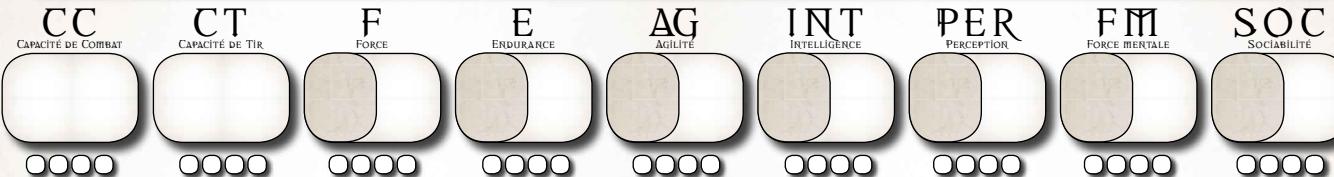


DARK HERESY

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



COMPÉTENCES DE BASE

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 AVANCIÉES

TALENTS ET TRAITS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

Améliorations choisies

Total de
XP dépensés

XP
restants

DARK HERESY

HISTORIQUE ET NOTES



ARMES DE CORPS À CORPS

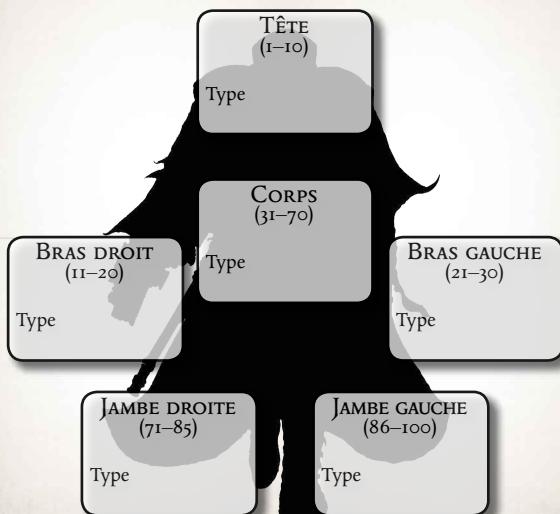
Nom				
Groupe d'armes	Dégâts	Type	Pén.	
Attributs				
Nom				
Groupe d'armes	Dégâts	Type	Pén.	
Attributs				
Nom				
Groupe d'armes	Dégâts	Type	Pén.	
Attributs				
Nom				
Groupe d'armes	Dégâts	Type	Pén.	
Attributs				
Main directrice				

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				

Main directrice

POINTS D'ARMURE



POINTS DE BLESSURES	POINTS DE DESTIN	DÉPLACEMENT
Total	Total	Marche (½ action)
Actuels	Actuels	Marche (action complète)
Dégâts critiques	Trônes gelés	Charge
Fatigue	Salaire mensuel	Course
	Notes	
	Fatigue max. = BE	

DARK HERESY

Pouvoir			
Discipline			
Seuil psychique	<input type="button" value=""/>	Prolongeable	<input type="checkbox"/>
Temps de focalisation	<input type="button" value=""/>	Portée	<input type="button" value=""/>

Description

Pouvoir			
Discipline			
Seuil psychique	<input type="button" value=""/>	Prolongeable	<input type="checkbox"/>
Temps de focalisation	<input type="button" value=""/>	Portée	<input type="button" value=""/>

Description

Pouvoir			
Discipline			
Seuil psychique	<input type="button" value=""/>	Prolongeable	<input type="checkbox"/>
Temps de focalisation	<input type="button" value=""/>	Portée	<input type="button" value=""/>

Description

Pouvoir			
Discipline			
Seuil psychique	<input type="button" value=""/>	Prolongeable	<input type="checkbox"/>
Temps de focalisation	<input type="button" value=""/>	Portée	<input type="button" value=""/>

Description

Niveau Psy	<input type="button" value=""/>
Bonus de FM	<input type="button" value=""/>

Notes

Pouvoir			
Discipline			
Seuil psychique	<input type="button" value=""/>	Prolongeable	<input type="checkbox"/>
Temps de focalisation	<input type="button" value=""/>	Portée	<input type="button" value=""/>

Description

Pouvoir			
Discipline			
Seuil psychique	<input type="button" value=""/>	Prolongeable	<input type="checkbox"/>
Temps de focalisation	<input type="button" value=""/>	Portée	<input type="button" value=""/>

Description

Pouvoir			
Discipline			
Seuil psychique	<input type="button" value=""/>	Prolongeable	<input type="checkbox"/>
Temps de focalisation	<input type="button" value=""/>	Portée	<input type="button" value=""/>

Description

Pouvoir			
Discipline			
Seuil psychique	<input type="button" value=""/>	Prolongeable	<input type="checkbox"/>
Temps de focalisation	<input type="button" value=""/>	Portée	<input type="button" value=""/>

Description
