



Sac à Dos (6 kg)

- Boite de Conserve - 2:6en, 3pv
- Viande Séchée - 7en, 3pv
- Plat Lyophilisé - 2:5en, 6pv
- Biscuit Sec - 2en, 1ch
- Chips - 1en, 2ch
- Boisson Chaude - 1L:6en, 5pv
- Boisson Fraîche - 1L:4pv, 6ch
- Boisson Energétique - ½L:8en, 6pv, 4ch
- Pilule de Soins - 16en, 4pv, 2ch → 1gr
- Pilule du Soldat - 10ch → 1gr
- Kit de
- Kit de

1 kg



Pochette Gauche (26 objets)

- Makibishi - 1D4 (+2)
- Shuriken - 1D4+2
- Balle Fumigène - 1D4 ½ rd
- Parchemin Explosif - 3D4 (+5)
- Pilule du soldat - 10 ch
- Petit Shuriken - 1D4
- Grand Shuriken - 2D4
- Kunai - 2D4+2
- Senbon - 2D4
- Pilule de soins - 16en, 4pv, 2ch

Pochette Droite (26 objets)

- (8)..... Makibishi - 1D4 (+2)
- (10).... Shuriken - 1D4+2
- (3)..... Balle Fumigène - 1D4 ½ rd
- (2)..... Parchemin Explosif - 3D4 (+5)
- (3)..... Pilule du soldat - 10 ch
- Petit Shuriken - 1D4
- Grand Shuriken - 2D4
- Kunai - 2D4+2
- Senbon - 2D4
- Pilule de soins - 16en, 4pv, 2ch

Armes

- Naginata - 3D4+6
- Bâton - 2D4+2
- Katana - 3D4
- Poing Kunai - 2D4+4
- Chaîne - 3D4
- Griffes Métal - 3D4
- Sai - 2D4+4 *armure divisé / 2.*

Pochette à Rouleaux

- Rouleau d'invocation
- Kunai - 2D4+2
- Senbon - 2D4
- Pilule du Soldat - 10ch
- Pilule de soins - 16en, 4pv, 2ch

Equipement

- Bandeau Frontal (+1 tête)
- Gants de Combat (+1 bras)
- Armure
- Sandales

Etui à Kunai Gauche

- (5)..... Kunai ou
- (10).... Senbon ou
- (4)..... Petit Shuriken

Etui à Kunai Droite

- (5)..... Kunai ou
- (10).... Senbon ou
- (4)..... Petit Shuriken

Economies

..... CREDITS

Autres objets portés

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Famillier	Niv	Rang	Niv	Rang		
	Vitesse	—	—	Perception	—	—
	Force	—	—	Intelligence	—	—
	Agilité	—	—	Coordination	—	—
	Précision	—	—			

Famillier

Rang :

Niveau :

Nombre d'Actions :

Points de vie :

Attaque : Bonus : Esquive : Bonus : 6^{ème} Sens : niv 4 Bonus : +10

For / Pré Vit / Agi Per / Int

Technique en commun avec le famillier :

Nom	Type	Coût	Rang	Dégâts	Description

Famillier	Jutsus	E	D	C	B	A	S
E		5	6	7	Echec	Echec	Echec
D		5	6	7	8	Echec	Echec
C		5	6	7	8	9	Echec
B	Réussite		4	5	6	7	Echec
A	Réussite	Réussite		4	5	6	7
S	Echec	Echec	Echec	Echec	Echec	Echec	Echec

Jet de un dé 10, si résultat ≥ au tableau, le jutsu est réussi

Historique famillier

