

Player Name:

Character Name:

Level:

Class:

Multi Class:

Paragon Path:

Epic Destiny:

Race:

Size:

Age:

Gender :

Height:

Weight:

Alignment :

Deity:

Total XP:



Ability Scores			
Ability	Score	ABIL MOD	MOD + 1/2 LVL
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"/>
WIZ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Defenses								
Defense	Score	10+ 1/2 LVL	Armor / ABIL	Class	Feat	ENH	MISC	MISC
AC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FORT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
REF	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WILL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Skills					
Bonus	Skill Name	+1/2 Lvl	(+5)	Penalty	MISC
<input type="checkbox"/>	Acrobatics	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Arcana	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Athletics	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Bluff	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Diplomacy	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Dungeoneering	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Endurance	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Heal	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	History	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Insight	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Intimidate	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Nature	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Perception	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Religion	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Stealth	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Streetwise	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Thievery	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Basic Attack				
Attack	Defense	Weapon or Power	Damage	
<input type="checkbox"/> VS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> VS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> VS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> VS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Attack WorkSpace								
ATT Bonus	1/2 LVL	ABIL	Class	PROF	FEAT	ENH	MISC	
<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"/>

Damage WorkSpace						
Damage	ABIL	FEAT	ENH	MISC	MISC	
<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"/>

Languages Known
<div></div>

INITIATIVE				
Score	DEX	1/2 LVL	MISC	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Initiative				
MOVEMENT				
Score	Base	Armor	ITEM	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Speed				
SENSES				
Score	Base	Skill Bonus		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Passive Insight 10 +				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Passive Perception 10 +				

Race Features
<div></div>

Feats
<div></div>

HIT POINTS				
Max HP Bloodied Surge Value Surge/Day				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1/2HP		1/4HP		
Current hit points		Current surge uses		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Second Wind 1/Encounter				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Death Saving throws	
Failuers				
ACTION POINTS				
Action Points <input type="text"/>				

Class/ Path/ Destiny Features
<div></div>

Magic Items	
Weapon	<input type="text"/>
Weapon	<input type="text"/>
Weapon	<input type="text"/>
Weapon	<input type="text"/>
Armor	<input type="text"/>
Arms	<input type="text"/>
Feet	<input type="text"/>
Hands	<input type="text"/>
Head	<input type="text"/>
Neck	<input type="text"/>
Ring	<input type="text"/>
Ring	<input type="text"/>
Wiast	<input type="text"/>
Other	<input type="text"/>
Other	<input type="text"/>

Daily Item Powers Per Day									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Heroic	Milestone	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Paragon	Milestone	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Epic	Milestone	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Other Equipment
<div></div>

Coins and Other Wealth	
Copper piece	<input type="text"/>
Silver piece	<input type="text"/>
Gold piece	<input type="text"/>
Platinum piece	<input type="text"/>
Astral diamond	<input type="text"/>
<div></div>	

We're in luck! The dragon is sleeping! Don't make any noise!

<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>
<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>
<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>
<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div>Target<div></div></div> <div>Requirement<div></div></div> <div>Attack<div></div> VS <div></div></div> <div>Trigger<div></div></div> <div>Hit<div></div></div>