**GN Enfants (Cie Errante)**

**Feuille de personnage**

Nom du joueur : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nom de personnage : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Race (cochez) | | Habileté raciale | Habiletés générales | | | |
| Humains |  | **2 habilités Générales** | Assommage\* |  | Alphabétisation |  |
| Esquive 1\* |  | Crochetage de serrure |  |
| Elfes (oreilles pointues) |  | Résistance à la Magie  **+ 1 Habilité Générale** | Premiers Soins\* (+1PV)  \*spécial: plusieurs joueurs peuvent en bénéficier |  | Force Brute |  |
| Nains (barbe) |  | Résistance aux Poisons  **+1 Habilité Générale** |  | Pistage |  |

**Les Habiletés sont toujours actives sauf \* qui ne peuvent être utilisées qu’1 fois par rencontre.**

**Une rencontre est 1 événement temporaire (attaque, action, etc)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CLASSES** | | **Talents Uniques (1 fois/ GN)** | **Talents Multiples (1 fois / rencontre)** |
| **Guerrier** |  | Coup de bélier | Désarmement |
| **Mage** |  | Invisibilité | Sort de Maladresse (à vue) |
| **Clerc** |  | Globe de Protection | Guérison de Blessures (+3PV) |

Les Talents sont en fait les Compétences telles que décrites dans le Manuel des Compétences de l’AJJRO