

character name \_\_\_\_\_ homeland \_\_\_\_\_ adventure \_\_\_\_\_  
 race \_\_\_\_\_ class(es) & level(s) \_\_\_\_\_ alignment \_\_\_\_\_ deity \_\_\_\_\_



# Character Record Sheet

Ability Name	Ability Score	Ability Modifier	Bonus/Penalty	Modifier	size	age	gender	height	weight	eyes	hair	skin
<b>STR</b> strength	<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"/>								
<b>CON</b> constitution	<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"/>								
<b>WIS</b> wisdom	<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"/>								

Ability	Class Base(s)	Ability Modifier	Size Modifier	Misc Modifier	Misc Modifier	TOTAL	Con Modifier	Hit Die Type(s)
<b>Initiative</b>		DEX				<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>
<b>Attacks</b>								
Melee	BABs	STR				<input type="text"/>		
Ranged	BABs	DEX				<input type="text"/>		
<b>Combat Maneuver</b>								
Bonus	BAB	STR				<input type="text"/>		
Defense	10 + BAB	DEX				<input type="text"/>		
<b>Saving Throws</b>								
Fortitude		CON				<input type="text"/>		
Reflex		DEX				<input type="text"/>		
Will		WIS				<input type="text"/>		
<b>Skill Pts/Lvl</b>								
<b>Armor Class</b>								
AC	10	DEX				<input type="text"/>		
Flatfooted	10					<input type="text"/>		
Touch	10	DEX				<input type="text"/>		

Experience Points	Needed for Next Level
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Speed	Swim	Climb
<input type="text"/> <small>ft.</small>	<input type="text"/> <small>ft.</small>	<input type="text"/> <small>ft.</small>

Base Speed      With Armor      ½ Base Speed      ¼ Base Speed

Hit Points	TOTAL	Con Modifier	Hit Die Type(s)										
<input type="text"/>	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>										
Damage Reduction	<input type="text"/>												
Conditional Modifiers	<table border="1"> <tr><td>Armor Bonus</td><td>Shield Bonus</td><td>Natural Armor</td><td>Dodge Bonus</td><td>Deflection Bonus</td></tr> <tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr> </table>			Armor Bonus	Shield Bonus	Natural Armor	Dodge Bonus	Deflection Bonus	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Armor Bonus	Shield Bonus	Natural Armor	Dodge Bonus	Deflection Bonus									
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>									
Wounds/Current Hit Pts	<input type="text"/>												

### Traits / Feats / Special Abilities


### Spells

Caster Level	Save DC Modifier	Spell Failure %
0	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1st	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2nd	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3rd	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4th	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5th	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6th	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7th	<input type="text"/>	<input type="text"/>
8th	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9th	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Level	Spells Per Day	Spells Known	Spell Save DC
0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1st	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2nd	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3rd	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4th	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5th	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6th	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7th	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
8th	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9th	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Domains/Specialty School

Conditional Modifiers

### Skills

Skill Name	Modifier	Ability Modifier	Ranks	+3 Class Bonus	Misc Modifier
Acrobatics*	<input type="text"/>	dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Appraise	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bluff	<input type="text"/>	cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Climb*	<input type="text"/>	str	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Craft:	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Diplomacy	<input type="text"/>	cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Disable Device*	<input type="text"/>	dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Disguise	<input type="text"/>	cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Escape Artist*	<input type="text"/>	dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fly*	<input type="text"/>	dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Handle Animal	<input type="text"/>	cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Heal	<input type="text"/>	wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intimidate	<input type="text"/>	cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Know: <i>arcana</i>	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Know: <i>engineering</i>	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Know: <i>engineering</i>	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Know: <i>geography</i>	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Know: <i>history</i>	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Know: <i>local</i>	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Know: <i>nature</i>	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Know: <i>nobility</i>	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Know: <i>planes</i>	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Know: <i>religion</i>	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Linguistics	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Perception	<input type="text"/>	wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Perform	<input type="text"/>	cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Profession:	<input type="text"/>	wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ride*	<input type="text"/>	dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sense Motive	<input type="text"/>	wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sleight of Hand*	<input type="text"/>	dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Spellcraft	<input type="text"/>	int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Stealth*	<input type="text"/>	dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Survival	<input type="text"/>	wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Swim*	<input type="text"/>	str	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Use Magic Device	<input type="text"/>	cha	<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"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Italicized skills cannot be used with zero (0) ranks  
 \* Armor/Encumbrance Check Penalty applies

### Armor/Protective Item

Item Name	Armor Bonus	Max Dex Bonus	Check Penalty*	Spell Failure	Speed	Weight
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes	<input style="width: 100%;" type="text"/>					
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes	<input style="width: 100%;" type="text"/>					

### Weapon

Weapon Name	Total Attack Bonuses	Damage	Critical	Range Increment	Weight	Type
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes	<input style="width: 100%;" type="text"/>					
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes	<input style="width: 100%;" type="text"/>					
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes	<input style="width: 100%;" type="text"/>					

Ammunition	Quantity	Quantity
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

