SEVILLA GOLPEADA

Una aventura para Comandos de Guerra 3ª Edición

Manuel Magno García García

SEVILLA GOLPEADA

Aventura para Comandos de Guerra 3º edición de Ediciones Sombra

Autor Manuel Magno García García

Dedicado a todos aquellos que murieron en las cunetas por defender la legalidad republicana y especialmente a los fusilados en Sevilla

creative commons

BY NC SA

SEVILLA GOLPEADA

Aventura de sigilo y supervivencia urbana para 3-4 comandos durante los días inmediatamente posteriores al Golpe de Estado de julio de 1936. Los personajes a los que hace referencia el texto los encontrarás al final del mismo como fichas descargables pregeneradas. En la redacción de la aventura se entiende que los comandos son dichos personajes pregenerados.

INTRODUCCIÓN

Sevilla, 19 de Julio de 1936. Hace apenas 24 horas que se ha dado a conocer el golpe de Estado que pretende el ejército hacia la II República. Algunas ciudades han caído bajo el control de los golpistas y Sevilla es una de ellas. El General Queipo de Llano, antes fiel al gobierno republicano, ahora lidera a los sublevados de Andalucía. Una columna se abre paso desde Cádiz hasta Sevilla y pretende controlar totalmente la ciudad en poco tiempo.

La situación de la ciudad es compleja, no toda la ciudad ha caído. Dos importantes arrabales, Triana y el populoso barrio de la Macarena, siguen fieles al gobierno democrático y resisten como pueden ante las acometidas de los militares, mejor armados y organizados que la resistencia. Los militares intentan mantener la normalidad en la ciudad después de que los sindicatos declararan una huelga general en respuesta al golpe de estado que algunos no siguen por miedo a represalias.

El barrio de la Macarena intramuros, dividida en varias zonas (destaca el Moscú Sevillano: San Julián, San Gil y Santa Catalina) donde los ciudadanos fieles a la República defienden con uñas y dientes este sector frente al avance de los sublevados. En las diferentes plazas de San Marcos, San Román y La Hiniesta se organiza la defensa desde los campanarios para evitar que los sublevados y requetés entren en estos barrios y acabe en tragedia.

Los militares, ayudados de la Guardia Armada, patrullan fusil en mano la mayoría de las zonas en conflicto y no dudan en disparar contra sospechosos. Las patrullas estarán formados por 2 guardias y en ocasiones acompañados por una pareja de soldados. Es difícil mantener el orden en una ciudad con calles tan estrechas e intrincadas como Sevilla y deben dividirse más de lo deseado.

LA CIUDAD

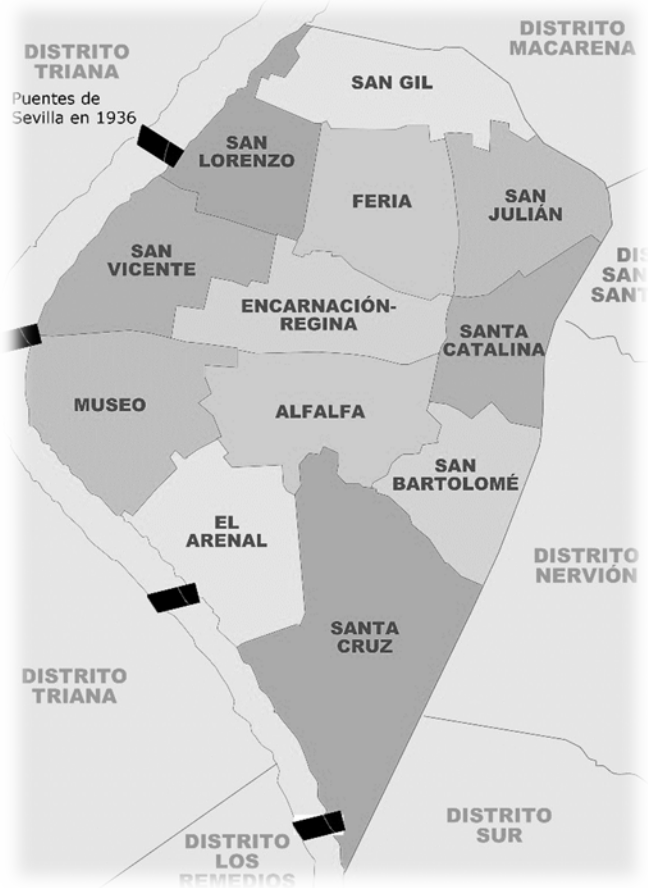
El Casco Antiguo; Aunque Sevilla es bastante más que el Casco Antiguo de la ciudad, en este es donde tendrá lugar la misión. El Casco Antiguo de Sevilla es considerado uno de los más grandes de Europa. Ocupando

Triana y Los Remedios: El otro lado del río Guadalquivir. Son 5 los puentes que lo unen con el resto de Sevilla. De norte a sur nos encontramos con Puente de Aguas o de las Tablas, el puente ferroviario de Alfonso XII, que conecta la Estación de Plaza de la Legión con el ferrocarril a Huelva, Puente de Triana y el Puente de San Telmo. Las tropas controlan los puentes instalando artillería y controles en ellos. Es difícil cruzar al otro lado de la ciudad sin ser detectados. Aunque el río puede ser una opción para pasar desapercibido de noche.

En Triana los militares no terminan de controlar el popular barrio al otro lado del Guadalquivir. Se suceden los ataques a militares y guardias que patrullan por esta zona y los enfrentamientos son cada vez más sangrientos. La resistencia se hace fuerte a cada hora en Triana y sigue siendo una buena opción para salir de la ciudad por tierra hacia Huelva.

Encarnación, Alfalfa, Santa Cruz, Museo: esta zona está totalmente controlada por los militares, la cercanía del Gobierno Provincial hace que en ella se concentre un gran número de unidades. En la Plaza Nueva se sitúan 3 piezas de artillería y ametralladoras protegiendo la entrada desde calle Tetuán, Zaragoza y Avd. de la República.

Feria, San Gil, San Julián: El control de la Alameda de Hércules y la puerta de la Macarena hace difícil no cruzarse con varios destacamentos y patrullas en esta zona de la ciudad. Aunque el arrabal no está controlado, las tropas hacen lo posible para descubrir rojos y fieles al gobierno republicano. Mientras pasan las horas los combates en las puertas del barrio de San Julián son cada vez más crudos y agresivos. Los más preparados y dispuestos de la resistencia aguardan el momento entre sus laberínticas calles para acabar con los puestos de guardia y expandir su influencia a los barrios colindantes.



EN UN BAR DE LA ALAMEDA…

La acción comienza en el Bar Parra; donde un veterano soldado retirado de nombre Lorenzo García ha accedido a ayudar a los fieles a la República. En esta pequeña tasca sevillana, donde no más de 15 personas pueden reunirse sin darse codazos, tiene lugar una reunión que incluye a los comandos y a Manuel Rodríguez "Cigüeña" secretario de organización del Partido Comunista de España en Sevilla. Éste les presentará a *Mijail Petrov*, miembro del cuerpo diplomático de la **Embajada de la URSS** en Sevilla. El camarada Petrov, les sorprenderán con un acento andaluz bastante marcado, aunque indudablemente es soviético. La situación de Petrov es grave, tiene que salir de Sevilla antes de que toda la ciudad caiga por completo bajo control de los golpistas. Petrov tiene instrucciones de salir de la ciudad sin que los militares tengan noticia de su salida, cosa que si hace desde la embajada no será posible. El problema es que no piensa dejar atrás a su familia y exige recogerlos antes de partir.

Antes de que finalice la reunión, alguien llamará a la puerta. Lorenzo, el tabernero, pedirá silencio a los presentes, sospecha que puede ser una patrulla que revisan de vez en cuando los comercios cerrados en pos de mantener la normalidad frente a una huelga general convocada por los sindicatos. Se trata, efectivamente de 2 miembros de la Policía Armada haciendo la guardia por la Huelga General. Estos querrán echar un vistazo en la taberna. Los personajes deberán hacer chequeo de **Esconderse** (*Dif. N*). Si son descubiertos será mejor que se preparen para un tiroteo dentro de la taberna Parra. Si los personajes disimulan su estancia (recogiendo los vasos de vino que les habrá servido Rogelio, por ejemplo) podrá bajarse la dificultad para pasar desapercibido.

GUARDIAS DE ASALTO

Fusil 20; Pistola 22

PV: 15 PMo:15

Equipo:

Browning: 13 balas; Enc. 2; Cad. 1;

Distancia: 5/10/25/75/110; II+6/3

Fusil Mauser: 5 balas; Enc. 4; Cad. 1;

Dist: 20/45/260/830/1000; II+6/3

Tras esta escena recomendamos la reproducción de la ayuda de audio *Discurso de Queipo de Llano*

UN CAMINO SEGURO

Los comandos tienen varias alternativas para salir de Sevilla. La más factible es cruzar el rio hacia Triana, en poder de los republicanos aún. Pueden aventurarse a dar la vuelta desde el extramuros, pero se podrán encontrar con puestos de guardia a medio montar en las murallas y continuas patrullas motorizadas. No resultará muy difícil pasar desapercibido y salir de la ciudad, pero tendrán problemas si les encuentran alguna de las muchas patrullas que vigilan la carretera que bordea los límites del casco antiguo (1-5/1d10). Cada patrulla va en un vehículo de transporte. En cada uno hay instalada una ametralladora Hochkiss y transportan 6 guardias de asalto.

Si los jugadores logran hacerse con una camioneta u otro vehículo, se encontrarán con varios controles pidiendo documentación. Ayudaría mucho que se vistieran con ropas elegantes o fueran acompañados de militares para evitar situaciones comprometidas. Los comandos pueden acudir a sus contactos para buscar ayuda. O quizás alguno de ellos conozca algún sitio del que utilizar recursos para pasar desapercibidos. Las azoteas de la ciudad serían una buena alternativa para pasar desapercibido, aunque deberán realizar pruebas para no hacer ruido y sobre todo para saltar por encima de las callejuelas del centro. Quizás sería recomendable dejarles avanzar un par de calles hasta encontrarse con un salto demasiado peligroso como para realizarlo con cierta seguridad.

SALVANDO A LA FAMILIA

La misión de Petrov es sacar a la agente Anna Milova y al pequeño Pietro Maxilov de la embajada soviética de Sevilla. Como ya habréis sospechado no hay familia que salvar. Tanto Petrov como Milova son agentes del **NKVD** en Sevilla. En cuanto a Pietro Maxilov, es un huérfano de las calles de Moscú utilizado por el soviet para misiones encubiertas. En el futuro seguramente se convierta en un excelente agente encubierto, desde los 5 años ha tenido que adaptarse a situaciones peligrosas…

El principal problema es acercarse a la embajada soviética. Prácticamente tomada por las tropas rebeldes, solo el evitar un conflicto diplomático aún innecesario hace que no hayan entrado en el edificio. Se trata de un edificio moderno, de 5 plantas. La última de las cuales es la **Embajada de la URSS** en Sevilla. Los comandos deberán averiguar la manera de acceder al edificio y sacar a la familia Petrov sin levantar las sospechas de los agentes posicionados en las calles frente a la embajada. Desde el momento en que logren sacar a los familiares, ten en cuenta que estos serán una enorme carga para los comandos. Incluso algunas de las posibilidades quedarán descartadas a priori, como la huida en avioneta.

