

DAY END ZERO

SCHEMA DEL GIOCATORE

ATTRIBUTI

◦ FORZA

◦ AGILITÀ

◦ INTELLETTO

◦ EMPATIA

BASE

TEMP.

NOME:

ARCHETIPO:

GRUPPO:

ETÀ:

SESSO:

REPUTAZIONE:

ATTRIBUTO BASE

BACKGROUND

TRAUMI

PUNTI FERITA (FORZA+AGILITÀ)

PUNTI SANITÀ (INTELLETTO+EMPATIA)

BASE

TEMP.

SOGNO/SEGRETO

FERITE CRITICHE

SEGN E LEGAMI

ESPERIENZA

INGOMBRO

P. SORTE

INF. LATENTE

P. RISORSA

ABILITÀ

◦ COMB. A DISTANZA

◦ CORPO A CORPO

◦ DESTREZZA

◦ PERCEZIONE

◦ PERSUASIONE

◦ SOPRAVVIVENZA

◦ ELUSIONE

◦ TEMPRA

◦ SENSIBILITÀ

BASE

TOT

ATT+AB

◦ CONOSCENZA

◦ INFETTI

◦ PRONTO SOCCORSO

◦ TECNOLOGIA

BASE

TOT

ATT+AB

ATT

TOT

COLPO DI FORTUNA

TALENTI

ARMI

	PRESA	INIZ	CRIT	DANNO	DIST	CDF	COLPI	NOTE

EQUIP.

INGOMBRO E NOTE

ARMATURA

NOTE

OGGETTI MOLTO PICCOLI (MAX 10)