

HABILIDADES

CUERPO

FUERZA

VITALIDAD

RESISTENCIA

DESTREZA

AGILIDAD

COORDINACIÓN

VELOCIDAD

INSTINTO

PERCEPCIÓN

CONCENTRACIÓN

INTUICIÓN

INTELIGENCIA

MEMORIA

LOGICA

INVENTIVA

PRESENCIA

CARISMA

VOLUNTAD

APARIENCIA

Básicas

atr. + niv. = val.

Burocracia	mem + ___ = 4
Callejeo	int + 10 = 15
Camuflar	inv + 10 = 15
Conocimiento	inv + ___ = 5
Descubrir	per + 18 = 22
Dialéctica	car + ___ = 4
Equitación	coo + ___ = ___
Esconder	int + 15 = 20
Escuchar	per + 15 = 19
Falsificar	coo + ___ = ___
Geografía	mem + 5 = 9
Lanzar	fue + 15 = 21
Nadar	agi + ___ = ___
Ocultar	inv + 15 = 20
Orientación	log + 10 = 15
Rastrear	log + 13 = 18
Robar	coo + 10 = 17
Saltar	agi + 10 = 16
Seducción	car/apa + 7 = 11/11
Trepar	agi + 16 = 22

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + 10 = 17
Comunicaciones	con + 10 = 15
Explosivos	log + ___ = ___
Ingenios	inv + 14 = 5
Interrogación	vol + 8 = 12
Mecánica	con + ___ = ___
Medicina	mem + ___ = ___
Paracaidismo	agi + 18 = 24
Primeros Auxilios	int + 10 = 15
Química	mem + ___ = ___
Pilotar Motos	coo + ___ = 7
Pilotar Coches	coo + 15 = 22
Pilotar Camiones	coo + 15 = 22
Pilotar Tanques	coo + ___ = ___
Pilotar Cazas	coo + ___ = ___
Pilotar Bombarderos	coo + ___ = ___
Pilotar Barcas	coo + ___ = ___
Pilotar Buques	coo + ___ = ___
Idioma ()	mem + ___ = ___
Idioma ()	mem + ___ = ___

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + 12 = 19
Fusil	coo + 5 = 12
Bayoneta	agi + 10 = 16
Subfusil	coo + 5 = 12
Ametralladora	fue + 10 = 16
Lanzallamas	coo + ___ = ___
Lanzagranadas	fue + ___ = ___
Artillería de Campaña	con + 15 = 20
Artillería Pesada	con + ___ = ___
Armamento Aéreo	con + ___ = ___
Armas Arrojadizas	agi + 10 = 16
Armas Blancas	agi + 10 = 16
Armas Contundentes	agi + 10 = 16
Matar en Silencio	con + ___ = ___
Lucha Desarmado	agi + ___ = 6

Secundarias

atr. + niv. = val.

___	___ + ___ = ___
___	___ + ___ = ___

DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Pasos

Nombre del personaje:

SS Oberschaarfürher

Holger Specht

Altura:

Peso:

Sexo:

Nacionalidad:

Experiencia

Actual/Acumulada:

3ª Edición

CdG
COMANDOS
DE GUERRA

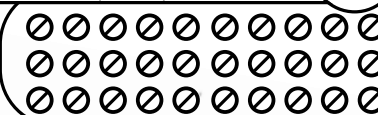
ARMAMENTO

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
MP40	II+6/3	30	2	7 / 13 / 65 / 200 / 290	F	—	5
Mauser M1916	II+6/3	8	1	5 / 11 / 27 / 80 / 120	N	—	2
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

21



PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

12

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

MANDO

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	2
Alerta (3per)	12
Andar (agi)	m/as: 6
Carga (7fue)	Kg: 42
Correr (agi+2vel)	m/as: 20
Duración Correr (10vit)	as: 60
Esquivar (2agi+vel)	19
Iniciativa (vel,agi)	7, 6
Levantar Peso (3carga)	126
Mando (2xvol+inv)	13
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H, (fue+vel/5)	2.6
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.2 , 2
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 27
Duración sprintar (vit)	as: 6
Umbral Mortal (vit)	6

