

Nome Personaggio **Grommash** Razza **Mezz'orco** Età **28**
Nome Giocatore **Attitudine** quando si annoia inizia a pulire la sua ascia



Vigore

Combattimento
Agilità
Atletica
Resistenza

Acume

Conoscenze
Percezione
Ingegno
Magia

Spirito

Presenza
Empatia
Volontà
Tenacia



Attacchi

Nome **Ascia da Battaglia**

Mod. **7** D **4**

Effetti e descrizione

Nome **Ascia da Lancio**

Mod. **7** D **4**

Effetti e descrizione

Nome **Incantesimo**

+1 **9** Danni

Effetti e descrizione

Nome

Mod. **9** Danni

Effetti e descrizione

Difesa **3**

Arm **3** Scudo Naturale Altro

Velocità in tattica

Totale **6** metri Agi **2** x3



PP
Punti Passaggio



Punti Esperienza

Attuali

Prossimo
Livello

Ritratto



Affinità

Magia ☐
Spirituale
Preclude le affinità elementali

Elementali

- ☐ Acqua
☐ Aria/Vento
☒ Fuoco
☐ Terra

Energetiche

- ☐ Luce
☐ Oscurità
☐ Sacra
☐ Magia Nera

Fisiche

- ☐ Mentale
☒ Rafforzamento

Abilità/Incantesimi/Effetti

Combattere con le Asce **2** **+2** Prova

Abile a combattere con asce e asce da lancio

Combattere con Armi pesanti Livello Mod. Prova

+1 ai danni se impugna armi pesanti

Intimidire **1** **+1** Prova

Può intimidire un bersaglio forzandolo a reagire o a scappare.

Sopravvivenza **1** **+1** Prova

Cacciare, seguire tracce, trovare l'orientamento

Percezione **1** **+1** Prova

Percepire, osservare, sentire, assaporare, ascoltare, guardare.

Protettore **1** **+1** Prova

Combattimento o Agilità per intercettare un attacco verso un alleato adiacente e prendere metà dei danni dopo la difesa

Robusto Livello Mod. Prova

5 PF aggiuntivi. Si può prendere una sola volta.

Nome Livello Mod. Prova

Effetti e descrizione

Nome Livello Mod. Prova

Effetti e descrizione

Nome Livello Mod. Prova

Effetti e descrizione

Nome Livello Mod. Prova

Effetti e descrizione

Nome Livello Mod. Prova

Effetti e descrizione

Linguaggi

Lingua Franca
Orchesco

Affiliazioni

Aventuriero
D Legno
Mercenario
Soldato
Mercante
Domatore
Mercante

Denaro e Valori

Monete d'Oro **NO** Oggetti di Valore

Monete d'Argento **MA**

Monete di Rame **MR**

Monete di Ottone **MT**

Gemme: **GP**

Gemme: **GV**

Equipaggiamento

Nome Oggetto Posizione Valore

Armatura Pesante a Piastre
Ascia da Battaglia "La Sfonda-Crani"
Tatuaggi
Vesti da operaio
Borsa di cuoio
Asce da lancio

Nome Personaggio

Appunti, note e Informazioni

Armadura Pesante a Piastre

Indossa una corazza e spallacci di ferro battuto, pesante e funzionale, visibilmente rattoppata (a causa del suo background operaio e delle risorse limitate). Difesa 4

Ascia da Battaglia "La Sfonda-Crani"

La sua arma distintiva. Un'ascia enorme e pesante, con una lama larga e segnata. La porta saldamente in mano, simbolo della sua forza. 5 danni

Tatuaggi

Diversi tatuaggi orcheschi, alcuni tribali e altri da prigionia, coprono le sue spalle e braccia, simboleggiando la sua resistenza e il suo passato difficile.

Vesti da operaio

Porta sempre con sé un borsello di velluto contenente
pergamene, erbe rare per reagenti e una bussola incantata.

Borsa di cuoio

una pesante borsa a tracolla dove ha il suo kit da esploratore, corda, rampini, padella, teiera, tazza e stoviglie; giaciglio e un cambio.

Asce da lancio

ha due piccole asce da lancio che infliggono 2 danni colpendo.

Scurvisione

Possiede Scurovisione, cioè al buio vede entro 18 metri in bianco e nero.

Background (Schiavo Liberato)

Cresciuto come operaio e lottatore clandestino a causa del pregiudizio contro i Mezzorchi, Grommash ha imparato che l'unica cosa di cui la gente si fida è la forza. Fuggito da un brutto giro di sfruttamento, è arrivato a Vargan's Hold. Si è unito alla Gilda per sopravvivenza e ai "Randagi" perché per la prima volta ha trovato un gruppo che non temeva la sua stazza, ma la apprezzava come baluardo. A questo livello, è il pilastro difensivo del gruppo.

Abilità/Incantesimi/Effetti

[illegible]