

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

[illegible]

	Poing	Base	Lourdes		CàC	Jet
Bolts	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Décharge	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fusion	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Énergétiques	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
MS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Primitives	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Plasma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tronçonneuses	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lance-flammes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Exotiques		
Laser	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
Primitive	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		

POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

Améliorations choisies

A handwriting practice sheet with 15 rows of dotted lines for tracing and a solid line for independent writing. Each row is followed by a large right curly bracket.

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

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

ARMES À DISTANCE

Nom

Groupe d'armes Dégâts Type Pén.

Portée Mode AT Rch

..... / / AC

Attributs

Nom

Groupe d'armes Dégâts Type Pén.

Portée Mode AT Rch

..... / / AC

Attributs

Nom

Groupe d'armes Dégâts Type Pén.

Portée Mode AT Rch

..... / / AC

Attributs

Nom

Groupe d'armes Dégâts Type Pén.

Portée Mode AT Rch

..... / / AC

Attributs

POINTS D'ARMURE

TÊTE
(1-10)

Type

CORPS
(31-70)

Type

BRAS DROIT
(11-20)

Type

BRAS GAUCHE
(21-30)

Type

JAMBE DROITE
(71-85)

Type

JAMBE GAUCHE
(86-100)

Type

POINTS DE BLESSURES

Total

Actuels

Dégâts critiques

Fatigue

Fatigue max. = BE

POINTS DE DESTIN

Total Actuels

ARGENT

Trônes gels Salaire mensuel

Notes

DÉPLACEMENT

Marche
(½ action)

Marche
(action complète)

Charge

Course

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

.....

