



CHARACTER RECORD SHEET

NAME		PLAYER		
CLASS	SPECIES		LEVEL	
AGE	GENDER	HEIGHT	WEIGHT	DESTINY



	SCORE	MODIFIER
STR ^{ENGTH}	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX ^{TERITY}	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON ^{STITUTION}	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT ^{ELIGENCE}	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WIS ^{DOM}	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA ^{RISMA}	<input type="text"/>	<input type="text"/>

HIT POINTS

TOTAL

CURRENT

FORT DEFENSE

+

MISC BONUS

||

DAMAGE THRESHOLD

CONDITION

NORMAL

-1 TO ALL DEFENSES. TO ATTACKS, SKILL, & ABILITY CHECKS.

-2 TO ALL DEFENSES. TO ATTACKS, SKILL, & ABILITY CHECKS.

-5 TO ALL DEFENSES. TO ATTACKS, SKILL, & ABILITY CHECKS.

-10 TO ALL DEFENSES. TO ATTACKS, SKILL, & ABILITY CHECKS. MOVE AT HALF SPEED.

HELPLESS
(UNCONSCIOUS OR DISABLED)

DEFENSES

	TOTAL	LEVEL OR ARMOR	CLASS BONUS	ABILITY MOD	MISC
PORT	<input type="text"/>	= 10 + <input type="text"/>	<input type="text"/>	CON <input type="text"/>	<input type="text"/>
RBP	<input type="text"/>	= 10 + <input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX <input type="text"/>	<input type="text"/>
WILL	<input type="text"/>	= 10 + <input type="text"/>	<input type="text"/>	WIS <input type="text"/>	<input type="text"/>

SPEED

INITIATIVE

PERCEPTION

BASE ATTACK

FORCE POINTS

DESTINY POINTS

SPECIAL COMBAT ACTIONS

WEAPON	ATK	DAMAGE
CRIT	TYPE	NOTES
WEAPON	ATK	DAMAGE
CRIT	TYPE	NOTES
WEAPON	ATK	DAMAGE
CRIT	TYPE	NOTES
WEAPON	ATK	DAMAGE
CRIT	TYPE	NOTES

DARK SIDE SCORE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

EQUIPMENT

WT

CREDITS

LANGUAGES

TALENTS

FORCE POWERS

SKILLS

	SKILL BONUS	1/2 LEVEL	ABILITY MOD	TRAINED	SKILL FOCUS	MISC
ACROBATICS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CLIMB	<input type="text"/>	<input type="text"/>	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DECEPTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ENDURANCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GATHER INFORMATION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INITIATIVE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
JUMP	<input type="text"/>	<input type="text"/>	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
KNOWLEDGE.....	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
KNOWLEDGE.....	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MECHANICS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PERCEPTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PERSUASION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PILOT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RIDE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STEALTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SURVIVAL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SWIM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TREAT INJURY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
USE COMPUTER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
USE THE FORCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

FEATS

PG

PG

