



PROFILE DATABASE

NAME

HUMAN

REPLICANT

ARCHETYPE

KEY MEMORY

KEY RELATIONSHIP

HOME

APPEARANCE

YEARS ON THE FORCE

ATTRIBUTES & SKILLS

RATING		BASE DIE	RATING		BASE DIE	RATING		BASE DIE	RATING		BASE DIE			
STRENGTH		<input type="text"/>	<input type="text"/>	AGILITY		<input type="text"/>	<input type="text"/>	INTELLIGENCE		<input type="text"/>	<input type="text"/>	Driving	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Force		<input type="text"/>	<input type="text"/>	Firearms		<input type="text"/>	<input type="text"/>	Medical Aid		<input type="text"/>	<input type="text"/>	Empathy	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Hand-to-Hand C.		<input type="text"/>	<input type="text"/>	Mobility		<input type="text"/>	<input type="text"/>	Observation		<input type="text"/>	<input type="text"/>	Connections	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Stamina		<input type="text"/>	<input type="text"/>	Stealth		<input type="text"/>	<input type="text"/>	Tech		<input type="text"/>	<input type="text"/>	Insight	<input type="text"/>	<input type="text"/>
												Manipulation	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SPECIALTIES

SIGNATURE ITEM

GEAR

HEALTH

Maximum Health

CRITICAL INJURIES:

RESOLVE

Maximum Resolve

CRITICAL STRESS EFFECTS:

ARMOR

RATING

WEAPONS

DAMAGE

CRIT DIE

TYPE

MIN. RANGE

MAX. RANGE

	DAMAGE	CRIT DIE	TYPE	MIN. RANGE	MAX. RANGE
<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"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PROMOTION POINTS

HUMANITY POINTS

CHINYEN POINTS