

CHARACTER NAME

LEVEL

RACE

GENDER

ALIGNMENT

CLASS

PARAGON

DESTINY

	SCORE	MOD	Mod + 1/2 level
STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

AC	<input type="text"/>
FORT	<input type="text"/>
REF	<input type="text"/>
WILL	<input type="text"/>

1/2 LEVEL	ABILITY MOD	ARMOR BONUS	MISC MOD	MISC MOD	SHIELD BONUS
10 +	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1/2 LEVEL	ABILITY MOD	CLASS BONUS	MISC MOD	MISC MOD	
10 +	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
10 +	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SHIELD BONUS
10 +	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RESISTANCES	<input type="text"/>
SAVING THROW BONUSES	<input type="text"/>
DEFENSE & HEALING NOTES	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

# DUNGEONS & DRAGONS

HP	<input type="text"/>
----	----------------------

1/2 HP

BLOODED

CURRENT HP

TEMPORARY HP

DEATH SAVES

HEALING SURGE

1/4 HP

MISC MOD

MISC MOD

SURGES/DAY

CLASS BASE

CON MOD

BONUS

☐ SECOND WIND

SURGES USED



COMBAT

INITIATIVE

1/2 LEVEL

DEX MOD

MISC MOD

SPEED

BASE

ARMOR PENALTY

MISC MOD

MISC MOD



SKILLS

VISION

PASSIVE INSIGHT

PASSIVE PERCEPTION

BASIC ATTACK / POWER	<input type="checkbox"/> AT-WILL	<input type="checkbox"/> ENCOUNTER	<input type="checkbox"/> DAILY	ATTACK	DEFENSE	DAMAGE
<input type="checkbox"/> BASIC ATTACK	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	VS	<input type="text"/>
BASIC ATTACK / POWER	<input type="checkbox"/> AT-WILL	<input type="checkbox"/> ENCOUNTER	<input type="checkbox"/> DAILY	ATTACK	DEFENSE	DAMAGE
<input type="checkbox"/> BASIC ATTACK	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	VS	<input type="text"/>
BASIC ATTACK / POWER	<input type="checkbox"/> AT-WILL	<input type="checkbox"/> ENCOUNTER	<input type="checkbox"/> DAILY	ATTACK	DEFENSE	DAMAGE
<input type="checkbox"/> BASIC ATTACK	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	VS	<input type="text"/>
BASIC ATTACK / POWER	<input type="checkbox"/> AT-WILL	<input type="checkbox"/> ENCOUNTER	<input type="checkbox"/> DAILY	ATTACK	DEFENSE	DAMAGE
<input type="checkbox"/> BASIC ATTACK	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	VS	<input type="text"/>
BASIC ATTACK / POWER	<input type="checkbox"/> AT-WILL	<input type="checkbox"/> ENCOUNTER	<input type="checkbox"/> DAILY	ATTACK	DEFENSE	DAMAGE
<input type="checkbox"/> BASIC ATTACK	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	VS	<input type="text"/>

ACTION POINTS

MILESTONES

ADDITIONAL AP EFFECTS

COMBAT & POWER NOTES

WEAPONS & IMPLEMENTS

WEAPON / IMPLEMENT	RANGE	ATTACK MOD	1/2 LEVEL	PROF	ENH	MISC MOD	MISC MOD	DAMAGE	FEAT	ENH	MISC MOD	PROPERTIES / 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"/>
WEAPON / IMPLEMENT	RANGE	ATTACK MOD	1/2 LEVEL	PROF	ENH	MISC MOD	MISC MOD	DAMAGE	FEAT	ENH	MISC MOD	PROPERTIES / 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"/>
WEAPON / IMPLEMENT	RANGE	ATTACK MOD	1/2 LEVEL	PROF	ENH	MISC MOD	MISC MOD	DAMAGE	FEAT	ENH	MISC MOD	PROPERTIES / 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"/>

ACROBATICS (DEX)	<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"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
ATHLETICS (STR)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
BLUFF (CHA)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
DIPLOMACY (CHA)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
DUNGEONEERING (WIS)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
ENDURANCE (CON)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
HEAL (WIS)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
HISTORY (INT)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
INSIGHT (WIS)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
INTIMIDATE (CHA)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
NATURE (WIS)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
PERCEPTION (WIS)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
RELIGION (INT)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
STEALTH (DEX)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
STREETWISE (CHA)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		
THIEVERY (DEX)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>