

CHARACTER CREATION WORKSHEET

Name:	Lineage: Full-Blooded Half-Breed Mixed-Breed Cross-Breed									
	DEX	REF	STR	CON	FOC	WIL	INT	PER	INF	DEC
	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max
DOMINANT GENOME	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RECESSIVE GENOME	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RECESSIVE GENOME	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RECESSIVE GENOME	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
LINEAGE SUBTOTAL	DEX	REF	STR	CON	FOC	WIL	INT	PER	INF	DEC
	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AFFECTS MIN, START, MAX	DEX	REF	STR	CON	FOC	WIL	INT	PER	INF	DEC
	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max
GENDER ADJUSTMENT (FEMALES ONLY)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MAJOR GENETIC VARIANCE (+2/-2)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MINOR GENETIC VARIANCE (+1/-1)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GENETIC SUBTOTAL	DEX	REF	STR	CON	FOC	WIL	INT	PER	INF	DEC
	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AFFECTS START ONLY	DEX Start	REF Start	STR Start	CON Start	FOC Start	WIL Start	INT Start	PER Start	INF Start	DEC Start
BIRTH BACKGROUND	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BACKGROUND	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BACKGROUND	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BACKGROUND	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BACKGROUND	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BACKGROUND	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BACKGROUND	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TRAIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TRAIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TRAIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TRAIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FINAL TOTALS	DEX	REF	STR	CON	FOC	WIL	INT	PER	INF	DEC
	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max	Min/Start/Max
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Dexterity	Reflex	Strength	Constitution	Focus	Willpower	Intelligence	Perception	Influence	Deception

Height: (DEX + STR + genetic mod + trait mod) x 4 inches		inches	
DEX	STR	Genetic Mod	Trait Mod
Base Initiative: (PER + REF + genetic mod + trait mod) / 4			
PER	REF	Genetic Mod	Trait Mod
Evasion: (PER + REF + genetic mod + trait mod) / 4			
PER	REF	Genetic Mod	Trait Mod
Power: (CON + STR + genetic mod + trait mod) / 4			
CON	STR	Genetic Mod	Trait Mod
Resilience: (FOC + WIL + genetic mod + trait mod) / 4			
FOC	WIL	Genetic Mod	Trait Mod
Weight: (STR + CON + genetic mod + trait mod) x 6 lbs		lbs	
STR	CON	Genetic Mod	Trait Mod
Natural Recovery: (CON + genetic mod + trait mod) / 2			
CON	Genetic Mod	Trait Mod	
Speed: (REF + STR + genetic mod + trait mod) / 4			
REF	STR	Genetic Mod	Trait Mod
Endurance: (CON + WIL + genetic mod + trait mod) / 4			
CON	WIL	Genetic Mod	Trait Mod

	Background	Years	Setting	Leads to Settings	General Skill Points	Skill Points	Skills	Trait Points	Traits	Assets	Connections
Birth											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
		Age			General Skill Points	Skill Points	Skills	Trait Points	Traits	Total Assets	Total Connections

	Minor Wound Threshold: (CONx2 + STR + REF + genetic mod + trait mod) x 0.25	Minor Trauma Threshold: (WILx2 + FOC + PER + genetic mod + trait mod) x 0.25			
CON	STR	REF	PER	Genetic Mod	Trait Mod
Serious Wound Threshold: (CONx2 + STR + REF + genetic mod + trait mod) x 0.5					
CON	STR	REF	PER	Genetic Mod	Trait Mod
Critical Wound Threshold: (CONx2 + STR + REF + genetic mod + trait mod) x 0.75					
CON	STR	REF	PER	Genetic Mod	Trait Mod
Lethal Wound Threshold: (CONx2 + STR + REF + genetic mod + trait mod) x 1.5					
CON	STR	REF	PER	Genetic Mod	Trait Mod