

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

**ABILITIES**

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

DAMAGE REDUCTION  MAXIMUM DEX BONUS  ARMOR CHECK PENALTY

**SAVING THROWS**

ABILITY	TOTAL	BASE	MODIFIERS	TEMP
<b>FORTITUDE</b> CONSTITUTION		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>REFLEX</b> DEXTERITY		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>WILL</b> WISDOM		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**INITIATIVE**

TOTAL DEX  MISC

**70 YK97V 707MN**  
**LK7 171NEKA**

**ATTACK ROLLS**

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

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

MAX RANKS = LVL+3(1/2)

Skill	CROSS CLASS	TOTAL	MODIFIERS		KEY
			RANKS	MISC	ABILITY
Appraise ☉	<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"/>	Int
Balance ☉	<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"/>	Cha
Climb ☉	<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"/>	Int
Craft ☉ ( _____ )	<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"/>	Int
Diplomacy ☉	<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"/>	Int
Disguise ☉	<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"/>	Cha
Escape Artist ☉	<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"/>	Int
Gamble ☉	<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"/>	Cha
Handle Animal	<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"/>	Dex*
Intimidate ☉	<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"/>	Str*
Knowledge ( _____ )	<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"/>	Int
Knowledge ( _____ )	<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"/>	Wis
Move Silently ☉	<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"/>	Dex
Profession ( _____ )	<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"/>	Int
Ride ☉	<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"/>	Int
Sense Motive ☉	<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"/>	Dex*
Spot ☉	<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"/>	Wis
Swim ☉	<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"/>	Wis
Tumble	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex*

☉ CAN BE USED WITH  RANKS — \* ARMOR CHECK PENALTY APPLIES

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 DEB	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)	FEAT	CROSS CLASS	TOTAL	MODIFIERS		KEY ABILITY	
				RANKS	MISC	ABILITY	ABILITY
	Affect Mind	Alter	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
	Battle Influence ☯ Alt, B Med, Sense		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
	Battlemind	Control	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Con
	Drain Energy ☯☯	Alter	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Con
	Empathy ☯	Force	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
	Enhance Ability	Force	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Con
	Enhance Senses	Sense	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
	Farseeing	Sense	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
	Fear ☯☯	Sense	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
	Force Defense ☯	Control	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
	Force Grip ☯☯	Alter	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
	Force Light ☯	Alter, Sense	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
	Force Lightning ☯☯	Alter	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
	Force Stealth ☯	Control	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
	Force Strike ☯	Alter	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
	Friendship ☯	Force	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
	Heal Another ☯	Alter	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
	Heal Self ☯	Control	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
	Illusion	Alter	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
	Inspire	Alt, B Med, Sense	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
	Malacia	All	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
	Move Object ☯	Alter	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
	Plant Surge	Alt, Ctrl, Sense	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
	See Force ☯	Sense	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
	Sever Force	Alt, B Med, Sense	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
	Telepathy	Sense	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

FEATS & SPECIAL ABILITIES

NOTES

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