

GOBLIN SLAYER GDR

Nome _____ Razza _____ Età _____ Genere _____ Storia _____

◆◆◆◆◆

Grado _____ Tratti Fisici _____

◆◆◆◆◆

Capelli(_____) Occhi(_____)

PUNTEGGI CARATTERISTICA SECONDARIA	
PUNTEGGI CARATTERISTICA PRIMARIA	
Fisica	Focalizzazione Fisica / Resistenza Fisica / Coordinazione Fisica
Emotiva	Focalizzazione Emotiva / Resistenza Emotiva / Coordinazione Emotiva
Tecnica	Focalizzazione Tecnica / Resistenza Tecnica / Coordinazione Tecnica
Mentale	Focalizzazione Mentale / Resistenza Mentale / Coordinazione Mentale

Aspetto

+ Punti Esperienza

Cumulativi _____ pt

Attuali _____ pt

+ Avventure/Complete _____ / _____

+ Punti Avanzamento

+ Stato

Forza Vitale _____ / Forza vitale x2 _____

Velocità di Movimento _____

Utilizzi Incantesimi

□ □ □ □ □ □ □ □

Punt. Iniziale
Resistenza incantesimi
Coordinazione Emotiva +
Liv. Avventuriero +
bonus resistenza incantesimi

Ferite

+ Livello Avventuriero _____

+ Classi _____ Livelli

Combattente _____

Monaco _____

Cacciatore _____

Esploratore _____

Sacerdote _____

Dracomante _____

Stregone _____

Sciamano _____

+ Affaticamento

Ex	Grado	Penalità
□ (□)	5	Morte.
□ □ (□)	4	Incosciente. -4 a tutte le prove. Forza Vitale e Velocità di Movimento dimezzati
□ □ □ (□)	3	-3 a tutte le prove. Forza Vitale e Velocità di Movimento dimezzati
□ □ □ □ (□)	2	-2 a tutte le prove. Velocità di Movimento dimezzati
□ □ □ □ □ (□)	1	-1 a tutte le prove.

+ Traccia di Logoramento

□ □ □ □ □ 5 □ □ □ □ □ 10 □ □ □ □ □ 15 □ □ □ □ □ 20

□ □ □ □ □ 25 □ □ □ □ □ 30 □ □ □ □ □ 35 □ □ □ □ □ 40

+ Abilità Avventuriero

Grado	Effetti	Pag.	Abilità	Grado	Effetti	Pag.
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()

Grado	Effetti	Pag.	Abilità	Grado	Effetti	Pag.
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()

+ Abilità Generali

Grado	Effetti	Pag.	Abilità	Grado	Effetti	Pag.
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()

Grado	Effetti	Pag.	Abilità	Grado	Effetti	Pag.
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()
/	/	()		/	/	()



GOBLIN SLAYER GDR

✦ Incantesimi

Punt. Iniziale utilizzare incantesimo + **Combinazione caratteristiche** + **Liv. Classe** + **Abilità, altro...** = **Totale**

Focalizzazione Mentale + Dracomante () Sciamano () + Sacerdote () Stregone () =

Focalizzazione Emotiva

Incantesimo acquisito	Sistema di Incantesimi	Tipo (Attributo)	Difficoltà	Effetto	Pag.
/	/	/	/	/	()
/	/	/	/	/	()
/	/	/	/	/	()
/	/	/	/	/	()
/	/	/	/	/	()
/	/	/	/	/	()
/	/	/	/	/	()

✦ Attacco

Punt. Iniziale di colpire + **Combinazione caratteristiche** + **Liv. Classe** + **Abilità, altro...** = **Totale**

Focalizzazione Tecnica + Combattente () Monaco () Cacciatore () Esploratore () + **Mischia** **Da Lancio** **A Proiettile**

✦ Armi

Nome Arma	Tipo	Uso/Attributo	Punt. Iniziale colpire + Mod. colpire = Punt. Finale colpire	Potenza + Liv. Classe + Abilità, altro... = Potenza Totale	Gittata	Effetti
			+ =	+ + =		
			+ =	+ + =		
			+ =	+ + =		

✦ Difesa

Punt. Iniziale schivare + **Combinazione caratteristiche** + **Liv. Classe** + **Abilità, altro...** = **Totale**

Coordinazione Tecnica + Combattente () Monaco () Esploratore () +

✦ Armatura

Nome Armatura	Tipo/Attributo	Punt. Iniziale schivare + Mod. schivare = Punt. Finale schivare	Punt. Armatura	Furtività	Velocità movimento + Mod. Movimento + Mod. movimento da possesso = Movimento Totale	Effetti
		+ =			+ + =	

Punt. Iniziale bloccare + **Combinazione caratteristiche** + **Liv. Classe** + **Abilità, altro...** = **Totale**

Coordinazione Tecnica + Combattente () Esploratore () Altro () +

✦ Scudo

Nome Scudo	Tipo/Attributo	Punt. Iniziale bloccare + Mod. bloccare = Punt. finale bloccare	Punt. blocco + Punt. armatura = Totale	Furtività	Effetti
		+ =	+ =		

✦ Tabella dell'efficacia del danno

Punteggio di Efficacia	14 o meno	15-19	20-24	25-29	30-39	40 o maggiore
Danno Bonus	-	+1d6	+2d6	+3d6	+4d6	+5d6

✦ Possedimenti

- Strumenti da avventuriero (10 metri di corda con un gancio all'estremità, 10 cunei di legno, un piccolo martello, un acciarino, uno zaino, una borraccia, razioni portatili, gesso, un coltellino e 6 torce).
- Razioni (7 giorni)
- Vestiti

✦ Denaro

