DUNGEONS & DRAGONS®

Гимли "Камнетес"

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Воин 2 уровень	Рабочий	
КЛАСС И УРОВЕНЬ	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
Дварф		0
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА +3 (16)

ЛОВКОСТЬ +1 (12)

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ +3 (16)

ИНТЕЛЛЕКТ -1 (8)

МУДРОСТЬ +1 (12)

ХАРИЗМА 0 (10)

ВДОХНОВЕНИЕ

+2 БОНУС МАСТЕРСТВА

+5 Сила
+1 Ловкость
+5 Телосложение
-1 Интеллект
+1 Мудрость
0 Харизма

СПАСБРОСКИ

+1 Акробатика (Лов)
-1 Анализ (Инт)
+5 Атлетика (Сил)
+3 Внимательность (Мдр)
+1 Выживание (Мдр)
0 Выступление (Хар)
+2 Запугивание (Хар)
-1 История (Инт)
+1 Ловкость рук (Лов)
-1 Магия (Инт)
+1 Медицина (Мдр)
0 Обман (Хар)
-1 Природа (Инт)
+1 Проницательность (М
-1 Религия (Инт)
+1 Скрытность (Лов)
0 Убеждение (Хар)
+1 Уход за животными (М

НАВЫКИ

16 КД

+1 ИНИЦИАТИВА

25 СКОРОСТЬ

Максимум хитов 18

18 **ТЕКУЩИЕ ХИТЫ**

0 **ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ**

Всего 0

2к10 КОСТЬ ХИТОВ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Боевой молот	+5	1к8+3
Топорик(x4)	+3	1к6+3
Без оружия	+5	1к4+3

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Второе дыхание (Second Wind): Бонусным действием восстановите 1d10+2 хитов. Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха.

Боевой стиль (Fighting Style): Оборона (Defense) — +1 к КД в броне.

Дварфская устойчивость: Преимущество на спасброски от яда, сопротивление яду.

Тёмное зрение: 60 футов.

Знание камня: Двойной бонус мастерства к проверкам Истории, связанным с камнем.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

13 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ 0 Кольчужная рубаха (Chain Shirt)
Щит (Shield)
СМ 0 Боевой молот (Warhammer)
4 метательных топорика (Handaxes)
ЭМ 0 Походный набор (Explorer's Pack)
ЗМ 10 Ржавая кирка брата (сюжетный предмет)
ПМ 0

СНАРЯЖЕНИЕ

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Aternia.Games online character sheet.

Гимли "Камнетес"

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	ВЫСОТА	ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

НАЗВАНИЕ

СИМВОЛ

ВНЕШНОСТЬ ПЕРСОНАЖА

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Гимли работал в шахтах Жиндаша. Из-за плохой вентиляции, которую алхимик отказался чинить, погиб его брат. Теперь Гимли хочет разорить особняк и забрать кирку брата, которую Жиндаш хранит как трофей

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

СОКРОВИЩА

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Aternia.Games online character sheet.

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Хар

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

10

СЛОЖНОСТЬ СПАСЕНИЯ

+2

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

0 ЗАГОВОРЫ

УРОВЕНЬ ЗАКЛ. | ВСЕГО ЯЧЕЕК | ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1 0 0

ПОДГОТОВЛЕНО

НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

2 0 0

3 0 0

4 0 0

5 0 0

6 0 0

7 0 0

8 0 0

9 0 0

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Aternia.Games online character sheet.