

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

CURRENT WOUNDS

Vitality Dice

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

70 YK7V 707MN
LK7 171NEKA

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

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	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*
	<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"/>	

