

DARK HERESY

Feuille de Personnage FEUILLET DU PERSONNAGE



WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

Personnage PERSONNAGE

Nom **XERES**
Alias **FRED**
Plan de Carrière **ARBITRATOR — ROGUE TRADER**
Promotion Courrente _____

Détails Personnels DETAILS PERSONNELS

Monde Natal **RUCHE — NOBLESSE DE LA RUCHE**
Souvenir monde natal _____
Souvenir de carrière _____
Stature et corpulence **MUSCULEUX 1M75 80KG**
Age _____ ANS
Peau **CUIVRE** Cheveux **BLOND** Yeux **GRIS**
Particularité Physique **NOMBREUX PIERCING**
Personnalité **CATEGORIQUE**
Passé : _____

PLANETE D'ORIGINE

Nom

SINTILLA

Population **25 MILLIARDS**

Dîme Impériale **EXACTUS EXTREMIS**

Géographie climat tempéré avec de vastes déserts équatoriaux. Trois continents principaux : au sud, une calotte polaire montagneuse et volcanique ; au centre, une bande équatoriale couverte de jungles et de déserts (ruche Tarsus, ruche Tenebra [ruche morte]) ; au nord, un bloc continental tempéré (ruche Sibellus, Ambulon, Gunmetal City). Le reste de la planète est recouvert d'océans (pollution extrême, ressources marines sévèrement diminuées). Deux lunes (Sothus et Lachesis). Docks en orbite géostationnaire au-dessus de la ruche Tarsus.

Gouvernement **ADEPTUS TERRA**

Gouverneur Planétaire **GOVERNEUR DE SECTEUR MARIUS HAX**

Présence des Adepta Adeptus Terra, Administratum (détachement consulaire de la Main d'Or), Adeptus Ministerum, Adeptus Astra Telepathica (choeur astropathique à la ruche Sibellus), Adeptus Arbites, ordos de l'Officio du grand conseil du conclave Calixis (palais du quartier général à la ruche Sibellus).

Présence Militaire armée du Protectorat scintillien (troupes de première et moyenne catégories, basées à la ruche Tarsus).

Commerce Scintilla est un acteur majeur dans le domaine de l'exportation de biens manufacturés, parmi lesquels les pièces détachées de réacteurs spatiaux et l'armement. La planète est également une source de main-d'oeuvre importante : ses nombreuses forces de défense planétaires (FDP) ainsi que la vaste population de ses sousruches constituent un excellent vivier de recrutement pour la Garde Impériale. Incapable de subvenir seule à ses propres besoins, Scintilla dépend d'importations massives de nourriture en provenance des agri-mondes du secteur Calixis.

Places Clefs / Informations

Compétences et Traits innés

Tous les PJ nés sur un monde-ruche savent s'exprimer dans le jargon de leur ruche d'origine. Ils gagnent automatiquement la compétence Langue (dialecte des ruches) (Int).

CASANIER

Les habitants des ruches sont rarement obligés de subir la vision d'horreur des cieus sans fin ou les indignités imposées par la nature à l'état brut.

Inconvénient : les PJ originaires des ruches subissent un malus de -10 aux tests de Survie (Int), ainsi qu'un malus de -5 aux tests d'Intelligence lorsqu'ils ne se trouvent pas dans une « hab convenable » (par exemple, un endroit dépourvu de meubles manufacturés, de plafond solide et d'alimentation électrique).

CAVERNES D'ACIER

Pour un ruchar, qui vit depuis sa tendre enfance environné de métal, de machines et d'industries, les arcanes ésotériques de la technologie n'ont rien de bien étrange.

Avantage : la compétence Technomaîtrise (Int) est considérée comme une compétence de base.

HABITUE A LA FOULE

Pour avoir grandi au sein d'innombrables multitudes, les habitants des ruches sont habitués à se faufiler avec aisance dans la foule, même la plus dense.

Avantage : la foule n'est pas considérée comme un terrain difficile pour les natifs des ruches. En cas de charge ou de course à travers une foule dense, ils ne subissent aucun malus aux tests d'Agilité effectués pour garder l'équilibre.

MEFIANT

Les natifs des ruches sont constamment en alerte pour détecter le moindre signe de troubles, qu'il s'agisse d'un règlement de comptes entre gangs, des prémices d'une hab-émeute ou d'un séisme de ruche.

Avantage : les rucharls bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'Initiative.



PLAN DE CARRIERE

Nom

ARBITRATOR

« Il exige, dites-vous ? Les exigences de la loi sont prioritaires, même dans la ruche Tarsus. »
— Régulateur Hanz Rikennan,
4e circonscription de la ruche Tarsus

Compétences de départ : Alphabétisation (Int), Connaissances générales (Adeptus Arbites) (Int), Connaissances générales (Imperium) (Int), Enquête (Soc), Langue (bas gothique) (Int).

Talents de départ : Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Rechargement rapide ou Sur ses gardes.

