

HABILIDADES

CUERPO

5

FUERZA

5

VITALIDAD

5

RESISTENCIA

5

DESTREZA

5

AGILIDAD

5

COORDINACIÓN

5

VELOCIDAD

4

INSTINTO

7

PERCEPCIÓN

5

CONCENTRACIÓN

4

INTUICIÓN

4

INTELIGENCIA

7

MEMORIA

5

LOGICA

5

INVENTIVA

5

PRESENCIA

7

CARISMA

5

VOLUNTAD

4

APARIENCIA

5

Básicas

atr. + niv. = val.

Burocracia	mem + 17 = 22
Callejeo	int + 9 = 13
Camuflar	inv + ___ = 5
Conocimiento	inv + 16 = 21
Descubrir	per + 14 = 19
Dialéctica	car + 14 = 19
Equitación	coo + ___ = ___
Esconder	int + 8 = 12
Escuchar	per + 15 = 20
Falsificar	coo + 10 = 15
Geografía	mem + 6 = 11
Lanzar	fue + 12 = 17
Nadar	agi + 12 = 17
Ocultar	inv + 14 = 19
Orientación	log + 8 = 13
Rastrear	log + 8 = 13
Robar	coo + 8 = 13
Saltar	agi + 15 = 20
Seducción	car/apa + 9 = 14/14
Trepar	agi + 14 = 19

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + ___ = ___
Comunicaciones	con + ___ = ___
Explosivos	log + ___ = ___
Ingenios	inv + 19 = 24
Interrogación	vol + ___ = 4
Mecánica	con + 9 = 13
Medicina	mem + ___ = ___
Paracaidismo	agi + ___ = ___
Primeros Auxilios	int + ___ = 4
Química	mem + 11 = 16
Pilotar Motos	coo + 11 = 16
Pilotar Coches	coo + 14 = 19
Pilotar Camiones	coo + ___ = ___
Pilotar Tanques	coo + ___ = ___
Pilotar Cazas	coo + ___ = ___
Pilotar Bombarderos	coo + ___ = ___
Pilotar Barcas	coo + ___ = ___
Pilotar Buques	coo + ___ = ___
Idioma (inglés)	mem + 18 = 23
Idioma (_____)	mem + ___ = ___

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + 10 = 15
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 + 6 = 11
Armas Blancas	agi + ___ = 5
Armas Contundentes	agi + 5 = 10
Matar en Silencio	con + ___ = ___
Lucha Desarmado	agi + 5 = 10

Secundarias

atr. + niv. = val.

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

DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Nombre del personaje:

Pasos

F. Snorrisdóttir

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	15	_____
Revolver S&W	II+8/4	6	1	5 / 11/ 27 / 85 / 120	F	15	_____
SMLE	II+6/3	5	1	25 / 50 / 295 / 940 / 1120	N	13	_____
Cuchillo	I	1	1	2 / 4 / 8 / 12 / 16	-	11	-
_____	_____	_____	_____	____/____/____/____/____	_____	_____	_____

0: CABEZA
Resistencia: _____
Heridas: _____

1 2 3: PECHO
Resistencia: _____
Heridas: _____

4: BRAZO D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

5: BRAZO I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

6 7: ABDOMEN
Resistencia: _____
Heridas: _____

8: PIERNA I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

9: PIERNA D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

EQUIPO

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

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

15

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

12

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as:5
Carga (7fue)	Kg:35
Correr (agi+2vel)	m/as:13
Duración Correr (10vit)	as:50
Esquivar (2agi+vel)	14
Iniciativa (vel,agi)	4, 5
Mando (3xvol)	13
Resistir Dolor (vol/2)	2
Sprintar (agi+3vel)	m/as:17
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5