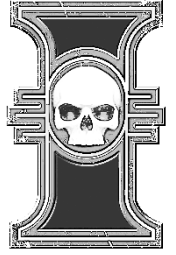


# DARK HERESY™



NOM DU PERSONNAGE \_\_\_\_\_

NOM DU JOUEUR \_\_\_\_\_

CARRIÈRE \_\_\_\_\_

RANG \_\_\_\_\_

MONDE NATAL \_\_\_\_\_

PARTICULARITÉ \_\_\_\_\_

DIVINATION \_\_\_\_\_

ORDO (ET/OU FACTION) \_\_\_\_\_

DESCRIPTION \_\_\_\_\_

## CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

CAPACITÉ DE COMBAT (Cc)	CAPACITÉ DE TIR (Ct)	FORCE (F)	ENDURANCE (E)	AGILITÉ (Ag)	INTELLIGENCE (INT)	PERCEPTION (PER)	FORCE MENTALE (FM)	SOCIABILITÉ (Soc)
□ □ □ □	□ □ □ □	□ □ □ □	□ □ □ □	□ □ □ □	□ □ □ □	□ □ □ □	□ □ □ □	□ □ □ □

## COMPÉTENCES

	B	F	+10	+20
Acrobatie (Ag)	□	□	□	□
Alphabétisation (Int)	□	□	□	□
Baratin (Soc)	□	□	□	□
Charisme (Soc)	■	□	□	□
Chimiomaîtrise (Int)	□	□	□	□
Codes secrets (Int)				
- Acolytes	□	□	□	□
- Jargon militaire	□	□	□	□
- Occulte	□	□	□	□
- Pègre	□	□	□	□
-	□	□	□	□
-	□	□	□	□
Commandement (Soc)	■	□	□	□
Concentration (FM)	□	□	□	□
Conduite (Ag)				
- Véhicules terrestres	□	□	□	□
- Véhicules antigrav	□	□	□	□
- Marcheurs	□	□	□	□
-	□	□	□	□
Connaissances générales (Int)				
- Adeptus Arbitres	□	□	□	□
- Administratum	□	□	□	□
- Credo Impérial	□	□	□	□
- Culte de la machine	□	□	□	□
- Ecclésiarchie	□	□	□	□
- Garde Impériale	□	□	□	□
- Guerre	□	□	□	□
- Imperium	□	□	□	□
- Pègre	□	□	□	□
- Technologie	□	□	□	□
-	□	□	□	□
-	□	□	□	□
Connaissances interdites (Int)				
- Adeptus Mechanicus	□	□	□	□
- Archéotechnologie	□	□	□	□
- Cultes	□	□	□	□
- Démonologie	□	□	□	□
- Hérésie	□	□	□	□
- Inquisition	□	□	□	□
- Mutants	□	□	□	□
- Ordo Hereticus	□	□	□	□
- Ordo Malleus	□	□	□	□
- Ordo Xenos	□	□	□	□
- Psykers	□	□	□	□
- Warp	□	□	□	□
- Xenos	□	□	□	□
-	□	□	□	□
-	□	□	□	□
Conn. scholastiques (Int)				
- Animaux	□	□	□	□
- Archaïque	□	□	□	□
- Astromancie	□	□	□	□
- Bureaucratie	□	□	□	□
- Chimie	□	□	□	□
- Credo Impérial	□	□	□	□
- Cryptologie	□	□	□	□
- Héraldique	□	□	□	□
- Jugements	□	□	□	□
- Légendes	□	□	□	□
- Numérologie	□	□	□	□
- Occulte	□	□	□	□
- Philosophie	□	□	□	□
- Tactica Imperialis	□	□	□	□
-	□	□	□	□
Contorsionniste (Ag)	■	□	□	□
Déguisement (Soc)	■	□	□	□
Démolition (Int)	□	□	□	□
Déplacement silencieux (Ag)	■	□	□	□
Dissimulation (Ag)	■	□	□	□
Dressage (Int)	□	□	□	□
Duperie (Soc)	■	□	□	□
Enquête (Soc)	■	□	□	□
Escalade (F)	■	□	□	□
Escamotage (Ag)	□	□	□	□
Esquive (Ag)	■	□	□	□
Evaluation (Int)	■	□	□	□
Expression artistique (Soc)				
- Chant	□	□	□	□
-	□	□	□	□
Filature (Ag)	□	□	□	□
Fouille (Per)	■	□	□	□
Interrogatoire (FM)	□	□	□	□
Intimidation (F)	■	□	□	□
Intrusion (Ag)	□	□	□	□
Jeu (Int)	■	□	□	□
Langages secrets (Int)				
- Acolytes	□	□	□	□
-	□	□	□	□
-	□	□	□	□
Langues (Int)				
- Bas gothique	■	□	□	□
- Haut gothique	□	□	□	□
-	□	□	□	□
-	□	□	□	□
Lecture sur les lèvres (Per)	□	□	□	□
Logique (Int)	■	□	□	□
Marchandage (Soc)	■	□	□	□
Medicae (Int)	□	□	□	□
Métiers (var)				
-	□	□	□	□
-	□	□	□	□
Natation (F)	■	□	□	□
Orientation (Int)				
- Stellaire	□	□	□	□
- Surface	□	□	□	□
Pilotage (Ag)				
- Vaisseaux civils	□	□	□	□
- Vaisseaux militaires	□	□	□	□
- Vaisseaux spatiaux	□	□	□	□
- Réacteurs dorsaux	□	□	□	□
Pistage (Int)	□	□	□	□
Psychologie (Per)	■	□	□	□
Psyniscience (Per)	□	□	□	□
Rés. aux intoxications (E)	■	□	□	□
Survie (Int)	□	□	□	□
Technomaîtrise (Int)	□	□	□	□
Vigilance (Per)	■	□	□	□

## CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT

CC	CT	BF	BE	ESQUIVE	INITIATIVE	FM	FATIGUE	FATIGUE MAX
POINTS DE BLESSURES	BLESSURES ENCAISSÉES		DÉGÂTS CRITIQUES / EFFETS		POINTS DE DESTIN	DESTIN RESTANT	MOUVEMENT	
							½ AC   1 AC   Charge   Course 	

## ARMES À DISTANCE

NOM			
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PEN
PORTÉE	MODE	AT	REC
Courte	Moyenne	Longue	Extrême
ATTRIBUTS			
MUNITIONS/CHARGEURS EN RÉSERVE :			
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□			
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□			

NOM			
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PEN
PORTÉE	MODE	AT	REC
Courte	Moyenne	Longue	Extrême
ATTRIBUTS			
MUNITIONS/CHARGEURS EN RÉSERVE :			
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□			
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□			

NOM			
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PEN
PORTÉE	MODE	AT	REC
Courte	Moyenne	Longue	Extrême
ATTRIBUTS			
MUNITIONS/CHARGEURS EN RÉSERVE :			
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□			
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□			

## ARMES DE MÊLÉE

NOM		PARADE	
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PEN
ATTRIBUTS			

NOM		PARADE	
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PEN
ATTRIBUTS			

NOM		PARADE	
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PEN
ATTRIBUTS			

NOM		PARADE	
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PEN
ATTRIBUTS			

NOM		PARADE	
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PEN
ATTRIBUTS			

## TALENTS D'ARMES

	POINGS	BASES	LOURDES	MÊLÉES	JETS
PRIMITIVES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	X
LASER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	X
LANCE-FLAMME	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	X
LANCEURS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	X
BOLTS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	X
PLASMA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	X
FUSION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	X
TRONÇONNEUSES	X	X	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DÉCHARGES	X	X	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÉNERGÉTIQUES	X	X	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXOTIQUES	( )				
EXOTIQUES	( )				
EXOTIQUES	( )				

NOM			
GROUPE	DÉGÂTS	TYPE	PEN
PORTÉE	MODE	AT	REC
Courte	Moyenne	Longue	Extrême
ATTRIBUTS			
MUNITIONS/CHARGEURS EN RÉSERVE :			
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□			
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□			

## ARMURE

	<b>EQUIPEMENT DE PROTECTION</b>

**++ SI J'AVANCE SUIVEZ-MOI, SI JE RECOULE TUEZ-MOI, SI JE MEURS VENGEZ-MOI ! ++**

## TALENTS ET TRAITS

<b>MONDE NATAL &amp; HISTORIQUE</b>		
<b>TALENTS DE CARRIÈRE</b>		

## EQUIPEMENT

<b>EQUIPEMENT OPÉRATIONNEL</b>		
<b>EQUIPEMENT EN RÉSERVE</b>		
<b>TRÔNES :</b>	<b>SALAIRE :</b>	

## FOLIE ET CORRUPTION

<b>POINTS DE FOLIE :</b>	<b>POINTS DE CORRUPTION :</b>
<b>DEGRÉ DE FOLIE :</b>	<b>DEGRÉ DE CORRUPTION :</b>
<b>DÉSORDRES</b>	<b>MALIGNITÉS ET MUTATIONS</b>

