

Feuille de personnage Altéra Néa v3.0

Nom/Surnom :		
Nom du joueur :		
Description :		

Caractéristiques :	Spéciaux (21/26 avec les bonus raciaux):	Points de vie :	(Conx2 + Althlé sup75)
Constitution :		Energie :	(int + comp magique >75)
Charisme :		Initiative :	(Dex+Percep)
Dextérité :			
Force :			
Intelligence :			
Perception :			

Compétences physiques					Compétences de savoir				
Compétences	Carac	Divers	Total	Expertises:(75/100/125)	Compétences	Carac	Divers	Total	Expertises: (75/100/125)
Assassinat /backstab	Dex				Arts et lettres	Int/per			
Athlétisme / course	Con/fo				Bricolage	Int			
Déplacement silencieux / Se cacher	Dex				Connaissances magiques	Int			
Équitation	Dex/cha				Connaissance des lois	Int			
Escalade / grimper	Dex				Contes et légendes	Int			
Forge	Force				Culture scolaire	Int			
Mouvement adrénal	Fo/dex/co				Enseignement	Int			
Monter des drakes	Dex/cha				Gestion des ressources/campement	Int			
Nager	Dex				Herborisme	Int/per			
Navigation	Fo/int				Ingénierie	Int/dex			
Survie	Con/per				Médecine	Int/dex			
Vol à la tire	Dex				Premier soins	Int/dex			
					Recherche d'information	Int			

Compétences de perception					Compétences sociales				
Atténuer la douleur	Percep				Argot des voleurs	Int			
Artisanat	Per/dex				Comédie/déguisement	cha/dex			
Chant	Percep				Commerce / évaluation	cha/int			
Chasse	Percep				Dressage	cha			
Chercher	Percep				Étiquette	cha/int			
Déchiffrer les visages	Percep				Intimidation	cha/con			
Musique	Percep				Linguistique	Int/per			
Perception magie	Percep				Langue des signes	Int/per			
Pistage	Percep				Oreille de la rue	Cha			
Sens du danger	N/a				Réseau	Cha			
Utilisation d'objet magique	Percep				Séduction / romance	Cha			

Marge en %	Description d'action	Description de combat	Description d'artisanat
-51 et pire	Échec critique, le temps s'arrête pour vous et tous vous regardent échouer.	Au choix, vous trébuchez, tombez, lâchez votre arme, tournez le dos à l'ennemi ...	Rien ne peut sauver votre création à part l'oubli ...
-50 à -26%	Très loin de son objectif, l'action rate et peut entraîner des conséquences	Vous vous mettez en mauvaise posture -10% au prochain round	L'objet peut vous blesser ou ce casser à tout moment 10% par action
-25 à -1%	Sur le point d'y parvenir, finalement la tentative échoue	Sur le point d'y parvenir, finalement la tentative échoue	Objet imparfait pouvant remplir son usage mais mal (-5%)
0 à 25%	L'action atteint son objectif sans fioritures, ne mérite pas de description supplémentaire	Coup sans éclat	Objet un peu grossier, au minimum de la commande du client
26 à 50 %	Action réalisée de main ferme et assurée.	Mouvement fluide, avantageant de 10% au prochain round.	Bien réalisé, sans défaut
51 à 75%	Geste de maître, alliant l'art et la manière de faire.	L'un des dés de dégât est automatiquement un 10	Belle pièce au-delà de ce qu'on attend de l'objet (+5% de bonus)
76 à 100%	Réussite critique, une action dont on reparlera longtemps au coin du feu.	Blessure cinglante (multipliez les dégâts par deux)	Objet rare (+10% à la compétence associé) prix multiplié par 10

Compétences de combat

Compétences	Carac	Divers	Total	Bottes, expertises: (75/100/125)
Archerie	Dex			
Arme à deux mains	For			
Arme courte (dague, etc.)	Dex			
Bâton de combat	Fo/dex			
Combat aveugle	Per			
Combat à deux armes	Dex			
Combat à mains nues	Fo/Dex			
Joute / tournoi	Dex/Fo			
Pose de piège	Int/Dex			
Rage meurtrière	Per			
Stratégie	Int			
Style acrobatique	Dex			
Spécialisation bouclier	Fo			
Spécialiste épée	Dex/Fo			

Compétences de magie

Compétences	Carac	Divers	Total	Expertises: (75/100/125)
Absorber, collecter l'énergie	Int/per			
Alchimie	Int			
Bloquer la source	Int			
Créer le vide	Per			
Désactivation	Int			
Dissimulation de sort	Int/Per			
Magie simple/primaire	Int			
Magie des Ashen'reï	Int			
Magie des Maéés Déén	Int			
Méditation	Per			
Pistage des énergies	Per			
Rituel	Int			

Historique du personnage

Pnjs Rencontrés

--	--

Notes, possessions, etc...

--

Aide à la création de personnage :

1: Définir le pays d'origine, noter les bonus, répartir 90Pts de carac ou 70+3d10

2: Lancer sur la table des origines sociales. Allouer 20% pour chaque compétence dépendante.

3: Choisir un métier, attribuer les 300% du pool métier (50% dans une compétence maximum).

4: Répartir les points de hobbies (100% à distribuer, seulement jusqu'à concurrence de 50% en comprenant les points métier)

5 : Déterminer des bottes et des expertises pour les compétences atteignant 75%/100% (caractéristiques comprises).