

MARCHAND



INT	7
REF	3
DEX	3
COR	5
VIT	4
EMP	7
TECH	4
VOL	6
CHA	0

ETOU	4
COU	12
SAUT	2
END	20
ENC	20
REC	4
PS	15
VIG	0



COMPETENCES

Connaissance de la rue +5 (INT)
Education +5 (INT)
Langues +6 (INT)
Négoce +7 (INT)
Lames courtes +4 (REF)
Charisme +5 (EMP)
Jeu +4 (EMP)
Persuasion +6 (EMP)
Psychologie +5 (EMP)
Résistance à la contrainte +4 (VOL)

ARMURES

5

VULNERABILITE

Venin du pendu

CAPACITES

Aucune

BUTIN

Couronnes 1d10x10
Objet Commun 1d/6
Carreaux x10
Journal
Nécessaire d'écriture
Outils de marchand

ARMES

Nom	DEG	POR	Effet	Att/round
Dague	1d6	0	-	1
Arbalète	2d6+2	50 m	Rechargement lent	1

Moyen de transport p.91

Nom	Athlétisme	Mod. Contrôle	Vitesse	Santé	Poids	Prix
Charrette	0	+0	Animal -1	30	300	200
Mule	10	+0	15	40	150	200
Cheval	15	+2	20	30	100	520