LAS SALIDAS DE LA CIUDAD

Salida hacia el Sur

Hacia el sur de la ciudad está la sede el Gobierno, por lo que es una zona tomada por los militares. Será muy peligroso acercarse por el Ayuntamiento o la zona monumental. Las patrullas están apostadas y la artillería preparada para cualquier situación. Aunque puede que si van por separado no llamen demasiado la atención.

Salida hacia el Norte

La zona norte del Casco Antiguo puede ser una opción de salida. Lamentablemente es una zona caliente de patrullas armadas, ya que están a la busca de líderes sindicales y políticos que viven en esta zona (nota, los comandos comenzarán la aventura en la zona norte de la ciudad). Los controles de coches son muy exhaustivos y la búsqueda de los comandos que pertenezcan a sindicatos o partidos políticos será muy activa.

Por los puentes sobre el Guadalquivir (oeste)

Si los pjs desisten en su intento por salir de la ciudad por el este, cruzar el puente hacia Triana es una buena opción. Son muchas las formas, a nado (pueden encontrarse con barcazas que patrullan las orillas del rio (1-5/1d10), intentando cruzar a pie algunos de los puentes (deberán pasar un control con guardias civiles que tienen en su poder copias de los listados de militantes a perseguir, incluidos Barneto, Rogelio y Petrov).

Una buena opción es cruzar por la noche el puente de Triana por sus bajos. La dificultad es D (+5) hasta los arcos iniciales y MD (+10) para los arcos centrales.

Hacia Huelva por tierra…

Una vez que los personajes hayan logrado salir de la ciudad, deberán emprender el camino hacia Huelva, la siguiente ciudad aún libre de golpistas. Si deciden utilizar la carretera de la Pañoleta (norte) se encontrarán con un grupo de refuerzos republicanos que parecía dirigirse a Sevilla. Se trata de un nutrido grupo de mineros onubenses que acudían a la ciudad para defenderla (o volarla por los aires). En los camiones se intuye gran cantidad de dinamita. Estos están decorados con frases como “¡Viva

GUARDIA CIVIL

Fusil 22; Pistola 17;

Browning: 13 balas; Enc. 2; Cad. 1; Distancia: 5/10/25/75/110; II+6/3

Fusil Mauser: 5 balas; Enc. 4; Cad. 1; Dist: 20/45/260/830/1000; II+6/3

la República!" "Mineros de Huelva con Sevilla" o varias en apoyo a Frente Popular o los sindicatos. La columna de mineros ha sido interceptada por una veintena de Guardias Civiles golpistas que no dudarán en ejecutar a quienes se revuelvan o a disparar a quienes intenten ayudarlos.

Los jugadores tienen la opción de esquivar el encuentro y una vez llegados a Huelva enterarse de que los mineros fueron ejecutados en la Plaza de la Maestranza de Sevilla y en los juzgados provinciales.

Por aire…

Los jugadores tienen la oportunidad de huir por aire de Sevilla. Lo más factible es robar un avión *Loring R-III* de la base militar de Tablada. Lamentablemente solo podrán ir 4 personas en el avión, por lo que alguien se deberá quedar en tierra… A lo mejor a los que se quedaron en tierra les fue mejor, ya que si deciden despegar de Tablada al poco les perseguirán 2 aviones del mismo tipo que tienen cierta ventaja al no ir cargados.

Por mar…

Una opción factible es utilizar el Guadalquivir hasta una zona cercana a Huelva. Aunque les acerque a la capital, los comandos tendrán que buscarse la forma de llegar a Huelva, ya que les separaría 90 km desde Isla Mayor hasta la capital onubense.

Por el camino, sobre todo al salir de Sevilla, pueden encontrarse con algunas patrullas embarcadas de la Guardia Civil o militares en busca de republicanos. Por lo que es un camino que les puede resultar muy difícil de ejecutar.

LORING R-III

Tipo: CZ; Enver. 14,50; Long: 9,70; Altu. 4; Peso: 2,3; MO: 1; V 235; Alcance: 900; Techo: 7000; Trip 2;

(Resto de datos como SBD-5 Dauntless, pág. 390, 3º edición reimpresión)