0: CABEZA
Resistencia: _____

1 2 3: PECHO
Resistencia: _____

4: BRAZO D.
Resistencia: _____

5: BRAZO I.
Resistencia: _____

6 7: ABDOMEN
Resistencia: _____

8: PIERNA I.
Resistencia: _____

9: PIERNA D.
Resistencia: _____

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Subfusil MP-40	1		Uniforme	1	
Cargador subfusil	3		Ropa de abrigo	1	
Pistola Mauser	1		Cantimplora	1	
Cargador pistola	5		Cerillas	1	
Binoculares	1		Herramientas de trinchera	1	
_____	_____	_____	Impermeable	1	
_____	_____	_____	Kit aseo	1	
_____	_____	_____	Reloj	1	
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

HABILIDADES

CUERPO

FUERZA

VITALIDAD

RESISTENCIA

DESTREZA

AGILIDAD

COORDINACIÓN

VELOCIDAD

INSTINTO

PERCEPCIÓN

CONCENTRACIÓN

INTUICIÓN

INTELIGENCIA

MEMORIA

LOGICA

INVENTIVA

PRESENCIA

CARISMA

VOLUNTAD

APARIENCIA

Básicas

atr. + niv. = val.

Burocracia	mem + 15 = 20
Callejeo	int + ____ = 5
Camuflar	inv + ____ = 5
Conocimiento	inv + 15 = 20
Descubrir	per + 16 = 22
Dialéctica	car + ____ = 5
Equitación	coo + ____ = ____
Esconder	int + 5 = 10
Escuchar	per + 16 = 22
Falsificar	coo + ____ = ____
Geografía	mem + 10 = 15
Lanzar	fue + 10 = 17
Nadar	agi + ____ = ____
Ocultar	inv + ____ = 5
Orientación	log + 6 = 10
Rastrear	log + 6 = 10
Robar	coo + ____ = 5
Saltar	agi + 8 = 13
Seducción	car/apa + ____ = 5/4
Trepar	agi + 12 = 19

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + ____ = ____
Comunicaciones	con + 10 = 16
Explosivos	log + ____ = ____
Ingenios	inv + 10 = 15
Interrogación	vol + ____ = 5
Mecánica	con + ____ = ____
Medicina	mem + 10 = 15
Paracaidismo	agi + 18 = 23
Primeros Auxilios	int + 10 = 15
Química	mem + 10 = 15
Pilotar Motos	coo + ____ = 5
Pilotar Coches	coo + 15 = 20
Pilotar Camiones	coo + ____ = 5
Pilotar Tanques	coo + ____ = ____
Pilotar Cazas	coo + ____ = ____
Pilotar Bombarderos	coo + ____ = ____
Pilotar Barcas	coo + ____ = ____
Pilotar Buques	coo + ____ = ____
Idioma (holandés)	mem + 18 = 23
Idioma (____)	mem + ____ = ____

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + ____ = ____
Fusil	coo + 15 = 20
Bayoneta	agi + 10 = 15
Subfusil	coo + 15 = 20
Ametralladora	fue + ____ = 7
Lanzallamas	coo + ____ = ____
Lanzagranadas	fue + 10 = 17
Artillería de Campaña	con + ____ = ____
Artillería Pesada	con + 6 = 12
Armamento Aéreo	con + ____ = ____
Armas Arrojadizas	agi + ____ = 5
Armas Blancas	agi + ____ = 5
Armas Contundentes	agi + ____ = 5
Matar en Silencio	con + 12 = 18
Lucha Desarmado	agi + 18 = 23

Secundarias

atr. + niv. = val.

____	____ + ____ = ____
____	____ + ____ = ____

DATOS

Nombre del jugador:

Descripción:

Virtudes y Defectos

Pasos

Nombre del personaje:

SS Unterscharführer

Karsten Schober

Altura: Peso:

Sexo:

Nacionalidad:

Experiencia

Actual/Acumulada:

3ª Edición

CdG
COMANDOS
DE GUERRA

ARMAMENTO

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Karabinien K43	II+6/3	10	1	30 / 60 / 345 / 1090 / 1300	N	—	6
Panzerfaust 100	III+100	1	1	3 / 5 / 23 / 65 / 100	F	—	10
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

21



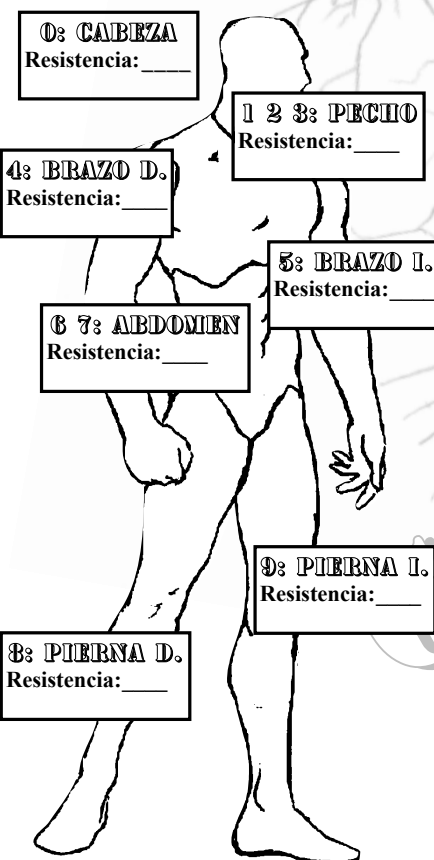
PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

15

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)



Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Fusil Karabinien 43	1		Uniforme	1	
Cargadores fusil	5		Ropa de abrigo	1	
Panzerfaust 100	1		Cantimplora	1	
_____	_____	_____	Cerillas	1	
_____	_____	_____	Herramientas de trinchera	1	
_____	_____	_____	Impermeable	1	
_____	_____	_____	Kit aseo	1	
_____	_____	_____	Reloj	1	
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

MANDO

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	2
Alerta (3per)	18
Andar (agi)	m/as: 5
Carga (7fue)	Kg: 49
Correr (agi+2vel)	m/as: 15
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	15
Iniciativa (vel,agi)	5, 5
Levantar Peso (3carga)	147
Mando (2xvol+inv)	15
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2.4
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.4 , 1.7
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 20
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5

HABILIDADES

CUERPO

FUERZA

VITALIDAD

RESISTENCIA

DESTREZA

AGILIDAD

COORDINACIÓN

VELOCIDAD

INSTINTO

PERCEPCIÓN

CONCENTRACIÓN

INTUICIÓN

INTELIGENCIA

MEMORIA

LOGICA

INVENTIVA

PRESENCIA

CARISMA

VOLUNTAD

APARIENCIA

Básicas

atr. + niv. = val.

Burocracia mem + 7 = 12
Callejeo int + ___ = 5
Camuflar inv + ___ = 4
Conocimiento inv + 10 = 14
Descubrir per + 11 = 16
Dialéctica car + 15 = 20
Equitación coo + ___ = ___
Esconder int + 11 = 16
Escuchar per + 10 = 15
Falsificar coo + ___ = ___
Geografía mem + 10 = 15
Lanzar fue + 15 = 21
Nadar agi + ___ = ___
Ocultar inv + 13 = 17
Orientación log + 11 = 16
Rastrear log + 10 = 15
Robar coo + ___ = 5
Saltar agi + 11 = 16
Seducción car/apa + 15 = 20/20
Tregar agi + 5 = 10

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura coo + ___ = ___
Comunicaciones con + 5 = 10
Explosivos log + ___ = ___
Ingenios inv + 10 = 14
Interrogación vol + ___ = 6
Mecánica con + 15 = 20
Medicina mem + ___ = ___
Paracaidismo agi + 18 = 23
Primeros Auxilios int + 10 = 15
Química mem + ___ = ___
Pilotar Motos coo + 5 = 10
Pilotar Coches coo + 15 = 20
Pilotar Camiones coo + 10 = 15
Pilotar Tanques coo + ___ = ___
Pilotar Cazas coo + ___ = ___
Pilotar Bombarderos coo + ___ = ___
Pilotar Barcas coo + ___ = ___
Pilotar Buques coo + ___ = ___
Idioma (_____) mem + ___ = ___
Idioma (_____) mem + ___ = ___

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola coo + ___ = ___
Fusil coo + 15 = 20
Bayoneta agi + 15 = 20
Subfusil coo + 6 = 11
Ametralladora fue + ___ = 6
Lanzallamas coo + ___ = ___
Lanzagranadas fue + ___ = ___
Artillería de Campaña con + ___ = ___
Artillería Pesada con + ___ = ___
Armamento Aéreo con + ___ = ___
Armas Arrojadizas agi + ___ = 5
Armas Blancas agi + 10 = 15
Armas Contundentes agi + 10 = 15
Matar en Silencio con + 15 = 20
Lucha Desarmado agi + 5 = 10

Secundarias

atr. + niv. = val.

___ + ___ = ___
___ + ___ = ___

DATOS

Nombre del jugador:

Descripción:

Virtudes y Defectos

Pasos

Nombre del personaje:

SS Oberschutze

Emil Bozkmann

Altura: Peso:

Sexo:

Nacionalidad:

Experiencia

Actual/Acumulada:

3ª Edición

CdG
COMANDOS
DE GUERRA

ARMAMENTO

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance				Rt.	Hab.	Enc.	
Karabinien K43	II+6/3	10	1	30	60	345	1090	1300	N	—	6
					/	/	/	/			
					/	/	/	/			
					/	/	/	/			
					/	/	/	/			

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

18



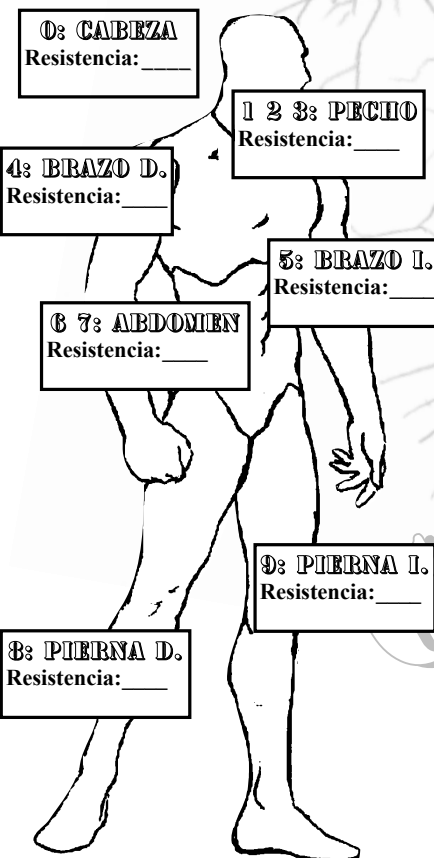
PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

18

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)



Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Fusil Karabinien 43	1		Uniforme	1	
Cargadores fusil	5		Ropa de abrigo	1	
			Cantimplora	1	
			Cerillas	1	
			Herramientas de trinchera	1	
			Impermeable	1	
			Kit aseo	1	
			Reloj	1	

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

MANDO

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	1
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as: 5
Carga (7fue)	Kg: 42
Correr (agi+2vel)	m/as: 15
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	15
Iniciativa (vel,agi)	5, 5
Levantar Peso (3carga)	126
Mando (2xvol+inv)	16
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2.2
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.2 , 1.7
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 20
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5

HABILIDADES

CUERPO

FUERZA

VITALIDAD

RESISTENCIA

DESTREZA

AGILIDAD

COORDINACIÓN

VELOCIDAD

INSTINTO

PERCEPCIÓN

CONCENTRACIÓN

INTUICIÓN

INTELIGENCIA

MEMORIA

LOGICA

INVENTIVA

PRESENCIA

CARISMA

VOLUNTAD

APARIENCIA

Básicas

atr. + niv. = val.

Burocracia	mem + 10 = 15
Callejeo	int + ____ = 3
Camuflar	inv + ____ = 5
Conocimiento	inv + 10 = 15
Descubrir	per + 15 = 20
Dialéctica	car + 10 = 14
Equitación	coo + ____ = ____
Esconder	int + 14 = 17
Escuchar	per + 12 = 17
Falsificar	coo + ____ = ____
Geografía	mem + 10 = 15
Lanzar	fue + 13 = 18
Nadar	agi + ____ = ____
Ocultar	inv + 12 = 17
Orientación	log + 10 = 15
Rastrear	log + ____ = 5
Robar	coo + ____ = 7
Saltar	agi + 10 = 17
Seducción	car/apa + 5 = 9/9
Trepar	agi + 10 = 17

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + 5 = 12
Comunicaciones	con + 10 = 15
Explosivos	log + ____ = ____
Ingenios	inv + 10 = 15
Interrogación	vol + ____ = 4
Mecánica	con + 10 = 15
Medicina	mem + ____ = ____
Paracaidismo	agi + 18 = 25
Primeros Auxilios	int + 15 = 18
Química	mem + 20 = 25
Pilotar Motos	coo + ____ = 7
Pilotar Coches	coo + 15 = 22
Pilotar Camiones	coo + 10 = 17
Pilotar Tanques	coo + ____ = ____
Pilotar Cazas	coo + ____ = ____
Pilotar Bombarderos	coo + ____ = ____
Pilotar Barcas	coo + 5 = 10
Pilotar Buques	coo + ____ = ____
Idioma (____)	mem + ____ = ____
Idioma (____)	mem + ____ = ____

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + ____ = ____
Fusil	coo + 18 = 25
Bayoneta	agi + 12 = 19
Subfusil	coo + 14 = 21
Ametralladora	fue + ____ = 5
Lanzallamas	coo + ____ = ____
Lanzagranadas	fue + ____ = ____
Artillería de Campaña	con + ____ = ____
Artillería Pesada	con + ____ = ____
Armamento Aéreo	con + ____ = ____
Armas Arrojadizas	agi + ____ = 7
Armas Blancas	agi + 10 = 17
Armas Contundentes	agi + 10 = 17
Matar en Silencio	con + ____ = ____
Lucha Desarmado	agi + ____ = 7

Secundarias

atr. + niv. = val.

____	____ + ____ = ____
____	____ + ____ = ____

DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Pasos

Nombre del personaje:

SS Oberschtze

Wolf Fromm

Altura: Peso:

Sexo:

Nacionalidad:

Experiencia

Actual/Acumulada:

3ª Edición

CdG
COMANDOS
DE GUERRA

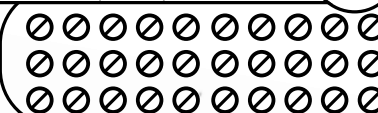
ARMAMENTO

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance				Rt.	Hab.	Enc.	
Karabinien K43	II+6/3	10	1	30	60	345	1090	1300	N	—	6
					/	/	/	/			
					/	/	/	/			
					/	/	/	/			
					/	/	/	/			

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

18



PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

12

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

MANDO

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as: 7
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as: 21
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	21
Iniciativa (vel,agi)	7, 7
Levantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	13
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H, (fue+vel/5)	2.4
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1 , 2.3
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 28
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5

0: CABEZA
Resistencia: _____

1 2 3: PECHO
Resistencia: _____

4: BRAZO D.
Resistencia: _____

5: BRAZO I.
Resistencia: _____

6 7: ABDOMEN
Resistencia: _____

8: PIERNA I.
Resistencia: _____

9: PIERNA D.
Resistencia: _____

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Fusil Karabinien 43	1		Uniforme	1	
Cargadores fusil	5		Ropa de abrigo	1	
Cuerda (15 mt.)	1		Cantimplora	1	
			Cerillas	1	
			Herramientas de trinchera	1	
			Impermeable	1	
			Kit aseo	1	
			Reloj	1	

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

HABILIDADES

CUERPO

FUERZA

VITALIDAD

RESISTENCIA

DESTREZA

AGILIDAD

COORDINACIÓN

VELOCIDAD

INSTINTO

PERCEPCIÓN

CONCENTRACIÓN

INTUICIÓN

INTELIGENCIA

MEMORIA

LOGICA

INVENTIVA

PRESENCIA

CARISMA

VOLUNTAD

APARIENCIA

Básicas

atr. + niv. = val.

Burocracia	mem + 5 = 10
Callejeo	int + 5 = 10
Camuflar	inv + 10 = 15
Conocimiento	inv + ___ = 5
Descubrir	per + 15 = 20
Dialéctica	car + ___ = 5
Equitación	coo + ___ = ___
Esconder	int + 12 = 17
Escuchar	per + 12 = 17
Falsificar	coo + ___ = ___
Geografía	mem + ___ = 5
Lanzar	fue + 13 = 19
Nadar	agi + 10 = 15
Ocultar	inv + 12 = 17
Orientación	log + 5 = 11
Rastrear	log + ___ = 6
Robar	coo + 10 = 15
Saltar	agi + 10 = 15
Seducción	car/apa + ___ = 5/5
Trepar	agi + 5 = 10

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + 10 = 15
Comunicaciones	con + ___ = ___
Explosivos	log + 15 = 21
Ingenios	inv + 10 = 15
Interrogación	vol + 8 = 13
Mecánica	con + ___ = ___
Medicina	mem + 5 = 10
Paracaidismo	agi + 18 = 23
Primeros Auxilios	int + 5 = 10
Química	mem + ___ = ___
Pilotar Motos	coo + 10 = 15
Pilotar Coches	coo + 10 = 15
Pilotar Camiones	coo + 5 = 10
Pilotar Tanques	coo + ___ = ___
Pilotar Cazas	coo + ___ = ___
Pilotar Bombarderos	coo + ___ = ___
Pilotar Barcas	coo + 5 = 10
Pilotar Buques	coo + ___ = ___
Idioma ()	mem + ___ = ___
Idioma ()	mem + ___ = ___

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + ___ = ___
Fusil	coo + 15 = 20
Bayoneta	agi + 15 = 20
Subfusil	coo + ___ = 5
Ametralladora	fue + 15 = 21
Lanzallamas	coo + ___ = ___
Lanzagranadas	fue + ___ = ___
Artillería de Campaña	con + 12 = 17
Artillería Pesada	con + ___ = ___
Armamento Aéreo	con + ___ = ___
Armas Arrojadizas	agi + 10 = 15
Armas Blancas	agi + 10 = 15
Armas Contundentes	agi + 10 = 15
Matar en Silencio	con + ___ = ___
Lucha Desarmado	agi + ___ = 5

Secundarias

atr. + niv. = val.

___	___ + ___ = ___
___	___ + ___ = ___

DATOS

Nombre del jugador:

Descripción:

Virtudes y Defectos

Pasos

Nombre del personaje:

SS Oberschutze

Felix Oemler

Altura: Peso:

Sexo:

Nacionalidad:

Experiencia

Actual/Acumulada:

3ª Edición

CdG
COMANDOS
DE GUERRA

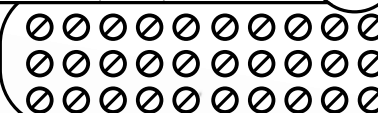
ARMAMENTO

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Karabinien K43	II+6/3	10	1	30 / 60 / 345 / 1090 / 1300	N	—	6
MG42	II+6/3	50	4	36 / 70 / 420 / 1220 / 1590	S	—	7
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

18



PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

15

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

MANDO

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	1
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as: 5
Carga (7fue)	Kg: 42
Correr (agi+2vel)	m/as: 13
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	14
Iniciativa (vel,agi)	4, 5
Levantar Peso (3carga)	126
Mando (2xvol+inv)	15
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.2 , 1.7
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 17
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5

0: CABEZA
Resistencia: _____

1 2 3: PECHO
Resistencia: _____

4: BRAZO D.
Resistencia: _____

5: BRAZO I.
Resistencia: _____

6 7: ABDOMEN
Resistencia: _____

8: PIERNA I.
Resistencia: _____

9: PIERNA D.
Resistencia: _____

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Fusil Karabinien 43	1		Uniforme	1	
Cargadores fusil	5		Ropa de abrigo	1	
Ametralladora MG42 (en vehículo)			Cantimplora	1	
Cargadores MG42 (en vehículo)			Cerillas	1	
_____	_____	_____	Herramientas de trinchera	1	
_____	_____	_____	Impermeable	1	
_____	_____	_____	Kit aseo	1	
_____	_____	_____	Reloj	1	
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

HABILIDADES

CUERPO

FUERZA

VITALIDAD

RESISTENCIA

DESTREZA

AGILIDAD

COORDINACIÓN

VELOCIDAD

INSTINTO

PERCEPCIÓN

CONCENTRACIÓN

INTUICIÓN

INTELIGENCIA

MEMORIA

LOGICA

INVENTIVA

PRESENCIA

CARISMA

VOLUNTAD

APARIENCIA

Básicas

atr. + niv. = val.

