

CHARACTER NAME \_\_\_\_\_

PLAYER \_\_\_\_\_



CLASS AND LEVEL \_\_\_\_\_

RACE \_\_\_\_\_

ALIGNMENT \_\_\_\_\_

DEITY \_\_\_\_\_

### CHARACTER RECORD SHEET

SIZE \_\_\_\_\_ AGE \_\_\_\_\_ GENDER \_\_\_\_\_ HEIGHT \_\_\_\_\_ WEIGHT \_\_\_\_\_ EYES \_\_\_\_\_ HAIR \_\_\_\_\_ SKIN \_\_\_\_\_

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TEMPORARY SCORE	TEMPORARY MODIFIER
<b>STR</b> STRENGTH				
<b>DEX</b> DEXTERITY				
<b>CON</b> CONSTITUTION				
<b>INT</b> INTELLIGENCE				
<b>WIS</b> WISDOM				
<b>CHA</b> CHARISMA				

HP	AC	TOUCH	FLAT-FOOTED	INITIATIVE	NONLETHAL DAMAGE	SPEED
TOTAL <input type="text"/>	TOTAL <input type="text"/> = 10+ <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> <small>ARMOR BONUS SHIELD BONUS DEX MODIFIER SIZE MODIFIER NATURAL ARMOR DEFLECTION MODIFIER MISC MODIFIER</small>	TOTAL <input type="text"/>	TOTAL <input type="text"/>	TOTAL <input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> <small>DEX MODIFIER MISC MODIFIER</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**AC = 22 when moving >10'**

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

<b>BASE ATTACK BONUS</b>	<input type="text"/>	<b>SPELL RESISTANCE</b>	<input type="text"/>
--------------------------	----------------------	-------------------------	----------------------

<b>GRAPPLE</b> MODIFIER	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
TOTAL	BASE ATTACK BONUS	STRENGTH MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC MODIFIER							

<b>MELEE</b> attack bonus	TOTAL	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	BASE ATTACK BONUS	STR MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC MODIFIER							

<b>RANGED</b> attack bonus	TOTAL	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	BASE ATTACK BONUS	DEX MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC MODIFIER					

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

11 (base)  
+1 weapon  
+1 weapon focus  
+1 Point Blank Shot up to 30'

+1 weapon  
+1 Point Blank Shot

9 for  
second shot      13 if shot is  
>30' away

AMMUNITION \_\_\_\_\_

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

AMMUNITION \_\_\_\_\_

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

AMMUNITION \_\_\_\_\_

<b>ATTACK</b>	ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
	<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	SKILL MODIFIER	MAX RANKS (CLASS/CROSS-CLASS)	
				RANKS	MISC MODIFIER

<input type="checkbox"/> APPRAISE ■	INT	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> BLUFF ■	CHA	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> CONCENTRATION ■	CON	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> CRAFT ■ ( _____ )	INT	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> DECIPHER SCRIPT	INT	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> DISABLE DEVICE	INT	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> ESCAPE ARTIST ■	DEX	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> GATHER INFORMATION ■	CHA	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> HEAL ■	WIS	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> INTIMIDATE ■	CHA	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE ( _____ )	INT	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE ( _____ )	INT	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE ( _____ )	INT	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> LISTEN ■	WIS	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> OPEN LOCK	DEX	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> PERFORM ( _____ )	CHA	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> PROFESSION ( _____ )	WIS	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> RIDE ■	DEX	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> SENSE MOTIVE ■	WIS	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> SPELLCRAFT	INT	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> SURVIVAL ■	WIS	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> TUMBLE	DEX	<input type="text"/>	=	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> USE ROPE ■	DEX	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="text"/>	=	<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

/ 45,000

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					

LIGHT  
LOAD

MEDIUM  
LOAD

HEAVY  
LOAD

LIFT OVER  
HEAD  
EQUALS  
MAX LOAD

LIFT OFF  
GROUND  
2x  
MAX LOAD

PUSH OR  
DRAG  
5x  
MAX LOAD

**MONEY**

CP —  
SP —  
GP —  
PP —

**FEATS**

PG.

**SPECIAL ABILITIES**

PG.

**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="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1ST	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2ND	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3RD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	9TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**LANGUAGES**

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