Nom: Race:

HARP Character Sheet

Profession (Niv)

Ttl Niv XP

Culture

Ta Poi Age

Yeux Chev Sex

Initiative

Stat (Ra/Sg)+Race +Autre Total

Pts Destin

Stats

Stats	Bon	+Race	+Spéc	= Total	UD
Fo					
Co					
Ag					
Ra					
Ad					
Rs					
Sg					
Pr					

Total UD

Jets de Résistance

Energie Vol Magie

Bonus Défensifs

Armure	BD	Bonus Ra (x2-Pén Armure)	Magie	Déf. Chi	Bouclier	Autres	Total BD

Pts Endurance TOTAL EN COURS

Pts Pouvoir TOTAL EN COURS

Habiletés professionnelles & Talents

Equipement

Objet	Localisation	Poids

Poids Total

Trésor

PP Gemmes & Joyaux

PO

PA

PC

Langages

	P	E

Allure Max

Marche (x1)

Course (x2)

Course(+) (x3)

Sprint (x4)

Foncer (x5)

Encombrement

	Poids Max	Mod
Nul (0-13kgs+Bn Fo)		-0
Léger (14-27kgs+Bn Fo)		-10
Moyen (28-44kgs+Bn Fo)		-20
Lourd (+45 kgs+Bn Fo)		-30

Arme BO

Echec Critique Taille Dégâts Type Dégâts

Notes diverses

Arme BO

Echec Critique Taille Dégâts Type Dégâts

Notes diverses

Arme BO

Echec Critique Taille Dégâts Type Dégâts

Notes diverses

Arme BO

Echec Critique Taille Dégâts Type Dégâts

Notes diverses

Notes du Personnage

Conventions de traduction : UD = Unité de Développement (Development Point) Sg = Sagacité (Insight)

Traduction : Mat Dellacherie

Nom de la Compétence	Coût	Stats	# de Rangs	Mods Bonus Rang + Stat + Spéc =	Bonus Total
Artistique					
Comédie		Pr/Sg			
Danse		Ag/Pr			
Imitation		Pr/AD			
Jeu Instr:		Pr/Ag			
Jeu Instr:		Pr/Ag			
Chant		Pr/Sg			
Conter		Pr/Sg			
Athlétique					
Acrobaties		Ag/AD			
Escalade		Ag/Fo			
Contorsions		Ag/AD			
Combat					
Bagarre		Fo/Ag			
Styles Combat:		/			
Styles Combat:		/			
Arts Martiaux: Attaques		Fo/Ag			
Styles AM:		AD/			
Styles AM:		AD/			
Arts Martiaux: Balayages		Fo/Ag			
Arme:		Fo/Ag			
Arme:		Fo/Ag			
Arme:		Fo/Ag			
Arme:		Fo/Ag			
Concentration					
Défense Chi		AD/Sg			
Concentration Chi		AD/Fo			
Vitesse Chi		AD/Ra			
Force Chi		AD/Fo			
Concentration Mentale		AD/AD			
Général					
Evaluation		Re/Sg			
Artisanat :		Re/Ag			
Artisanat :		Re/Ag			
Soins		Re/Sg			
Herboristerie		Re/Sg			
Connaissances:		Re/Re			
Connaissances:		Re/Re			
Perception		Sg/AD			
Résistance: Energie		Co/Co			
Résistance: Volonté		AD/AD			
Résistance: Magie		Sg/Sg			
Maîtrise de la Corde		Re/Ag			
Signaux		Re/Sg			
Influence					
Duperie		Pr/Sg			
Discours		Pr/Sg			
Commerce		Pr/Sg			

Nom de la Compétence	Coût	Stats	# de Rangs	Mods Bonus Rang + Stat + Spéc =	Bonus Total
Arts Mystiques					
Savoir Arc:		Re/Re			
Savoir Arc:		Re/Re			
Accordage		Sg/Sg			
Dév. Points de Pouvoir		Sg/AD			
Runes		Re/Sg			
Extérieur					
Soins Animaux		Pr/Sg			
Dressage Animaux		Sg/Pr			
Cueillette / Survie		Sg/Re			
Horticulture		Re/Sg			
Orientation		Re/Sg			
Monter Animal		Ag/AD			
Naviguer		Ag/Re			
Pistage		AD/Sg			
Physique					
Armure		Fo/Ag			
Endurance		Co/AD			
Saut		Fo/Ag			
Natation		Fo/Ag			
Subterfuge					
Embuscade		AD/Ag			
Déguisement		Pr/AD			
Pièges & Crochetage		Sg/Ag			
Pickpocket		Ag/Ra			
Dissimulation		AD/Ag			
Poisons		Sg/AD			
Sniping		AD/Ag			
Connaissance de la rue		Pr/Sg			
Tricherie		Pr/AD			
		/			
		/			
		/			
		/			
		/			
		/			

Nom du Sort	Coût	Stats	# de Rangs	Mods Bonus Rang + Stat + Spéc =	Bonus Total
		/			
		/			
		/			
		/			
		/			
		/			
		/			
		/			
		/			
		/			
		/			