**AVANCEMENTS DU RANG 1**

AVANCEMENT	Coût	AVANCEMENT	Coût

**AVANCEMENTS DU RANG 2**

AVANCEMENT	Coût	AVANCEMENT	Coût

**AVANCEMENTS DU RANG 3**

AVANCEMENT	Coût	AVANCEMENT	Coût

**AVANCEMENTS DU RANG 4**

AVANCEMENT	Coût	AVANCEMENT	Coût

**AVANCEMENTS DU RANG 5**

AVANCEMENT	Coût	AVANCEMENT	Coût

**AVANCEMENTS DU RANG 6**

AVANCEMENT	Coût	AVANCEMENT	Coût

**AVANCEMENTS DU RANG 7**

AVANCEMENT	Coût	AVANCEMENT	Coût

**AVANCEMENTS DU RANG 8**

AVANCEMENT	Coût	AVANCEMENT	Coût

**AVANCEMENTS D'ÉLITE**

AVANCEMENT	Coût	AVANCEMENT	Coût

**AVANCEMENTS SPÉCIAUX**

AVANCEMENT	Coût	AVANCEMENT	Coût

**EXPÉRIENCE**

EXPÉRIENCE ACQUISE
EXPÉRIENCE DÉPENSÉE

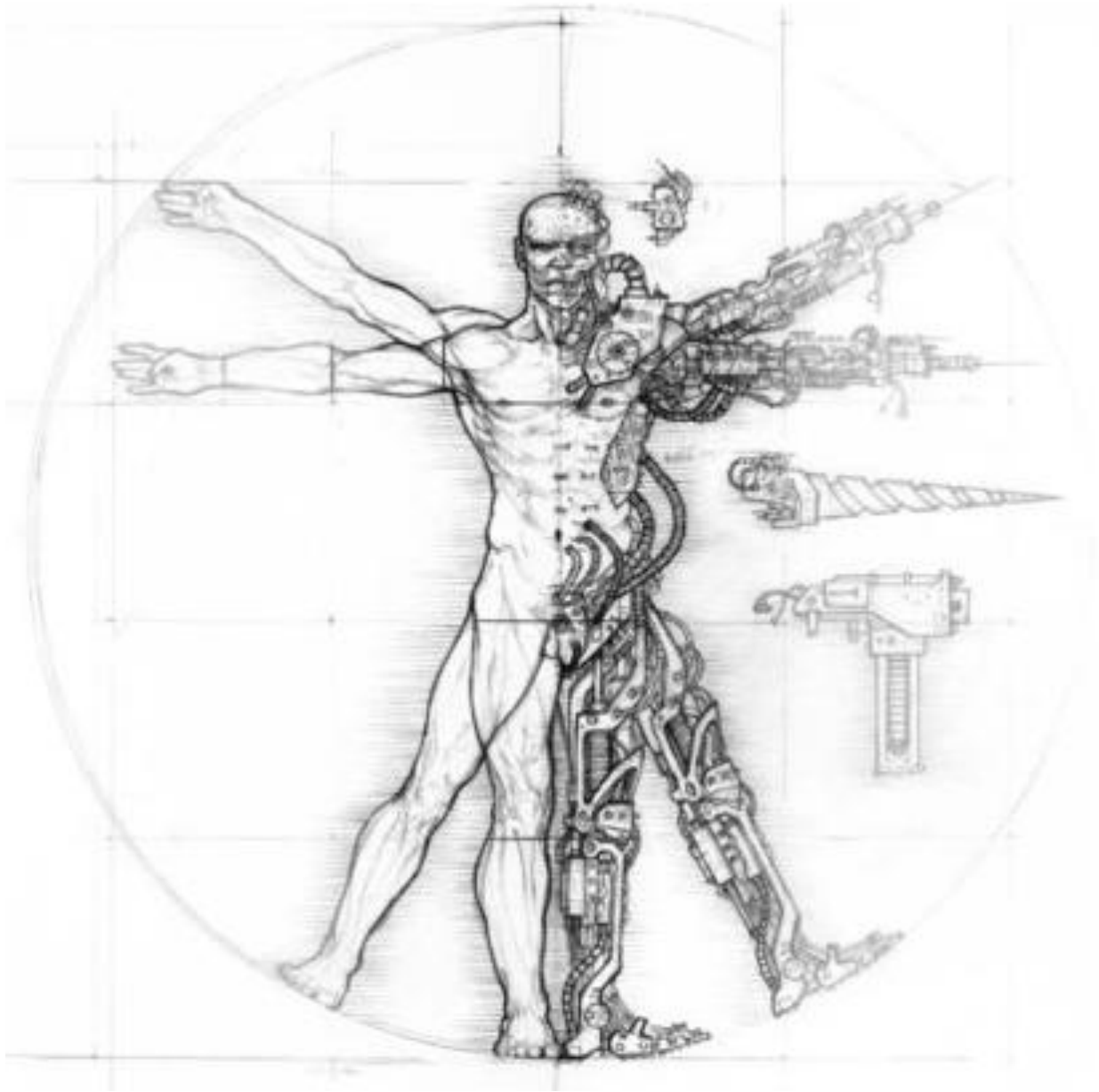
**ALLIÉS, CONTACTS ET ENNEMIS**

INQUISITEUR
INTERROGATEUR
COLLÈGUES ACOLYTES
ALLIÉS ET CONTACTS
ENNEMIS ET ADVERSAIRES

**++ L'EXCUSE EST LE REFUGE DU FAIBLE ++**

# IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

NOM QUALITÉ	NOM QUALITÉ	NOM QUALITÉ	NOM QUALITÉ
LOC	LOC	LOC	LOC
EFFET	EFFET	EFFET	EFFET



NOM QUALITÉ	NOM QUALITÉ	NOM QUALITÉ	NOM QUALITÉ
LOC	LOC	LOC	LOC
EFFET	EFFET	EFFET	EFFET

# POUVOIRS PSYCHIQUES

NIVEAU PSY	NIVEAU PSY RESTREINT	NIVEAU PSY ACCRU	BONUS DE FM	BONUS DE FM BONIFIÉ	CONCENTRATION	CONCENTRATION BONIFIÉE	DISCIPLINES CONNUES
<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	_____

**PUISSANCE RESTREINTE** - Nb DE D10 <= À LA MOITIÉ DU NIVEAU PSY : NE PEUT PAS PROVOQUER UN PP  
**PUISSANCE PLEINE** - Nb DE D10 <= AU NIVEAU PSY : PROVOQUE UN PP POUR CHAQUE DÉ INDIQUANT UN 9  
**PUISSANCE ACCRUE** - Nb DE D10 = NIVEAU PSY + 3 : PP AUTOMATIQUE, +5 AU JET POUR CHAQUE 9

## POUVOIRS PSYCHIQUES MINEURS

NON	SEUIL	FOCUS	PROL.
<i>Libre de base (p.165)</i>			
<input type="checkbox"/> Affaiblissement du voile	9	1 AC	Oui
<input type="checkbox"/> Atténuation 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"/> Caméléon	7	½ AC	Oui
<input type="checkbox"/> Chance	6	½ AC	Non
<input type="checkbox"/> Déjà-vu	8	½ AC	Non
<input type="checkbox"/> Détection des présences	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"/> Flétrissement	6	1 AC	Non
<input type="checkbox"/> Flottement	8	½ AC	Oui
<input type="checkbox"/> Guérison	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 créatures	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"/> Malédiction 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"/> Précognition	6	½ AC	Oui
