (15m)</i> pour un total de 0.5 po.
Aujourd'hui à 07h40	Gulmar a vendu des objets: 1 <i>Onguent de soins</i> pour un total de 25 po.
Aujourd'hui à 07h40	Gulmar a vendu des objets: 1 <i>Onguent de soins</i> pour un total de 25 po.
Aujourd'hui à 07h39	Gulmar a vendu des objets: 1 <i>Épée longue</i> pour un total de 7.5 po.
Aujourd'hui à 07h39	Gulmar a vendu des objets: 1 <i>Dague coup-de-poing</i> pour un total de 1 po.
Aujourd'hui à 07h14	Gulmar achète '1 Torche ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h54	Gulmar achète '1 Onguent de soins ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h54	Gulmar achète '1 Onguent de soins ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h40	Gulmar achète '1 Flèches de guerre ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h40	Gulmar achète '1 Flèches de guerre ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h40	Gulmar achète '1 Flèches de guerre ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h40	Gulmar achète '1 Flèches de guerre ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h40	Gulmar achète '1 Flèches de guerre ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h40	Gulmar achète '1 Flèches de guerre ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h40	Gulmar achète '1 Flèches de guerre ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h40	Gulmar achète '1 Flèches de guerre ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h39	Gulmar achète '1 Flèches de guerre ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h37	Gulmar achète '1 Flèches de guerre ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h37	Gulmar achète '1 Flèches de guerre ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h33	Gulmar achète '1 Dague coup-de-poing ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h30	Gulmar a perdu des objets: 1 <i>Dague</i> .
Aujourd'hui à 06h29	Gulmar achète '1 Dague ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h28	Gulmar achète '1 Bracelets d'archer ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h27	Gulmar achète '1 Bandoulière ' dans un magasin.

Aujourd'hui à 06h20	Gulmar achète '1 Cape de laine bouillie ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h20	Gulmar achète '1 Corde de chanvre (15m) ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h20	Gulmar achète '1 Sifflet ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h19	Gulmar achète '1 Baluchon de base ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h19	Gulmar achète '1 Baluchon d'aventurier ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h19	Gulmar achète '1 Fourreau ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h19	Gulmar achète '1 Épée longue ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h18	Gulmar achète '1 Dague ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h18	Gulmar achète '1 Dague ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h18	Gulmar achète '1 Targe ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h17	Gulmar achète '1 Carquois et 20 flèches ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h17	Gulmar achète '1 Carquois et 20 flèches ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h17	Gulmar achète '1 Arc long Composite (force+1) ' dans un magasin.
Aujourd'hui à 06h16	Gulmar a vendu des objets: 1 <i>Javeline de maître</i> pour un total de 75.5 po.
Aujourd'hui à 05h06	Gulmar a gagné des objets: 1 <i>Tenue d'explorateur</i> .
Aujourd'hui à 04h43	Gulmar a gagné des objets: 1 <i>Javeline de maître</i> .
Aujourd'hui à 04h43	Gulmar a gagné des objets: 1 <i>Armure de cuir clouté de maître</i> .
Aujourd'hui à 02h48	Gulmar a gagné 24 PP.
Dimanche 02 Avril 2017 à 00h48	Rejoint la quête 'Les vestiges de l'oppression' Statut RP passe à 'En RP'



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