

HABILIDADES

CUERPO

4

FUERZA

4

VITALIDAD

4

RESISTENCIA

4

DESTREZA

5

AGILIDAD

4

COORDINACIÓN

5

VELOCIDAD

5

INSTINTO

7

PERCEPCIÓN

5

CONCENTRACIÓN

6

INTUICIÓN

6

INTELIGENCIA

8

MEMORIA

6

LOGICA

6

INVENTIVA

6

PRESENCIA

6

CARISMA

4

VOLUNTAD

5

APARIENCIA

5

Básicas

atr. + niv. = val.

Burocracia	mem + 19 = 25
Callejeo	int + 8 = 14
Camuflar	inv + ___ = 6
Conocimiento	inv + 14 = 20
Descubrir	per + 15 = 20
Dialéctica	car + 11 = 15
Equitación	coo + ___ = ___
Esconder	int + 15 = 21
Escuchar	per + 7 = 12
Falsificar	coo + ___ = ___
Geografía	mem + 12 = 18
Lanzar	fue + 15 = 19
Nadar	agi + 17 = 21
Ocultar	inv + 10 = 16
Orientación	log + 7 = 13
Rastrear	log + 10 = 16
Robar	coo + 5 = 10
Saltar	agi + 15 = 19
Seducción	car/apa + 10 = 14/15
Trepar	agi + 12 = 16

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + ___ = ___
Comunicaciones	con + 7 = 13
Explosivos	log + ___ = ___
Ingenios	inv + 15 = 21
Interrogación	vol + ___ = 5
Mecánica	con + 6 = 12
Medicina	mem + 14 = 20
Paracaidismo	agi + ___ = ___
Primeros Auxilios	int + 15 = 21
Química	mem + ___ = ___
Pilotar Motos	coo + 9 = 14
Pilotar Coches	coo + 12 = 17
Pilotar Camiones	coo + ___ = ___
Pilotar Tanques	coo + ___ = ___
Pilotar Cazas	coo + ___ = ___
Pilotar Bombarderos	coo + ___ = ___
Pilotar Barcas	coo + ___ = ___
Pilotar Buques	coo + ___ = ___
Idioma (inglés)	mem + 15 = 21
Idioma (_____)	mem + ___ = ___

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + 3 = 18
Fusil	coo + 8 = 13
Bayoneta	agi + ___ = ___
Subfusil	coo + ___ = ___
Ametralladora	fue + ___ = ___
Lanzallamas	coo + ___ = ___
Lanzagranadas	fue + ___ = ___
Artillería de Campaña	con + ___ = ___
Artillería Pesada	con + ___ = ___
Armamento Aéreo	con + ___ = ___
Armas Arrojadizas	agi + ___ = 4
Armas Blancas	agi + 15 = 19
Armas Contundentes	agi + 5 = 9
Matar en Silencio	con + ___ = ___
Lucha Desarmado	agi + 6 = 10

Secundarias

atr. + niv. = val.

_____	_____ + _____ = _____
_____	_____ + _____ = _____

DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Nombre del personaje:

Pasos

D. Ólafsson

Altura: Peso:

Sexo:

Nacionalidad:

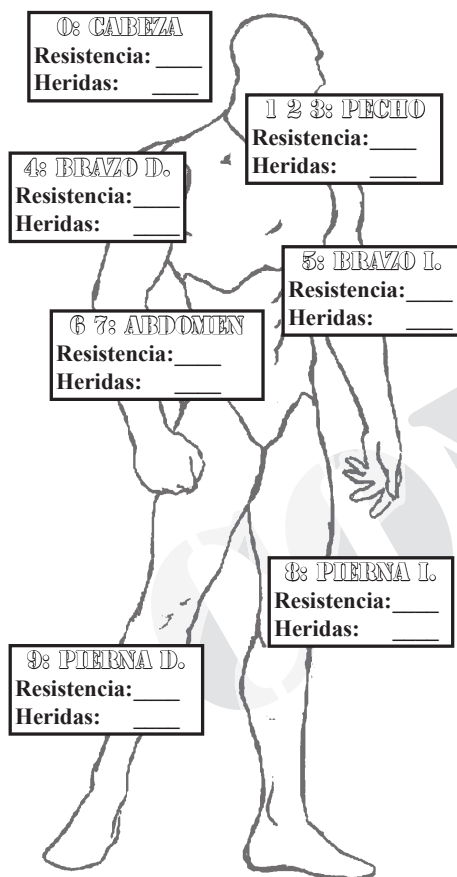
Experiencia Actual/
Acumulada:

3ª Edición

CDG
COMANDOS
DE GUERRA

ARMAMENTO

Nombre	T+M	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Dsp.
Bergman Bayard	II+6/3	6	1	4 / 8 / 23 / 70 / 100	N	18	___
Cuchillo	I-1	1	1	2 / 4 / 8 / 12 / 16	-	16	-
_____	___	___	___	___/___/___/___/___	___	___	___
_____	___	___	___	___/___/___/___/___	___	___	___
_____	___	___	___	___/___/___/___/___	___	___	___



EQUIPO

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

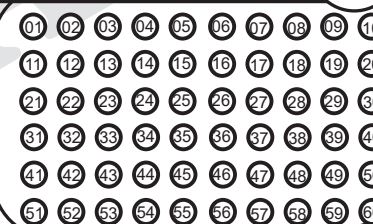
12



PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

15



MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	-1
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as:4
Carga (7fue)	Kg:28
Correr (agi+2vel)	m/as:14
Duración Correr (10vit)	as:40
Esquivar (2agi+vel)	13
Iniciativa (vel,agi)	5, 4
Mando (3xvol)	16
Resistir Dolor (vol/2)	3
Sprintar (agi+3vel)	m/as:19
Duración sprintar (vit)	as: 4
Umbral Mortal (vit)	4