

# DARK HERESY

Feuille de Personnage  
FEUILLET DU PERSONNAGE



WARHAMMER  
40,000  
ROLEPLAY

## Personnage PERSONNAGE

Nom *Ignas Nicodemus* **IGNAS NICODEMUS**  
Alias **PIERRE**  
Plan de Carrière **ECCLESIASTE**  
Promotion Courrente \_\_\_\_\_

## Détails Personnels DETAILS PERSONNELS

Monde Natal **IMPERIAL AGRIMONDE**  
Souvenir monde natal \_\_\_\_\_  
Souvenir de carrière \_\_\_\_\_  
Stature et corpulence **CORPULENT 1M70 90KG**  
Age \_\_\_\_\_ ANS  
Peau **CLAIRE** Cheveux **NOIRS** Yeux **GRIS**  
Particularité Physique **TATOUAGE RELIGIEUX**  
Personnalité \_\_\_\_\_  
Passé : \_\_\_\_\_





# PLANETE D'ORIGINE

Nom

*Orbell*  
**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 explorés. 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'Ecclesiarchie.  
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.

# PLAN DE CARRIERE

Nom

*Ecclesiaste*  
**ECCLESIASTE**

« Un homme sans foi est un homme sans âme. Dans l'exercice de ton ministère, tu devras exterminer ces infidèles car ils sont la porte par laquelle s'introduisent les forces du mal. »  
— Commandements pour l'Ecclesiarchie

**Compétences de départ :** Alphabétisation (Int), Connaissances générales (Credo impérial) (Int), Expression artistique (chanteur) (Soc) ou Métier (copiste) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (cuisinier) (Int) ou Métier (valet) (Soc).

**Talents de départ :** Formation aux armes de base (primitives) ou Formation aux armes de jet (primitives), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS).

*Points*  
**POINTS**  
*d'Expériences*  
**d'EXPERIENCES**  
*Restants*  
**RESTANTS**

*Points*  
**POINTS**  
*d'Expériences*  
**d'EXPERIENCES**  
*Total Dépenses*  
**TOTAL DEPENSES**

## AMÉLIORATIONS DE CARACTÉRISTIQUE D'ECCLESIASTE

CARACTERISTIQUE	SIMPLE	INTERMEDIAIRE	QUALIFIE	EXPERT
CAPACITE DE COMBAT	250	500	750	1000
CAPACITE DE TIR	100	250	500	750
FORCE	250	500	750	1000
ENDURANCE	250	500	750	1000
AGILITE	250	500	750	1000
INTELLIGENCE	250	500	750	1000
PERCEPTION	250	500	750	1000
FORCE MENTALE	100	250	500	750
SOCIABILITE	100	250	500	750

# JOURNAL D'UN ECCLESIASTE

## NOVICE

« Pensez-vous que saint Thrastus se soit plaint lorsqu'il fut pendu par son derrière ? Non ! Pas un mot ! C'est cela la piété. Maintenant, reprenez votre travail, petit ingrat. »

AMELIORATION	COUT	TYPE	CONDITIONS
ALPHABETISATION	100	C	—
CONDUITE VEHICULES TERRESTRES	100	C	—
CONN. GENERALES ECCLESIARCHIE	100	C	—
CONN. GENERALES CREDO IMPERIAL	100	C	—
ENQUETE	100	C	—
METIER COPISTE	100	C	—
METIER CUISINIER	100	C	—
METIER VALET	100	C	—
NATATION	100	C	—
PILOTAGE VAISSAUX CIVILS	100	C	—
VIGILANCE	100	C	—
CONSTITUTION SOLIDE	100	T	—
CONSTITUTION SOLIDE	100	T	—
CONSTITUTION SOLIDE	100	T	—
FORMATION AUX ARMES DE CAC PRIMITIVES	100	T	—
FORMATION AUX ARMES DE BASE PRIMITIVES	100	T	—
FORMATION AUX ARMES DE POING LASER	100	T	—
FORMATION AUX ARMES DE POING MS	100	T	—
FORMATION AUX ARMES DE POING PRIMITIVES	100	T	—
RESISTANCE CHALEUR	100	T	—
RESISTANCE FROID	100	T	—
EXPRESSION ARTISTIQUE CHANTEUR	200	C	—
FORMATION AUX ARMES DE JET PRIMITIVES	200	C	—

Les Novices sont le corps et l'âme de l'Ecclesiarchie, qui se tournent vers les exemples que constituent les saints de l'Imperium pour y trouver des actes de grandeur, mais ils servent également tous ceux qui sont mieux placés dans la hiérarchie (c'est-à-dire une bonne partie de l'Ecclesiarchie).

