

Name: _____
 Player: _____
 Affiliations: _____
 Occupation: _____
 Sex: ___ Age: ___ Hair: ___ Eyes: ___

Statistics & Attributes

| Strength | Agility | Stamina | Courage | Intelligence | Willpower |
|---------------------------|------------------------------|----------------------|----------------------|---------------------------|---|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Size <input type="text"/> | Shock # <input type="text"/> | (STA+2) Min of 2 | | Luck <input type="text"/> | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> |

LUCID DREAMS

ROLE-PLAYING ENGINE™

Fear / Horror

| | | |
|---|--|---|
| | J YHf Ub < UfXYbYX | Jaded |
| F | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> +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"/> +5 |
| H | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> +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"/> +5 |

Mental

Knowledge

Physical

| | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Art: <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Area: <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Awareness <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Commerce <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Climbing <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Comp. Prog. <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Appraisal <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Drive: <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Comp. Use <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Electronics <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Intimidation <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Craft: <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Engineering <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Jumping <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Etiquette <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> History <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Perform: <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> First Aid <input type="text"/> | Language: <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Guile <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Intrigue <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Pick Locks <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Leadership <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Pick Pocket <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Mechanic <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Riding: <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Navigation <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Law <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Running <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Negotiation <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Literacy <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Shadowing <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Oration <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Literature <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Stealth <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Photography <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Medicine <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Swimming <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Pilot: <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Mythology <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Throwing <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Research <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Pharm. <input type="text"/> | Combat: |
| <input type="checkbox"/> Search <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Philosophy <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Brawling <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Security Sys. <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Psychology <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Unarmed <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Streetwise <input type="text"/> | Science: <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Survival <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Geography <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Theology: <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Mathematics <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Tracking <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |

Gifts

Faults

| | |
|-------|-------|
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

Weapons / Armor

| Ranged Weapon | RoF | Range | Mal | Type | DMG | Mag | Notes |
|---------------|-----|-------|-----|------|-----|-----|-------|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| Melee\Brawling Weapon | Length | DMG | Type | Hands | Notes |
|-----------------------|--------|-----|------|-------|-------|
| | | | | | |
| | | | | | |

| Armor | Athletic MDF | I | P | C | S | E | Notes |
|-------|--------------|---|---|---|---|---|-------|
| | | | | | | | |

| Shield Type | Defense MDF | Athletic MDF | I | P | C | S | E | Breakage |
|-------------|-------------|--------------|---|---|---|---|---|----------|
| | | | | | | | | |

| Resources | Gain | Loss |
|----------------------|----------|----------|
| <i>Social Class:</i> | □□□□□□□□ | □□□□□□□□ |
| <i>Wealth:</i> | □□□□□□□□ | □□□□□□□□ |
| | □□□□□□□□ | □□□□□□□□ |
| | □□□□□□□□ | □□□□□□□□ |
| | □□□□□□□□ | □□□□□□□□ |
| | □□□□□□□□ | □□□□□□□□ |
| | □□□□□□□□ | □□□□□□□□ |
| | □□□□□□□□ | □□□□□□□□ |

Damage Track

| Wound Level | Damage | 1st Aid |
|-----------------------|----------|---------|
| Slight | 1 2 3 | DIF 4 |
| Hurt -1 | 4 5 6 | DIF 6 |
| Wounded -2 | 7 8 9 | DIF 8 |
| Injured -3 (1/2 Move) | 10 11 12 | DIF 10 |
| Debilitated -4 | 13 14 15 | DIF 12 |
| Crippled -5 (Crawl) | 16 17 18 | DIF 14 |
| Incapacitated | 19 20 21 | DIF 15 |
| Dying | 22 23 24 | DIF 16 |

First Aid:

First Aid Kit +1 Field Surgery Kit +3
Hospital +5 High Tech Hospital +7

Background

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

Notes

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

Insanity

| |
|--|
| |
| |