

# 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 .....

[illegible]

## 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

## COMPÉTENCES AVANCÉES

[illegible]

## TALENTS ET TRAITS

Formation aux armes de base (.....)

Formation aux armes de base (.....)

Formation aux armes de corps à corps (.....)

Formation aux armes de corps à corps (.....)

Formation aux armes de poing (.....)

Formation aux armes de poing (.....)

## POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

## Améliorations choisies

[illegible]

Total de  
XP dépensés

XP  
restants

# DARK HERESY

## HISTORIQUE ET NOTES

CC CAPACITÉ DE COMBAT	CT CAPACITÉ DE TIR	F FORCE	E ENDURANCE	AG AGILITÉ	INT INTELLIGENCE	PER PERCEPTION	FM FORCE MENTALE	SOC SOCIABILITÉ
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### ARMES DE CORPS À CORPS

Nom .....

Groupe d'arme      Dégâts      Type      Pén.

Attributs .....

Nom .....

Groupe d'arme      Dégâts      Type      Pén.

Attributs .....

Nom .....

Groupe d'arme      Dégâts      Type      Pén.

Attributs .....

Nom .....

Groupe d'arme      Dégâts      Type      Pén.

Attributs .....

Main directrice .....

### ARMES À DISTANCE

Nom .....

Groupe d'arme      Dégâts      Type      Pén.

Portée      Mode      AT      Rch  
.....      .....      .....      .... AC

Attributs .....

Nom .....

Groupe d'arme      Dégâts      Type      Pén.

Portée      Mode      AT      Rch  
.....      .....      .....      .... AC

Attributs .....

Nom .....

Groupe d'arme      Dégâts      Type      Pén.

Portée      Mode      AT      Rch  
.....      .....      .....      .... AC

Attributs .....

Nom .....

Groupe d'arme      Dégâts      Type      Pén.

Portée      Mode      AT      Rch  
.....      .....      .....      .... AC

Attributs .....

### POINTS D'ARMURE

TÊTE (1-10)	
Type	
CORPS (31-70)	
Type	
BRAS DROIT (11-20)	BRAS GAUCHE (21-30)
Type	Type
JAMBE DROITE (71-85)	JAMBE GAUCHE (86-100)
Type	Type

### POINTS DE BLESSURES

Total	
Actuels	
Dégâts critiques	
Fatigue	
Fatigue max. = BE	

### POINTS DE DESTIN

Total	Actuels
ARGENT	
Trônes gélis	Salaire mensuel
Notes .....	

### DÉPLACEMENT

Marche (½ action)	<input type="text"/>
Marche (action complète)	<input type="text"/>
Charge	<input type="text"/>
Course	<input type="text"/>





# DARK HERESY

Pouvoir .....  
 Discipline .....  
 Seuil psychique  Prolongeable ☐  
 Temps de focalisation  Portée

## Description

.....  
 .....  
 .....

Pouvoir .....  
 Discipline .....  
 Seuil psychique  Prolongeable ☐  
 Temps de focalisation  Portée

## Description

.....  
 .....  
 .....

Pouvoir .....  
 Discipline .....  
 Seuil psychique  Prolongeable ☐  
 Temps de focalisation  Portée

## Description

.....  
 .....  
 .....

Pouvoir .....  
 Discipline .....  
 Seuil psychique  Prolongeable ☐  
 Temps de focalisation  Portée

## Description

.....  
 .....  
 .....

Niveau Psy

Bonus de FM

## Notes

.....  
 .....  
 .....

Pouvoir .....  
 Discipline .....  
 Seuil psychique  Prolongeable ☐  
 Temps de focalisation  Portée

## Description

.....  
 .....  
 .....

Pouvoir .....  
 Discipline .....  
 Seuil psychique  Prolongeable ☐  
 Temps de focalisation  Portée

## Description

.....  
 .....  
 .....

Pouvoir .....  
 Discipline .....  
 Seuil psychique  Prolongeable ☐  
 Temps de focalisation  Portée

## Description

.....  
 .....  
 .....

Pouvoir .....  
 Discipline .....  
 Seuil psychique  Prolongeable ☐  
 Temps de focalisation  Portée

## Description

.....  
 .....  
 .....