



PROFILE DATABASE

NAME

HUMAN

REPLICANT

ARCHETYPE

KEY MEMORY

KEY RELATIONSHIP

HOME

APPEARANCE

YEARS ON THE FORCE

ATTRIBUTES & SKILLS

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

WEAPONS	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