

DARK HERESY™

Feuille de Personnage
FEUILLET DU PERSONNAGE



WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

PLANÈTE D'ORIGINE

Nom

ORBELL

Population

Dîme Impériale

Géographie

Gouvernement

Gouverneur Planétaire

Présence des Adepta

Présence Militaire

Commerce

Places Clefs / Informations

C'est un monde pastoral où règne une singulière tranquillité, un monde de bergers et de troupeaux où, curieusement, personne ne dépasse l'âge de quarante années standard. Bien que l'on s'imagine souvent qu'il s'agit d'une rumeur ou d'une blague, le « seuil fatal d'Orbell est une réalité. Les visiteurs et les voyageurs doivent se montrer prudents car ils ont bien souvent dépassé cet âge fatidique en termes d'années sidérales. Toute personne ayant atteint ou dépassé les quarante ans est frappée d'un dépérissement inéluctable et meurt en trente-six heures, même les visiteurs ayant accumulé ces années en temps de navigation interstellaire. De nombreuses personnes ont avancé une théorie selon laquelle la planète serait contrôlée par un système profondément intégré à sa nature propre, qui éliminerait tout ce qu'il perçoit comme étant trop vieux. Certaines données sont évidentes, mais personne n'a jamais pu identifier ce qui tue les individus ayant dépassé les quarante ans sur Orbell. Quelle que soit la nature de cette chose, elle les élimine sans aucune exception. Par ailleurs, il existe dans l'hémisphère sud de la planète des ruines xenos qui n'ont jamais été convenablement explorées. Il est plus que probable que ce n'est pas une coïncidence si des eldars ont régulièrement été aperçus dans les territoires désertiques de cette planète.

Compétences et Traits innés

BIENHEUREUSE IGNORANCE

Les citoyens des mondes impériaux savent que le meilleur des modes de vie est celui qui a déjà fait ses preuves auprès des générations qui les ont précédés. L'horreur, la souffrance et la mort sont les justes récompenses de la curiosité et ceux qui fouillent du regard les mystères de l'univers ont toutes les chances de tomber nez à nez avec des êtres maléfiques.

Inconvénient : votre sage aveuglement vous impose un malus de -5 aux tests de Connaissances interdites (Int).

CROYANT ET PRATIQUANT

Environnés comme ils le sont par les hommes de religion, les citoyens impériaux sont accoutumés aux sermons de l'Éclésiarchie.

Avantage : les compétences Alphabétisation (Int) et Langue (haut gothique) (Int) sont considérées comme des compétences de base.

HAGIOGRAPHIE

Leurs méditations sur la vie (et, plus important encore, la mort) des bienheureux saints de l'Imperium confèrent aux natifs des mondes impériaux une grande connaissance de tout ce qui touche à l'Imperium de l'Humanité.

Avantage : les compétences Connaissances générales (Credo impérial) (Int), Connaissances générales (guerre) (Int) et Connaissances générales (Imperium) (Int) sont considérées comme des compétences de base.

ORIGINES SUPERIEURES

Chaque citoyen impérial sait que, de tous les mondes de l'Imperium, le sien est en réalité celui que l'Empereur aime le plus.

Avantage : augmentez votre Force Mentale de +3.

DARK HERESY™

Archivez votre Héritage
ARCHIVEZ VOTRE HERITAGE

