

CHARACTER NAME:

PLAYER NAME:

CHRONICLE:

ORDERS:

ELITE ORDERS:

ADVANCEMENTS:

RACE:

AGE:

GENDER:

HAIR:

EYES:

SIZE:

HEIGHT:

WEIGHT:

ATTRIBUTES

| | SPECIES MODIFIER | TOTAL | ATTRIBUTE MODIFIER |
|------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| BEARING | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| NIMBLENESS | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| PERCEPTION | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| STRENGTH | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| VITALITY | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| WITS | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

REACTIONS

| | ATTRIBUTE MODIFIER | MISC. MODIFIER | TOTAL |
|------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| STAMINA | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| SWIFTNESS | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| WILLPOWER | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| WISDOM | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| CORRUPTION | <input type="text"/> | MISC. MODIFIER | TOTAL |

INITIATIVE

| | SWIFTNESS MODIFIER | MISC. MODIFIER | TOTAL |
|------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| INITIATIVE | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

DEFENCE 10+

| | NIMBLENESS MODIFIER | MISC. MODIFIER | TOTAL |
|-------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| DEFENCE 10+ | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

RENOWN

| | RENOWN MODIFIER | TOTAL |
|--------|----------------------|----------------------|
| RENOWN | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

COURAGE

| | MISC. MODIFIER | TOTAL |
|---------|----------------------|----------------------|
| COURAGE | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

RACIAL ABILITIES

SKILLS

| SKILL | TEST CATEGORY | ATTRIBUTE | ATTRIBUTE MODIFIER | SKILL RANK | MISC. MODIFIER | TOTAL RANK |
|----------------|---------------|-----------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Acrobatics | P | Nim | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Appraise | A | Wits | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Armed Combat | P | Nim | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Climb | P | Str | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Conceal | P | Wits | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Craft | P | Nim | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Debate | S | Wits | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Games | P | Nim | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Guise | A | Wits | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Healing | P | Wits | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Inquire | S | Brg | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Insight | S | Per | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Inspire | S | Brg | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Intimidate | S | Brg | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Jump | P | Str | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Language | A | Wits | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Legerdemain | P | Nim | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Lore | A | Wits | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Mimicry | P | Brg | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Observe | P | Per | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Perform | S | Brg | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Persuade | S | Brg | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Ranged Combat | P | Nim | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Ride | P | Brg | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Run | P | Str | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Sea-craft | P | Wits | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Search | P | Per | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Siegecraft | P | Wits | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Smithcraft | P | Str | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Stealth | P | Nim | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Stonecraft | P | Str | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Survival | P | Per | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Swim | P | Str | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Teamster | P | Str | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Track | P | Wits | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Unarmed Combat | P | Nim | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Weather-sense | P | Per | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

ORDER ABILITIES

EDGES

FLAWS

EQUIPMENT & GEAR

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

BACKGROUND

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

NOTES

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |

HEALTH

| | | | |
|---------------|---------|--------------|--|
| | PENALTY | TOTAL HEALTH | |
| HEALTHY | 0 | 0 | |
| DAZED | -1 | -1 | |
| INJURED | -3 | -3 | |
| WOUNDED | -5 | -5 | |
| INCAPACITATED | -7 | -7 | |
| NEAR DEATH | -9 | -9 | |

WEALTH

WEARINESS

| | | |
|---------------------|--------|-------|
| | EFFECT | TOTAL |
| HALE (FULLY RESTED) | 0 | 0 |
| WINDED | -1 | -1 |
| TIRED | -2 | -2 |
| WEARY | -4 | -4 |
| SPENT | -8 | -8 |
| EXHAUSTED | * | * |

WEAPONS

| NAME | RANGES | DAMAGE | PARRY BONUS | SIZE | SPECIAL |
|------|--------|--------|-------------|------|---------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |