character sheet

Name

Description

Alignment

Max Hit Points
1d6 + STR Bonus

HP

Basic Movement Rate

Class

LVL

Class Traits

Race

Racial Traits

Max Magic Points
= Max Hit Points

MP

Experience / Encounters

XP

Stats

Bonus= (STAT-10)/2, rnd. down.

	Base Value	Other Bonuses
STR		Bonus
DEX		Bonus
MIND		Bonus
CHAR		Bonus

Skills

Rank = LVL+ Race/Class bonus

	Base Value	+	Other Bonuses
Physical		+	
Subterfuge		+	
Knowledge		+	
Communication		+	
Survival		+	

Saves

1d20+LVL+ R/C mod.+ ...

Fortitude	...+ STR mod.
Reflex	...+ DEX mod.
Willpower	...+ CHAR (MIND) mod.
Perception	...+ MIND mod.

$10 +$ [DEX bonus] $+$ [Armour Bonus] $+$ [Other Bonuses] $=$ **Armour Class**

Melee AB
LVL+STR Bonus

Missile AB
LVL + DEX bonus

Magic AB
LVL + MIND bonus

Magic DB
LVL + MIND bonus

Spells

LVL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
#										

Spell   LVL

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Feats

Feat   LVL

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Other Skills

Proficiencies

Equipment

Money	CP	SP	GP	PP

Weapons	Damage	Reach
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....

Armour	Armour Bonus	Penality
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....

Other Equipment	Q.ty		Q.ty
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....