

# Babylon 5 Second Edition Character Sheet

**CHARACTER NAME** \_\_\_\_\_ **PLAYER NAME** \_\_\_\_\_

**CLASS AND LEVEL** \_\_\_\_\_ **RACE** \_\_\_\_\_

SIZE	AGE	GENDER	HEIGHT	WEIGHT	EYES	HAIR	SKIN		
Ability Name	Ability Score	Ability Modifier	Temporary Score	Temporary Modifier	TOTAL		Wounds/Current Hit Points	Nonlethal Damage	SPEED
<b>STR</b> Strength	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>HP</b> Hit Points	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>DEX</b> Dexterity	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>DV</b> Defense Value	<input type="text"/> = 10 +	<input type="text"/> Class +	<input type="text"/> Dex +	<input type="text"/> Misc. Damage Reduction
<b>CON</b> Constitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>STABILIZATION</b>	<input type="text"/>	<b>INITIATIVE</b> Modifier	<input type="text"/> =	<input type="text"/> Dex +
<b>INT</b> Intelligence	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>FLAT-FOOTED</b> Defense Value	<input type="text"/>	<b>Personal Wealth</b> <input style="width: 100%; height: 40px;" type="text"/>		
<b>WIS</b> Wisdom	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>BASE ATTACK BONUS</b>	<input type="text"/>			
<b>CHA</b> Charisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>XP</b> Experience Points	<input type="text"/>	<b>CAMPAIGN</b>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	

COMBAT		TOTAL	Base Attack Bonus	Ability Modifier	Misc. Bonus	TOTAL	Class Bonus	Ability Modifier	Misc. Bonus		
FEINING ATTACK BONUSES	Close Combat	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str	<input type="text"/>	FORTITUDE	<input type="text"/>	Con	<input type="text"/>		
	Personal Ranged	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex	<input type="text"/>		REFLEX	<input type="text"/>	Dex	<input type="text"/>	
	Space Combat Gunnery	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int	<input type="text"/>		WILL	<input type="text"/>	Wis	<input type="text"/>	
	Space Combat (Solo)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex	<input type="text"/>	ORDERS PER TURN TOTAL					
	Grappling	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str	<input type="text"/>					Surface Vehicle Combat	<input type="text"/>
	Feint Bonus	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex	<input type="text"/>					Space/Atmospheric Combat	<input type="text"/>
Resist Feint Bonus	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis	<input type="text"/>	Space/Atmospheric (Solo)	<input type="text"/>					

WEAPON	Attack Bonus	Damage	Critical
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Range Increment	Type	Features	Ammo
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

WEAPON	Attack Bonus	Damage	Critical
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Range Increment	Type	Features	Ammo
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

WEAPON	Attack Bonus	Damage	Critical
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Range Increment	Type	Features	Ammo
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

WEAPON	Attack Bonus	Damage	Critical
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Range Increment	Type	Features	Ammo
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMOR	Speed Reduction	Damage Reduction	Check
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMOR	Speed Reduction	Damage Reduction	Check
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SKILLS		Total	Ability Modifier	Ranks	Misc. Modifier
<input type="checkbox"/>	Acrobatics	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Appraise	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Athletics*	Str	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Bluff	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Computer Use	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Concentration	Con	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Diplomacy	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Drive*	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Intimidate	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Intrigue	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Investigate	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Knowledge (Own Culture)	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Knowledge ( )	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Knowledge ( )	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Knowledge ( )	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Knowledge ( )	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Knowledge ( )	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Knowledge ( )	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Linguistics	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Medical	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Notice	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Operations ( )	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Operations ( )	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Operations ( )	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Pilot*	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Profession ( )	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Profession ( )	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Profession ( )	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Sense Motive	Wis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Stealth*	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Subterfuge	Dex	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Technical-Electronics	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Technical-Engineering	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Technical-Mechanical	Int	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Telepathy	Cha	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

\* This skill may not be used without proper training  
 \* Armor Check penalty applies when using this skill