POINTS
D'EXPERIENCES
RESTANTS

POINTS
D'EXPERIENCES
TOTAL DEPENSEES

AMÉLIORATIONS DE CARACTÉRISTIQUE D'UN ARBITRATOR

CARACTÉRISTIQUE	SIMPLE	INTERMÉDIAIRE	QUALIFIÉ	EXPERT
CAPACITÉ DE COMBAT	250	500	750	1000
CAPACITÉ DE TIR	100	250	500	750
FORCE	500	750	1000	2500
ENDURANCE	100	250	500	750
AGILITÉ	500	750	1000	2500
INTELLIGENCE	100	250	500	750
PERCEPTION	250	500	750	1000
FORCE MENTALE	250	500	750	1000
SOCIABILITÉ	250	500	750	1000

PLAN DE CARRIERE

Nom **ROGUE TRADER**

« Tenez vos mains à l'écart, moussaillon ! Ne savez vous pas qui je suis ? »
— Rogue Trader Inconnu.

« Je réclame ce monde au nom de l'Empereur, de l'Homme et de son Imperium. J'apporte la justice et la vérité pour le fidèle, la punition et la mort pour le coupable, et je le restaurerai par mes propres mains.
— Ansellon Aquairrc, Seigneue- Commandant du Catelestis Iperium.

Capacités Spéciales : Au prix d'une action gratuite et une fois par round, le Rogue Trader peut donner un bonus de + 10 % à un allié sur un test. Le Rogue Trader doit être visible et entendu par l'Allié.

POINTS
D'EXPERIENCES
RESTANTS

POINTS
D'EXPERIENCES
TOTAL DEPENSES

AMELIORATIONS DE CARACTERISTIQUE D'UN ROGUE TRADER

CARACTERISTIQUE	SIMPLE	INTERMEDIAIRE	QUALIFIE	EXPERT	HEROIC
CAPACITE DE COMBAT	75	100	250	500	750
CAPACITE DE TIR	100	250	500	750	1000
FORCE	250	500	750	1000	2500
ENDURANCE	250	500	750	1000	2500
AGILITE	100	250	500	1000	2500
INTELLIGENCE	75	100	250	500	750
PERCEPTION	100	250	500	750	1000
FORCE MENTALE	100	250	500	750	1000
SOCIABILITE	75	100	250	500	750

JOURNAL D'UN ARBITRATOR

RECRUE

« Et ça se prend pour un arbitror ? Tu n'es même pas digne de porter l'uniforme. »

AMELIORATION	COUT	TYPE	CONDITIONS
ALPHABETISATION	100	C	—
CONDUITE DE VEHICULES ANTIGRAVE	100	C	—
CONDUITE DE VEHICULES TERRESTRES	100	C	—
CONN. GENERALES ADEPTUS ARBITES	100	C	—
CONN. GENERALES ADEPTUS ARBITES +10	100	C	ADEPTUS ARBITES
CONN. GENERALES IMPERIUM	100	C	—
ENQUETE	100	C	—
ENQUETE +10	100	C	ENQUETE
NATATION	100	C	—
PSYCHOLOGIE	100	C	—
VIGILANCE	100	C	—
CONSTITUTION SOLIDE	100	T	—
CONSTITUTION SOLIDE	100	T	—
CONSTITUTION SOLIDE	100	T	—
FORMATIONS AUX ARMES DE BASE MS	100	T	—
FORMATIONS AUX ARMES DE BASE PRIMITIVES	100	T	—
FORMATIONS AUX ARMES DE C A C PRIMITIVES	100	T	—
FORMATIONS AUX ARMES DE JET PRIMITIVES	100	T	—
FORMATIONS AUX ARMES DE POING LASER	100	T	—
FORMATIONS AUX ARMES DE POING MS	100	T	—
FORMATIONS AUX ARMES DE POING PRIMITIVES	100	T	—
RECHARGEMENT RAPIDE	100	T	—
SUR CES GARDES	100	T	—

La Recrue est formée au combat et sert l'Imperium. Elle fait preuve de vaillance et il lui tarde de faire respecter le droit impérial.

NOTES

JOURNAL D'UN ARBITRATOR

LICTEUR

« Réveillez-vous, les gars, nous allons écabouiller ces crapules à coups de matraque et de bouclier. »

AMELIORATION	COUT	TYPE	CONDITIONS
CONDUITE VEHICULE TERRESTRE +10	100	C	TERRESTRE
CONN. GENERALES ADEPTUS ARBITES +20	100	C	ADEPTUS ARBITES +10
CONN. GENERALES PEGRES	100	C	—
INTIMIDATION	100	C	—
INTRUSION	100	C	—
PISTAGE	100	C	—
ASSOMEMENT	100	T	—
CONSTITUTION SOLIDE	100	T	—
DESARMEMENT	100	T	AG 30
DOUBLE EQUIPIER	100	T	—
FORMATIONS AUX ARMES DE BASE LASER	100	T	—
FORMATIONS AUX ARMES DE C A C DECHARGE	100	T	—
PAIR ADEPTUS ARBITES	100	T	SOC 30
RESISTANCE CHALEUR	100	T	—
RESISTANCE FROID	100	T	—
SOMMEIL LEGER	100	T	PER 30
VIVACITE	100	T	AG 30
CODES SECRETS ACOLYTE	200	C	—
MARCHANDAGE	200	C	—
TECHNOMATRICE	200	C	—

Le LictEUR apprend à maintenir l'ordre dans les pires circonstances, en se serrant les coudes avec ses camarades.

NOTES

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