## NOTES

# JOURNAL D'UN ECCLESIASTE

## INITIE

« Même un humble initié peut devenir martyr s'il en a la volonté. »

AMELIORATION	COUT	TYPE	CONDITIONS
ALPHABETISATION +10	100	C	ALPHABETISATION
CONN. GENERALES ECCLESIARCHIE +10	100	C	ECCLESIARCHIE
CONN. GENERALES IMPERIUM	100	C	—
DUPERIE	100	C	—
ESCALADE	100	C	—
EXPRESSION ARTISTIQUE CHANTEUR +10	100	C	CHANTEUR
MARCHANDAGE	100	C	—
NATATION +10	100	C	NATATION
CONSTITUTION SOLIDE	100	T	—
CONSTITUTION SOLIDE	100	T	—
FLAGELLANT	100	T	—
FORMATION AUX ARMES DE BASE LASER	100	T	—
FORMATION AUX ARMES DE BASE MS	100	T	—
HAINES MUTANTS	100	T	—
PAIR ECCLESIARCHIE	100	T	SOC 30
TROMPE—LA—MORT	100	T	FM 40
CODES SECRETS ACOLYTE	200	C	—
EXPRESSION ARTISTIQUE MUSICIEN	200	C	—
RECHARGEMENT RAPIDE	200	T	—
SENS AIGUISES OUIE	200	T	—

Les Initiés sont chargés de défendre le culte de l'Empereur en ne se contentant pas de simples mots, afin que Sa lumière frappe les ignorants et les individus belliqueux.

## NOTES



# JOURNAL D'UN ECCLESIASTE

## PRETRE

« Par les dents de l'Empereur ! Vous ne feriez même pas la différence entre un hérétique et un grox, bande d'imbéciles ! »

AMELIORATION	COUT	TYPE	CONDITIONS
BARATIN	100	C	—
CHARISME	100	C	—
CONDUITE VEHICULE TERRESTRE +10	100	C	TERRESTRE
CONN. GENERALES CREDO IMPERIAL +10	100	C	CREDO
CONN. GENERALES IMPERIUM +10	100	C	IMPERIUM
CONN. INTERDITES HERESIE	100	C	—
CONN. SCHOLASTIQUES CREDO IMPERIAL	100	C	—
CONN. SCHOLASTIQUES LEGENDES	100	C	—
ENQUETE +10	100	C	ENQUETE
ESQUIVE	100	C	—
EXPRESSION ARTISTIQUE CHANTEUR +20	100	C	CHANTEUR +10
EXPRESSION ARTISTIQUE MUSICIEN +10	100	C	MUSICIEN
LANGAGE SECRET ECLESIAIRCHIE	100	C	—
LANGAGE SECRET ACOLYTES	100	C	—
NATATION +20	100	C	NATATION +10
PSYCHOLOGIE	100	C	—
VIGILANCE +10	100	C	VIGILANCE
CONSTITUTION SOLIDE	100	T	—
DESARMEMENT	100	T	AG 30
HAINES CRIMINEL	100	T	—
PAIR OUVRIER	100	T	SOC 30
SPRINT	100	T	—
TECHNOMAITRISE	200	C	—
CIBLE RAPIDE	200	T	AG 40
SENS AIGUISES VUE	200	T	—
SUR CES GARDES	200	T	—
FORMATION ARMES CAC DECHARGE	300	T	—

Le Prêtre en apprend davantage sur tout ce qui est susceptible de s'attaquer à l'oeuvre de l'Empereur, sans oublier les méthodes qui permettent de vaincre ses ennemis.

NOTES

# JOURNAL D'UN ECCLESIASTE

## PRETRE NOIR MACCABEEN

« Je marche dans les traces du bienheureux saint DrllSus Cl j'accomplis ma tâche au nom de l'Empereur. Mes molsfont reculer les esprits impurs et trembler de honte les hérétiques. Qui es-tu, alors, pour te dresser contre moi? »  
- Prieur Cornelius Agrippa, exorciste maccabéen.

