

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	WOUNDS/CURRENT HP	NONLETHAL DAMAGE	SPEED
<b>STR</b> STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>DEX</b> DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CON</b> CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>INT</b> INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>WIS</b> WISDOM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CHA</b> CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**HP** HIT POINTS  = 10 +  (ARMOR BONUS) +  (SHIELD BONUS) +  (DEX MODIFIER) +  (SIZE MODIFIER) +  (NATURAL ARMOR) +  (DEFLECTION MODIFIER) +  (MISC MODIFIER) +  (DAMAGE REDUCTION)

**AC** ARMOR CLASS  = 10 +  (ARMOR BONUS) +  (SHIELD BONUS) +  (DEX MODIFIER) +  (SIZE MODIFIER) +  (NATURAL ARMOR) +  (DEFLECTION MODIFIER) +  (MISC MODIFIER)

**TOUCH** ARMOR CLASS  **FLAT-FOOTED** ARMOR CLASS

**INITIATIVE** MODIFIER  =  (DEX MODIFIER) +  (MISC MODIFIER)

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"/>	<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"/>	<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"/>	<input type="text"/>

**BASE ATTACK BONUS**  **SPELL RESISTANCE**

**GRAPPLE** MODIFIER  =  (BASE ATTACK BONUS) +  (STRENGTH MODIFIER) +  (SIZE MODIFIER) +  (MISC MODIFIER)

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

AMMUNITION \_\_\_\_\_

CLASS SKILL	SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY 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, if any, applies. (Double penalty for Swim.)

