

CHARACTER NAME   
 PROFESSION   
 ELITE PROFESSION   
 EXPERIENCE POINTS   
 ADVANCEMENTS

PLAYER NAME   
 SPECIES   
 AGE  HEIGHT  EYES   
 GENDER  WEIGHT  HAIR

### ATTRIBUTES

	SPECIES MODIFIER	NUMBER ROLLED	TOTAL	ATTRIBUTE MODIFIER
STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AGILITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INTELLECT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
VITALITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PRESENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PERCEPTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### REACTIONS

	ATTRIBUTE MODIFIER	MISC. MODIFIER	TOTAL
QUICKNESS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SAVVY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STAMINA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WILLPOWER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INITIATIVE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEFENSE 7+	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### SKILL NAME

SKILL NAME	SPECIALTIES	TEST	ATTRIBUTE	MODIFIER	LEVELS	MISC.	TOTAL
APPRAISE	<input type="text"/>	ACAD	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ARMED COMBAT	<input type="text"/>	PHYS	AGL	<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"/>
ATHLETICS	<input type="text"/>	PHYS	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
COMPUTER USE	<input type="text"/>	ACAD	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CONCEAL	<input type="text"/>	PHYS	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CONSTRUCT	<input type="text"/>	PHYS	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CRAFT	<input type="text"/>	PHYS	AGL	<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"/>
DEMOLITIONS	<input type="text"/>	PHYS	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ENGINEERING	<input type="text"/>	ACAD	INT	<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"/>
ENTERPRISE	<input type="text"/>	ACAD	INT	<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"/>
ENTERTAIN	<input type="text"/>	SOC	PRS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FIRST AID	<input type="text"/>	PHYS	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FORGERY	<input type="text"/>	PHYS	AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GAMING	<input type="text"/>	SOC	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GYMNASTICS	<input type="text"/>	PHYS	AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
IMPERSONATE	<input type="text"/>	SOC	PRS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INDOCTRINATE	<input type="text"/>	PHYS	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INFLUENCE	<input type="text"/>	SOC	PRS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INQUIRE	<input type="text"/>	SOC	PRS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INVESTIGATE	<input type="text"/>	PHYS	PER	<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"/>

### SKILL NAME

SKILL NAME	SPECIALTIES	TEST	ATTRIBUTE	MODIFIER	LEVELS	MISC.	TOTAL
KNOWLEDGE	<input type="text"/>	ACAD	INT	<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"/>
LANGUAGE	<input type="text"/>	ACAD	INT	<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"/>
MEDICINE	<input type="text"/>	ACAD	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NEGOTIATE	<input type="text"/>	SOC	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
OBSERVE	<input type="text"/>	PHYS	PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PERSUADE	<input type="text"/>	SOC	PRS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RANGED COMBAT	<input type="text"/>	PHYS	AGL	<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"/>
REPAIR	<input type="text"/>	PHYS	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SCIENCE	<input type="text"/>	ACAD	INT	<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"/>
SLEIGHT OF HAND	<input type="text"/>	PHYS	AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SPORT	<input type="text"/>	PHYS	AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STEALTH	<input type="text"/>	PHYS	AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SURVIVAL	<input type="text"/>	PHYS	PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SYSTEM OPS	<input type="text"/>	PHYS	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TACTICS	<input type="text"/>	ACAD	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
UNARMED COMBAT	<input type="text"/>	PHYS	AGL	<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"/>	<input type="text"/>

