

<b>CLASS</b>	LEVEL	<b>STRENGTH</b> ABILITY MODIFIER	<b>DEXTERITY</b> ABILITY MODIFIER	<b>CONSTITUTION</b> ABILITY MODIFIER	<b>INTELLIGENCE</b> ABILITY MODIFIER	<b>WISDOM</b> ABILITY MODIFIER	<b>CHARISMA</b> ABILITY MODIFIER
<b>CLASS</b>	LEVEL						
<b>CLASS</b>	LEVEL						
<b>CLASS</b>	LEVEL	<b>TEMP. STR</b> ABILITY MODIFIER	<b>TEMP. DEX</b> ABILITY MODIFIER	<b>TEMP. CON</b> ABILITY MODIFIER	<b>TEMP. INT</b> ABILITY MODIFIER	<b>TEMP. WIS</b> ABILITY MODIFIER	<b>TEMP. CHA</b> ABILITY MODIFIER
<b>RACE</b>							

<b>GENDER</b>	<b>SAVING THROWS:</b>	<b>TOTAL</b>	BASE SAVE	ABILITY MODIFIER	MAGIC MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMPORARY MODIFIER	CONDITIONAL MODIFIERS
<b>AGE</b>	<b>FORTITUDE</b> CONSTITUTION	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	
<b>HEIGHT</b>	<b>REFLEX</b> DEXTERITY	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	
<b>WEIGHT</b>	<b>WILL</b> WISDOM	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	

<b>HANDEDNESS</b>	<b>ATTACK BONUSES:</b>	<b>TOTAL</b>	BASE ATTACK BONUS	STR / DEX MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMPORARY MODIFIER	<b>INITIATIVE:</b>	<b>TOTAL</b>	DEXTERITY BONUS	MISC. MODIFIER
<b>ALIGNMENT</b>	<b>MELEE</b>	<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"/>
<b>PATRON DEITY</b>	<b>RANGED</b>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<b>BASE ATTACK BONUS:</b>			

<b>HP</b>	<input type="text"/>	HIT DIE TYPE <input type="text"/>	<b>ARMOUR CLASS</b>	= <b>10</b>	+ <input type="text"/>	<b>ARMOUR CHECK PENALTY</b>	<input type="text"/>						
HIT POINTS	<input type="text"/>	DAMAGE REDUCTION <input type="text"/>			ARMOUR BONUS	SHIELD BONUS	DEXTERITY MODIFIER	SIZE MODIFIER	NATURAL ARMOUR	MISC. MODIFIER			

LEVEL	WEAPON	ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL	RANGE	WEIGHT	SIZE
LEVEL 1							
LEVEL 2							
LEVEL 3							
LEVEL 4							
LEVEL 5							
LEVEL 6							
LEVEL 7							
LEVEL 8							
LEVEL 9							
LEVEL 10							
LEVEL 11							
LEVEL 12							
LEVEL 13							
LEVEL 14							
LEVEL 15							
LEVEL 16							
LEVEL 17							
LEVEL 18							
LEVEL 19							
LEVEL 20							

SKILL	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	SKILL RANKS	MISC. MODIFIER	SKILL	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	SKILL RANKS	MISC. MODIFIER	ARMOUR TYPE	SHIELD TYPE	
<input type="radio"/> Appraise	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Perform	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<b>ARMOUR TYPE</b> ARMOUR BONUS <input type="text"/> MAXIMUM DEX BONUS <input type="text"/> ARMOUR CHECK PENALTY <input type="text"/> ARCANE SPELL FAILURE <input type="text"/> SPEED <input type="text"/> WEIGHT <input type="text"/> <b>SHIELD TYPE</b> ARMOUR BONUS <input type="text"/> ARMOUR CHECK PENALTY <input type="text"/> ARCANE SPELL FAILURE <input type="text"/> WEIGHT <input type="text"/> Armour/Shield Notes Next Level At: _____ <b>XP</b> EXPERIENCE _____		
<input type="radio"/> Balance	DEX	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Perform	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Bluff	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Perform	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Climb	STR*	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Craft	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Concentration	CON	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Craft	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Diplomacy	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Craft	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Disguise	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Craft	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Escape Artist	DEX	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Craft	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Forgery	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Prof.	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Gather Info	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Prof.	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Heal	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Prof.	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Hide	DEX*	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Know.	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Intimidate	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Know.	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Jump	STR*	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Know.	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Listen	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Know.	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Move Silently	DEX*	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/> Know.	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Ride	DEX	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/>		<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Scry	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/>		<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Search	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/>		<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Sense Motive	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/>		<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Spot	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/>		<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Swim	STR**	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/>		<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Use Rope	DEX	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/>		<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			
<input type="radio"/> Wilderness Lore	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="radio"/>		<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>			

**KEY:** \* Armour Check Penalty Applies  
 \*\* -1 per 5lb of gear  
 ● Class Skill: 1 skill point per Skill Rank  
 ○ Cross-Class Skill: 2 skill points per Skill Rank  
 All the above skills, plus Perform and Craft can be used untrained