

Character _____ Player _____

Class _____ Level _____

Origin _____ Species _____

ABILITIES

	ABILITY MODIFIER	TEMP SCORE	TEMP 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

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

Current Vitality Current Wounds

Vitality Dice

DEFENSE

= 10 +

CLASS MOD	DEH	SIZE	MISC	TEMP
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

EQUIP MOD _____ PROTECTION WORN _____

MAXIMUM DEH 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 DEH MISC

70 YK7V 707VN
K7 17NEKA

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
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
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"/>	_____
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	_____

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						
Notes						
Notes						
Notes						
Notes						

REPUTATION & FOLLOWERS

EXPERIENCE

Total Experience _____

XP's Needed For Next Level _____

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	MAH DEH	CHECK PEN	RUN
Light		norm	norm	norm
Medium		+3	-3	x4
Heavy		+1	-6	x3

CREDITS

LIFT OVER HEAD = MAH LOAD LIFT OFF GROUND = 2 H MAH LOAD

PUSH OR DRAG = 5 H MAH LOAD

FORCE SKILLS

MAH RANKS = LVL+3(1/2)

FERT	CROSS CLASS	TOTAL	MODIFIERS		KEY ABILITY
			RANKS	MISC	ABILITY
Affect Mind	Alter				Cha
Battlemind	Control				Con
Empathy ■	Force				Wis
En. Ability	Force				Con
En. Senses	Sense				Wis
Farseeing	Sense				Wis
Fear ■ †	Sense				Wis
Force Defense ■	Control				Con
Force Grip ■ †	Alter				Int
Force Push	Alter				Int
Force Stealth ■	Control				Con
Friendship	Force				Cha
Heal Another ■	Alter				Wis
Heal Self ■	Control				Con
Move Object ■	Alter				Int
See Force ■	Sense				Wis
Telepathy	Sense				Wis

FEATS & SPECIAL ABILITIES

NOTES