

DARK HERESY™



NOM DU PERSONNAGE : _____ NOM DU JOUEUR : _____
 CARRIERE : _____ NIVEAU : _____ RANG : _____
 MONDE NATAL : _____ ORDO (ET/OU FACTION) : _____
 DIVINATION : _____ EXPERIENCE DEPENSEE : _____ XP / EXPERIENCE ACQUISE : _____ XP
 DESCRIPTION : _____

CARACTERISTIQUES

CAPACITE DE COMBAT (CC)	CAPACITE DE TIR (CT)	FORCE (F)	ENDURANCE (E)	AGILITE (Ag)	INTELLIGENCE (INT)	PERCEPTION (PER)	FORCE MENTALE (FM)	SOCIABILITE (Soc)
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
TOTAL :		ACTUELS :		PTS DE FATIGUE (MAX = BE)		TOTAL :		ACTUELS :
PTS DE BLESSURES						PTS DE DESTIN		

COMPETENCES

	B	F	+10	+20	BONUS	TOTAL		B	F	+10	+20	BONUS	TOTAL		B	F	+10	+20	BONUS	TOTAL
ACROBATIE (Ag)	□	□	□	□			• MUTANTS	□	□	□	□			•	□	□	□	□		
ALPHABETISATION (INT)	□	□	□	□			• ORDO HERETICUS	□	□	□	□			FILATURE (Ag)	□	□	□	□		
BARATIN (Soc)	□	□	□	□			• ORDO MALLEUS	□	□	□	□			FOUILLE (PER)	☒	□	□	□		
CHARISME (Soc)	☒	□	□	□			• ORDO XENOS	□	□	□	□			INTERROGATOIRE (FM)	□	□	□	□		
CHIMIOMAITRISE (INT)	□	□	□	□			• PSYKERS	□	□	□	□			INTIMIDATION (F)	☒	□	□	□		
CODES SECRETS (INT)	□	□	□	□			• WARP	□	□	□	□			INTRUSION (Ag)	□	□	□	□		
• ACOLYTES	□	□	□	□			• XENOS	□	□	□	□			JEU (INT)	□	□	□	□		
• JARGON MILITAIRE	□	□	□	□			•	□	□	□	□			LANGAGES SECRETS (INT)	□	□	□	□		
• OCCULTE	□	□	□	□			•	□	□	□	□			• ACOLYTES	□	□	□	□		
• PEGRE	□	□	□	□			CONN. SCHOLASTIQUES (INT)	□	□	□	□			•	□	□	□	□		
•	□	□	□	□			• ANIMAUX	□	□	□	□			•	□	□	□	□		
•	□	□	□	□			• ARCHAÏQUE	□	□	□	□			LANGUES (INT)	□	□	□	□		
COMMANDEMENT (Soc)	☒	□	□	□			• ASTROMANCIE	□	□	□	□			• BAS GOTHIQUE	☒	□	□	□		
CONCENTRATION (FM)	□	□	□	□			• BUREAUCRATIE	□	□	□	□			• HAUT GOTHIQUE	□	□	□	□		
CONDUITE (Ag)	□	□	□	□			• CHIMIE	□	□	□	□			•	□	□	□	□		
• VEHICULES TERRESTRES	□	□	□	□			• CREDO IMPERIAL	□	□	□	□			•	□	□	□	□		
• VEHICULES ANTIGRAV	□	□	□	□			• CRYPTOLOGIE	□	□	□	□			LECTURE SUR LES LEVRES (PER)	□	□	□	□		
• MARCHEURS	□	□	□	□			• HERALDIQUE	□	□	□	□			LOGIQUE (INT)	☒	□	□	□		
•	□	□	□	□			• JUGEMENTS	□	□	□	□			MARCHANDAGE (Soc)	☒	□	□	□		
CONNAISSANCES GENERALES (INT)	□	□	□	□			• LEGENDES	□	□	□	□			MEDICAE (INT)	□	□	□	□		
• ADEPTUS ARBITES	□	□	□	□			• NUMEROLOGIE	□	□	□	□			METIERS (VAR)	□	□	□	□		
• ADMINISTRATUM	□	□	□	□			• OCCULTE	□	□	□	□			•	□	□	□	□		
• CREDO IMPERIAL	□	□	□	□			• PHILOSOPHIE	□	□	□	□			•	□	□	□	□		
• CULTE DE LA MACHINE	□	□	□	□			• TACTICA IMPERIALIS	□	□	□	□			NATATION (F)	☒	□	□	□		
• ECCLESIAIRCHIE	□	□	□	□			•	□	□	□	□			ORIENTATION (INT)	□	□	□	□		
• GARDE IMPERIALE	□	□	□	□			CONTORSIONNISTE (Ag)	☒	□	□	□			• STELLAIRE	□	□	□	□		
• GUERRE	□	□	□	□			DEGUISEMENT (Soc)	☒	□	□	□			• SURFACE	□	□	□	□		
• IMPERIUM	□	□	□	□			DEMOLITION (INT)	□	□	□	□			PILOTAGE (Ag)	□	□	□	□		
• PEGRE	□	□	□	□			DEPLACEMENT SILENCIEUX (Ag)	☒	□	□	□			• VAISSEAUX CIVILS	□	□	□	□		
• TECHNOLOGIE	□	□	□	□			DISSIMULATION (Ag)	☒	□	□	□			• VAISSEAUX MILITAIRES	□	□	□	□		
•	□	□	□	□			DRESSAGE (INT)	□	□	□	□			• VAISSEAUX SPATIAUX	□	□	□	□		
•	□	□	□	□			DUPERIE (Soc)	☒	□	□	□			• REACTEURS DORSAUX	□	□	□	□		
CONNAISSANCES INTERDITES (INT)	□	□	□	□			ENQUETE (Soc)	☒	□	□	□			PISTAGE (INT)	□	□	□	□		
• ADEPTUS MECHANICUS	□	□	□	□			ESCALADE (F)	☒	□	□	□			PSYCHOLOGIE (PER)	☒	□	□	□		
• ARCHEOTECHNOLOGIE	□	□	□	□			ESCAMOTAGE (Ag)	□	□	□	□			PSYNISCIENCE (PER)	□	□	□	□		
• CULTES	□	□	□	□			ESQUIVE (Ag)	☒	□	□	□			RES. AUX INTOXICATIONS (E)	☒	□	□	□		
• DEMONOLOGIE	□	□	□	□			EVALUATION (INT)	☒	□	□	□			SURVIE (INT)	□	□	□	□		
• HERESIE	□	□	□	□			EXPRESSION ARTISTIQUE (Soc)	□	□	□	□			TECHNOMAITRISE (INT)	□	□	□	□		
• INQUISITION	□	□	□	□			• CHANT	□	□	□	□			VIGILANCE (PER)	☒	□	□	□		

