

Name _____

Class _____ Race _____

Level _____ Size _____ Age _____ Gender _____

Player _____

Alignment _____ Deity _____

Height _____ Weight _____ Eyes _____ Hair _____

	Score	Mod	Temp	Temp
Strength	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Dexterity	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Constitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intelligence	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Wisdom	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Charisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



	Total	Dex	Misc
Initiative	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	Total	Base	Str	Size	Misc	Temp
Melee	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	Total	Base	Dex	Size	Misc	Temp
Ranged	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	Total	Base	Score	Magic	Misc	Temp
Fortitude	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Reflex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Will	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	Total	Base	Armor	Shield	Dex	Misc
Armor Class	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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

	Speed	Armor Penalty	Spell Failure
General	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Weapon			Attack	Damage	Critical
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Range	Weight	Size	Type	Special	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Weapon			Attack	Damage	Critical
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Range	Weight	Size	Type	Special	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Weapon			Attack	Damage	Critical
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Range	Weight	Size	Type	Special	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Armor			Bonus	Penalty	Failure
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Speed	Weight	Max Dex	Type	Special	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Shield		Bonus	Penalty	Failure
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Weight	Special			
<input type="text"/>	<input type="text"/>			

Skills					
Skillname	Key	Total	Ability	Rank	Misc
Alchemy	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Animal Empathy	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Appraise	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Balance	Dex*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bluff	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Climb	Str*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Concentration	Con	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Craft	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Decipher Script	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Diplomacy	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Disable Device	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Disguise	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Escape Artist	Dex*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Forgery	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Gather Information	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Handle Animal	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Heal	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Hide	Dex*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Innuendo	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intimidate	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intuit Direction	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Jump	Str*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Knowledge (arcana)	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Knowledge (religion)	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Knowledge (nature)	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Knowledge (general)	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Listen	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Move Silently	Dex*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Open Lock	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Perform	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Pick Pocket	Dex*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Profession	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Read Lips	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ride	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Scry	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Search	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sense Motive	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Speak Language	-	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Spellcraft	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Spot	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Swim	Str*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tumble	Dex*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Use Magic Device	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Use Rope	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Wilderness Lore	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Weapons & Armor

#	Name	Cost	Weight
---	------	------	--------

[illegible]

Race Specials

[illegible]

Spells

	DC	Bonus	Cast / Known
0			/
1			/
2			/
3			/
4			/
5			/
6			/
7			/
8			/
9			/

Goods

#	Name	Cost	Weight
---	------	------	--------

[illegible]

Class Specials

[illegible]**SPELL LEVEL 0**

SPELL LEVEL 1

SPELL LEVEL 2

SPELL LEVEL 3

SPELL LEVEL 4

SPELL LEVEL 5

SPELL LEVEL 6

SPELL LEVEL 7

SPELL LEVEL 8

SPELL LEVEL 9

Weight

Weapons & Armor	
Goods	
Money	
Total	

Feats

[illegible]

Light Load

Medium Load	
Heavy Load	
Swim Penaulty	

Lift over head

Lift off ground	
Push or Drag	

Coin

Platinum	
Gold	
Silver	
Copper	

Languages

[illegible]

Wealth

Weapons & Armor	
Goods	
Gold	
Total	

Experience

--