

CHARACTER NAME		PLAYER		ALIGNMENT	DEITY	POINTS
Bard9	36000	Gnome	Small / 5.0 ft.	3' 5"	45 lbs.	Low-Light, Normal
CLASS	EXPERIENCE	RACE	SIZE / FACE	HEIGHT	WEIGHT	VISION
9	45000	60		Gray	Gray, Unruly	0
LEVEL	NEXT LEVEL	AGE	GENDER	EYES	HAIR	TURNS/DAY

ABILITY NAME	BASE SCORE	BASE MOD	ABILITY SCORE	ABILITY MOD	TEMP SCORE	TEMP MOD	WOUNDS/CURRENT HP	SUBDUAL DAMAGE	DAMAGE REDUCTION	SPEED
STR Strength	10	+0	10	+0			HP Hit Points 63			Walk 15'
DEX Dexterity	14	+2	16	+3			AC Armour Class 26	TOTAL 23	FLAT 15	TOUCH 10 + 7 + 3 + 3 + 1 + 1 + 1
CON Constitution	12	+1	12	+1						
INT Intelligence	14	+2	14	+2						
WIS Wisdom	10	+0	10	+0						
CHA Charisma	20	+5	22	+6						

INITIATIVE	Modifier	3	TOTAL	DEX MODIFIER	3	MISC MODIFIER	0
BASE ATTACK	Bonus	+6/+1					
SAVING THROWS	TOTAL	BASE	STAT	MAGIC	EPIC	MISC	TEMPORARY

Fortitude Constitution	+4	=	+3	+	+1	+	+0	+	+0	+	+0	+		CONDITIONAL MODIFIERS
Reflex Dexterity	+9	=	+6	+	+3	+	+0	+	+0	+	+0	+		
Willpower Wisdom	+6	=	+6	+	+0	+	+0	+	+0	+	+0	+		
Melee ATTACK BONUS	+7/+2	=	+6/+1	+	0	+	1	+	0	+	0	+		
Ranged ATTACK BONUS	+10/+5	=	+6/+1	+	3	+	1	+	0	+	0	+		
Grapple ATTACK BONUS	+2/-3	=	+6/+1	+	0	+	-4	+	0	+	0	+		

		TOTAL	BASE ATTACK		STAT	SIZE	EPIC	MISC	TEMPORARY																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					</	
--	--	-------	-------------	--	------	------	------	------	-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----	--

*Small Flaming Light Crossbow +1	+11/+6	1d6+1	19-20/x2	B	80'	P	S
Small Masterwork Longsword	+9/+4	1d6	19-20/x2	C	0'	S	S

Small Masterwork Longsword						Move Silently	DEX	0	=	3	+	0	+	-3					
+9/+4																			
1d6						19-20/x2	C	0'	S	S	Perform (Sing)	CHA	18	=	6	+	12	+	0
Masterwork, Steel																			
ARMOR						TYPE	AC	MAXDEX	CHECK	SPELL FAILURE	Ride	DEX	-2	=	3	+	0	+	-5
*Small Mithral Chain Shirt +3						Light	+7	+6	+0	10	Search	INT	5	=	2	+	3	+	0
Mithral (Light), Steel											Sense Motive	WIS	5	=	0	+	5	+	0
SHIELD						TYPE	AC		CHECK	SPELL FAILURE	Sleight of Hand	DEX	5	=	3	+	3	+	-1
*Small Mithral Buckler +2						Shield	+3		+0	0	Spellcraft	INT	8	=	2	+	4	+	2
Mithral, Steel											Spot	WIS	4	=	0	+	4	+	0

ITEMS	AC
*Amulet of Natural Armor +1	+1
Toughens the wearers body and flesh, giving him an enhancement bonus to his natural armor bonus of +1	
Bracers of Defenselessness	+5
These appear to be bracers of armor +5 and actually serve as such until the wearer is attacked in anger by an enemy with a Challenge Rating equal to or greater than her level. At that moment and thereafter, the bracers cause a -5 penalty to AC	
*Ring of Protection +1	+1
Grants +1 deflection bonus to AC	

AMMUNITION
Small Crossbow Bolts (10) (6)

SKILL NAME	ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	RANKS	MISC MODIFIER
Appraise	INT	2	=	2	+ 0
Balance	DEX	0	=	3	+ 0
Bluff	CHA	11	=	6	+ 5
Climb	STR	-1	=	0	+ 2
Concentration	CON	5	=	1	+ 4
Decipher Script	INT	5	=	2	+ 3
Diplomacy	CHA	15	=	6	+ 5
Disguise	CHA	10	=	6	+ 2
Escape Artist	DEX	0	=	3	+ 0
Forgery	INT	2	=	2	+ 0
Gather Information	CHA	10	=	6	+ 4
Heal	WIS	0	=	0	+ 0
Hide	DEX	4	=	3	+ 0
Intimidate	CHA	8	=	6	+ 0
Jump	STR	-7	=	0	+ 5
Knowledge (Arcana)	INT	7	=	2	+ 5
Knowledge (Dungeoneering)	INT	4	=	2	+ 2
Knowledge (Geography)	INT	4	=	2	+ 2
Knowledge (History)	INT	7	=	2	+ 5
Knowledge (Local)	INT	4	=	2	+ 2
Knowledge (Nature)	INT	4	=	2	+ 2
Knowledge (Religion)	INT	4	=	2	+ 2
Listen	WIS	5	=	0	+ 3
Move Silently	DEX	0	=	3	+ 0
Perform (Sing)	CHA	18	=	6	+ 12
Ride	DEX	-2	=	3	+ 0
Search	INT	5	=	2	+ 3
Sense Motive	WIS	5	=	0	+ 5
Sleight of Hand	DEX	5	=	3	+ 3
Spellcraft	INT	8	=	2	+ 4
Spot	WIS	4	=	0	+ 4
Survival	WIS	1	=	0	+ 1
Swim	STR	-4	=	0	+ 2
Tumble	DEX	3	=	3	+ 1
Use Rope	DEX	3	=	3	+ 0
= Useable Untrained					

