

CHARACTER NAME _____ PLAYER _____
 CLASS AND LEVEL _____ RACE _____ ALIGNMENT _____ DEITY _____
 SIZE _____ AGE _____ GENDER _____ HEIGHT _____ WEIGHT _____ EYES _____ HAIR _____ SKIN _____



CHARACTER RECORD SHEET

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TEMPORARY SCORE	TEMPORARY MODIFIER	TOTAL	NONLETHAL DAMAGE	SPEED
STR STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WIS WISDOM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

HP HIT POINTS	<input type="text"/>	TOTAL				
AC ARMOR CLASS	<input type="text"/>	TOTAL = 10 + <input type="text"/> (ARMOR BONUS) + <input type="text"/> (SHIELD BONUS) + <input type="text"/> (DEX MODIFIER) + <input type="text"/> (SIZE MODIFIER) + <input type="text"/> (NATURAL ARMOR) + <input type="text"/> (DEFLECTION MODIFIER) + <input type="text"/> (MISC MODIFIER)				
TOUCH ARMOR CLASS	<input type="text"/>					
FLAT-FOOTED ARMOR CLASS	<input type="text"/>					
INITIATIVE MODIFIER	<input type="text"/>	TOTAL = <input type="text"/> (DEX MODIFIER) + <input type="text"/> (MISC MODIFIER)				

SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MODIFIER	MAGIC MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMPORARY MODIFIER	CONDITIONAL MODIFIERS
FORTITUDE (CONSTITUTION)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
REFLEX (DEXTERITY)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
WILL (WISDOM)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

BASE ATTACK BONUS	<input type="text"/>	SPELL RESISTANCE	<input type="text"/>	
GRAPPLE MODIFIER	<input type="text"/>	TOTAL = <input type="text"/> (BASE ATTACK BONUS) + <input type="text"/> (STRENGTH MODIFIER) + <input type="text"/> (SIZE MODIFIER) + <input type="text"/> (MISC MODIFIER)		
MELEE attack bonus	<input type="text"/>	TOTAL = <input type="text"/> (BASE ATTACK BONUS) + <input type="text"/> (STR MODIFIER) + <input type="text"/> (SIZE MODIFIER) + <input type="text"/> (MISC MODIFIER)		
RANGED attack bonus	<input type="text"/>	TOTAL = <input type="text"/> (BASE ATTACK BONUS) + <input type="text"/> (DEX MODIFIER) + <input type="text"/> (SIZE MODIFIER) + <input type="text"/> (MISC MODIFIER)		

ATTACK			ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RANGE	TYPE	NOTES			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			

AMMUNITION _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

ATTACK			ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RANGE	TYPE	NOTES			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			

AMMUNITION _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

ATTACK			ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RANGE	TYPE	NOTES			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			

AMMUNITION _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

ATTACK			ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RANGE	TYPE	NOTES			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			

AMMUNITION _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

CLASS SKILL	SKILL NAME	KEY ABILITY	MAX RANKS (CLASS/CROSS-CLASS)		
			SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	RANKS
<input type="checkbox"/>	APPRAISE ■	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	BALANCE ■	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	BLUFF ■	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	CLIMB ■	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	CONCENTRATION ■	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	CRAFT ■ ()	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	CRAFT ■ ()	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	CRAFT ■ ()	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	DECIPHER SCRIPT	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	DIPLOMACY ■	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	DISABLE DEVICE	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	DISGUISE ■	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	ESCAPE ARTIST ■	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	FORGERY ■	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	GATHER INFORMATION ■	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	HANDLE ANIMAL	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	HEAL ■	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	HIDE ■	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	INTIMIDATE ■	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	JUMP ■	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	KNOWLEDGE ()	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	KNOWLEDGE ()	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	KNOWLEDGE ()	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	KNOWLEDGE ()	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	KNOWLEDGE ()	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	LISTEN ■	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	MOVE SILENTLY ■	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	OPEN LOCK	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PERFORM ()	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PERFORM ()	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PERFORM ()	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PROFESSION ()	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PROFESSION ()	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	RIDE ■	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	SEARCH ■	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	SENSE MOTIVE ■	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	SLEIGHT OF HAND	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	SPELLCRAFT	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	SPOT ■	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	SURVIVAL ■	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	SWIM ■	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	TUMBLE	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	USE MAGIC DEVICE	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	USE ROPE ■	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

■ Denotes a skill that can be used untrained.
 Mark this box with an X if the skill is a class skill for the character.
 Armor check penalty () applies. (Double penalty for Swim.)

CAMPAIGN

--

EXPERIENCE POINTS

GEAR

ARMOR/PROTECTIVE ITEM		TYPE	AC BONUS	MAX DEX
CHECK PENALTY	SPELL FAILURE	SPEED	WEIGHT	SPECIAL PROPERTIES

SHIELD/PROTECTIVE ITEM	AC BONUS	WEIGHT	CHECK PENALTY
SPELL FAILURE	SPECIAL PROPERTIES		

PROTECTIVE ITEM	AC BONUS	WEIGHT	SPECIAL PROPERTIES

PROTECTIVE ITEM	AC BONUS	WEIGHT	SPECIAL PROPERTIES

OTHER POSSESSIONS

ITEM	PG.	WT.	ITEM	PG.	WT.
TOTAL WEIGHT CARRIED					

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LIGHT LOAD	MEDIUM LOAD	HEAVY LOAD	LIFT OVER HEAD <small>EQUALS MAX LOAD</small>	LIFT OFF GROUND <small>2x MAX LOAD</small>	PUSH OR DRAG <small>5x MAX LOAD</small>

MONEY

CP —
SP —
GP —
PP —

FEATS

PG.

SPECIAL ABILITIES

PG.

LANGUAGES

Initial languages = Common + racial languages + one per point of Int bonus

SPELLS

0: _____

1ST: _____

2ND: _____

3RD: _____

4TH: _____

5TH: _____

6TH: _____

7TH: _____

8TH: _____

9TH: _____

SPELL SAVE DC MOD

ARCANE SPELL FAILURE %

CONDITIONAL MODIFIERS

SPELLS KNOWN	SPELL SAVE DC	LEVEL	SPELLS PER DAY	BONUS SPELLS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1ST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2ND	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3RD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4TH	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5TH	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6TH	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7TH	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8TH	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9TH	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>