

Character _____ Player _____
 Class _____ Level _____
 Genotype _____
 Allegiance/Cryptic Alliance _____
 Hometown/Tech Level _____
 Background _____



PORTRAIT

Sex _____
 Age _____
 Size _____
 Height _____
 Mass _____
 Hair/Fur _____
 Eyes _____

ABILITIES				HIT POINTS	
	ABILITY MODIFIER	TEMP SCORE	TEMP MODIFIER	MAXIMUM	CURRENT
STR STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
DEX DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
WIS WISDOM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
CHA CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		

REPUTATION ACTION POINTS WEALTH BONUS

DEFENSE								
	CLASS	EQUIPMENT	DEX	SIZE	MISC	MISC	MAX DEX	PENALTY
<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"/>
ARMOR WORN								

SAVING THROWS				INITIATIVE		
TOTAL	CLASS BASE			ABILITY	MODIFIERS	
	A	B	C		MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ATTACK ROLLS										
TOTAL	MULTIPLE ATTACKS			CLASS BASE			MODIFIERS			
	2ND	3RD	4TH	A	B	C	ABILITY	SIZE	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	STR	<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"/>	DEX	<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"/>	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

WEAPONS						
Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Notes <input type="text"/>						

SKILLS

	CLASS	TOTAL	MODIFIERS		KEY ABILITY
			RANKS	MISC	
Balance		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Bluff		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Climb		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str
Computer Use		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Concentration		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Con
Craft (_____)		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Craft (_____)		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Craft (_____)		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Decipher Script ☞		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Demolitions ☞		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Diplomacy		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Disable Device ☞		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Disguise		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Drive		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Escape Artist		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex*
Forgery		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Gamble		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Gather Information		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Handle Animal ☞		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Hide		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex*
Intimidate		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Investigate ☞		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Jump		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str*
Knowledge (_____)		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Knowledge (_____)		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Knowledge (_____)		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Listen		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Move Silently		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex*
Navigate		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Perform (_____)		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Perform (_____)		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Perform (_____)		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Pilot ☞		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Profession (_____)		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Repair ☞		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Research		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Ride		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Search		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Sense Motive		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Sleight of Hand ☞		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Spot		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Survival		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Swim		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str*
Treat Injury		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Tumble ☞		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex*

☞ CANNOT BE USED UNTRAINED — * ARMOR CHECK PENALTY APPLIES