## EQUIPMENT

ITEM	LOCATION	QTY	WT.	GP COST	ITEM	LOCATION	QTY	WT.	GP COST
<b>Amulet of Natural Armor +1</b> (Toughens the wearers body and flesh, giving him an enhancement bonus to his natural armor bonus of +1)	Equipped	1	0.01	2000	Silk Rope (50')	Small Backpack	1	5	10
Spell Component Pouch	Equipped	1	3	5	Small Backpack	Equipped	1	0.5	2
<b>Bracers of Defenselessness</b> (These appear to be bracers of armor +5 and actually serve as such until the wearer is attacked in anger by an enemy with a Challenge Rating equal to or greater than her level. At that moment and thereafter, the bracers cause a -5 penalty to AC)	Small Backpack	1	1	1200	Small Belt Pouch	Equipped	1	0.12	1
Caltrops	Small Backpack	5	2	1	Small Crossbow Bolts (10) (Steel, Wood)	Carried	1	0.5	1
<b>Cloak of Charisma +2</b> (When in a characters possession, it adds a +2 enhancement bonus to her Charisma score)	Equipped	1	2	4000	Small Crossbow Bolts (10) (Steel, Wood)	Small Backpack	5	0.5	1
Flint and Steel	Small Belt Pouch	1	0	1	Small Explorer's Outfit	Equipped	1	2	0
<b>Gloves of Dexterity +2</b> (Add to the wearers Dexterity score in the form of an enhancement bonus of +2)	Equipped	1	0.01	4000	<b>Small Flaming Light Crossbow +1</b> (Masterwork, Wood, Flaming)	Equipped	1	2	8335
Holy Symbol (Silver)	Equipped	1	1	25	Small Masterwork Longsword (Masterwork, Steel)	Carried	1	2	315
Holy Water (Flask)	Small Backpack	1	1	25	<b>Small Mithral Buckler +2</b> (Mithral, Steel)	Equipped	1	1.25	5015
Ring of Protection +1 (Grants +1 deflection bonus to AC)	Equipped	1	0.01	2000	<b>Small Mithral Chain Shirt +3</b> (Mithral (Light), Steel)	Equipped	1	6.25	10100
					TOTAL WEIGHT CARRIED/VALUE		38.15 lbs.	37045 gp	

## WEIGHT ALLOWANCE

<b>Light</b>	25	<b>Medium</b>	50	<b>Heavy</b>	75
--------------	----	---------------	----	--------------	----

## MONEY

## SPECIAL ABILITIES

+4 Dodge bonus to Armor Class against monsters of the giant type, +1 racial bonus on attack rolls against kobolds and goblinoids, +2 racial bonus on saving throws against illusions, Bardic Knowledge (+13), Bardic Music 9/day, Countersong (Su), Fascinate (Sp) ~ can effect 3 creatures, Inspire Competence (Su), Inspire Courage (Su) +2, Inspire Greatness (Su) ~ can affect 1 people, Speak with Animals (burrowing mammal only, duration 1 minute), Suggestion (Sp)

## PROFICIENCIES

Blowgun, Club, Crossbow (Heavy), Crossbow (Light), Dagger, Dagger (Punching), Dart, Gauntlet, Gauntlet (Spiked), Javelin, Longspear, Longsword, Mace (Heavy), Mace (Light), Morningstar, Quarterstaff, Ranged Spell, Rapier, Sap, Shieldbash (Heavy), Shieldbash (Light), Shortbow, Shortspear, Sickle, Sling, Spear, Sword (Short), Touch Spell, Unarmed Strike, Whip

## LANGUAGES

Common, Gnome, Goblin, Literacy, Orc

## FEATS

NAME	DESCRIPTION
Armor Proficiency (Light)	You are proficient with light armor
Point Blank Shot	You are skilled at making well-placed shots with ranged weapons at close range
Precise Shot	You are skilled at timing and aiming ranged attacks
Rapid Reload (Crossbow (Light))	You can reload your chosen type of crossbow more quickly than normal
Shield Proficiency	You are proficient with bucklers, small shields, and large shields
Simple Weapon Proficiency	You understand how to use all types of simple weapons in combat
Weapon Focus (Crossbow (Light))	You are especially good at using the chosen weapon

## SPELLS

Innate							
Speak with Animals (DC:17)		Dancing Lights (DC:16)		Ghost Sound (DC:16)		Prestidigitation (DC:16)	
Bard		0	1	2	3	4	5
Per Day		3	5	5	3	0	0
0: Daze (DC:16)	Detect Magic (DC:16)	Flare (DC:16)			Ghost Sound (DC:16)		
Light (DC:16)	Mage Hand (DC:16)						
1: Animate Rope (DC:17)	Cure Light Wounds (DC:17)	Obscure Object (DC:17)			Tasha's Hideous Laughter (DC:17)		
2: Blur (DC:19)	Cure Moderate Wounds (DC:18)	Hold Person (DC:18)			Summon Monster II (DC:18)		
3: Dispel Magic (DC:19)	Displacement (DC:20)	Good Hope (DC:19)					

\* = Domain/Specialty Spell