

Character \_\_\_\_\_ Player \_\_\_\_\_  
Class \_\_\_\_\_ Level \_\_\_\_\_  
Origin \_\_\_\_\_ Species \_\_\_\_\_

## CHARACTER RECORD SHEET

### ABILITIES

	ABILITY MODIFIER	TEMP SCORE	TEMP MODIFIER
<b>STR</b> STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>DEX</b> DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CON</b> CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>INT</b> INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>WIS</b> WISDOM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CHA</b> CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### VITALITY

**WOUNDS**

Age \_\_\_\_\_  
Gender \_\_\_\_\_  
Height \_\_\_\_\_  
Mass \_\_\_\_\_  
Hair \_\_\_\_\_  
Eyes \_\_\_\_\_  
Skin \_\_\_\_\_  
Handedness \_\_\_\_\_  
Force Points \_\_\_\_\_  
Dark Side Points \_\_\_\_\_

Current Vitality  Current Wounds

Vitality Dice

### DEFENSE

= 10 +  (CLASS MOD) +  (DEX) +  (SIZE) +  (MISC) +  (TEMP)

PROTECTION WORN

ARMOR CHECK PENALTY

DAMAGE REDUCTION

MAXIMUM DEX BONUS

ARMOR CHECK PENALTY

### SAVING THROWS

	TOTAL	BASE	ABILITY	MODIFIERS MISC	TEMP
<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"/>

### INITIATIVE

TOTAL  DEX  MISC

70 YK07V 707MN  
L7 17NEKA

### ATTACK ROLLS

	TOTAL	BASE	ABILITY	MODIFIERS SIZE	MISC	TEMP
<b>MELEE</b> STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>RANGED</b> DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**GRAPPLING**  
STRENGTH

TOTAL  ABILITY  SIZE

### WEAPONS

Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
Notes						
Notes						
Notes						
Notes						
Notes						

### REPUTATION & FOLLOWERS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### EXPERIENCE

Total Experience

XP's Needed For Next Level

### SKILLS

MAX RANKS = LVL+3(1/2)

	CROSS CLASS	TOTAL	RANKS	MODIFIERS MISC	ABILITY	KEY ABILITY
Appraise ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Astrogate	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Balance ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Bluff ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Climb ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str*
Computer Use ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Craft ☉ ( _____ )	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Demolitions	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Diplomacy ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Disable Device	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Disguise ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Entertain ☉ ( _____ )	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Escape Artist ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex*
Forgery ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Gamble ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Gather Information ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Handle Animal	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Hide ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex*
Intimidate ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Jump ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str*
Knowledge ( _____ )	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Knowledge ( _____ )	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Knowledge ( _____ )	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Listen ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Move Silently ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex*
Pilot ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Profession ( _____ )	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Repair	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Ride ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Search ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Sense Motive ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Sleight of Hand	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex*
Spot ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Survival ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Swim ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str
Treat Injury ☉	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Tumble	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex*
	<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"/>	

**GEAR**

Item	Location	Wt	Item	Location	Wt
Current Load				Total Weight Carried	

**FORCE FEATS**


**MOVEMENT/LIFTING**

Movement	Rate	Movement	Rate	
Walk (= Base)		Hour Walk		
Hustle		Hour Hustle		
Run (x3)		Day Walk		
Run (x4)		Special		
Load	Weight Carried	MAX DEH	CHECK PEN	RUN
Light		norm	norm	norm
Medium		+3	-3	x4
Heavy		+1	-6	x3

**CREDITS**

LIFT OVER HEAD = MAX LOAD      LIFT OFF GROUND = 2 X MAX LOAD  
  
PUSH OR DRAG = 5 X MAX LOAD

**FORCE SKILLS**

MAX RANKS = LVL+3(1/2)      FERT      CROSS CLASS      TOTAL      MODIFIERS      RANKS      MISC      ABILITY      ABILITY

Affect Mind	Alter								Cha
Battle Influence ☉ Alt, B Med, Sense									Cha
Battlemind	Control								Con
Drain Energy ☉☉	Alter								Con
Empathy ☉	Force								Wis
Enhance Ability	Force								Con
Enhance Senses	Sense								Wis
Farseeing	Sense								Wis
Fear ☉☉	Sense								Wis
Force Defense ☉	Control								Cha
Force Grip ☉☉	Alter								Int
Force Light ☉	Alter, Sense								Wis
Force Lightning ☉☉	Alter								Int
Force Stealth ☉	Control								Cha
Force Strike ☉	Alter								Int
Friendship ☉	Force								Cha
Heal Another ☉	Alter								Wis
Heal Self ☉	Control								Cha
Illusion	Alter								Cha
Inspire	Alt, B Med, Sense								Cha
Malacia	All								Int
Move Object ☉	Alter								Int
Plant Surge	Alt, Ctrl, Sense								Int
See Force ☉	Sense								Wis
Sever Force	Alt, B Med, Sense								Cha
Telepathy	Sense								Wis

☉ CAN BE USED WITH ☐ RANKS      ☉ USE OF THIS SKILL EARNS A DARK SIDE POINT

**FEATS & SPECIAL ABILITIES**


**NOTES**