VEHÍCULO GUARDIA CIVIL

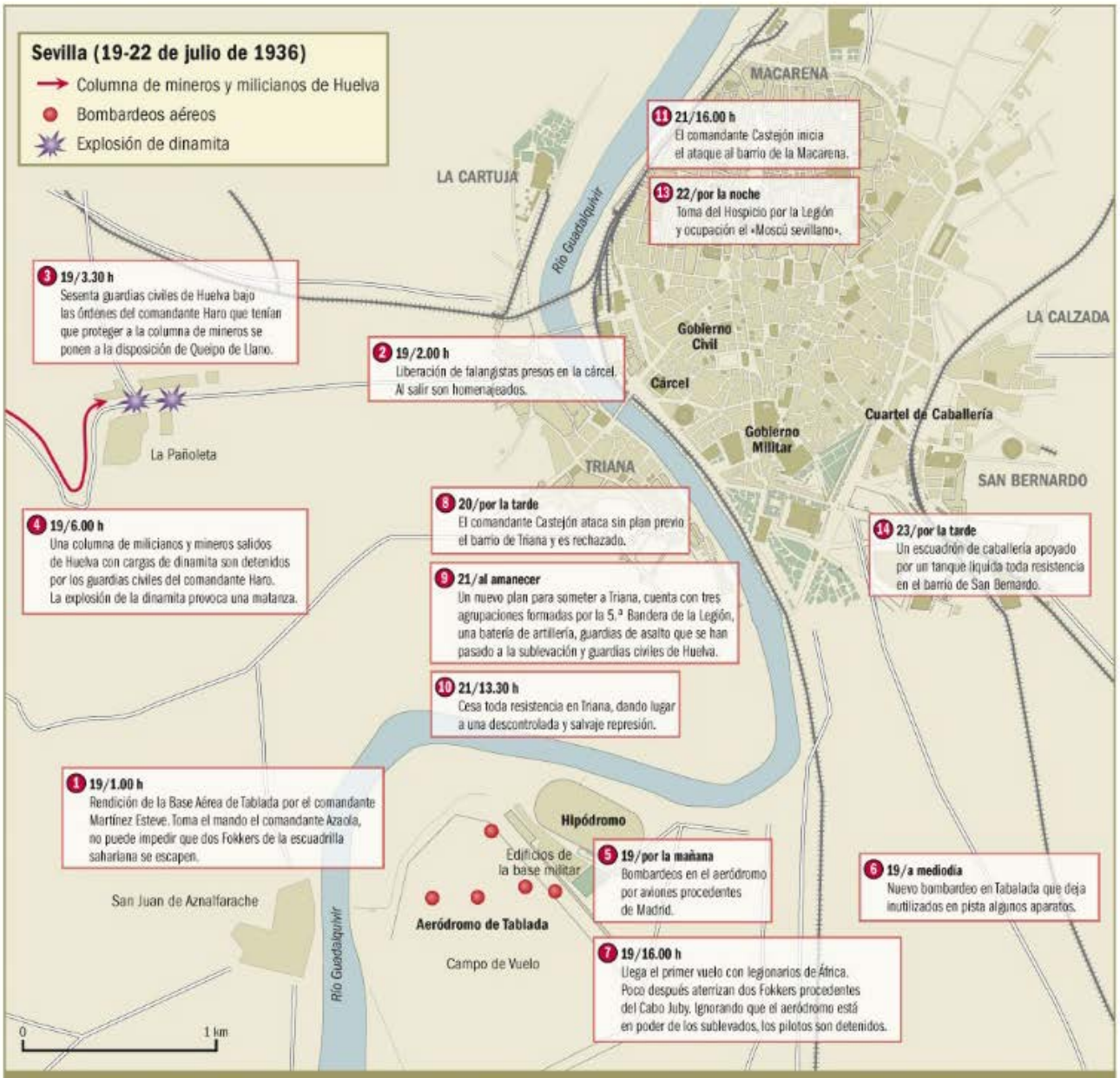
Tipo: V4; Long. 5,48; Anch. 2,21; Altu. 2,21; Peso 5; V 50; Acel. 5; Aut. 650; D 3

(Resto de datos como Laffly W15T, pág. 374, 3º edición reimpresión)

Cae Sevilla y Tablada se rinde

A pesar del éxito de los primeros momentos, al final de la tarde del día 18, la sublevación solo domina el centro de la ciudad. El resto, incluyendo los suburbios, está en poder del Gobierno y en manos de milicianos medianamente armados. Decretada la huelga general, se transmite la primera intervención radiofónica de Queipo de Lano. La batalla de Sevilla no ha terminado.

> «**Debo confesar a usted que el 19 de julio, por la noche, yo tenía todo preparado para marcharme a Francia, pero le oí por la *Radio Sevilla* y dije: "no todo está perdido..."**»
> Palabras de Mola a Queipo de Llano reproducidas en *ABC* del 19 de julio de 1939.



Dos sucesos inclinaron la balanza a favor de la sublevación. En la madrugada del día 19, el comandante Rafael Martínez Estévez, que al mando de la Base Aérea de Tablada se había mantenido leal al Gobierno, cedió a los argumentos de Queipo de Llano y entregó la base a los sublevados. Por otra parte, al amanecer del mismo día, una columna de milicianos y mineros onubenses que, con camiones cargados de dinamita, se acercaban a la ciudad fue detenida en la Pañoleta por una compañía de la Guardia Civil.

Diagrama extraído de la obra *La sublevación* (Hurtado, 2011, ed. DAU)

HOJA DE COMANDO. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. © Ediciones Sombra

CUERPO	5
FUERZA	5
VITALIDAD	5
RESISTENCIA	5
DESTREZA	8
AGILIDAD	7
COORDINACIÓN	7
VELOCIDAD	5
INSTINTO	8
PERCEPCIÓN	7
CONCENTRACIÓN	5
INTTUICIÓN	6
INTELIGENCIA	7
MEMORIA	6
LOGICA	5
INVENTIVA	5
PRESENCIA	8
CARISMA	7
VOLUNTAD	8
APARIENCIA	6