AMELIORATION	COUT	TYPE	CONDITIONS
COMMANDEMENT	100	C	—
CONN. GENERALES CREDO IMPERIAL +20	100	C	CREDO +10
CONN. INTERDITES CULTES	100	C	—
CONN. INTERDITES DEMENOLOGIE	100	C	—
CONN. INTERDITES DEMENOLOGIE +10	100	C	DEMEMOLOGIE
CONN. SCHOLASTIQUES LEGENDES +10	100	C	LEGENDES
CONN. SCHOLASTIQUES OCCULTE	100	C	—
DUPERIE +10	100	C	DUPERIE
INTEROGATOIRE	100	C	—
INTIMIDATION	100	C	—
LANGUE HAUT GOTHIQUE	100	C	—
PILOTAGE VAISSEAUX CIVILS +10	100	C	CIVILS
CONSTITUTION SOLIDE	100	T	—
FOI INEBRANLABLE	100	T	—
FORMATION AUX ARMES DE BASES BOLT	100	T	—
FORMATION AUX ARMES DE BASES LANCE—FLAMMES	100	T	—
FORMATION AUX ARMES DE CAC TRANCONNEUSE	100	T	—
GRAND ORATEUR	100	T	SOC 30
HAINES DEMONS	100	T	—
COMMANDEMENT +10	200	C	COMMANDEMENT
CONN. INTERDITES CULTES +10	200	C	CULTES
CONN. INTERDITES WARP	200	C	—
CONSTITUTION SOLIDE	200	T	—
FORMATION AUX ARMES DE CAC ENERGETIQUES	200	T	—
FORMATION AUX ARMES DE POING BOLT	200	T	—
FORMATION AUX ARMES DE POING LANCEFLAMMES	200	T	—
PAIR ORDOS MALLEUS	200	T	SOC 30
FOI IMMACULEE	300	T	—
EXORCISME DE L IMPUR	300	T	FOI IMMACULEE
ENCARTA MALEFICARUM	500	SPECIAL	E 40

NOTES

# JOURNAL D'UN ECCLESIASTE

## ECCLESIASTE

« L'Empereur nous guide à l'aide de ses connaissances. Nous sommes des aveugles tâtonnant vers Sa lumière dans les ténèbres de l'univers. »

AMELIORATION	COUT	TYPE	CONDITIONS
CHARISME +10	100	C	CHARISME
COMMANDEMENT +10	100	C	COMMANDEMENT
CONDUITE VEHICULES TERRESTRE +20	100	C	TERRESTRE +10
CONN. GENERALES ECCLESIAρχIE +20	100	C	ECCLESIAρχIE +10
CONN. INTERDITES HERESIE +10	100	C	HERESIE
CONN. INTERDITES PSYKERS	100	C	—
CONN. SCOLASTIQUES PHILOSOPHIE	100	C	—
ENQUETE +20	100	C	ENQUETE +10
INTERROGATOIRE	100	C	—
LANGAGE SECRET ECCLESIAρχIE +10	100	C	L. ECCLESIAρχIE
AURA D'AUTORITE	100	C	SOC 30
DISCIPLINE DE FER	100	T	FM 30. COMMANDEMENT
HAINE PSYKERS	100	T	—
NERFS D'ACIER	100	T	—
RESISTANCE PHYSIQUE	100	T	E 40
VIGOUREUX	100	T	E 40
FORMATION ARMES LOURDES LANCE—FLAMMES	200	T	—
FORMATION AUX ARMES LOURDES MS	200	T	—
ORIENTATION SURFACE	200	C	—
PSYCHOLOGIE +10	200	C	PSYCHOLOGIE
TECHNOMAITRISE +10	200	C	TECHNOMAITRISE
COMBAT A DEUX ARMES CORPS A CORPS	200	T	CC 35. AG 35
CONSTITUTION SOLIDE	200	T	—
COUP ECRASANT	200	T	F 40
TALENTUEUX MEDICAE	200	T	MEDICAE
LANGAGE SECRET RUE	300	C	—
MEDICAE	300	C	—
ATTAQUE RAPIDE	300	T	CC 35

L'Exorciste apprend des connaissances interdites, corrompues et démoniaques pour anéantir ce qui est susceptible de nuire à l'Imperium.

## NOTES

# ARSENAL

Trone Carrière par mois

Trone Métier par mois

Sac à dos

main droite

Etandard

main gauche

bras droit

Tête :

bras gauche

Bourse

Corps

Sacoche

aumônière

cartouchière

holster

fourreau

Jambe droite

Jambe gauche

Autre

Poids Transportable

Autre

Poids Transporté



# ARSENAL

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ GROUPE \_\_\_\_\_  
DEG \_\_\_\_\_ PEN \_\_\_\_\_ TYPE \_\_\_\_\_  
MODES \_\_\_\_\_ PORTEE \_\_\_\_\_  
AT \_\_\_\_\_ RCH \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS \_\_\_\_\_

# DARK HERESY

Archivez votre héritage  
ARCHIVEZ VOTRE HERITAGE