<input type="checkbox"/> Puanteur psychique	5	½ AC	Non
<input type="checkbox"/> Résistance à 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'aliénation	11	1 AC	Non
<input type="checkbox"/> Tour de main	7	½ AC	Non
<input type="checkbox"/> Visée surmaternelle	8	½ AC	Non
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<i>Inquisiteurs et Radicaux (p.148)</i>			
<input type="checkbox"/> Aura de confiance	7	1 AC	Oui
<input type="checkbox"/> Chercheur de vérités	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 familial	10	1 AC	Non
<input type="checkbox"/> Message implanté	9	1 AC	Non
<input type="checkbox"/> Perception mécanique	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 mutagènes	8	1 AC	Oui
<input type="checkbox"/>			

## FICHES DÉTAILLÉES DES POUVOIRS PSY

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL
				<input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				
_____				
_____				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL
				<input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				
_____				
_____				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL
				<input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				
_____				
_____				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL
				<input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				
_____				
_____				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL
				<input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				
_____				
_____				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL
				<input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				
_____				
_____				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL
				<input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				
_____				
_____				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL
				<input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				
_____				
_____				

++ LE SAVOIR C'EST LE POUVOIR, CACHEZ LE BIEN ! ++

## FICHES DÉTAILLÉES DES POUVOIRS PSY

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

## FICHES DÉTAILLÉES DES POUVOIRS PSY

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				

POUVOIR	SEUIL	FOCUS	PORTÉE	PROL <input type="checkbox"/>
DESCRIPTION				