

CHARACTER \_\_\_\_\_ PLAYER \_\_\_\_\_  
 RACE & LA \_\_\_\_\_ SIZE \_\_\_\_\_ GENDER \_\_\_\_\_ HEIGHT \_\_\_\_\_ WEIGHT \_\_\_\_\_ HAIR \_\_\_\_\_ EYES \_\_\_\_\_ SKIN \_\_\_\_\_  
 AGE \_\_\_\_\_ ALIGNMENT \_\_\_\_\_ DEITY \_\_\_\_\_ HOMELAND & BACKGROUND OCCUPATION \_\_\_\_\_



Original by Neceros. Modified by abellius@yahoo.com. Version 1.0.2012

LANGUAGES: \_\_\_\_\_

ABILITY SCORE	TOTAL	MOD	BASE	ENHANCE	MISC	TEMP
<b>STR</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>DEX</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CON</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>INT</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>WIS</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CHA</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ABILITY SCORE & RACIAL NOTES

### HITPOINTS

CURRENT HP	HP GAINED	HD	NONLETHAL HP DAM	TEMPORARY HP	TOTAL HP
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
					FAVORED CLASS

### CLASS RECORDER

CLASS NAME	BAB	SKILL	FC HPS	FORT	REF	WILL	LEVELS
<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>TOTALS</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### ATTACKS & DEFENSE

ARMOR CLASS	TOTAL	ARMOR	SHIELD	DEX	SIZE	DODGE	NATURAL	DEFLECT	MISC	TEMP
<b>AC</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<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>TOUCH</b>	<input type="text"/>									
<b>FLAT-FOOT</b>	<input type="text"/>									

ARMOR CHECK PENALTY     MAXIMUM DEX     SPELL FAILURE

COMBAT NOTES & MODIFIERS \_\_\_\_\_

SAVING THROWS	TOTAL	CLASS BASE	ABILITY	ENHANCE	MISC	TEMP
<b>FORT</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>REF</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>WILL</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ATTACKS	TOTAL	BASE ATTACK BONUS	TEMP	ABILITY	SIZE	MISC
<b>MELEE</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>RANGED</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CMB</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CMD</b>	<input type="text"/>	-10 + <b>BAB</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### FEATS & FEATURES

CLASS FEATURES, RACIAL TRAITS, FEATS, AND CHARACTER FEATURES


### SKILLS

SKILL	DEX	INT	CHA	STR	WIS	CON	WILL	LEVELS
<input type="checkbox"/> ACROBATICS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> APPRAISE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> BLUFF	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> CLIMB	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> CRAFT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> DIPLOMACY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> DISABLE DEVICE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> DISGUISE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ESCAPE ARTIST	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> FLY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> HANDLE ANIMAL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> HEAL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> INTIMIDATE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> KN:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> KN:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> KN:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> KN:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> KN:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> KN:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> KN:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> KN:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> KN:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> LINGUISTICS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PERCEPTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PERFORM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PROF:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> RIDE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SENSE MOTIVE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SLEIGHT OF HAND	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SPELLCRAFT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> STEALTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SURVIVAL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SWIM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> USE MAGIC DEVICE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<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="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="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="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="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MARK A  TO SHOW A CLASS SKILL. CLASS SKILLS WITH RANKS GAIN A +3 TRAINED BONUS.  SKILL CAN BE USED UNTRAINED.  ARMOR CHECK PENALTY APPLIES

EXPERIENCE  /   
 SLOW  MEDIUM  FAST

SPEED	BASE	FLY	SWIM	CLIMB	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

INIT	DEX MOD	MISC MOD
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**HERO**

**SR**     **DR**

**RESISTANCES**

**POOL POINTS**

### ARMOR & WEAPONS

ARMOR NAME & DESCRIPTION	AC BONUS	MAX DEX	PENALTY	SPELL FAIL	TYPE	WEIGHT
<b>ARMOR</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>SHIELD</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

WEAPON NAME & DESCRIPTION	ATTACK MODIFIERS	DAMAGE	CRITICAL	RANGE	TYPE	WEIGHT	AMMO & NOTES

FEATS & SPECIAL ABILITIES		
NAME	USES/DAY	USED

FEATS & SPECIAL ABILITIES		
NAME	USES/DAY	USED

EQUIPMENT & MAGIC ITEMS			
☞	ITEM	QTY / USES	WGT N/A WEIGHT

EQUIPMENT & MAGIC ITEMS			
☞	ITEM	QTY / USES	WGT N/A WEIGHT

WORN MAGIC ITEM EQUIPMENT
EQUIPMENT SLOTS FOR MAGIC ITEMS
BELT:
BODY:
CHEST:
EYES:
FEET:
HANDS:
HEAD:
HEADBAND:
NECK:
RING:
RING:
SHOULDERS:
WRIST:

BAGS & CONTAINERS			
☞	CONTAINER	VOLUME/WEIGHT LIMIT/NOTES	WEIGHT

CURRENCY			
	CARRIED	CARRIED WGT N/A	STORED
PLATINUM			
GOLD			
SILVER			
COPPER			

TREASURE CARRIED		
☞	TREASURE	WEIGHT

CARRIED WEIGHT				
ARMOR & WEAPONS	CURRENCY	EQUIPMENT	MISC	TOTAL

LOADS & LIFT						
LIGHT LOAD	MEDIUM LOAD	HEAVY LOAD	<b>N</b> MODIFIED LOAD	LIFT ABOVE HEAD	LIFT OFF GROUND	DRAG & PUSH
CURRENT LOAD			LIGHT <input type="checkbox"/>	MEDIUM <input type="checkbox"/>	HEAVY <input type="checkbox"/>	