

CHARACTER NAME _____

DESCRIPTION _____

CLASS/LEVEL _____

RACE _____

THEME _____

SIZE _____

SPEED _____

GENDER _____

HOME WORLD _____

ALIGNMENT DEITY _____

PLAYER _____

ABILITY SCORES

	SCORE	MODIFIER	UPGRADED SCORE	UPGRADED MODIFIER
STR STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WIS WISDOM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SKILLS

SKILL RANKS PER LEVEL

	TOTAL	RANKS	CLASS BONUS	ABILITY MOD	MISC MOD
<input type="checkbox"/> ACROBATICS* (DEX)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ATHLETICS* (STR)	<input type="text"/>	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> COMPUTERS (INT)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> CULTURE (INT)	<input type="text"/>	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> DISGUISE (CHA)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ENGINEERING (INT)	<input type="text"/>	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> LIFE SCIENCE (INT)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> MEDICINE (INT)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> MYSTICISM (WIS)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PERCEPTION (WIS)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PHYSICAL SCIENCE (INT)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PILOTING (DEX)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PROFESSION (CHA, INT, OR WIS)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PROFESSION (CHA, INT, OR WIS)	<input type="text"/>	<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="text"/>
<input type="checkbox"/> SLEIGHT OF HAND* (DEX)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> STEALTH* (DEX)	<input type="text"/>	<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="text"/>

†Trained Only Class Skill *Armor check penalty applies

SKILL NOTES

INITIATIVE

TOTAL = + +

HEALTH AND RESOLVE

	STAMINA POINTS	HIT POINTS	RESOLVE POINTS
TOTAL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CURRENT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMOR CLASS

EAC ENERGY ARMOR CLASS	TOTAL	= 10 +	ARMOR BONUS	+ DEX MOD	+ MISC MOD
KAC KINETIC ARMOR CLASS	TOTAL	= 10 +	ARMOR BONUS	+ DEX MOD	+ MISC MOD
AC VS. COMBAT MANEUVERS	TOTAL	= 8 +	KAC		
DR	RESISTANCES				

SAVING THROWS

FORTITUDE (CONSTITUTION)	TOTAL	=	BASE SAVE	+ ABILITY MOD	+ MISC MOD
REFLEX (DEXTERITY)	TOTAL	=	BASE SAVE	+ ABILITY MOD	+ MISC MOD
WILL (WISDOM)	TOTAL	=	BASE SAVE	+ ABILITY MOD	+ MISC MOD

ATTACK BONUSSES

	TOTAL	BAB	STR MOD	MISC MOD
MELEE ATTACK	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>
RANGED ATTACK	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>
THROWN ATTACK	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>

WEAPONS

WEAPON	LEVEL	ATTACK BONUS	DAMAGE
CRITICAL RANGE TYPE	AMMO/USAGE		SPECIAL
WEAPON	LEVEL	ATTACK BONUS	DAMAGE
CRITICAL RANGE TYPE	AMMO/USAGE		SPECIAL
WEAPON	LEVEL	ATTACK BONUS	DAMAGE
CRITICAL RANGE TYPE	AMMO/USAGE		SPECIAL
WEAPON	LEVEL	ATTACK BONUS	DAMAGE
CRITICAL RANGE TYPE	AMMO/USAGE		SPECIAL

