



Name:
Player:
Aspect:

Concept:
Nature:
House:

Attributes

Strength ☒ ○ ○ ○ ○ ○ Charisma ☒ ○ ○ ○ ○ ○ Perception ☒ ○ ○ ○ ○ ○
Dexterity ☒ ○ ○ ○ ○ ○ Manipulation ☒ ○ ○ ○ ○ ○ Intelligence ☒ ○ ○ ○ ○ ○
Stamina ☒ ○ ○ ○ ○ ○ Appearance ☒ ○ ○ ○ ○ ○ Wits ☒ ○ ○ ○ ○ ○

Abilities

Air	Earth	Fire
<input type="checkbox"/> Linguistics <input type="checkbox"/> Lore <input type="checkbox"/> Occult <input type="checkbox"/> Stealth <input type="checkbox"/> Thrown	<input type="checkbox"/> Awareness <input type="checkbox"/> Craft <input type="checkbox"/> Endurance <input type="checkbox"/> Martial Arts <input type="checkbox"/> Resistance	<input type="checkbox"/> Athletics <input type="checkbox"/> Dodge <input type="checkbox"/> Melee <input type="checkbox"/> Presence <input type="checkbox"/> Socialize
<input type="checkbox"/> Brawl <input type="checkbox"/> Bureaucracy <input type="checkbox"/> Investigation <input type="checkbox"/> Larceny <input type="checkbox"/> Sail	<input type="checkbox"/> Archery <input type="checkbox"/> Medicine <input type="checkbox"/> Performance <input type="checkbox"/> Ride <input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Other

Advantages

Backgrounds

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

Willpower

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Virtues

Compassion	Temperance
<input checked="" type="radio"/> ○ ○ ○ ○ ○	<input checked="" type="radio"/> ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □	□ □ □ □ □
Conviction	Valor
<input checked="" type="radio"/> ○ ○ ○ ○ ○	<input checked="" type="radio"/> ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □	□ □ □ □ □

Anima Effects

Essence

Anima Banner

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Personal /
Peripheral /

Misc:

Virtue Flaw

Weapon

Speed Acc Damage Defense Rate Range Notes

Armor

Type Soak (B/L) Fatigue Mobility Notes

B:

–0 Bruised □ □ □ □ □ □ □ □ (Dex+12 yds./rd)
–1 Hurt □ □ □ □ □ □ □ □ (Dex+8 yds./rd)
–2 Wounded □ □ □ □ □ □ □ □ (Dex+4 yds./rd)
□ □ □ □ □ □ □ □
–4 Crippled □ (Dex yds./rd)
Incapacitated □ No movement

L:

A:



Combos

			Sorceries	
--	--	--	-----------	--

				



Retainers

Health Levels:



Experience	
Total:	Total Spent:
Spent on:	

Possessions	
Gear (Carried)	Equipment (Owned)

Description
Age:
Gender:
Hair:
Eyes:
Skin:
Height:
Weight:
Homeland:
Family:

Languages

History