Burocracia	mem + 15 = 22
Callejeo	int + ____ = 4
Camuflar	inv + ____ = 6
Conocimiento	inv + 15 = 21
Descubrir	per + 18 = 22
Dialéctica	car + 18 = 22
Equitación	coo + ____ = ____
Esconder	int + 15 = 19
Escuchar	per + 10 = 14
Falsificar	coo + ____ = ____
Geografía	mem + 10 = 17
Lanzar	fue + 10 = 16
Nadar	agi + ____ = ____
Ocultar	inv + 10 = 16
Orientación	log + 10 = 16
Rastrear	log + ____ = 6
Robar	coo + ____ = 5
Saltar	agi + 10 = 14
Seducción	car/apa + 10 = 14/14
Trepar	agi + 10 = 14

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + ____ = ____
Comunicaciones	con + 10 = 14
Explosivos	log + 15 = 21
Ingenios	inv + 15 = 21
Interrogación	vol + ____ = 4
Mecánica	con + 10 = 14
Medicina	mem + ____ = ____
Paracaidismo	agi + 18 = 22
Primeros Auxilios	int + 10 = 14
Química	mem + ____ = ____
Pilotar Motos	coo + 12 = 17
Pilotar Coches	coo + ____ = 5
Pilotar Camiones	coo + ____ = 5
Pilotar Tanques	coo + ____ = ____
Pilotar Cazas	coo + ____ = ____
Pilotar Bombarderos	coo + ____ = ____
Pilotar Barcas	coo + ____ = ____
Pilotar Buques	coo + ____ = ____
Idioma (inglés)	mem + 10 = 17
Idioma (____)	mem + ____ = ____

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + ____ = ____
Fusil	coo + 14 = 19
Bayoneta	agi + ____ = 4
Subfusil	coo + ____ = 5
Ametralladora	fue + 15 = 21
Lanzallamas	coo + ____ = ____
Lanzagranadas	fue + 10 = 16
Artillería de Campaña	con + ____ = ____
Artillería Pesada	con + ____ = ____
Armamento Aéreo	con + ____ = ____
Armas Arrojadizas	agi + ____ = 4
Armas Blancas	agi + ____ = 4
Armas Contundentes	agi + ____ = 4
Matar en Silencio	con + 13 = 17
Lucha Desarmado	agi + ____ = 4

Secundarias

atr. + niv. = val.

____	____ + ____ = ____
____	____ + ____ = ____

DATOS

Nombre del jugador:

Nacionalidad:

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del personaje:

Pasos

SS Oberschutze

Dieter von Biela

Altura:

Peso:

Sexo:

Experiencia

Actual/Acumulada:

3ª Edición

CdG
COMANDOS
DE GUERRA

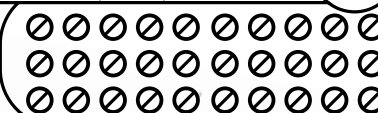
ARMAMENTO

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Karabinien K43	II+6/3	10	1	30 / 60 / 345 / 1090 / 1300	N	—	6
Panzerfaust 100	III+100	1	1	3 / 5 / 23 / 65 / 100	F	—	10
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

21



PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

12

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

MANDO

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	1
Alerta (3per)	12
Andar (agi)	m/as: 4
Carga (7fue)	Kg: 42
Correr (agi+2vel)	m/as: 14
Duración Correr (10vit)	as: 70
Esquivar (2agi+vel)	13
Iniciativa (vel,agi)	5, 4
Levantar Peso (3carga)	126
Mando (2xvol+inv)	14
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H, (fue+vel/5)	2.2
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.2 , 1.3
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 19
Duración sprintar (vit)	as: 7
Umbral Mortal (vit)	7

0: CABEZA
Resistencia: _____

1 2 3: PECHO
Resistencia: _____

4: BRAZO D.
Resistencia: _____

5: BRAZO I.
Resistencia: _____

6 7: ABDOMEN
Resistencia: _____

8: PIERNA I.
Resistencia: _____

9: PIERNA D.
Resistencia: _____

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Fusil Karabinien 43	1		Uniforme	1	
Cargadores fusil	5		Ropa de abrigo	1	
Panzerfaust 100	1		Cantimplora	1	
Alicates	1		Cerillas	1	
_____	_____	_____	Herramientas de trinchera	1	
_____	_____	_____	Impermeable	1	
_____	_____	_____	Kit aseo	1	
_____	_____	_____	Reloj	1	
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS