



CHARACTER NAME

PLAYER

CONCEPT

CLASS AND LEVEL

RACE

ALIGNMENT

DEITY

ATTRIBUTES AND SKILLS

	NORMAL	SPECIAL
STR STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Athletics	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Climb	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Swim	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Acrobatics	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Escape Artist	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ride	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sleight of Hand	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Stealth	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Craft	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Devices	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Disguise	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Knowledge	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Knowledge	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Linguistics	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WIS WISDOM	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Heal	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Perception	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Profession	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sense Motive	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Spellcraft	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Survival	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bluff	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Creature Handling	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intimidate	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Perform	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Persuasion	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SIZE

APPEARANCE

CORE STATISTICS

HP HIT POINTS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	MAX	BLOODIED	TEMP	CURRENT
INITIATIVE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	NORMAL		SPECIAL	
SPEED	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	NORMAL		SPECIAL	
SENSES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		SKILLS		SPECIAL

DEFENSES

	NORMAL	SPECIAL
AC ARMOR CLASS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Touch	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Flat-Footed	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MC MANEUVERS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FORT FORTITUDE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
REF REFLEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WILL WILL	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SPECIAL DEFENSES

ATTACKS

ATTACK		ATTACK BONUS / SAVE DC			DAMAGE / EFFECT
RANGE	CRIT	SPECIAL			

ATTACK		ATTACK BONUS / SAVE DC			DAMAGE / EFFECT
RANGE	CRIT	SPECIAL			

ATTACK		ATTACK BONUS / SAVE DC			DAMAGE / EFFECT
RANGE	CRIT	SPECIAL			

ATTACK		ATTACK BONUS / SAVE DC			DAMAGE / EFFECT
RANGE	CRIT	SPECIAL			

CALCULATIONS

ATTRIBUTES

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"/>

AC
ARMOR CLASS
TOUCH
TOUCH
FLAT
FLAT-FOOTED
MC
MANEUVERS
FORT
FORTITUDE
REF
REFLEX
WILL
WILL

DEFENSES

<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>

SKILLS

ATTR	SKILL NAME	TOTAL	ATTR	COMP	MAGIC	MISC	RANKS	CLASS SKILL	TRAIN LEVEL
STR*	Athletics	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
STR*	Climb	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
STR*	Swim	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
DEX*	Acrobatics	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
DEX*	Escape Artist	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
DEX*	Ride	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
DEX*	Sleight of Hand	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
DEX*	Stealth	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
INT	Craft	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
INT	Craft	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
INT	Devices	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
INT	Disguise	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
INT	Knowledge	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
INT	Knowledge	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
INT	Knowledge	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
INT	Knowledge	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
INT	Knowledge	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
INT	Knowledge	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
INT	Linguistics	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
WIS	Heal	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
WIS	Profession	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
WIS	Sense Motive	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
WIS	Spellcraft	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
WIS	Survival	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
CHA	Bluff	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
CHA	Creature Handling	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
CHA	Intimidate	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
CHA	Perform	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
CHA	Perform	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
CHA	Persuasion	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M
		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	T M

☐ This skill can be used by any character.

☐ This skill cannot be used without training.

* Armor check penalty, if any, applies.

CORE STATISTICS

HP HIT POINTS	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
INIT INITIATIVE	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>

ATTACKS

BAB BASE ATTACK BONUS	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
POWER ATTACK BONUS	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
FINESSE ATTACK BONUS	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
MANEUVER ATTACK BONUS	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
DAMAGE WEAPON	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
DC SPECIAL ATTACK	<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>

Calculating Skill Ranks

Training Level	Cross-Class Skill Ranks	Class Skill Ranks
Trained (T)	½ character level + 1	½ character level + 2
Mastered (M)	½ character level + 3	Class levels + ½ other levels + 3

