

# MUTANT CRAW CLASSICS CHARACTER RECORD SHEET

Character Name		Class/Title		Weapons & Armor		Equipment & Treasure	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
AC	Hit Points	Level	XP	Archaic Alignment			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>					
<input type="text"/>	<b>Strength</b>	<b>Base Speed</b>	<b>Melee Attack</b>	<b>Melee Damage</b>	<b>Artifacts / Mutations</b>		
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Agility</b>	<b>Reflex Save</b>	<b>Missile Attack</b>	<b>Missile Damage</b>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Stamina</b>	<b>Fortitude Save</b>	<b>Combat Basics</b>				
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Initiative:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Personality</b>	<b>Will Save</b>	<b>Action Dice:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Crit Die:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Intelligence</b>	<b>Artifact Check</b>		<b>Crit Table:</b>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Max Tech Level:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Luck</b>	<b>Birth Sign / Lucky Roll</b>		<input type="text"/>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>		<input type="text"/>			
						<b>LEVEL-0</b>	

# MUTANT CRAW CLASSICS CHARACTER RECORD SHEET

Character Name		Class/Title		Weapons & Armor		Equipment & Treasure	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
AC	Hit Points	Level	XP	Archaic Alignment			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>					
<input type="text"/>	<b>Strength</b>	<b>Base Speed</b>	<b>Melee Attack</b>	<b>Melee Damage</b>	<b>Artifacts / Mutations</b>		
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Agility</b>	<b>Reflex Save</b>	<b>Missile Attack</b>	<b>Missile Damage</b>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Stamina</b>	<b>Fortitude Save</b>	<b>Combat Basics</b>				
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Initiative:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Personality</b>	<b>Will Save</b>	<b>Action Dice:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Crit Die:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Intelligence</b>	<b>Artifact Check</b>		<b>Crit Table:</b>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Max Tech Level:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Luck</b>	<b>Birth Sign / Lucky Roll</b>		<input type="text"/>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>		<input type="text"/>			
						<b>LEVEL-0</b>	

# MUTANT CRAW CLASSICS CHARACTER RECORD SHEET

Character Name		Class/Title		Weapons & Armor		Equipment & Treasure	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
AC	Hit Points	Level	XP	Archaic Alignment			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>					
<input type="text"/>	<b>Strength</b>	<b>Base Speed</b>	<b>Melee Attack</b>	<b>Melee Damage</b>	<b>Artifacts / Mutations</b>		
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Agility</b>	<b>Reflex Save</b>	<b>Missile Attack</b>	<b>Missile Damage</b>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Stamina</b>	<b>Fortitude Save</b>	<b>Combat Basics</b>				
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Initiative:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Personality</b>	<b>Will Save</b>	<b>Action Dice:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Crit Die:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Intelligence</b>	<b>Artifact Check</b>		<b>Crit Table:</b>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Max Tech Level:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Luck</b>	<b>Birth Sign / Lucky Roll</b>		<input type="text"/>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>		<input type="text"/>			
						<b>LEVEL-0</b>	

# MUTANT CRAW CLASSICS CHARACTER RECORD SHEET

Character Name		Class/Title		Weapons & Armor		Equipment & Treasure	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
AC	Hit Points	Level	XP	Archaic Alignment			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>					
<input type="text"/>	<b>Strength</b>	<b>Base Speed</b>	<b>Melee Attack</b>	<b>Melee Damage</b>	<b>Artifacts / Mutations</b>		
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Agility</b>	<b>Reflex Save</b>	<b>Missile Attack</b>	<b>Missile Damage</b>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Stamina</b>	<b>Fortitude Save</b>	<b>Combat Basics</b>				
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Initiative:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Personality</b>	<b>Will Save</b>	<b>Action Dice:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Crit Die:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Intelligence</b>	<b>Artifact Check</b>		<b>Crit Table:</b>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>	<b>Max Tech Level:</b>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<b>Luck</b>	<b>Birth Sign / Lucky Roll</b>		<input type="text"/>			
<input type="text"/>	Modifier:	<input type="text"/>		<input type="text"/>			
						<b>LEVEL-0</b>	