TALENTS

Talent	Description	Talent d'arme	Poings	Bases	Lourdes	Melees	Jets
		Primitives	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		A Munitions Solides	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
		Laser	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
		Lance-Flamme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
		Lanceurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
		A Bolts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
		Plasma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
		A Fusion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
		Tronçonneuses				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		A Décharges				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Energetiques				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Exotique ()					
		Exotique ()					
		Exotique ()					
		Exotique ()					
		Exotique ()					

FOLIE ET CORRUPTION

POINT DE FOLIE : _____		DEGRE DE FOLIE : _____		POINT DE CORRUPTION : _____		DEGRE DE CORRUPTION : _____	
DESORDRE MENTAL	DESCRIPTION	MALIGNITE / MUTATION	DESCRIPTION				

EQUIPEMENT

EQUIPEMENT OPERATIONNEL		
EQUIPEMENT EN RESERVE		
SALAIRE : _____ TG/MOIS	SOMME DISPONIBLE : _____ TG	SOMME EN RESERVE : _____ TG

IMPLANTS CYBERNETIQUES

[illegible]

NOM				
GROUPE		DEGATS	TYPE	PEN
PORTEE		MODE	AT	REC
COURTE	MOYENNE	LONGUE	EXTREME	
ATTRIBUTS				
MUNITIONS/CHARGEURS EN RESERVE :				
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□				
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□				
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□				

NOM				
GROUPE		DEGATS	TYPE	PEN
PORTEE		MODE	AT	REC
COURTE	MOYENNE	LONGUE	EXTREME	
ATTRIBUTS				
MUNITIONS/CHARGEURS EN RESERVE :				
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□				
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□				
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□				

NOM				
GROUPE		DEGATS	TYPE	PEN
PORTEE		MODE	AT	REC
COURTE	MOYENNE	LONGUE	EXTREME	
ATTRIBUTS				
MUNITIONS/CHARGEURS EN RESERVE :				
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□				
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□				
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□				

INQUISITEUR :

INTERROGATEUR :

COLLEQUES ACOLYTES :

ALLIES ET CONTACTS :

ENNEMIS ET ADVERSAIRES :

[illegible][illegible]

