**GN Enfants (Cie Errante)**

**Règlements**

**Création de personnage**

1. **Choix de nom**.

3 Points de Vie (0= inconscient, jamais mort) **(1 Pt d’armure = ‘’4 Pt de V’’)**

Premiers Soins / Guérison de Blessures pour récupérer

Dommage = -1 Pt de V

1. **Choix de race :**

Les Elfes et les Nains doivent choisir une habileté générale alors que les Humains doivent en choisir 2.

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

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

1. **Classes disponibles :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Classes** | Talents Uniques (1 fois/ GN) | Talents Multiples (1 fois / rencontre) |
| **Guerrier** | Esquive 1 | 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

**GN Enfants (Cie Errante)**

**Feuille de personnage**

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

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

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