



Name: _____ Origin Path: _____
Player: _____ Role Path: _____
Concept: _____ Society Path: _____
Additional Paths: _____
Moment of Inspiration _____

SKILLS

Aim:	○○○○○	Integrity:	○○○○○
Athletics:	○○○○○	Larceny:	○○○○○
Close Combat:	○○○○○	Medicine:	○○○○○
Command:	○○○○○	Persuasion:	○○○○○
Culture:	○○○○○	Pilot:	○○○○○
Empathy:	○○○○○	Science:	○○○○○
Enigmas:	○○○○○	Survival:	○○○○○
Humanities:	○○○○○	Technology:	○○○○○

ATTRIBUTES

<input type="checkbox"/> Force	Intellect ●○○○○○	Might ●○○○○○	Presence ●○○○○○
<input type="checkbox"/> Finesse	Cunning ●○○○○○	Dexterity ●○○○○○	Manipulation ●○○○○○
<input type="checkbox"/> Resilience	Resolve ●○○○○○	Stamina ●○○○○○	Composure ●○○○○○

FACETS

Destructive _____ ○○○○○
Intuitive _____ ○○○○○
Reflective _____ ○○○○○

INSPIRATION

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□

Defense = Appropriate Resilience Attribute
Armor: _____
Experiences: _____

INJURY CONDITIONS

☐ Bruised _____ +1
☐ Bruised _____ +1
☐ _____
☐ _____
☐ Injured _____ +2
☐ Injured _____ +2
☐ Maimed _____ +4

Taken Out

EDGES

	○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○

SPECIALTIES/SKILL TRICKS

GIFTS

PATH CONTACTS

	○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○

ASPIRATIONS

GEAR

Gear	EN

ARMOR

Armor	Base	Hard	Soft

WEAPONS

Weapon	EN	Range	Damage	Type	Tags

VEHICLES

Vehicle	Size	Handling	Speed	Tags	Weapons