

TRINITY CONTINUUM ABERRANT

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

SKILLS

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

ATTRIBUTES

☐ Force	Intellect	○○○○○○	Might	○○○○○○	Presence	○○○○○○
	Mega Intellect	○○○○○○	Mega Might	○○○○○○	Mega Presence	○○○○○○
☐ Finesse	Cunning	○○○○○○	Dexterity	○○○○○○	Manipulation	○○○○○○
	Mega Cunning	○○○○○○	Mega Dexterity	○○○○○○	Mega Manipulation	○○○○○○
☐ Resilience	Resolve	○○○○○○	Stamina	○○○○○○	Composure	○○○○○○
	Mega Resolve	○○○○○○	Mega Stamina	○○○○○○	Mega Composure	○○○○○○

QUANTUM

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Quantum Points: _____

TRANSCENDENCE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Flux: _____

Transformations: _____

PATH CONTACTS

_____ ○○○○○○

_____ ○○○○○○

_____ ○○○○○○

ASPIRATIONS

EDGES

INJURY CONDITIONS

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

☐ Bruised

+1

☐ Bruised

+1

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

MEGA EDGES

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

☐ Injured

+2

☐ Injured

+2

☐ Maimed

+4

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: _____