

Character _____ Player _____
 Class _____ Level _____
 Race/Species _____ Alignment/Allegiance _____
 Birthplace _____ Date of Birth _____ Sex _____ Age _____
 Nationality _____ Residence _____ Height _____ Weight _____
 Starting Occupation _____ Aliases _____ Hair _____ Eyes _____

ABILITIES				HIT POINTS		SKILLS					
	ABILITY MODIFIER	TEMP SCORE	TEMP MODIFIER	MAXIMUM	CURRENT	MAX RANKS = LVL*(3/2)					
STR STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Balance	<input type="text"/>	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			Bluff	<input type="text"/>	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			Climb	<input type="text"/>	Str	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			Computer Use	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WIS WISDOM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			Concentration	<input type="text"/>	Con	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			Craft (_____)	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
						Craft (_____)	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Craft (_____)	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Die Type <input type="text"/>						Decipher Script ■	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Demolitions ■	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Diplomacy	<input type="text"/>	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Disable Device ■	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Disguise	<input type="text"/>	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Drive	<input type="text"/>	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Escape Artist	<input type="text"/>	Dex*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Forgery	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Gamble	<input type="text"/>	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Gather Information	<input type="text"/>	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Handle Animal ■	<input type="text"/>	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Hide	<input type="text"/>	Dex*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Intimidate	<input type="text"/>	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Investigate ■	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Jump	<input type="text"/>	Str*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Knowledge (_____)	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Knowledge (_____)	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Knowledge (_____)	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Listen	<input type="text"/>	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Move Silently	<input type="text"/>	Dex*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Navigate	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Perform (_____)	<input type="text"/>	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Perform (_____)	<input type="text"/>	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Perform (_____)	<input type="text"/>	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Pilot ■	<input type="text"/>	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Profession	<input type="text"/>	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Repair ■	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Research	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Ride	<input type="text"/>	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Search	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Sense Motive	<input type="text"/>	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Sleight of Hand ■	<input type="text"/>	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Spot	<input type="text"/>	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Survival	<input type="text"/>	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Swim	<input type="text"/>	Str*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Treat Injury	<input type="text"/>	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
						Tumble ■	<input type="text"/>	Dex*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

REPUTATION ACTION POINTS WEALTH BONUS

DEFENSE

= 10 + CLASS EQUIPMENT DEX SIZE MISC MISC MAX DEX PENALTY

ARMOR WORN

SAVING THROWS					INITIATIVE				
FORTITUDE CONSTITUTION	REFLEX DEXTERITY	WILL WISDOM	CLASS BASE				MODIFIERS		
			TOTAL	A	B	C	D	ABILITY	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Con	<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"/>	Dex	<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"/>	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SPEED BASE MODIFIED

ATTACK ROLLS

MELEE STRENGTH	RANGED DEXTERITY	GRAPPLE STRENGTH	MULTIPLE ATTACKS					CLASS BASE				MODIFIERS			
			TOTAL	2ND	3RD	4TH	5TH	A	B	C	D	ABILITY	SIZE	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-5	-10	-15	-20	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-5	-10	-15	-20	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-5	-10	-15	-20	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

WEAPONS

Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes <input type="text"/>						

EQUIPMENT CARRIED

OTHER POSSESSIONS

Item	Location	Wt	Item	Location	Wt
Current Load		Total Weight Carried			

MOVEMENT & CARRYING CAPACITY

EXPERIENCE

LIFTING

LIFT OVER HEAD = MAX LOAD

LIFT OFF GROUND = 2 x MAX LOAD

PUSH OR DRAG = 5 x MAX LOAD

MOVEMENT

WALK = BASE SPEED

HUSTLE = 2 x BASE SPEED

RUN = 4 x BASE SPEED

Load	Capacity	Max Dex	Enc Pen	Move	Run
Light		Normal	Normal	Normal	Normal
Medium		+3	-3	x ³ / ₄	x4
Heavy		+1	-6	x ¹ / ₂	x3

Total Experience

XP's Needed For Next Level

FEATS & SPECIAL ABILITIES

LANGUAGES



FX ABILITIES

SPELLS

Spell Save DC	Level	Spells Per Day	Bonus Spells	# Spells Known
<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"/>

Spell Save DC Mod = 10+

MODIFIERS
ABILITY MISC

PSIONIC POWER POINTS

FX ITEMS

HENCHMEN OR ANIMAL COMPANIONS

Name	Type/Class	HD/Lvl	hp	Init	Spd	AC	Atk	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha

Notes

Name	Type/Class	HD/Lvl	hp	Init	Spd	AC	Atk	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha

Notes

Name	Type/Class	HD/Lvl	hp	Init	Spd	AC	Atk	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha

Notes

Name	Type/Class	HD/Lvl	hp	Init	Spd	AC	Atk	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha

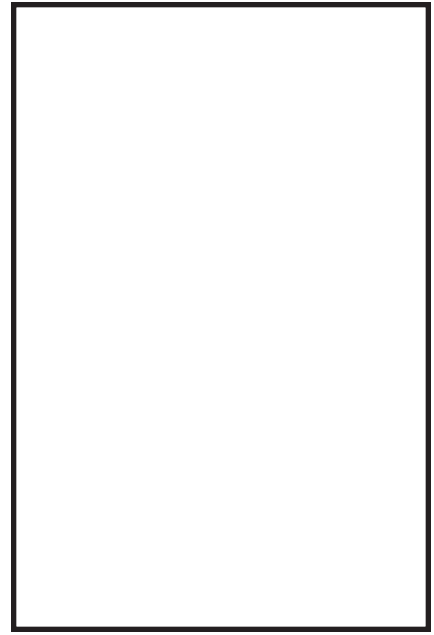
Notes

CHARACTER DESCRIPTION

Character Name _____

Character Sketch

Description _____



Personality _____

Quote(s) _____

Contacts/Friends _____

Enemies _____

BACKGROUND & NOTES

Lined area for background and notes.