

NOME _____ GIOCATORE _____
 CARRIERA _____ RANGO _____
 MONDO D'ORIGINE _____ ORDO _____
 DIVINAZIONE _____
 DESCRIZIONE _____

CARATTERISTICHE

"LA VITTORIA NON NECESSITA' di spiegazioni, LA SCONFITTA NON NE CONSENTE"

AC	AB	F	R	AG	INT	PER	VOL	SIM
Avanzamenti	Avanzamenti	Avanzamenti	Avanzamenti	Avanzamenti	Avanzamenti	Avanzamenti	Avanzamenti	Avanzamenti
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

COMPETENZE

"NON VI È NULLA DA TEMERE SE NON IL FALLIMENTO"

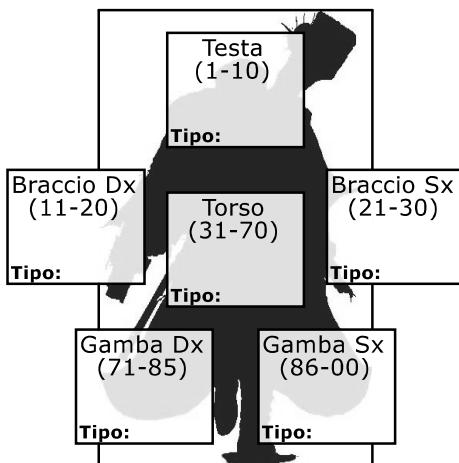
	B	A	10	20	T
Acrobatica (Ag)					
Affascinare (Sim)					
Alfabetismo (Int)					
Arrampicarsi (F)					
Cercare (Per)					
Chimica (Int)					
Ciarlare (Sim)					
Cifrari (Int)					
Comandare (Sim)					
Con. Comuni (Int)					
Con. Accademiche (Int)					
Con. Proibite (Int)					
Consapevolezza (Per)					

	B	A	10	20	T
Contorsionismo (Ag)					
Contrattare (Sim)					
Demolire (Int)					
Domare (Int)					
Esibirsi (Sim)					
Giocare d'Azzardo (Int)					
Gioco di Mano (Ag)					
Gozzovigliare (R)					
Guidare (Ag)					
Ingannare (Sim)					
Interrogare (Vol)					
Intimidire (F)					
Intuizione (Per)					
Investigare (Sim)					
Invocazione (Vol)					
Lettura Labiale (Per)					
Linguaggio Segreto (Int)					
Logica (Int)					
Medicina (Int)					

	B	A	10	20	T
Mestiere (Int)					
Muov. Silenziosamente (Ag)					
Nascondersi (Ag)					
Nuotare (F)					
Orientarsi (Int)					
Parlare Lingua (Int)					
Pedinare (Ag)					
Pilotare (Ag)					
Psiniscienza (Per)					
Schivare (Ag)					
Seguire Tracce (Int)					
Sicurezza (Ag)					
Sopravvivenza (Int)					
Tecnologia (Int)					
Travestirsi (Sim)					
Valutare (Int)					

ARMATURA

"LA MIA ARMATURA È IL DISPREZZO"



FERITE

"LA VITA È IL SOLDI DELL'IMPERATORE: SPENDILA BENE"

TOTALI	ATTUALI
<input type="text"/>	<input type="text"/>

DANNO CRITICO

FATICA Att Max

PUNTI FATO

"ACCETTA IL TUO DESTINO!"

TOTALI	ATTUALI
<input type="text"/>	<input type="text"/>

FOLLIA

"Solo i folli HANNO la forza sufficiente per prosperare"

Punti Attuali Grado

Disordini

CORRUZIONE

"LA DANNAZIONE È ETERNA"

Punti Attuali Grado

Malignità

MUTAZIONI

NOTE

"I VERI SAGGI TEMONO SEMPRE QUALCOSA"

CARATTERISTICHE

"LA VITTORIA NON NECESSITA DI SPIEGAZIONI, LA SCONFITTA NON NE CONSENTE"

