

TRINITY CONTINUUM ABERRANT

Name: _____ Origin Path: _____ ○○○○○
 Player: _____ Role Path: _____ ○○○○○
 Concept: _____ Society Path: _____ ○○○○○
 Saga: _____ Fourth Path: _____ ○○○○○
 Experiences: _____ Fifth Path: _____ ○○○○○
 Long Term Aspiration: _____
 Short Term Aspirations: _____

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

QUANTUM

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Quantum Points: _____

PATH CONTACTS

_____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TRANSCENDENCE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Flux: _____
 Transformations: _____

ASPIRATIONS

EDGES

_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○

INJURY CONDITIONS

<input type="checkbox"/> Bruised _____	+1
<input type="checkbox"/> Bruised _____	+1
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Injured _____	+2
<input type="checkbox"/> Injured _____	+2
<input type="checkbox"/> Maimed _____	+4

MEGA EDGES

_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○

Taken Out

SPECIALTIES / SKILL TRICKS

ARMOR

Armor	Base	Hard	Soft
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

QUANTUM POWERS

Name	Powers	Min	Action	Cost	Pool	Range	Duration	Tags
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Defense = Appropriate Resilience Attribute
Armor: _____

Experience: _____