

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

CHARACTER RECORD SHEET

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

WOUNDS

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) + (EQUIP MOD) + (DEX) + (SIZE) + (MISC) + (TEMP)

MAXIMUM DEX BONUS
ARMOR CHECK PENALTY

PROTECTION WORN

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

70 YK7V 707VN
K7 17NEKA

SKILLS

MAX RANKS = LUL+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"/>	_____

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						

REPUTATION & FOLLOWERS

EXPERIENCE

Total Experience _____

XP's Needed For Next Level _____

