

Rise

Attributes and Skills

Strength

Dexterity

Constitution

Intelligence

Perception

Willpower

Other Skills

Character name

Player name

Concept

Level

Core Statistics

Defenses

Damage Resist

Wound Resist

Attacks

Abilities

Basic Info

Species

Class

Armor proficiencies

Weapon groups

Languages known

Alignment

Deity

Experience points

Archetypes

Lvl Feats

1

3

6

9

Inventory

Equipment

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Abilities

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Name

Effects

Personality and Background

Goals and Flaws

Skills

	Points	Mod	Str	Misc
Climb	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Jump	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Swim	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Points	Mod	Dex	Misc
Acrobatics	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Escape Artist	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ride	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sleight of Hand	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Stealth	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Points	Mod	Int	Misc
Craft _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Deduction	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Devices	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Disguise	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Heal	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Knowledge _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Knowledge _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Linguistics	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Points	Mod	Per	Misc
Awareness	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Creature Handling	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sense Motive	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Spellcraft	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Survival	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Points	Mod	Other	Misc
Bluff	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>
Intimidate	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>
Perform _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>
Persuasion	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>

Core Statistics

Carrying Capacity	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Light	Max	Over	Push	
Damage Resist	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Base						
Encumbrance	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
	Total		Armor		(Str)				
Insight Points	<input type="text"/>	=	<input type="text" value="2"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Base		(Int)				
Magical Power	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Lvl/Wil						
Maneuvers	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Class		Insight				
Mundane Power	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Lvl/Str						
Skill Points	<input type="text"/>	=	<input type="text" value="8"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Base		2 * (Int)				
Spells	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Class		Insight				
Wound Resist	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Base						

Defenses

Armor	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Lvl		(Dex)		Body		Shield		
Fortitude	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Lvl		(Con)		Class				
Reflex	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Lvl		(Dex)		Class				
Mental	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	Total		Lvl		(Wil)		Class				

Attributes

<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
Str		(Start)		Lvl mod		
<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
Dex		(Start)		Lvl mod		
<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
Con		(Start)		Lvl mod		
<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
Int		(Start)		Lvl mod		
<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
Per		(Start)		Lvl mod		
<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
Wil		(Start)		Lvl mod		

Standard Damage

Power	Damage
0-1	1d8
2-3	1d10
4-5	2d6
6-7	2d8
8-9	2d10
10-11	4d6
12-13	4d8
14-15	4d10
16-17	5d10
18-19	6d10
20-21	7d10
22-23	8d10
24-25	9d10