



Name	<input type="text"/>
Background	<input type="text"/>
Role	<input type="text"/>
Level	<input type="text"/>

Age	<input type="text"/>	Height	<input type="text"/>	Weight	<input type="text"/>	Build	<input type="text"/>	Gender	<input type="text"/>
-----	----------------------	--------	----------------------	--------	----------------------	-------	----------------------	--------	----------------------

Appearance	Portrait	Personality
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		Virtue <input type="text"/>
		Vice <input type="text"/>

Abilities	Combat					Damage & Fatigue								
STR Strength	<input type="text"/>	Initiative	<input type="text"/>	=	DEX	+	FEAT	+	MISC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
DEX Dexterity	<input type="text"/>	Dodge	<input type="text"/>	=	DEX	+	FEAT	+	MISC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CON Constitution	<input type="text"/>	Parry	<input type="text"/>	=	STR	+	FEAT	+	MISC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
INT Intelligence	<input type="text"/>	Melee Attack	<input type="text"/>	=	BASE	+	DEX	+	MISC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
WIS Wisdom	<input type="text"/>	Ranged Attack	<input type="text"/>	=	BASE	+	DEX	+	MISC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CHA Charisma	<input type="text"/>	Defence Bonus	<input type="text"/>	=	10	+	BASE	+	DODGE/PARRY	+	SIZE	+	MISC	
										0	5+	10+	15+	
										Bruised	Dazed	Staggered	Unconscious	
										<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
										Hurt	Wounded	Disabled	Dying	Dead
										<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
										Winded	Fatigued	Exhausted		
										<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		

Saving Throws							Other Statistics				
Toughness	<input type="text"/>	=	CON	+	FEAT	+	MISC	<input type="text"/>	Size	<input type="text"/>	Professional Skill
Fortitude	<input type="text"/>	=	BASE	+	CON	+	FEAT	+	MISC	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Reflex	<input type="text"/>	=	BASE	+	DEX	+	FEAT	+	MISC	<input type="text"/>	Reputation
Will	<input type="text"/>	=	BASE	+	WIS	+	FEAT	+	MISC	<input type="text"/>	<input type="text"/>
							Speed	<input type="text"/>			
							Power	<input type="text"/>			
							Wealth	<input type="text"/>			

Conviction	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Level 1	Level 3	Level 5	Level 7	Level 9	Level 11	Level 13	Level 15	Level 17	Level 19
	<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"/>

Weapon	Attack Bonus	Damage Bonus	Damage Type	Critical	Range	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"/>	<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"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

