

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 LOADLIFT OFF GROUND
= 2 X MAX LOADPUSH OR DRAG
= 5 X MAX LOAD

FORCE SKILLS

MAX RANKS = $WL \div 3 (\div 2)$

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

■ CAN BE USED WITH □ RANKS — * ARMOR CHECK PENALTY APPLIES — † DARK SIDE SKILL

FEATS & SPECIAL ABILITIES

NOTES