Rogue Trader

Nom du personnage | Nom du joueur

Plan de carrière | Promotion | Monde natal | Motivation

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)
○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration

Compétences

	Base	Formé	+10%	+20%	Bonus
Acrobatie (Ag)					
Alphabétisation (Int)					
Baratin (Soc)					
Charisme (Soc)					
Chimiomaîtrise (Int)					
Codes secrets (Int)					
Commandement (Soc)					
Commerce (Soc)					
Concentration (FM)					
Conduite (Ag)					
Connaissances générales (Int)					
Connaissances interdites (Int)					
Connaissances scholastiques (Int)					
Contorsionniste (Ag)					
Déguisement (Soc)					
Démolition (Int)					
Déplacement silencieux (Ag)					
Dissimulation (Ag)					
Dressage (Int)					
Duperie (Soc)					
Enquête (Soc)					
Escalade (F)					
Escamotage (Ag)					

Talents et Traits

Capacités spéciales

Disciplines psychiques

Techniques psychiques

Technique	Prolongeable	Portée

Compétences (suite)

	Base	Formé	+10%	+20%	Bonus
Esquive (Ag)					
Évaluation (Int)					
Expression artistique (Soc)					
Filature (Ag)					
Fouille (Per)					
Interrogatoire (FM)					
Intimidation (F)					
Intrusion (Ag)					
Jeu (Int)					
Langage secret (Int)					
Langue (Int)					
Lecture sur les lèvres (Per)					
Logique (Int)					
Marchandage (Soc)					
Medicae (Int)					
Métier (Int)					
Natation (F)					
Observation (Per)					
Orientation (Int)					
Pilotage (Ag)					
Pistage (Int)					
Psyniscience (Per)					
Résistance aux intoxications (E)					
Survie (Int)					
Technomaîtrise (Int)					
Vigilance (Per)					

Points d'expérience

XP à dépenser | XP dépensés

Facteur d'influence

De départ

Actuel

Infortunes

Photocopie autorisée pour un usage strictement privé. © Games Workshop Ltd 2010. Fiche de personnage également disponible sur le site www.bibliothequeinterdite.fr/rt

Rogue Trader

Mouvement

Demi-déplacement	Déplacement complet	Charge	Course	Saut en longueur	Saut en hauteur
(BA x1)	(BA x2)	(BA x3)	(BA x6)	(BF x1m)	(BF x20 cm)

Caractéristiques

Capacité de combat (CC)	Capacité de Tir (CT)	Force (F)	Endurance (E)	Agilité (Ag)	Intelligence (Int)	Perception (Per)	Force Mentale (FM)	Sociabilité (Soc)
○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration

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 _____

Arme

Nom _____
Groupe _____ Dégâts _____ Type _____ Pén _____
Portée _____ Mode _____ AT _____ Rch _____
Attributs _____

Arme

Nom _____
Groupe _____ Dégâts _____ Type _____ Pén _____
Portée _____ Mode _____ AT _____ Rch _____
Attributs _____

Charge

Soulevé	Porté	Poussé

Points de Destin

Total	Actuels

Équipement

Acquisitions

Mutations

Points de Corruption

Actuels _____
Degré _____
Malignités _____

Points de Blessures

Total _____
Actuels _____
Dégâts critiques _____
Fatigue _____

Points de Folie

Actuels _____
Degré _____
Troubles mentaux _____

Points d'armure

	Tête 1-10 TYPE:	
Bras droit 11-20 TYPE:		Bras gauche 21-30 TYPE:
	Corps 31-70 TYPE:	
Jambe droite 71-85 TYPE:		Jambe gauche 86-100 TYPE:

- Les armures de qualité médiocre imposent un malus de 10 aux tests d'agilité.
* Les armures de bonne qualité offrent 1PA supplémentaire au premier coup reçu dans le round.

Poids de l'armure

Photocopie autorisée pour un usage strictement privé. © Games Workshop Ltd 2010. Fiche de personnage également disponible sur le site www.bibliothequeinterdite.fr/rt.