SPACE D20

NOMBRE DEL PERSONAJE | JUGADOR

CAMPAÑA | PROFESIÓN

EDAD | SEXO | ALTURA | PESO | OJOS | CABELLO | PIEL | RAZA / ESPECIE

CARACTERÍSTICA	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNT. TEMP.	MOD. TEMP.
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCIÓN				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

PG PUNTOS GOLPE — TOTAL | HERIDAS / PG ACTUALES | DAÑO ATENUADO | EFECTOS | VELOCIDAD

CA CLASE ARMADURA — TOTAL = 10 + MOD. DESTREZA + MOD. TAMAÑO + MOD. ARMADURA + PENAL. ARMAD.

INICIATIVA MODIFICADOR — TOTAL = MOD. DESTREZA + MOD. VARIOS

ATAQUE BASE BONIFICACIÓN

TIROS DE SALVACIÓN

	TOTAL	SALVAC. BASE	MOD. CARAC.	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)					
REFLEJOS (DESTREZA)					
VOLUNTAD (SABIDURÍA)					

	TOTAL	BONIF. DE ATAQUE	MOD. FUERZA	MOD. TAMAÑO	MOD. VARIOS	MODIFICADOR TEMPORAL
CUERPO A CUERPO BONIF. ATAQUE						
A DISTANCIA BONIF. ATAQUE						

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO

ALCANCE	PESO	TIPO	TAMAÑO	PROPIEDADES ESPECIALES

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO

ALCANCE	PESO	TIPO	TAMAÑO	PROPIEDADES ESPECIALES

MUNICIÓN

ARMOR/PROTECTIVE ITEM	TIPO	ABSORCION DE DAÑO	COMPLETA
			Yes ☐ No ☐

MALUS	PESO	VELOCIDAD	TAM	DES	PROPIEDADES ESPECIALES

RASGOS

HABILIDADES

RANGOS MAX. /

INTRÍNSECAS	NOMBRE DE HABILIDAD	CARAC. CLAVE	MOD. HABIL.	MOD. CARAC.	RANG.	MOD. VARIOS
☐	ABRIR CERRADURAS	DES	=	+		+
☐	ARTE ✲	INT †	=	+		+
☐	(✲ _____)	INT	=	+		+
☐	(✲ _____)	INT	■	+		+
☐	AVISTAR ■	SAB	■	+		+
☐	AVERIGUAR INTENCIONES ■	SAB	=	+		+
☐	BUSCAR ■	INT	=	+		+
☐	CONCENTRACIÓN PSÍQUICA	SAB	=	+		+
☐	CONCENTRACIÓN ■	CON	=	+		+
☐	COND. MAQUINARIA PESADA	DES	■	+		+
☐	CONDUCIR	DES	=	+		+
☐	CONOCIMIENTO ■	INT	=	+		+
☐	DEMOLICIONES	INT	=	+		+
☐	DIPLOMACIA ■	CAR	=	+		+
☐	DISFRAZARSE ■	CAR	■	+		+
☐	EMPATÍA ANIMAL	CAR	■	+		+
☐	ENGAÑAR ■	CAR	=	+		+
☐	EQUILIBRIO ■	DES †	=	+		+
☐	ESCAMOTEAR	DES	=	+		+
☐	ESCAPISMO ■	DES †	=	+		+
☐	ESCONDERSE ■	DES †	■	+		+
☐	ESCUCHAR ■	SAB	=	+		+
☐	FALSIFICAR	INT	=	+		+
☐	GERMANÍA	SAB	=	+		+
☐	HABLAR OTRO IDIOMA ✲	INT	=	+		+
☐	(✲ _____)	INT	=	+		+
☐	(✲ _____)	INT	=	+		+
☐	INFORMÁTICA	INT	=	+		+
☐	INTERPRETAR ✲	INT	=	+		+
☐	(✲ _____)	CAR	■	+		+
☐	(✲ _____)	CAR	=	+		+
☐	INTIMIDAR ■	CAR	=	+		+
☐	INUTILIZAR MECANISMO	INT	=	+		+
☐	INVESTIGACIÓN ■	INT	=	+		+
☐	LEER LOS LABIOS	INT	=	+		+
☐	MEDICINA	INT	■	+		+
☐	MONTAR ■	DES	=	+		+
☐	MOVERSE SIGILOSAMENTE ■	DES †	=	+		+
☐	NADAR ■	FUE †	=	+		+
☐	PILOTAR	DES	=	+		+
☐	PIRUETAS	DES †	■	+		+
☐	PROFESIÓN ✲	SAB	■	+		+
☐	(✲ _____)	SAB	=	+		+
☐	(✲ _____)	SAB	=	+		+
☐	REPARACIONES	INT	=	+		+
☐	REUNIR INFORMACIÓN ■	CAR	=	+		+
☐	SABER ✲	INT	■	+		+
☐	(✲ _____)	INT	=	+		+
☐	(✲ _____)	INT	=	+		+
☐	(✲ _____)	INT	■	+		+
☐	(✲ _____)	INT	=	+		+
☐	(✲ _____)	INT	■	+		+
☐	SALTAR ■	FUE †	■	+		+
☐	SANAR ■	SAB	=	+		+
☐	SUPERVIVENCIA ■	SAB	=	+		+
☐	TASACIÓN ■	INT	=	+		+
☐	TECNICA ✲	INT	■	+		+
☐	(✲ _____)	INT	=	+		+
☐	(✲ _____)	INT	■	+		+
☐	(✲ _____)	INT	=	+		+
☐	(✲ _____)	INT	=	+		+
☐	TREPAR ■	FUE	■	+		+
☐	_____	____	=	+		+
☐	_____	____	=	+		+
☐	_____	____	=	+		+

Las habilidades marcadas con ■ pueden usarse normalmente, aunque el personaje tenga (0) rangos de habilidad. Las marcadas con ☒ son habilidades intrínsecas. † Debe aplicarse el PENALIZADOR DE ARMADURA, en caso de haberlo. ✲ Esta habilidad requiere una especialización; consulta la lista de habilidades. †† Esta habilidad no puede elegirse durante el proceso de creación del personaje.

La Factoría de Ideas © 2002. Se autoriza a fotocopiar esta página para uso personal

Planeta de nacimiento

Nombre: _____
Astropuerto: _____
Tamaño: _____
Atmósfera: _____
Hidrografía: _____
Población: _____
Gobierno: _____
Nivel Legal: _____
Nivel Tec.: _____
Comercio: _____
Nación/Sector: _____

Otros:

Contactos / Personas conocidas

Nombre	Área (C/P)

Saberes por Raza / Especie

Equipo

Material	Cant.	Zona	Kg

TOTAL _____

Dinero

Banco: _____ ~~€~~

Encima: _____ ~~€~~

Otros:

Experiencia

Por Gastar: _____

Gastados: _____

NOTAS

Historia personal