

NOM DU PERSONNAGE _____ NOM DU JOUEUR _____
 CHAPITRE _____ PASSÉ _____
 CODE DE CONDUITE (CHAPITRE) _____ CODE DE CONDUITE (PERSONNEL) _____
 SPÉCIALITÉ _____ PROMOTION/RANG _____ HISTORIQUE D'ARMURE ÉNERGÉTIQUE _____
 DESCRIPTION _____

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

	Base	Formé	+10 %	+20 %		Base	Formé	+10 %	+20 %		Base	Formé	+10 %	+20 %
Acrobatie (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Contorsionniste (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lecture sur les lèvres (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alphabétisation (Int)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Déguisement (Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Logique (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Baratin (Soc)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Démolition (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Marchandage (Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charisme (Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Déplacement silencieux (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Medicae (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chimiomaîtrise (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dissimulation (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Métier (Int)				
Codes secrets [†] (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dressage (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Runes de chapitre	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Duperie (Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Natation (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Enquête (Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Observation (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Commandement (Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Escalade (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Orientation [†] (Int)				
Concentration (FM)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Escamotage (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Surface	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conduite [†] (Ag)					Esquive (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Véhicules terrestres	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Évaluation (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage [†] (Ag)				
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Expression artistique [†] (Soc)						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissances générales [†] (Int)						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adeptus Astartes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Filature (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pistage (Int)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deathwatch	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fouille (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyniscience (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guerre	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Interrogatoire (FM)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Résistance aux intoxications (E)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Imperium	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Intimidation (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Survie (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Intrusion (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tactique [†]				
Connaissances interdites [†] (Int)					Jeu (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xenos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langage secret [†] (Int)					Technomaîtrise (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vigilance (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissances scholastiques [†] (Int)					Langue [†] (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
Codex Astartes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bas gothique	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Haut gothique	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

[†] Indique un groupe de compétence.

POINTS DE BLESSURES TOTAL ()
 ACTUELS ()
 DÉGÂTS CRITIQUES FATIGUE ()

POINTS DE FOLIE ACTUELS ()
 DEGRÉ ()
 TRAUMATISME DE GUERRE _____

MALÉDICTION DU PRIMARQUE _____

DÉPLACEMENT

DEMI-DÉPLACEMENT () CHARGE ()
 DÉPLACEMENT COMPLET () COURSE ()

POINTS DE DESTIN TOTAL ()
 ACTUELS ()

CORRUPTION ACTUELLE ()

CAPACITÉS DE SPACE MARINE

Cœur auxiliaire/osmodula/biscopea/hématopigment/Organe mélanochromique: vous gagnez les traits Endurance surnaturelle et Force surnaturelle.
Organe de Larraman: vous n'êtes pas sujet aux hémorragies et gagnez le talent Résistance physique.
Nodule cataleptique: vous ne subissez aucun malus aux tests liés à la Perception quand vous êtes privé de sommeil pendant longtemps.
Preamnor: vous bénéficiez d'un bonus de +20 aux tests d'Endurance contre les poisons ingérés.
Omophagea: vous pouvez avoir accès à une compétence ou un groupe de compétences en dévorant une portion d'un ennemi.
Multi-poumon: vous pouvez rejouer tout test raté d'Endurance visant à résister à la noyade ou l'asphyxie. De plus, vous gagnez un bonus de +30 aux tests d'Endurance visant à résister aux effets des gaz, et pouvez rejouer en cas d'échec.
Oculobe et oreille de Lyman: vous gagnez les talents Sens aiguisés (vue) et Sens aiguisés (ouïe).

Membrane cataleptique: vous pouvez volontairement entrer dans un état d'animation suspendue.
Rein oolithique: vous pouvez rejouer tout test raté d'Endurance visant à résister aux poisons et substances toxiques, y compris les attaques dotées de l'attribut toxique.
Neuroglotte: vous pouvez déceler la présence de poison ou de substance toxique au goût, en réussissant un test de Vigilance. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Pistage contre un adversaire dont vous connaissez la saveur.
Mucranoïde: vous pouvez rejouer tout test raté d'Endurance visant à résister aux températures extrêmes.
Glande de Betcher: vous pouvez cracher un acide avec le profil suivant: *Portée: 3 m; Dégâts: 1d5; Pén: 4; Attributs: toxique.* Si vous obtenez au moins 3 degrés de réussite, vous aveuglez l'adversaire pendant 1d5 rounds.
Progénoides: elles peuvent être retirées avec un test réussi de Medicae.
Carapace noire: lorsque vous portez une armure énergétique, vos ennemis n'obtiennent aucun bonus pour toucher dû à votre taille.

CARACTÉRISTIQUES

CAPACITÉ DE
COMBAT (CC)

CAPACITÉ DE
TIR (CT)

FORCE
(F)

ENDURANCE
(E)

AGILITÉ
(Ag)

INTELLIGENCE
(INT)

PERCEPTION
(PER)

FORCE
MENTALE (FM)

SOCIABILITÉ
(Soc)

ARME

NOM			
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PÉN
PORTÉE	MODE	AT	RCH
ATTRIBUTS			

ARME

NOM			
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PÉN
PORTÉE	MODE	AT	RCH
ATTRIBUTS			

ARME

NOM			
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PÉN
PORTÉE	MODE	AT	RCH
ATTRIBUTS			

TALENTS ET TRAITS DE SPACE MARINE

Ambidextre	
Biceps saillants	
Coup mortel	
Formation aux armes de l'Astartes	
Maître désarmé	
Nerfs d'acier	
Résistance (pouvoirs psychiques)	
Résistance physique	
Sens aiguisés (ouïe, vue)	
Sur ses gardes	
Endurance surnaturelle (x2)	
Force surnaturelle (x2)	

POUVOIRS PSYCHIQUES

Niveau Psy: { } _____

ARME

NOM			
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PÉN
PORTÉE	MODE	AT	RCH
ATTRIBUTS			

ARMURE

TÊTE (1-10) Type: _____	
BRAS DROIT (11-20) Type: _____	BRAS GAUCHE (21-30) Type: _____
CORPS (31-70) Type: _____	
JAMBE DROITE (86-00) Type: _____	JAMBE GAUCHE (71-85) Type: _____

COMPLÉMENTS D'ARMURE

	{ } ?
	{ } ?
	{ } ?

CAPACITÉS DE L'ARMURE ÉNERGÉTIQUE

Force accrue: augmente la Force de +20.
Autosens: Nyctalope, Sens aiguisés (ouïe), Sens aiguisés (vue) donnant un bonus de +10 aux tests correspondants; immunité contre les grenades photoniques et incapacitantes; coup ciblé devient une demi-action.
Vox-link intégré
Semelles magnétiques intégrées
Recyclage des nutriments: peut fonctionner durant 2 semaines sans réapprovisionnement.
Suppression du recul: permet d'utiliser des armes de base à une main.
Taille: Grande (la carapace noire annule le modificateur dont les ennemis devraient normalement bénéficier lors de leurs attaques).
Dextérité limitée: les tâches délicates subissent un malus de -10, à moins d'employer un équipement spécifiquement destiné aux space marines.
Générateur d'atmosphère à branchies osmotiques: avec son casque, l'armure est parfaitement étanche.

RENOM ACTUEL { } _____

EXPÉRIENCE XP À DÉPENSER { } _____
 XP DÉPENSÉS { } _____

ÉQUIPEMENT

DEATHWATCH™