

CHARACTER NAME

PLAYER NAME

# d20 MODERN

GENDER

CLASSES / LEVEL

RANK

AGE

SIZE

HEIGHT

WEIGHT

SKIN COLOR

HAIR COLOR

EYE COLOR

CAMPAIGN

EXPERIENCE POINTS

ABILITIES	ABILITY SCORE	ABILITY MOD	TEMP SCORE	TEMP MOD
<b>STR</b> STRENGTH	<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"/>
<b>CON</b> CONSTITUTION	<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"/>
<b>WIS</b> WISDOM	<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"/>

<b>HP</b> HIT POINTS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>DEFENSE</b>	<input type="text"/>	= 10	+ <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>
<b>INITIATIVE</b> MODIFIER	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<b>BASE ATTACK</b> BONUS	<input type="text"/>		
<b>SPEED</b>	<input type="text"/>		



SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MOD	MISC MOD	TEMP MOD
<b>FORTITUDE</b> [CONSTITUTION]	<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"/>
<b>WILL</b> [WISDOM]	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>

<b>REPUTATION</b>	<input type="text"/>
<b>ACTION POINTS</b>	<input type="text"/>
<b>WEALTH BONUS</b>	<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"/>
<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"/>

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

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

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

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

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

ARMOR / PROTECTIVE ITEM	DAMAGE REDUCTION	MAX DEX BONUS	ARMOR PENALTY
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SPEED	SIZE	WEIGHT	TYPE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SPECIAL PROPERTIES			
<input type="text"/>			
PROFICIENT?			
Yes <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>			

ARMOR / PROTECTIVE ITEM	DAMAGE REDUCTION	MAX DEX BONUS	ARMOR PENALTY
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SPEED	SIZE	WEIGHT	TYPE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SPECIAL PROPERTIES			
<input type="text"/>			
PROFICIENT?			
Yes <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>			

<b>AMMO:</b> <input type="text"/>	<b>MAGS:</b> <input type="text"/>	<b>ROUNDS:</b> <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"/>

CROSS-CLASS	SKILLS		MAX RANK		
	SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MOD	ABILITY MOD	SKILL RANKS
<input type="checkbox"/>	Balance*	DEX	<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"/>	Climb*	STR	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Computer Use	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Concentration	CON	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Craft: _____	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Craft: _____	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Decipher Script #	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Demolitions #	INT	<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"/>	Disable Device #	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Disguise	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Drive	DEX	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Escape Artist*	DEX	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Forgery	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Gamble	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Gather Information	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Handle Animal #	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Hide*	DEX	<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"/>	Investigate #	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Jump*	STR	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Kast (TRS) #	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Know.: _____	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Know.: _____	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Know.: _____	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Know.: _____	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Know.: _____	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Listen	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Move Silently*	DEX	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Navigate	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Perform: _____	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Perform: _____	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Pilot #	DEX	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Profession	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Repair #	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Research	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Ride	DEX	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Ritual (TRS) #	CHA	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Search	INT	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Sense Motive	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Sleight of Hand #	DEX	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Spot	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Survival	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Swim*	STR	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Telekinesis (TRS) #	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Treat Injury	WIS	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Tumble* #	DEX	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>

\* ARMOR CHECK PENALTY applies, (TRS) = The Red Star New Skills, # Skill may be used trained only. Craft: tr/tr/tr/ut/ut/ut, Knowledge, Language: trained only, Perform: untrained  
 = Class skill (o);  = Cross-Class skill (x)

LANGUAGES		Spk Language	R/W Language
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Spk <input type="checkbox"/>	R/W <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Spk <input type="checkbox"/>	R/W <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Spk <input type="checkbox"/>	R/W <input type="checkbox"/>

WIZARDS OF THE COAST, GREEN RONIN and CHRISTIAN GOSSETT

Craft Skills: Chemical, Electronic, Mechanical, Pharmaceutical, Structural, Visual Art, Writing // Knowledge Skills: Arcane Lore, Art, Behavioral Sciences, Business, Civics, Current Events, Earth & Life Sciences, History, Physical Sciences, Popular Culture, Streetwise, Tactics, Technology, Theology & Philosophy // Perform Skills: Act, Dance, Keyboards, Percussion Instruments, Sing, Stand-Up, Stringed Instruments, Wind Instruments

