

GOBLIN SLAYER GDR

Nome _____ Razza _____ Età _____ Genere _____ Storia _____
 ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ / /
 Grado _____ Tratti Fisici _____ Capelli(_____) Occhi(_____)

Punteggi Caratteristica		PUNTEGGI CARATTERISTICA SECONDARIA		
PUNTEGGI CARATTERISTICA PRIMARIA	Focalizzazione	Resistenza	Coordinazione	
	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.
_____	/	/	()	_____	/	/	()
_____	/	/	()	_____	/	/	()
_____	/	/	()	_____	/	/	()
_____	/	/	()	_____	/	/	()
_____	/	/	()	_____	/	/	()
_____	/	/	()	_____	/	/	()
_____	/	/	()	_____	/	/	()
_____	/	/	()	_____	/	/	()
_____	/	/	()	_____	/	/	()
_____	/	/	()	_____	/	/	()

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



GOBLIN SLAYER GDR

✦ Incantesimi

Punt. Iniziale utilizzare incantesimo **Focalizzazione Mentale** + **Focalizzazione Emotiva** +
 Combinazione caratteristiche +
 Liv. Classe (Dracomante () Sciamano () Sacerdote () Stregone ()) +
 Abilità, altro... = **Totale**

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

✦ Attacco

Punt. Iniziale di colpire **Focalizzazione Tecnica** +
 Combinazione caratteristiche +
 Liv. Classe (Combattente () Monaco () Cacciatore () Esploratore ()) +
 Abilità, altro... =
 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 **Coordinazione Tecnica** +
 Combinazione caratteristiche +
 Liv. Classe (Combattente () Monaco () Esploratore ()) +
 Abilità, altro... = **Totale**

✦ 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 **Coordinazione Tecnica** +
 Combinazione caratteristiche +
 Liv. Classe (Combattente () Esploratore () Altro ()) +
 Abilità, altro... = **Totale**

✦ 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

