

DARK HERESY

Nom du personnage		Nom du joueur	
Monde natal	Plan de carrière	Promotion	
Divination		Particularités physiques	
Sexe	Stature	Taille	Poids
Couleur de peau	Couleur des cheveux	Couleur des yeux	Âge

COMPÉTENCES DE BASE

[illegible]

Un PJ peut tenter un test lié à une compétence de base qu'il ne possède pas en divisant par deux la caractéristique associée à cette compétence.

TALENTS ET TRAITS

[illegible]

CARACTÉRISTIQUES

CAPACITÉ DE COMBAT (CC)

CAPACITÉ DE TIR (CT)

FORCE (F)




ENDURANCE (E)



AGILITÉ (AG)




INTELLIGENCE (INT)




PERCEPTION (PER)



FORCE MENTALE (FM)



SOCIABILITÉ (SOC)



COMPÉTENCES AVANCÉES

[illegible]

POUVOIRS PSYCHIQUES

Discipline psychique.....

Pouvoir mineur (.....)

Pouvoir mineur (.....)

Pouvoir mineur (.....)

Pouvoir mineur (.....)

Pouvoir de discipline (.....)

Pouvoir de discipline (.....)

Pouvoir de discipline (.....)

Pouvoir de discipline (.....)

MUTATIONS

This image shows a blank, aged, cream-colored page, possibly an endpaper or flyleaf from an old book. The paper has a slightly textured appearance with some minor discoloration and faint horizontal ruling lines. The page is set against a dark background.

xp
restants

Améliorations choisies

[illegible]

POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

[illegible]

xp
restants

DARK HERESY

HISTORIQUE ET NOTES

ARMES DE CORPS À CORPS

NOM			
GROUPE D'ARMES	DÉGÂTS	TYPE	PÉN.
ATTRIBUTS			

NOM			
GROUPE D'ARMES	DÉGÂTS	TYPE	PÉN.
ATTRIBUTS			

NOM			
GROUPE D'ARMES	DÉGÂTS	TYPE	PÉN.
ATTRIBUTS			

NOM			
GROUPE D'ARMES	DÉGÂTS	TYPE	PÉN.
ATTRIBUTS			

MAIN DIRECTRICE.....

POINTS D'ARMURE

CARACTÉRISTIQUES

CAPACITÉ DE COMBAT (CC)

CAPACITÉ DE TIR (CT)

FORCE (F)

ENDURANCE (E)

AGILITÉ (AG)

INTELLIGENCE (INT)

PERCEPTION (PER)

FORCE MENTALE (FM)

SOCIABILITÉ (SOC)

ARMES À DISTANCE

NOM			
GROUPE D'ARMES	DÉGÂTS	TYPE	PÉN.
PORTÉE	MODES	AT	RCH
ATTRIBUTS			

NOM			
GROUPE D'ARMES	DÉGÂTS	TYPE	PÉN.
PORTÉE	MODES	AT	RCH
ATTRIBUTS			

NOM			
GROUPE D'ARMES	DÉGÂTS	TYPE	PÉN.
PORTÉE	MODES	AT	RCH
ATTRIBUTS			

NOM			
GROUPE D'ARMES	DÉGÂTS	TYPE	PÉN.
PORTÉE	MODES	AT	RCH
ATTRIBUTS			

ÉQUIPEMENT

Marche (1/2 action)		Charge
Marche (action complète)		Course
ARGENT		
Trônes gelts		
Salaire mensuel		

POINTS DE BLESSURES

Total
Actuels

DÉGÂTS CRITIQUES

FATIGUE
Fatigue max. = BE

POINTS DE DESTIN

Total
Actuels

POINTS DE FOLIE

Points de Folie	
Degré de folie	
Trouble mental	Gravité
.....	(.....)
.....	(.....)
.....	(.....)

POINTS DE CORRUPTION

Points de Corruption
Degré de Corruption
Malignité
.....
.....
.....