Version 3.2

Le Donjon de Naheulbeuk

NIVEAU	PTS. D	EXP
1	1	0

Nom : Zool le surineur des monts	**Origine :** Zool le surineur des monts	**Métier :** Pirate
Sexe : Homme	Âge : 27 ans	Taille : 183 cm

RICHESSES

Pièces d'Or :	70
Pièces d'Argent :	
Pièces de Cuivre :	
Lingots de Thrifil :	
Lingots de Beryllium :	
Billets 10 :	
Billets 50 :	
Billets 100 :	
Billets 500 :	
Billets 1000 :	
PO en Banque :	

GEMMES

	UG

BOURSES

Bourse GrandeCapacité(100PO)

COMPÉTENCES

Vision :	Excellente
Nyctalopie :	Totale
Ouïe :	Très développée
Odorat :	Standard

---------- Origine / Métier ----------
Appel des renforts
Nager (AD, FO)
Tirer correctement (AD)
Escalader (AD)
---------- Choix ----------
Ambidextrie
Détection
---------- Niveau 3, 6, 10 ----------
×
×
×
---------- Livre / Objet ----------

NOURRITURE

	KG

BIVOUAC

Couverture :	1EV/h
Matelas :	1EV/h
Tente :	1EV/h montage(2

CARACTÉRISTIQUES

État du PJ : Malade (Maldorantose)

Vitale	Astrale
25/ 25	

Résistance Magique : 11 | Magie Physique : 13
PI / INT : | PI / FO : | Magie Psychique : 11

	Finale	Dague	Plastro	Bottes					Nat.
COU	0								12
INT	12								12
CHA	6	-1	-1	-1					9
AD	11	-1		-1					13
FO	9								9
	Finale	Dague					SAC	PR	Nat.
AT	6	-2							8
PRD	6	-4							10
JET									
ESQ							×	×	

ARMEMENT

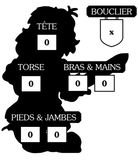
	Aig.	PI	RUP
Poignard de base (AT-2 PRD-4 CHA-1 AD-1)		1D6+1	1-5
Poignard de base (AT-2 PRD-4 CHA-1 AD-1)		1D6+1	1-5

ARMEMENT SUPPLÉMENTAIRE

	Aig.	PI	RUP
Arc court de basse qualité		1D6+2	1-5
Flèche de qualité x10			1-4

PROTECTIONS

	PR	RUP
Plastron de cuir de base (CHA-1)		1-4
Bracelets cuir		1-5
Bottes de cuir minables (AD-1 CHA-1)		1-5
		8



VÊTEMENTS

une chemise
un pantalon
un slip

PR TOTALE	PR DÉTAILLÉE	
0	Protection Physique :	0
	Protection Magique :	0
	Protection Physique max :	0

CHARGE	Charge max du PJ : 15kg	Charge max de la bagagerie : 10 / 15kg

MATÉRIEL

Sac à dos de qualité (15kg)	KG
Richesse 70PO	0.7
Bourse Grande Capacité (Max 100P	x
----------	---
Briquet	x
Cordelette 50M	x
Couverts en métal	x
Lampe à huile	x
Une pierre à affûter	x
----------	---
→Couverture classe	2
→Matelas de camping	3
→Tente de bivouac	5

Charge max du PJ	KG
Un carquois pour 20 flèches	x
Flèche de qualité x10	x

BUTIN

	KG		KG

POTIONS

	NB	EFFET
Potion de soin effet léger	1	(Récup. 5PV)
Potion de réduction des plaies	1	Récup. 2PV – stoppe hémorragie – réduit fractures

POISONS

	NB	EFFET

ANTIDOTES

	NB	EFFET

PROJECTILES

	NB	EFFET
RUP 1-4 Flèche de qualité	10	

OBJETS SPÉCIAUX

	NB	EFFET

OBJETS MAGIQUES & RELIQUES

	CH	EFFET

PARCHEMINS

	NB	EFFET

OUVRAGES

Poids d'un Livre : 500gr

Effet :	Effet :
Effet :	Effet :
Effet :	Effet :
Effet :	Effet :
Effet :	Effet :
Effet :	Effet :
Effet :	Effet :

INGRÉDIENTS

	NB		NB

NOM : Aucun (Cheval ou autre)	**CHARGE TOTALE / MAX : 0 / 0kg**

CARACTÉRISTIQUES

EV : 0	COU :
RM :	PR :

DÉPLACEMENTS

Assaut :	0m / Assaut
Charge :	0m / Assaut
Voyage :	0km / Heure
Jour :	0km / jour

ENTRETIEN

COMBAT

AUTRES

MATÉRIEL

Fonte droite (0/10kg)	KG	Selle (0/10kg)	KG	Fonte gauche (0/10kg)	KG