

CHARACTER NAME _____

ANCESTRY _____ SIZE _____ BACKGROUND _____

CLASS _____ LEVEL EXPERIENCE POINTS (XP)

ALIGNMENT _____ DEITY _____ AGE _____ GENDER _____

LANGUAGES _____

ABILITY SCORES

<p>STRENGTH MODIFIER _____ SCORE <input type="text"/></p> <p>DEXTERITY MODIFIER _____ SCORE <input type="text"/></p> <p>CONSTITUTION MODIFIER _____ SCORE <input type="text"/></p>	<p>INTELLIGENCE MODIFIER _____ SCORE <input type="text"/></p> <p>WISDOM MODIFIER _____ SCORE <input type="text"/></p> <p>CHARISMA MODIFIER _____ SCORE <input type="text"/></p>
---	--

SPEED (FEET) CLASS DC LEVEL KEY HERO POINTS

$\geq 10+$ +

MAX **HIT POINTS** CURRENT TEMPORARY

SENSES

PERCEPTION WIS PROF ITEM

SAVING THROWS

FORTITUDE CON PROF ITEM

REFLEX DEX PROF ITEM

WILL WIS PROF ITEM

ARMOR CLASS

AC $\geq 10+$ DEX PROF ITEM

TAC $\geq 10+$ DEX PROF ITEM

UNTRAINED = LEVEL -2 TRAINED = LEVEL EXPERT = LEVEL +1
 MASTER = LEVEL +2 LEGENDARY = LEVEL +3

WEAPON PROFICIENCIES

SIMPLE MARTIAL LIGHT MEDIUM HEAVY SHIELDS

MELEE STRIKES

	=	ABILITY <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>		DAMAGE <input type="text"/>	BONUS <input type="text"/>	TRAITS <input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RANGED STRIKES

	=	ABILITY <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>		DAMAGE <input type="text"/>	BONUS <input type="text"/>	RANGE <input type="text"/>	TRAITS <input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SKILLS

ACROBATICS	=	DEX <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>	ARMOR <input type="text"/>		MEDICINE	=	WIS <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ARCANA	=	INT <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>			NATURE	=	WIS <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ATHLETICS	=	STR <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>	ARMOR <input type="text"/>		OCCULTISM	=	INT <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CRAFTING	=	INT <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>			PERFORMANCE	=	CHA <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DECEPTION	=	CHA <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>			RELIGION	=	WIS <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DIPLOMACY	=	CHA <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>			SOCIETY	=	INT <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INTIMIDATION	=	CHA <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>			STEALTH	=	DEX <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>	ARMOR <input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
LORE	=	INT <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>			SURVIVAL	=	WIS <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
LORE	=	INT <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>			THIEVERY	=	DEX <input type="text"/>	PROF <input type="text"/>	ITEM <input type="text"/>	ARMOR <input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ACTIONS AND ACTIVITIES

_____ TRAITS _____

_____ TRAITS _____

_____ TRAITS _____

REACTIONS AND FREE ACTIONS

_____ TRAITS _____

TRIGGER _____

_____ TRAITS _____

TRIGGER _____

ANCESTRY FEATS

SKILL FEATS

COINS

PP	GP	SP	CP
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

EQUIPMENT

BULK

CLASS FEATS AND FEATURES

GENERAL FEATS

BONUS FEATS

1st

5th

9th

13th

17th

1st

1st

1st

1st

2nd

3rd

4th

5th

6th

7th

8th

9th

10th

11th

12th

13th

14th

15th

16th

17th

18th

19th

20th

Background

2nd

4th

6th

8th

10th

12th

14th

16th

18th

20th

3rd

7th

11th

15th

19th

BULK $\left(\text{ENC} \right) = \left(\text{STR} \right) + 5$ $\left(\text{MAX} \right) = \left(\text{STR} \right) + 10$ TOTAL

RESONANCE $\left(\text{MAX} \right) = \left(\text{CHA} \right) + \left(\text{LEVEL} \right)$ INV SPENT

