



CHARACTER NAME

PLAYER

CONCEPT

CLASS AND LEVEL

RACE

ALIGNMENT

DEITY

ATTRIBUTES AND SKILLS

SIZE

APPEARANCE

CORE STATISTICS

INITIATIVE

NORMAL

CONDITIONAL

SPEED

NORMAL

SPECIAL

SENSES

SPECIAL

HIT POINTS

Maximum

Bloodied

Temporary

Nonlethal

DEFENSES

SPECIAL

NORMAL

CONDITIONAL

Fortitude

Reflex

Will

PHYSICAL

Touch

Flat-Footed

Maneuvers

ABILITIES

CONDITIONAL EFFECTS

NAME

EFFECT

NAME

EFFECT

NAME

EFFECT

NAME

EFFECT

ATTACKS

ATTACK

ATTACK BONUS

DAMAGE / EFFECT

RANGE

CRIT

SPECIAL

ATTACK

ATTACK BONUS

DAMAGE / EFFECT

RANGE

CRIT

SPECIAL

ATTACK

ATTACK BONUS

DAMAGE / EFFECT

RANGE

CRIT

SPECIAL

STR

STRENGTH

Athletics

Climb

Swim

DEX

DEXTERITY

Acrobatics

Escape Artist

Ride

Sleight of Hand

Stealth

CON

CONSTITUTION

INT

INTELLIGENCE

Craft

Devices

Disguise

Knowledge

Knowledge

Linguistics

WIS

WISDOM

Heal

Perception

Profession

Sense Motive

Spellcraft

Survival

CHA

CHARISMA

Bluff

Creature Handling

Intimidate

Perform

Persuasion

CALCULATIONS

ATTRIBUTES

STR STRENGTH	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	BASE BONUS MISC
DEX DEXTERITY	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	BASE BONUS MISC
CON CONSTITUTION	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	BASE BONUS MISC
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	BASE BONUS MISC
WIS WISDOM	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	BASE BONUS MISC
CHA CHARISMA	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	BASE BONUS MISC

PHYSICAL

TOUCH

FLAT-FOOTED

MANEUVER

FORT

REF

WILL

WILL

WILL

WILL

DEFENSES

PHYSICAL	<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	10 ½ BAB DEX ARMOR SHIELD SIZE MISC
TOUCH	<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	10 ½ BAB DEX ARMOR SHIELD SIZE MISC
FLAT-FOOTED	<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	10 ½ BAB DEX ARMOR SHIELD SIZE MISC
MANEUVER	<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	10 ½ BAB DEX ARMOR SHIELD SIZE MISC
FORT	<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	10 ½ BAB DEX ARMOR SHIELD SIZE MISC
REF	<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	10 ½ BAB DEX ARMOR SHIELD SIZE MISC
WILL	<input type="text"/> = 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	10 ½ BAB DEX ARMOR SHIELD SIZE MISC

SKILLS

ATTR	SKILL NAME	TOTAL	ATTR	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"/>	T M
STR*	Climb	<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"/>	T M
DEX*	Acrobatics	<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"/>	T M
DEX*	Ride	<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"/>	T M
DEX*	Stealth	<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"/>	T M
INT	Craft	<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"/>	T M
INT	Disguise	<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"/>	T M
INT	Knowledge	<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"/>	T M
INT	Knowledge	<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"/>	T M
INT	Knowledge	<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"/>	T M
WIS	Heal	<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"/>	T M
WIS	Sense Motive	<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"/>	T M
WIS	Survival	<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"/>	T M
CHA	Creature Handling	<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"/>	T M
CHA	Perform	<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"/>	T M
CHA	Persuasion	<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"/>	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"/>
TOTAL	CON CLASS CLASS MISC
INIT INITIATIVE	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	DEX ½ WIS MAGIC MISC

ATTACKS

BAB BASE ATTACK BONUS	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	GOOD AVERAGE POOR
POWER ATTACK BONUS	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	BAB STR MAGIC MISC
FINESSE ATTACK BONUS	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	BAB DEX MAGIC MISC
MANEUVER ATTACK BONUS	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	BAB STR MAGIC MISC
SPECIAL ATTACK BONUS	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	LEVEL ATTR MAGIC MISC
DAMAGE WEAPON	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
TOTAL	DIE ½ STR MAGIC MISC

Calculating Skill Ranks

Training Level	Cross-Class Skill Ranks	Class Skill Ranks
Trained (T)	½ character level + 1	½ character level + 2
Mastered (M)	¾ character level + 3	Class levels + ¾ other levels + 3

[illegible]