

Character _____ Player _____
 Class _____ Level _____
 Origin _____ Species _____

CHARACTER RECORD SHEET

ABILITIES

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

VITALITY

CURRENT VITALITY

Vitality Dice

WOUNDS

CURRENT WOUNDS

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

DEFENSE

= 10 +

| CLASS | DEX | SIZE | MISC | TEMP |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

PROTECTION WORN

DAMAGE REDUCTION

MAXIMUM DEX BONUS

ARMOR CHECK PENALTY

SAVING THROWS

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

INITIATIVE

TOTAL DEX MISC

00 YK07V 707MN
 LK7 171NEKKA

ATTACK ROLLS

| | TOTAL | BASE | ABILITY | MODIFIERS SIZE | MISC | TEMP |
|----------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| MELEE STRENGTH | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| RANGED 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 | | | | | | |
| Weapon | Att Bonus | Damage | Critical | Range | Type | Size |
| | | | | | | |
| Notes | | | | | | |
| Weapon | Att Bonus | Damage | Critical | Range | Type | Size |
| | | | | | | |
| Notes | | | | | | |
| Weapon | Att Bonus | Damage | Critical | Range | Type | Size |
| | | | | | | |
| Notes | | | | | | |
| Weapon | Att Bonus | Damage | Critical | Range | Type | Size |
| | | | | | | |
| Notes | | | | | | |

REPUTATION & FOLLOWERS

EXPERIENCE

Total Experience

XP's Needed For Next Level

SKILLS

MAX RANKS = LVL+3(1/2)

| | CROSS CLASS | TOTAL | MODIFIERS | | KEY ABILITY |
|-----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|-------------|
| | | | RANKS | MISC | |
| 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* |

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 DEX | 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 | |
| Affect Mind | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Cha |
| Alter | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Cha |
| Alt, B Med, Sense | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Cha |
| Battle Influence ☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Con |
| Battlemind | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Con |
| Drain Energy ☉☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Con |
| Empathy ☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Wis |
| Enhance Ability | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Con |
| Enhance Senses | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Wis |
| Farseeing | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Wis |
| Fear ☉☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Wis |
| Force Defense ☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Cha |
| Force Grip ☉☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Int |
| Force Light ☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Wis |
| Force Lightning ☉☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Int |
| Force Stealth ☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Cha |
| Force Strike ☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Int |
| Friendship ☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Cha |
| Heal Another ☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Wis |
| Heal Self ☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Cha |
| Illusion | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Cha |
| Inspire | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Cha |
| Malacia | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Int |
| Move Object ☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Int |
| Plant Surge | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Int |
| See Force ☉ | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Wis |
| Sever Force | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | Cha |
| Telepathy | | <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"/> | <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"/> | <input type="text"/> | |
| | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | |
| | | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | |

☉ CAN BE USED WITH 0 RANKS — * ARMOR CHECK PENALTY APPLIES
☉☉ USE OF THIS SKILL EARNS A DARK SIDE POINT

FEATS & SPECIAL ABILITIES

NOTES