

Character Name \_\_\_\_\_ Player \_\_\_\_\_

Class \_\_\_\_\_ Race \_\_\_\_\_ Alignment \_\_\_\_\_ Level \_\_\_\_\_ Deity \_\_\_\_\_

Size \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_ Gender \_\_\_\_\_ Height \_\_\_\_\_ Weight \_\_\_\_\_ Eyes \_\_\_\_\_ Hair \_\_\_\_\_ Skin \_\_\_\_\_

# DUNGEONS & DRAGONS

## CHARACTER RECORD SHEETS

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TEMPORARY SCORE	TEMPORARY MODIFIER	TOTAL	WOUNDS/CURRENT HP	SUBDUAL DAMAGE	DAMAGE REDUCTION	HIT DIE TYPE	SPEED
<b>STR</b> strength	<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>DEX</b> dexterity	<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>CON</b> constitution	<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>INT</b> intelligence	<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>WIS</b> wisdom	<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>CHA</b> charisma	<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>HP</b> hit points	<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"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>AC</b> armor class	<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"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	TOTAL		ARMOR BONUS	SHIELD BONUS	DEX MODIFIER	SIZE MODIFIER	NATURAL ARMOR	MISC MODIFIER			MISS CHANCE	ARCANE SPELL FAILURE	ARMOR CHECK PENALTY	SPELL RESISTANCE

  

<b>INITIATIVE</b> modifier	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	TOTAL	DEX MODIFIER	MISC MODIFIER
<b>BASE ATTACK</b> bonus	<input type="text"/>						

SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MODIFIER	MAGIC MODIFIER	MISC MODIFIER	TEMPORARY MODIFIER	conditional modifiers
<b>FORTITUDE</b> (constitution)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>REFLEX</b> (dexterity)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>WILL</b> (wisdom)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>

<b>MELEE</b> attack bonus	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	TOTAL
<b>RANGED</b> attack bonus	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	TOTAL
			BASE ATTACK BONUS	STR MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC MODIFIER	TEMPORARY MODIFIER		

WEAPON		TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	SPECIAL PROPERTIES
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

WEAPON		TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	SPECIAL PROPERTIES
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

WEAPON		TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	SPECIAL PROPERTIES
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMOR/PROTECTIVE ITEM		TYPE	ARMOR BONUS	MAX DEX BONUS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHECK PENALTY	SPELL FAILURE	SPEED	WEIGHT	SPECIAL PROPERTIES
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SHIELD/PROTECTIVE ITEM		ARMOR BONUS	WEIGHT	CHECK PENALTY	SPELL FAILURE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SPECIAL PROPERTIES					
<input type="text"/>					

AMMUNITION

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CROSS-CLASS	SKILLS					MAX RANKS	/
	SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	RANKS		
<input type="checkbox"/>	Alchemy	int					
<input type="checkbox"/>	Animal empathy	cha					
<input type="checkbox"/>	Appraise	int					
<input type="checkbox"/>	Balance	dex*					
<input type="checkbox"/>	Bluff	cha					
<input type="checkbox"/>	Climb	str*					
<input type="checkbox"/>	Concentration	con					
<input type="checkbox"/>	Craft (_____)	int					
<input type="checkbox"/>	Decipher Script	int					
<input type="checkbox"/>	Diplomacy	cha					
<input type="checkbox"/>	Disable Device	int					
<input type="checkbox"/>	Disguise	cha					
<input type="checkbox"/>	Escape Artist	dex*					
<input type="checkbox"/>	Forgery	int					
<input type="checkbox"/>	Gather Information	cha					
<input type="checkbox"/>	Handle Animal	cha					
<input type="checkbox"/>	Heal	wis					
<input type="checkbox"/>	Hide	dex*					
<input type="checkbox"/>	Innuendo	wis					
<input type="checkbox"/>	Intimidate	cha					
<input type="checkbox"/>	Intuit Direction	wis					
<input type="checkbox"/>	Jump	str*					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (arcana)	int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (architecture & engineering)	int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (geography)	int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (history)	int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (local)	int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (nature)	int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (nobility & royal ty)	int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (the planes)	int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (religion)	int					
<input type="checkbox"/>	Listen	wis					
<input type="checkbox"/>	Move Silently	dex*					
<input type="checkbox"/>	Open Lock	dex					
<input type="checkbox"/>	Perform (_____)						
<input type="checkbox"/>	Pick Pocket	cha					
<input type="checkbox"/>	Profession (_____)	wis					
<input type="checkbox"/>	Read Lips	int					
<input type="checkbox"/>	Ride (_____)	dex					
<input type="checkbox"/>	Scry	int					
<input type="checkbox"/>	Search	int					
<input type="checkbox"/>	Sense Motive	wis					
<input type="checkbox"/>	Spellcraft	int					
<input type="checkbox"/>	Spot	wis					
<input type="checkbox"/>	Swim	str*					
<input type="checkbox"/>	Tumble	dex*					
<input type="checkbox"/>	Use Magic Device	cha					
<input type="checkbox"/>	Use Rope	dex					
<input type="checkbox"/>	Wilderness Lore	wis					
<input type="checkbox"/>							