AC Avanzamenti [] [] [] []	AB Avanzamenti [] [] [] []	F Avanzamenti [] [] [] []	R Avanzamenti [] [] [] []	AG Avanzamenti [] [] [] []	INT Avanzamenti [] [] [] []	PER Avanzamenti [] [] [] []	VOL Avanzamenti [] [] [] []	SIM Avanzamenti [] [] [] []
---------------------------------------------	---------------------------------------------	--------------------------------------------	--------------------------------------------	---------------------------------------------	----------------------------------------------	----------------------------------------------	----------------------------------------------	----------------------------------------------

ARMI DA MISCHIA

"NESSUN'ARMA PUÒ SOSTITUIRE LO ZELO"

Nome _____

Classe _____ Danno _____ Tipo _____ Pen _____

Regole Speciali _____

Nome _____

Classe _____ Danno _____ Tipo _____ Pen _____

Regole Speciali _____

Nome _____

Classe _____ Danno _____ Tipo _____ Pen _____

Regole Speciali _____

GRANATE

Gittata []

Nome	Nome	Nome
------	------	------

Danno	Pen	Danno	Pen	Danno	Pen
-------	-----	-------	-----	-------	-----

Speciale	Speciale	Speciale
----------	----------	----------

TALENTI

"LA FEDE PRIVA DI ATTI NON HA VALORE"

ARMI A DISTANZA

"NESSUN'ARMA PUÒ SOSTITUIRE LO ZELO"

Nome _____

Classe _____ Danno _____ Tipo _____ Pen _____

Gittata _____ CdF _____ Caricatore _____ Ric _____

Regole Speciali _____

Nome _____

Classe _____ Danno _____ Tipo _____ Pen _____

Gittata _____ CdF _____ Caricatore _____ Ric _____

Regole Speciali _____

Nome _____

Classe _____ Danno _____ Tipo _____ Pen _____

Gittata _____ CdF _____ Caricatore _____ Ric _____

Regole Speciali _____

INVENTARIO

"CURA IL TUO EQUIPAGGIAMENTO!"

ADDESTRAMENTO ARMI

Base _____ Pistole _____ Pesanti _____

Mischia _____

Esotiche _____

Troni [] | Salario Mensile []

DARK HERESY™

MOVIMENTO

"SEGUITEMI SE AVANZO, VENDICATEMI SE MUOIO, UCCIDETEMI SE INDIETREGGIO"

Mezza (BAx1) Salto in lungo (BFx1m)	Piena (BAx2) Salto in lungo	Carica (BAx3) Salto in Alto (BFx20cm)	Corsa (BAx6) Salto in Alto
----------------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------------------	----------------------------------

TRASPORTO

Trasporto
Sollevamento
Spinta

MUNIZIONI E CARICATORI

"IL DOLORE PROVOCATO DA UNA PALLOTTOLE È ESTASI IN FRONTO ALLA DANNAZIONE"

Arma	Caricatori	Arma	Caricatori	Arma	Caricatori
o [] []	o [] []	o [] []	o [] []	o [] []	o [] []
o [] []	o [] []	o [] []	o [] []	o [] []	o [] []

AVANZAMENTI

"QUELLO FU ALLORA, ORA È ADESSO"

GRADO 1			
Avanzamento	Costo	Avanzamento	Costo
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

GRADO 2			
Avanzamento	Costo	Avanzamento	Costo
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

GRADO 3			
Avanzamento	Costo	Avanzamento	Costo
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

GRADO 4			
Avanzamento	Costo	Avanzamento	Costo
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

GRADO 5			
Avanzamento	Costo	Avanzamento	Costo
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

GRADO 6			
Avanzamento	Costo	Avanzamento	Costo
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

GRADO 7			
Avanzamento	Costo	Avanzamento	Costo
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

GRADO 8			
Avanzamento	Costo	Avanzamento	Costo
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

ELITE			
Avanzamento	Costo	Avanzamento	Costo
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

ESPERIENZA

"L'IMPERATORE SA, L'IMPERATORE OSSERVA"

DA SPENDERE	TOTALE SPESA
-------------	--------------

DARK HERESY™

MODIFICATORI GITTATA

1-3m-----x1/2-----x1-----x2-----x3-----x4

Corta (+10%)
 Normale (+0%)
 Lunga (-10%)
 Estrema (-30%)

Bruciapelo (+30%) Note _____

"OSSERVA L'OPERA DELL'IMPERATORE E TREMA"