HABILIDADES

Básicas	atr. + niv. = val.
Burocracia	mem + ___ = ___
Callejeo	int + 10 = ___
Camuflar	inv + ___ = ___
Conocimiento	mem + 5 = ___
Descubrir	per + 10 = ___
Dialéctica	car + 25 = ___
Equitación	coo + ___ = ___
Esconder	int + 10 = ___
Escuchar	per + 5 = ___
Falsificar	coo + ___ = ___
Geografía	mem + ___ = ___
Lanzar	fue + 5 = ___
Nadar	agi + ___ = ___
Ocultar	inv + 10 = ___
Orientación	log + 5 = ___
Rastrear	log + ___ = ___
Robar	coo + ___ = ___
Saltar	agi + 5 = ___
Seducción	car/apa + 5 = ___
Trepar	agi + 5 = ___

Especiales	atr. + niv. = val.
Cerradura	coo + ___ = ___
Comunicaciones	con + 20 = ___
Explosivos	log + ___ = ___
Ingenios	inv + 10 = ___
Interrogación	vol + ___ = ___
Mecánica	con + 10 = ___
Medicina	mem + ___ = ___
Paracaidismo	agi + ___ = ___
Primeros Auxilios	int + 10 = ___
Química	mem + ___ = ___
Pilotar Motos	coo + ___ = ___
Pilotar Coches	coo + 10 = ___
Pilotar Camiones	coo + ___ = ___
Pilotar Tanques	coo + ___ = ___
Pilotar Cazas	coo + ___ = ___
Pilotar Bombarderos	coo + ___ = ___
Pilotar Barcas	coo + ___ = ___
Pilotar Buques	coo + ___ = ___
Idioma (ruso)	mem + 20 = ___
Idioma (_____)	mem + ___ = ___

De Combate	atr. + niv. = val.
Pistola	coo + 10 = ___
Fusil	coo + 10 = ___
Bayoneta	agi + ___ = ___
Subfusil	coo + 10 = ___
Ametralladora	fue + ___ = ___
Lanzallamas	coo + ___ = ___
Lanzagranadas	fue + ___ = ___
Artillería de Campaña	con + ___ = ___
Artillería Pesada	con + ___ = ___
Armamento Aéreo	con + ___ = ___
Armas Arrojadizas	agi + ___ = ___
Armas Blancas	agi + 10 = ___
Armas Contundentes	agi + 10 = ___
Matar en Silencio	con + ___ = ___
Lucha Desarmado	agi + 15 = ___

Secundarias	atr. + niv. = val.
_____	___ + ___ = ___
_____	___ + ___ = ___

DATOS

Nombre del jugador:

Nombre del personaje:
Saturnino Barneto Atienza

Altura: Peso:

Sexo: Hombre

Nacionalidad: Español

Descripción:
lider del Partido Comunista

Pasos

Virtudes y Defectos
Político reconocido

Experiencia
Actual/Acumulada:

3ª Edición
CdG
COMANDOS DE GUERRA

CONFIDENCIAL

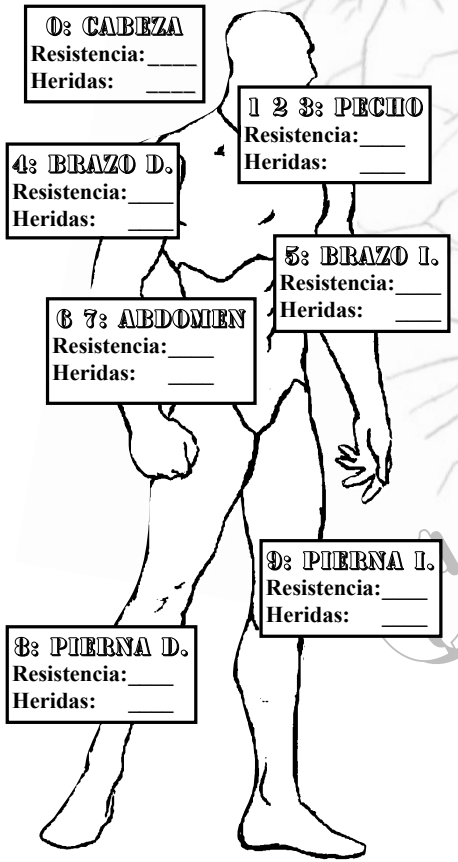
A R M A M E N T O

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			

PUNTOS DE VIDA (3 x res) 15

PUNTOS DE MORAL (3 x vol) 24

MODIFICADOR MORAL (Actual - Inicial)



E Q U I P O

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

MANDO

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

C A P A C I D A D E S

Ajuste por Fuerza (fue-5)		0
Alerta (3per)		21
Andar (agi)	m/as:	
Carga (7fue)	Kg:	40
Correr (agi+2vel)	m/as:	17
Duración Correr (10vit)	as:	50
Esquivar (2agi+vel)		19
Iniciativa (vel,agi)		5 , 7
Levantar Peso (3carga)		
Mando (2xvol+inv)		
Resistir Dolor (vol/2)		4
Salto H, (fue+vel/5)		
arr. (fue/10), abj. (agi/3)		,
Sprintar (agi+3vel)	m/as:	
Duración sprintar (vit)	as:	
Umbral Mortal (vit)		5

SOLO PARA EL CAL

HOJA DE COMANDO. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. © Ediciones Sombra

HOJA DE COMANDO. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. © Ediciones Sombra

CUERPO	7
FUERZA	6
VITALIDAD	7
RESISTENCIA	5
DESTREZA	7
AGILIDAD	7
COORDINACIÓN	7
VELOCIDAD	7
INSTINTO	8
PERCEPCIÓN	8
CONCENTRACIÓN	8
INTUICIÓN	8
INTELIGENCIA	5
MEMORIA	4
LOGICA	4
INVENTIVA	5
PRESENCIA	5
CARISMA	2
VOLUNTAD	5
APARIENCIA	2

HABILIDADES

Básicas	atr. + niv. = val.
Burocracia	mem + 5 = ___
Callejeo	int + ___ = ___
Camuflar	inv + ___ = ___
Conocimiento	mem + 15 = ___
Descubrir	per + 15 = ___
Dialéctica	car + ___ = ___
Equitación	coo + ___ = ___
Esconder	int + 15 = ___
Escuchar	per + 15 = ___
Falsificar	coo + ___ = ___
Geografía	mem + ___ = ___
Lanzar	fue + 5 = ___
Nadar	agi + ___ = ___
Ocultar	inv + 10 = ___
Orientación	log + ___ = ___
Rastrear	log + ___ = ___
Robar	coo + ___ = ___
Saltar	agi + ___ = ___
Seducción	car/apa + ___ = ___
Trepar	agi + 10 = ___

Especiales	atr. + niv. = val.
Cerradura	coo + 10 = ___
Comunicaciones	con + 10 = ___
Explosivos	log + ___ = ___
Ingenios	inv + 10 = ___
Interrogación	vol + ___ = ___
Mecánica	con + 15 = ___
Medicina	mem + ___ = ___
Paracaidismo	agi + ___ = ___
Primeros Auxilios	int + 10 = ___
Química	mem + ___ = ___
Pilotar Motos	coo + 5 = ___
Pilotar Coches	coo + 10 = ___
Pilotar Camiones	coo + 5 = ___
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 + 10 = ___
Fusil	coo + 10 = ___
Bayoneta	agi + ___ = ___
Subfusil	coo + ___ = ___
Ametralladora	fue + ___ = ___
Lanzallamas	coo + ___ = ___
Lanzagranadas	fue + ___ = ___
Artillería de Campaña	con + ___ = ___
Artillería Pesada	con + ___ = ___
Armamento Aéreo	con + ___ = ___
Armas Arrojadizas	agi + ___ = ___
Armas Blancas	agi + 10 = ___
Armas Contundentes	agi + 10 = ___
Matar en Silencio	con + ___ = ___
Lucha Desarmado	agi + 15 = ___

Secundarias	atr. + niv. = val.
_____	___ + ___ = ___
_____	___ + ___ = ___

DATOS

Nombre del jugador:

Nombre del personaje: Rogelio Sánchez Ruz

Altura: Peso:

Sexo: Hombre

Nacionalidad: Española

Descripción:

Carpintero sindicalista

Pasos

Virtudes y Defectos

Amigo: Melchor Rodríguez

Experiencia Actual/Acumulada:

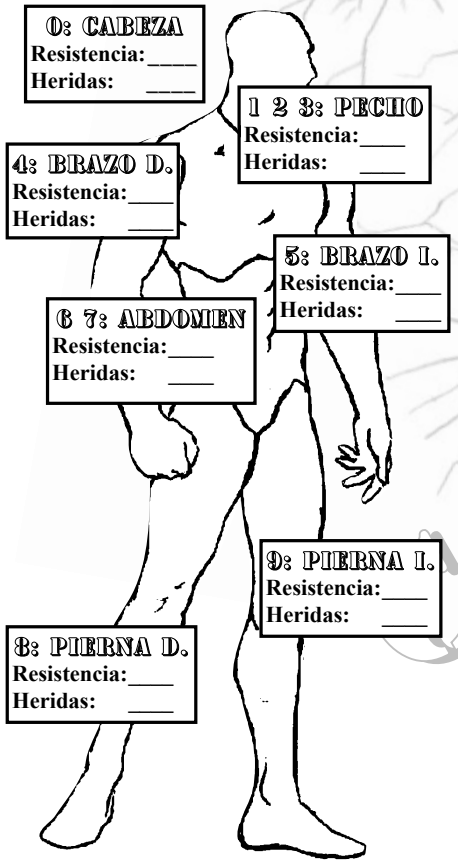
3ª Edición

CdG COMANDOS DE GUERRA

CONFIDENCIAL

A R M A M E N T O

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			



E Q U I P O

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA (3 x res) 15

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)		24
Andar (agi)	m/as:	
Carga (7fue)	Kg:	35
Correr (agi+2vel)	m/as:	21
Duración Correr (10vit)	as:	70
Esquivar (2agi+vel)		21
Iniciativa (vel,agi)		7 , 7
Levantar Peso (3carga)		105
Mando (2xvol+inv)		
Resistir Dolor (vol/2)		
Salto H, (fue+vel/5)		
arr. (fue/10), abj. (agi/3)		,
Sprintar (agi+3vel)	m/as:	
Duración sprintar (vit)	as:	
Umbral Mortal (vit)		7

CONFIDENCIAL

HOJA DE COMANDO. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. © Ediciones Sombra

HOJA DE COMANDO. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. © Ediciones Sombra

CUERPO		7
FUERZA	5	
VITALIDAD	5	
RESISTENCIA	7	
DESTREZA		8
AGILIDAD	8	
COORDINACIÓN	8	
VELOCIDAD	7	
INSTINTO		8
PERCEPCIÓN	6	
CONCENTRACIÓN	4	
INTTUICIÓN	8	
INTELIGENCIA		8
MEMORIA	5	
LOGICA	5	
INVENTIVA	5	
PRESENCIA		5
CARISMA	3	
VOLUNTAD	5	
APARIENCIA	5	

HABILIDADES

Básicas	atr. + niv. = val.
Burocracia	mem + 5 = ___
Callejeo	int + ___ = ___
Camuflar	inv + 10 = ___
Conocimiento	mem + ___ = ___
Descubrir	per + 10 = ___
Dialéctica	car + ___ = ___
Equitación	coo + ___ = ___
Esconder	int + 10 = ___
Escuchar	per + 10 = ___
Falsificar	coo + 10 = ___
Geografía	mem + ___ = ___
Lanzar	fue + ___ = ___
Nadar	agi + ___ = ___
Ocultar	inv + 15 = ___
Orientación	log + 5 = ___
Rastrear	log + ___ = ___
Robar	coo + 13 = ___
Saltar	agi + ___ = ___
Seducción	car/apa + ___ = ___
Trepar	agi + 5 = ___

Especiales	atr. + niv. = val.
Cerradura	coo + 10 = ___
Comunicaciones	con + 10 = ___
Explosivos	log + 10 = ___
Ingenios	inv + ___ = ___
Interrogación	vol + 12 = ___
Mecánica	con + ___ = ___
Medicina	mem + ___ = ___
Paracaidismo	agi + ___ = ___
Primeros Auxilios	int + ___ = ___
Química	mem + ___ = ___
Pilotar Motos	coo + ___ = ___
Pilotar Coches	coo + 10 = ___
Pilotar Camiones	coo + ___ = ___
Pilotar Tanques	coo + ___ = ___
Pilotar Cazas	coo + ___ = ___
Pilotar Bombarderos	coo + ___ = ___
Pilotar Barcas	coo + 10 = ___
Pilotar Buques	coo + ___ = ___
Idioma (castellano)	mem + 16 = ___
Idioma (_____)	mem + ___ = ___

De Combate	atr. + niv. = val.
Pistola	coo + 15 = ___
Fusil	coo + 15 = ___
Bayoneta	agi + ___ = ___
Subfusil	coo + 15 = ___
Ametralladora	fue + ___ = ___
Lanzallamas	coo + ___ = ___
Lanzagranadas	fue + ___ = ___
Artillería de Campaña	con + ___ = ___
Artillería Pesada	con + ___ = ___
Armamento Aéreo	con + ___ = ___
Armas Arrojadizas	agi + 10 = ___
Armas Blancas	agi + 10 = ___
Armas Contundentes	agi + ___ = ___
Matar en Silencio	con + 15 = ___
Lucha Desarmado	agi + 15 = ___

Secundarias	atr. + niv. = val.
_____	___ + ___ = ___
_____	___ + ___ = ___

DATOS

Nombre del jugador: Mihail Petrov

Nombre del personaje:

Altura: Peso:

Sexo: Hombre

Nacionalidad: URSS- Ruso

Descripción: Agente sovietico

Pasos

Virtudes y Defectos

Experiencia Actual/Acumulada:

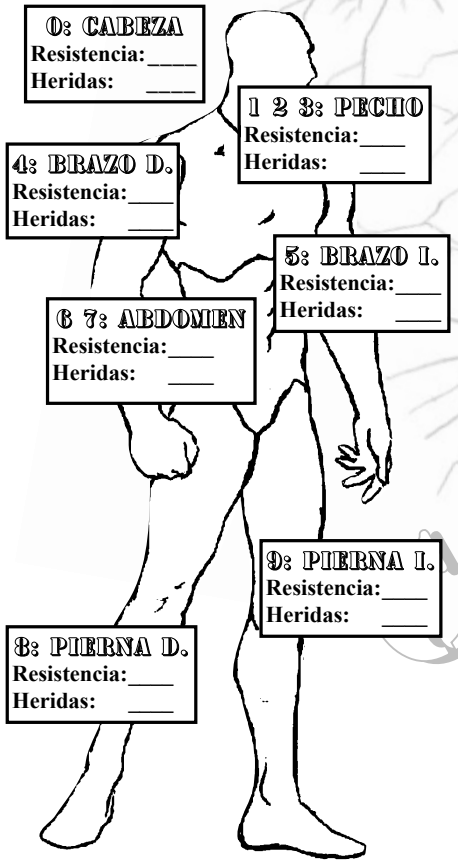
3ª Edición

CDG COMANDOS DE GUERRA

CONFIDENCIAL

A R M A M E N T O

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			



E Q U I P O

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA (3 x res) 21

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)		
Alerta (3per)		18
Andar (agi)	m/as:	
Carga (7fue)	Kg:	35
Correr (agi+2vel)	m/as:	23
Duración Correr (10vit)	as:	50
Esquivar (2agi+vel)		23
Iniciativa (vel,agi)		7 , 8
Levantar Peso (3carga)		105
Mando (2xvol+inv)		
Resistir Dolor (vol/2)		
Salto H, (fue+vel/5)		
arr. (fue/10), abj. (agi/3)		,
Sprintar (agi+3vel)	m/as:	
Duración sprintar (vit)	as:	
Umbral Mortal (vit)		5

CONFIDENCIAL

HOJA DE COMANDO. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. © Ediciones Sombra

HOJA DE COMANDO. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. © Ediciones Sombra

CUERPO	8
FUERZA	6
VITALIDAD	8
RESISTENCIA	8
DESTREZA	8
AGILIDAD	6
COORDINACIÓN	7
VELOCIDAD	6
INSTINTO	6
PERCEPCIÓN	5
CONCENTRACIÓN	6
INTUICIÓN	5
INTELIGENCIA	8
MEMORIA	5
LOGICA	5
INVENTIVA	5
PRESENCIA	8
CARISMA	6
VOLUNTAD	6
APARIENCIA	5

HABILIDADES

Básicas	atr. + niv. = val.
Burocracia	mem + 10 = ___
Callejeo	int + ___ = ___
Camuflar	inv + ___ = ___
Conocimiento	mem + 15 = ___
Descubrir	per + 10 = ___
Dialéctica	car + ___ = ___
Equitación	coo + ___ = ___
Esconder	int + 10 = ___
Escuchar	per + 10 = ___
Falsificar	coo + 10 = ___
Geografía	mem + ___ = ___
Lanzar	fue + 1 = ___
Nadar	agi + ___ = ___
Ocultar	inv + 15 = ___
Orientación	log + 10 = ___
Rastrear	log + 5 = ___
Robar	coo + ___ = ___
Saltar	agi + 10 = ___
Seducción	car/apa + ___ = ___
Trepar	agi + 10 = ___

Especiales	atr. + niv. = val.
Cerradura	coo + ___ = ___
Comunicaciones	con + ___ = ___
Explosivos	log + ___ = ___
Ingenios	inv + 5 = ___
Interrogación	vol + ___ = ___
Mecánica	con + ___ = ___
Medicina	mem + ___ = ___
Paracaidismo	agi + ___ = ___
Primeros Auxilios	int + 10 = ___
Química	mem + ___ = ___
Pilotar Motos	coo + 10 = ___
Pilotar Coches	coo + 10 = ___
Pilotar Camiones	coo + 10 = ___
Pilotar Tanques	coo + ___ = ___
Pilotar Cazas	coo + 15 = ___
Pilotar Bombarderos	coo + ___ = ___
Pilotar Barcas	coo + ___ = ___
Pilotar Buques	coo + ___ = ___
Idioma (_____)	mem + ___ = ___
Idioma (_____)	mem + ___ = ___

De Combate	atr. + niv. = val.
Pistola	coo + ___ = ___
Fusil	coo + 10 = ___
Bayoneta	agi + 5 = ___
Subfusil	coo + 15 = ___
Ametralladora	fue + ___ = ___
Lanzallamas	coo + ___ = ___
Lanzagranadas	fue + ___ = ___
Artillería de Campaña	con + ___ = ___
Artillería Pesada	con + ___ = ___
Armamento Aéreo	con + 5 = ___
Armas Arrojadizas	agi + ___ = ___
Armas Blancas	agi + ___ = ___
Armas Contundentes	agi + ___ = ___
Matar en Silencio	con + ___ = ___
Lucha Desarmado	agi + 15 = ___

Secundarias	atr. + niv. = val.
_____	___ + ___ = ___
_____	___ + ___ = ___

DATOS

Nombre del jugador:

Nombre del personaje:

Altura: Peso:

Sexo:

Nacionalidad:

Descripción:

Pasos

Virtudes y Defectos

Experiencia Actual/Acumulada:

3ª Edición

CdG COMANDOS DE GUERRA

CONFIDENCIAL

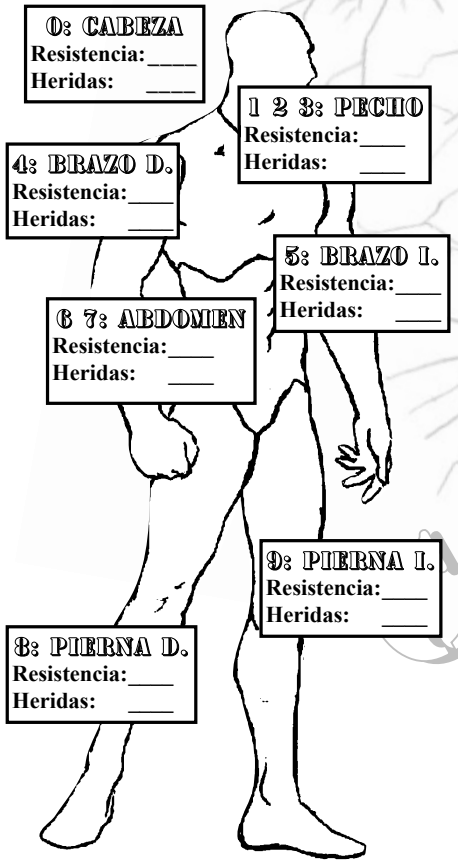
A R M A M E N T O

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			

PUNTOS DE VIDA (3 x res) 24

PUNTOS DE MORAL (3 x vol) 18

MODIFICADOR MORAL (Actual - Inicial)



E Q U I P O

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

MANDO

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

C A P A C I D A D E S

Ajuste por Fuerza (fue-5)		___
Alerta (3per)		15
Andar (agi)	m/as:	___
Carga (7fue)	Kg:	42
Correr (agi+2vel)	m/as:	18
Duración Correr (10vit)	as:	60
Esquivar (2agi+vel)		18
Iniciativa (vel,agi)		6 , 6
Levantar Peso (3carga)		126
Mando (2xvol+inv)		___
Resistir Dolor (vol/2)		___
Salto H, (fue+vel/5)		___
arr. (fue/10), abj. (agi/3)		___ , ___
Sprintar (agi+3vel)	m/as:	___
Duración sprintar (vit)	as:	___
Umbral Mortal (vit)		6

SOLO PARA EL CAL

HOJA DE COMANDO. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. © Ediciones Sombra