POUVOIRS PSYCHIQUES

NIVEAU PSY	NIVEAU PSY RESTREINT	NIVEAU PSY ACCURU	BONUS DE FM	BONUS DE FM BONIFIE	CONCENTRATION	CONCENTRATION BONIFIEE	DISCIPLINES CONNUES
PUISSANCE RESTREINTE – Nb de D10 <= A LA MOITIE DU NIVEAU PSY : NE PEUT PAS PROVOQUER UN PP PUISSANCE PLEINE – Nb de D10 <= AU NIVEAU PSY : PROVOQUE UN PP POUR CHAQUE DE INDIQUANT UN 9 PUISSANCE ACCRUE – Nb de D10 = NIVEAU PSY + 3 : PP AUTOMATIQUE, +5 AU JET POUR CHAQUE 9							

POUVOIRS PSYCHIQUES MINEURS

NOM	SEUIL	FOCUS	PROL.
LIVRE DE BASE (P.165)			
<input type="checkbox"/> AFFAIBLISSEMENT DU VOILE	9	1 AC	OUI
<input type="checkbox"/> ATTENUATION DE LA DOULEUR	8	½ AC	NON
<input type="checkbox"/> AURA D'INSPIRATION	6	1 AC	OUI
<input type="checkbox"/> AURA EFFRAYANTE	7	1 AC	OUI
<input type="checkbox"/> BRUIT BLANC	8	1 AC	OUI
<input type="checkbox"/> CAMELEON	7	½ AC	OUI
<input type="checkbox"/> CHANCE	6	½ AC	NON
<input type="checkbox"/> DEJA-VU	8	½ AC	NON
<input type="checkbox"/> DETECTION DES PRESENCES	7	½ AC	OUI
<input type="checkbox"/> DISTORSION VISUELLE	8	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> ETANCHEMENT	8	½ AC	NON
<input type="checkbox"/> FLASH BRUYANT	6	½ AC	NON
<input type="checkbox"/> FLETRISSEMENT	6	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> FLOTTEMENT	8	½ AC	OUI
<input type="checkbox"/> GUERISON	7	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> HULULEMENT WARP	8	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> INFLICTION DE LA DOULEUR	8	½ AC	OUI
<input type="checkbox"/> INVOCATION DE CREATURES	9	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> INVOCATION D'OBJETS	5	½ AC	NON
<input type="checkbox"/> MAINS SPECTRALES	10	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> MALEDICTION D'ARMES	8	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> MARCHE AUX MURS	8	½ AC	OUI
<input type="checkbox"/> OUBLI	6	½ AC	NON
<input type="checkbox"/> PRECOGNITION	6	½ AC	OUI
<input type="checkbox"/> PUANTEUR PSYCHIQUE	5	½ AC	NON
<input type="checkbox"/> RESISTANCE A LA POSSESSION	6	R	NON
<input type="checkbox"/> RUSE	5	½ AC	OUI
<input type="checkbox"/> SPASME	7	½ AC	NON
<input type="checkbox"/> TORCHE	5	½ AC	OUI
<input type="checkbox"/> TOUCHER D'ALIENATION	11	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> TOUR DE MAIN	7	½ AC	NON
<input type="checkbox"/> VISEE SURNATURELLE	8	½ AC	NON
INQUISITEURS ET RADICAUX (P.148)			
<input type="checkbox"/> AURA DE CONFIANCE	7	1 AC	OUI
<input type="checkbox"/> CHERCHEUR DE VERITES	6	1 AC	OUI
<input type="checkbox"/> DIRECTIVE D'AUTODESTRUCTION	6	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> DISTORSION	6	1 AC	OUI
<input type="checkbox"/> LIEN FAMILIER	10	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> MESSAGE IMPLANTE	9	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> PERCEPTION MECANIQUE	7	½ AC	OUI
<input type="checkbox"/> PERTURBATION	10	1 AC	NON
<input type="checkbox"/> SANS TRACE	6	½ AC	OUI
<input type="checkbox"/> TIC	5	½ AC	NON
<input type="checkbox"/> TRAITS MUTAGENES	8	1 AC	OUI

FICHES DETAILLEES DES POUVOIRS PSY

POUVOIR			
SEUIL	FOCUS	PORTEE	PROLONGEABLE <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION _____			

POUVOIR			
SEUIL	FOCUS	PORTEE	PROLONGEABLE <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION _____			

POUVOIR			
SEUIL	FOCUS	PORTEE	PROLONGEABLE <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION _____			

POUVOIR			
SEUIL	FOCUS	PORTEE	PROLONGEABLE <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION _____			

POUVOIR			
SEUIL	FOCUS	PORTEE	PROLONGEABLE <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION _____			

POUVOIR			
SEUIL	FOCUS	PORTEE	PROLONGEABLE <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION _____			

