







Nom : \_\_\_\_\_

SACS & TRANSPORT

Charge max. Origine/métier :  kg

SACS

POIDS


MAX

BOURSES

P.O.

MAX

BOUFFE & BOISSON



OBJETS DE QUÊTE

MACHINS PRÉCIEUX

Titres particuliers, montures, habitations, héritages et autres souvenirs...

BUTIN À REVENDRE (OU PAS)


Tous ces machins volés sur les innocents, ou récupérés dans des coffres...


MATÉRIEL DE BIVOUAC & CAMPING

Tente : \_\_\_\_\_

Matelas : \_\_\_\_\_

Couverture : \_\_\_\_\_





RÉCUP.

POIDS

PV/ H

PV/ H

PV/ H

POIDS TOTAL (EN KG.)

POTIONS, POISONS & ANTIDOTES

Doses : \_\_\_\_\_

Effets : \_\_\_\_\_

Doses : \_\_\_\_\_

Effets : \_\_\_\_\_

Doses : \_\_\_\_\_

Effets : \_\_\_\_\_

Doses : \_\_\_\_\_

Effets : \_\_\_\_\_

Doses : \_\_\_\_\_

Effets : \_\_\_\_\_

Doses : \_\_\_\_\_

Effets : \_\_\_\_\_

Doses : \_\_\_\_\_

Effets : \_\_\_\_\_

OBJETS SPÉCIAUX, MAUDITS OU RELIQUES

Objet : \_\_\_\_\_

Bonus/effet : \_\_\_\_\_

Objet : \_\_\_\_\_

Bonus/effet : \_\_\_\_\_

Objet : \_\_\_\_\_

Bonus/effet : \_\_\_\_\_

Objet : \_\_\_\_\_

Bonus/effet : \_\_\_\_\_


Objet : \_\_\_\_\_

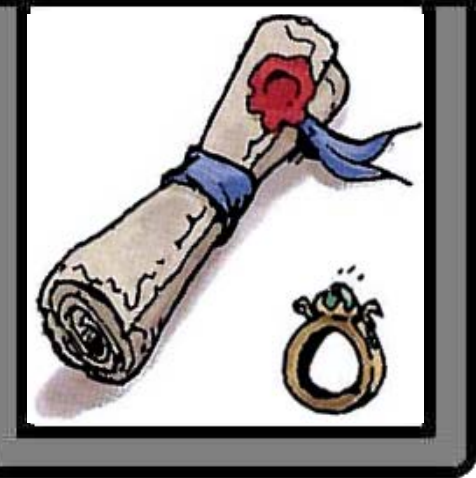
Bonus/effet : \_\_\_\_\_

Objet : \_\_\_\_\_

Bonus/effet : \_\_\_\_\_

Objets magiques ou spéciaux affectant les caractéristiques (artefacts, livres, etc...)





GEMMES & Pierres précieuses

U.G.

U.G. : Unité Goltor