

Name: \_\_\_\_\_  
 Series: \_\_\_\_\_

Concept: \_\_\_\_\_  
 Nature: \_\_\_\_\_

Eruption: \_\_\_\_\_  
 Archetype: \_\_\_\_\_



### Attributes and Abilities

#### Physical

**Strength** ● ○ ○ ○ ○ ○  
**Mega-Strength** ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Brawl ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Might ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
**Dexterity** ● ○ ○ ○ ○ ○  
**Mega-Dexterity** ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Athletics ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Drive ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Firearms ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Legerdemain ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Martial Arts ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Melee ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Pilot ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Stealth ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
**Stamina** ● ○ ○ ○ ○ ○  
**Mega-Stamina** ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Endurance ● ● ● ○ ○ ○  
 Resistance ● ● ● ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○

#### Mental

**Perception** ● ○ ○ ○ ○ ○  
**Mega-Perception** ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Awareness ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Investigation ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
**Intelligence** ● ○ ○ ○ ○ ○  
**Mega-Intelligence** ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Academics ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Bureaucracy ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Computer ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Engineering ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Intrusion ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Linguistics ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Medicine ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Science ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Survival ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
**Wits** ● ○ ○ ○ ○ ○  
**Mega-Wits** ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Art ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Biz ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Rapport ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○

#### Social

**Appearance** ● ○ ○ ○ ○ ○  
**Mega-Appearance** ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Intimidation ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Style ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
**Manipulation** ● ○ ○ ○ ○ ○  
**Mega-Manipulation** ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Interrogation ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Streetwise ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Subterfuge ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
**Charisma** ● ○ ○ ○ ○ ○  
**Mega-Charisma** ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Command ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Etiquette ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 Perform ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○ ○ ○ ○ ○ ○

#### Health

Bruised □ □ □ □ □ □  
 Hurt \_\_\_\_\_ (-1) □ □ □ □ □ □  
 Injured \_\_\_\_\_ (-1) □ □ □ □ □ □  
 Wounded \_\_\_\_\_ (-2) □ □ □ □ □ □  
 Maimed \_\_\_\_\_ (-3) □ □ □ □ □ □  
 \_\_\_\_\_ (-3) □ □ □ □ □ □  
 Crippled \_\_\_\_\_ (-4) □ □ □ □ □ □  
 Incapacitated \_\_\_\_\_ (-4) □ □ □ □ □ □  
 Dead \_\_\_\_\_ (-4) □ □ □ □ □ □

#### Combat

Attack	Acc	Dmg	Rng	Rof	Clip	Armor / Protection	Rating	Bulk
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

#### Soak

Bashing \_\_\_\_\_ Lethal \_\_\_\_\_

#### Advantages

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

#### Willpower

#### Taint

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

#### Chrysalis

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

#### Aberrations

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

#### Social Penalty

\_\_\_\_\_

#### Quantum

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

#### Quantum Pool

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Initiative Movement

Walk Run Sprint □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □