

II A B I L I D A D E S

CUERPO	9
FUERZA	7
VITALIDAD	9
RESISTENCIA	8
DESTREZA	8
AGILIDAD	6
COORDINACIÓN	7
VELOCIDAD	6
INSTINTO	6
PERCEPCIÓN	4
CONCENTRACIÓN	4
INTUICIÓN	6
INTELIGENCIA	5
MEMORIA	5
LÓGICA	4
INVENTIVA	4
PRESENCIA	6
CARISMA	5
VOLUNTAD	6
APA RRIENCIA	4

Básicas atr. + niv. = val.

Burocracia	mem +	=
Callejeo	int +	3 = 9
Camuflar	inv +	=
Conocimiento	inv +	4 = 8
Descubrir	per +	4 = 8
Dialéctica	car +	13 = 18
Equitación	coo +	=
Esconder	int +	18 = 24
Escuchar	per +	14 = 18
Falsificar	coo +	=
Geografía	mem +	=
Lanzar	fue +	=
Nadar	agi +	=
Ocultar	inv +	6 = 10
Orientación	log +	=
Rastrear	log +	=
Robar	coo +	6 = 13
Saltar	agi +	12 = 18
Seducción	car/apa +	4 = 9/8
Trepar	agi +	=

Especiales atr. + niv. = val.

Cerradura	coo +	=
Comunicaciones	con +	=
Explosivos	log +	=
Ingenios	inv +	4
Interrogación	vol +	10 = 16
Mecánica	con +	=
Medicina	mem +	=
Paracaidismo	agi +	=
Primeros Auxilios	int +	18 = 24
Química	mem +	=
Pilotar motos	coo +	7
Pilotar coches	coo +	18 = 25
Pilotar camiones	coo +	14 = 21
Pilotar tanques	coo +	=
Pilotar cazas	coo +	=
Pilotar bombarderos	coo +	=
Pilotar barcas	coo +	7
Pilotar buques	coo +	7
Idioma (alemán)	mem +	15 = 20
Idioma (francés)	mem +	5 = 10

De Combate atr. + niv. = val.

Pistola	coo +	=
Fusil	coo +	16 = 23
Bayoneta	agi +	9 = 15
Subfusil	coo +	=
Ametralladora	fue +	=
Lanzallamas	coo +	=
Lanzagranadas	fue +	=
Artillería de campaña	con +	=
Artillería pesada	con +	=
Armamento aéreo	con +	=
Armas arrojadas	agi +	6
Armas blancas	agi +	6
Armas contundentes	agi +	6
Matar en Silencio	con +	15 = 19
Lucha desarmado	agi +	6

Secundarias atr. + niv. = val.

DESCRIPCIÓN

Nombre del jugador:

Pasos

Nombre del personaje:

Zhila Kozlov

Altura: Peso:

Sexo: Nacionalidad:

Experiencia Actual/Acumulada:

Virtudes y Defectos

3ª Edición

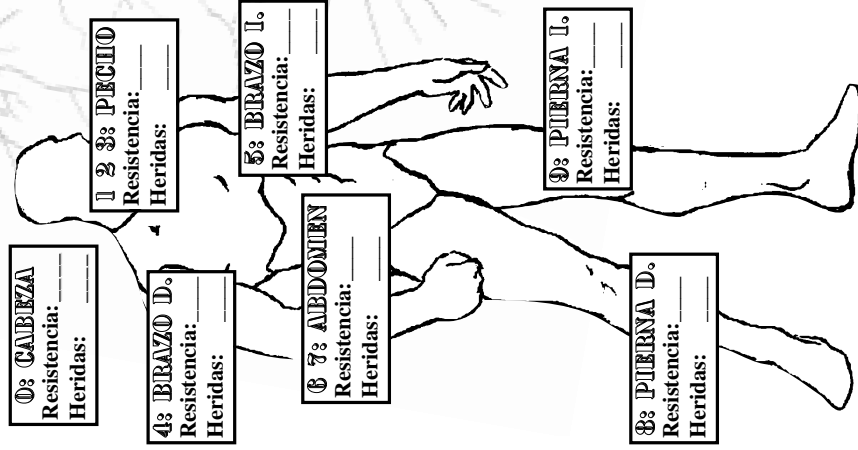
COG
COMANDOS
DE GUERRA

A B M A M I E N T O

Nombre	Daño	Balas	Cdf	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Mauser Kar 98K	II+6/3	5	I	23/45/265/830/1000 N			4
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

E Q U I P O

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Uniforme	1				
Cantimplora	1				
Cerillas	1				
Kit de aseo	1				
Fusil	1				
Cargadores (5 balas)	1				
Granada de mano	1				
Equipo prim. aux.	2				
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____



0: CABEZA
Resistencia: _____
Heridas: _____

4: BRAZO D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

6: 7: ABDOMEN
Resistencia: _____
Heridas: _____

5: BRAZO I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

8: PIERNA D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

9: PIERNA I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

24

PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

18

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

MANDO

6

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	2
Alerta (3per)	12
Andar (agi)	m/as: 6
Carga (7fue)	Kg: 49
Correr (agi+2vel)	m/as: 18
Duración Correr (10vit)	as: 90
Esquivar (2agi+vel)	18
Iniciativa (vel,agi)	6, 6
Levantar Peso (3carga)	147
Mando (2xvol+inv)	16
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2.6
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.4, 2.0
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 24
Duración sprintar (vit)	as: 9
Umbral Mortal (vit)	9

II A B I L I D A D E S

CUERPO	7
FUERZA	5
VITALIDAD	6
RESISTENCIA	6
DESTREZA	5
AGILIDAD	5
COORDINACIÓN	5
VELOCIDAD	4
INSTINTO	5
PERCEPCIÓN	4
CONCENTRACIÓN	3
INTUICIÓN	4
INTELIGENCIA	8
MEMORIA	8
LÓGICA	6
INVENTIVA	7
PRESENCIA	7
CARISMA	5
VOLUNTAD	6
APA RRIENCIA	6

Básicas atr. + niv. = val.

Burocracia	mem +	7
Callejeo	int +	3
Camuflar	inv +	5
Conocimiento	inv +	5
Descubrir	per +	16
Dialéctica	car +	16
Equitación	coo +	14
Esconder	int +	14
Escuchar	per +	14
Falsificar	coo +	18
Geografía	mem +	18
Lanzar	fue +	11
Nadar	agi +	6
Ocultar	inv +	6
Orientación	log +	9
Rastrear	log +	9
Robar	coo +	3
Saltar	agi +	18
Seducción	car/apa +	6
Trepar	agi +	3

Especiales atr. + niv. = val.

Cerradura	coo +	18
Comunicaciones	con +	18
Explosivos	log +	11
Ingenios	inv +	14
Interrogación	vol +	14
Mecánica	con +	20
Medicina	mem +	20
Paracaidismo	agi +	21
Primeros Auxilios	int +	18
Química	mem +	22
Pilotar motos	coo +	5
Pilotar coches	coo +	16
Pilotar camiones	coo +	21
Pilotar tanques	coo +	5
Pilotar cazas	coo +	5
Pilotar bombarderos	coo +	5
Pilotar barcas	coo +	5
Pilotar buques	coo +	5
Idioma (alemán)	mem +	15
Idioma (francés)	mem +	23
	mem +	5
	mem +	13

De Combate atr. + niv. = val.

Pistola	coo +	17
Fusil	coo +	22
Bayoneta	agi +	8
Subfusil	coo +	13
Ametralladora	fue +	13
Lanzallamas	coo +	13
Lanzagranadas	fue +	13
Artillería de campaña	con +	13
Artillería pesada	con +	13
Armamento aéreo	con +	13
Armas arrojadas	agi +	5
Armas blancas	agi +	5
Armas contundentes	agi +	5
Matar en Silencio	con +	5
Lucha desarmado	agi +	5

Secundarias atr. + niv. = val.

DATOS

Nombre del jugador:

Pasos

Nombre del personaje:

Korman Fomin

Altura: Peso:

Sexo: Nacionalidad:

Virtudes y Defectos

Experiencia Actual/Acumulada:

3ª Edición

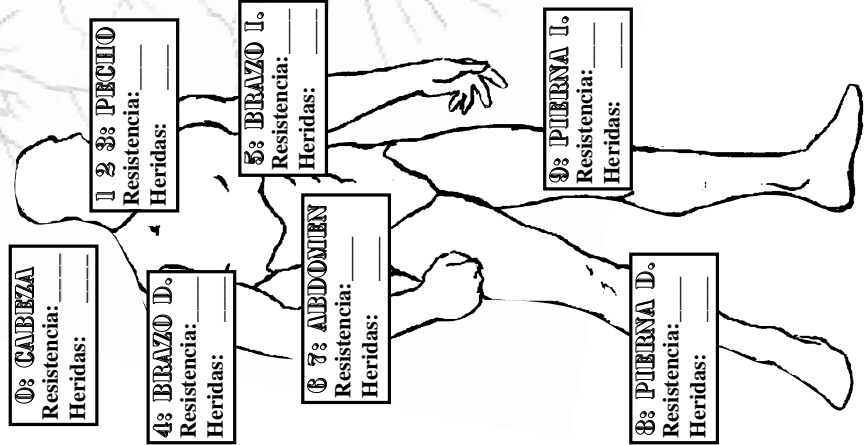
COG
COMANDOS
DE GUERRA

A B M A M I E N T O

Nombre Mauser Kar 98K Daño II+6/3 5 Balas I Alcance 23/45/265/830/1000 Rt. Hab. Enc. 4

E Q U I P O

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
1 Uniforme	1		1 Cargadores (5 balas)	1	
1 Cantimplora	1		1 Granada de mano	1	
1 Cerillas	1		2 Equipo prim. aux.	2	
1 Kit de aseo	1				
1 Fusil	1				



0: CABEZA
Resistencia: _____
Heridas: _____

4: BIRAZO D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

7: ALBODOMEN
Resistencia: _____
Heridas: _____

5: BIRAZO I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

9: PIERNA I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

8: PIERNA D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

18

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

PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

18

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

MANDO

6

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

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	12
Andar (agi)	m/as: 5
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as: 13
Duración Correr (10vit)	as: 60
Esquivar (2agi+vel)	14
Iniciativa (vel,agi)	4, 5
Levantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	19
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	1.8
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1, 1.7
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 17
Duración sprintar (vit)	as: 6
Umbral Mortal (vit)	6

II A B I L I D A D E S

CUERPO	6
FUERZA	4
VITALIDAD	4
RESISTENCIA	6
DESTREZA	8
AGILIDAD	6
COORDINACIÓN	6
VELOCIDAD	6
INSTINTO	8
PERCEPCIÓN	8
CONCENTRACIÓN	6
INTUICIÓN	7
INTELIGENCIA	8
MEMORIA	6
LÓGICA	6
INVENTIVA	6
PRESENCIA	6
CARISMA	5
VOLUNTAD	5
APA RRIENCIA	6

Básicas atr. + niv. = val.

Especiales atr. + niv. = val.

De Combate atr. + niv. = val.

Burocracia	mem + 5 = 11	Cerradura	coo +	Pistola	coo +
Callejeo	int + 3 = 10	Comunicaciones	con +	Fusil	coo + 18 = 24
Camuflar	inv + 12 = 18	Explosivos	log + 9 = 15	Bayoneta	agi + 10 = 16
Conocimiento	inv + 6 = 12	Ingenios	inv + 18 = 24	Subfusil	coo +
Descubrir	per + 18 = 26	Interrogación	vol + 15 = 20	Ametralladora	fue +
Dialéctica	car + 13 = 18	Mecánica	con +	Lanzallamas	coo +
Equitación	coo +	Medicina	mem +	Lanzagranadas	fue +
Esconder	int +	Paracaidismo	agi +	Artilería de campaña	con +
Escuchar	per +	Primeros Auxilios	int +	Artilería pesada	con +
Falsificar	coo + 6 = 12	Química	mem +	Armamento aéreo	con +
Geografía	mem + 3 = 9	Pilotar motos	coo +	Armas arrojadas	agi + 6
Lanzar	fue + 5 = 9	Pilotar coches	coo +	Armas blancas	agi + 6
Nadar	agi + 8 = 14	Pilotar camiones	coo +	Armas contundentes	agi + 6
Ocultar	inv + 17 = 23	Pilotar tanques	coo +	Matar en Silencio	con +
Orientación	log + 3 = 9	Pilotar cazas	coo +	Lucha desarmado	agi + 6
Rastrear	coo + 15 = 21	Pilotar bombarderos	coo +	Secundarias	atr. + niv. = val.
Robar	agi +	Pilotar barcas	coo +		
Saltar	car/apa + 6 = 12	Pilotar buques	coo +		
Seducción	agi +	Idioma (alemán)	mem + 15 = 21		
Trepár		Idioma ()	mem + 6 = 6		

DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Pasos

Nombre del personaje:

Tiorik Leonov

Altura:

Peso:

Experiencia

Actual/Acumulada:

Sexo:

Nacionalidad:

3ª Edición

CODS
COMANDOS
DE GUERRA

A B M A M I E N T O

Nombre Mauser Kar 98K Daño II+6/3 Balas 5 Alcance I 23/45/265/830/1000 N Rt. Hab. Enc. 4

E Q U I P O

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Uniforme	1				
Cantimplora	1				
Cerillas	1				
Kit de aseo	1				
Fusil	1				
Cargadores (5 balas)	1				
Granada de mano	1				
Equipo prim. aux.	2				

0: CABEZA
Resistencia: _____
Heridas: _____

4: BIRAZO D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

7: ABDOMEN
Resistencia: _____
Heridas: _____

5: BIRAZO I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

2 3: PECHO
Resistencia: _____
Heridas: _____

9: PIERNA I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

8: PIERNA D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

18

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

PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

15

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

MANDO

6

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: 6
Carga (7fue)	Kg: 28
Correr (agi+2vel)	m/as: 18
Duración Correr (10vit)	as: 40
Esquivar (2agi+vel)	18
Iniciativa (vel,agi)	6, 6
Levantar Peso (3carga)	84
Mando (2xvol+inv)	16
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	0.8, 2
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 24
Duración sprintar (vit)	as: 4
Umbral Mortal (vit)	4

II A B I L I D A D E S

CUERPO	9
FUERZA	7
VITALIDAD	8
RESISTENCIA	8
DESTREZA	7
AGILIDAD	7
COORDINACIÓN	7
VELOCIDAD	6
INSTINTO	7
PERCEPCIÓN	7
CONCENTRACIÓN	7
INTUICIÓN	6
INTELIGENCIA	8
MEMORIA	8
LÓGICA	8
INVENTIVA	7
PRESENCIA	5
CARISMA	4
VOLUNTAD	3
APA RRIENCIA	3

Básicas atr. + niv. = val.

Burocracia	mem + 10 = 18
Callejeo	int + 3 = 9
Camuflar	inv + 14 = 21
Conocimiento	inv + 4 = 11
Descubrir	per + 15 = 22
Dialéctica	car +
Equitación	coo +
Esconder	int +
Escuchar	per + 3 = 10
Falsificar	coo + 3 = 10
Geografía	mem +
Lanzar	fue + 11 = 18
Nadar	agi + 17 = 24
Ocultar	inv + 3 = 10
Orientación	log + 16 = 24
Rastrear	log + 3 = 11
Robar	coo + 6 = 13
Saltar	agi +
Seducción	car/apa + 5 = 9/8
Trepar	agi +

Especiales atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + 9 = 16
Comunicaciones	con +
Explosivos	log + 12 = 20
Ingenios	inv + 17 = 24
Interrogación	vol + 3 =
Mecánica	con +
Medicina	mem +
Paracaidismo	agi +
Primeros Auxilios	int + 6 =
Química	mem +
Pilotar motos	coo +
Pilotar coches	coo +
Pilotar camiones	coo +
Pilotar tanques	coo +
Pilotar cazas	coo +
Pilotar bombarderos	coo +
Pilotar barcas	coo +
Pilotar buques	coo +
Idioma (alemán)	mem + 15 = 23
Idioma (francés)	mem + 5 = 13

De Combate atr. + niv. = val.

Pistola	coo +
Fusil	coo + 18 = 25
Bayoneta	agi + 7 = 14
Subfusil	coo +
Ametralladora	fue +
Lanzallamas	coo +
Lanzagranadas	fue +
Artillería de campaña	con +
Artillería pesada	con +
Armamento aéreo	con +
Armas arrojadas	agi + 7 =
Armas blancas	agi + 7 =
Armas contundentes	agi + 7 =
Matar en Silencio	con +
Lucha desarmado	agi +

Secundarias atr. + niv. = val.

Descripción:

Nombre del jugador:

Pasos

Nombre del personaje:

Prisko Suvorov

Altura: Peso:

Sexo: Nacionalidad:

Experiencia Actual/Acumulada:

3ª Edición

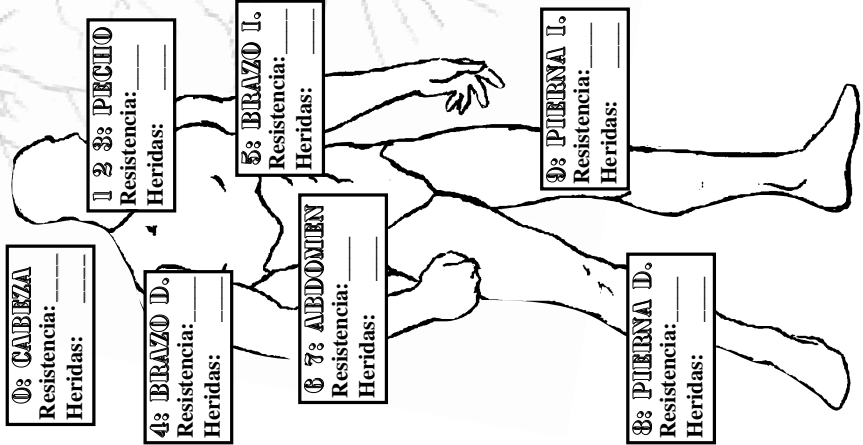
COG
COMANDOS
DE GUERRA

A B M A M I E N T O

Nombre	Daño	Balas	Cdf	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Mauser Kar 98K	II+6/3	5	I	23/45/265/830/1000	N		4
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

E Q U I P O

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Uniforme	1				
Cantimplora	1				
Cerillas	1				
Kit de aseo	1				
Fusil	1				
Cargadores (5 balas)	1				
Granada de mano	1				
Equipo prim. aux.	2				



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: _____

9: PIERNA I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

8: PIERNA D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

24



PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

9

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

MANDO

6



CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	2
Alerta (3per)	21
Andar (agi)	m/as: 7
Carga (7fue)	Kg: 49
Correr (agi+2vel)	m/as: 19
Duración Correr (10vit)	as: 80
Esquivar (2agi+vel)	20
Iniciativa (vel,agi)	6, 7
Levantar Peso (3carga)	147
Mando (2xvol+inv)	13
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H, (fue+vel/5)	2.6
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.4, 2.3
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 25
Duración sprintar (vit)	as: 8
Umbral Mortal (vit)	8

II A B I L I D A D E S

CUERPO	6
FUERZA	5
VITALIDAD	4
RESISTENCIA	4
DESTREZA	10
AGILIDAD	8
COORDINACIÓN	10
VELOCIDAD	8
INSTINTO	7
PERCEPCIÓN	7
CONCENTRACIÓN	6
INTUICIÓN	6
INTELIGENCIA	8
MEMORIA	7
LÓGICA	7
INVENTIVA	8
PRESENCIA	5
CARISMA	4
VOLUNTAD	5
APA RIENCIA	3

Básicas		atr. + niv. = val.	
Burocracia	mem +	12	19
Callejeo	int +	3	9
Camuflar	inv +	15	23
Conocimiento	inv +	3	11
Descubrir	per +		
Dialéctica	car +		
Equitación	coo +		
Esconder	int +	3	9
Escuchar	per +	8	15
Falsificar	coo +	6	16
Geografía	mem +	3	10
Lanzar	fue +	17	22
Nadar	agi +	17	25
Ocultar	inv +		
Orientación	log +		
Rastrear	log +	5	12
Robar	coo +		
Saltar	agi +		
Seducción	car/apa +	3	11
Trepar	agi +		

Especiales		atr. + niv. = val.	
Cerradura	coo +	14	24
Comunicaciones	con +		
Explosivos	log +	16	23
Ingenios	inv +		
Interrogación	vol +		
Mecánica	con +		
Medicina	mem +		
Paracaidismo	agi +		
Primeros Auxilios	int +		
Química	mem +		
Pilotar motos	coo +		
Pilotar coches	coo +		
Pilotar camiones	coo +	8	18
Pilotar tanques	coo +		
Pilotar cazas	coo +		
Pilotar bombarderos	coo +		
Pilotar barcas	coo +		
Pilotar buques	coo +		
Idioma (alemán)	mem +	15	22
Idioma ()	mem +		

De Combate		atr. + niv. = val.	
Pistola	coo +		
Fusil	coo +	18	28
Bayoneta	agi +	9	17
Subfusil	coo +		
Ametralladora	fue +		
Lanzallamas	coo +		
Lanzagranadas	fue +		
Artillería de campaña	con +		
Artillería pesada	con +		
Armamento aéreo	con +		
Armas arrojadas	agi +		
Armas blancas	agi +		
Armas contundentes	agi +		
Matar en Silencio	con +	9	15
Lucha desarmado	agi +		

Secundarias		atr. + niv. = val.	

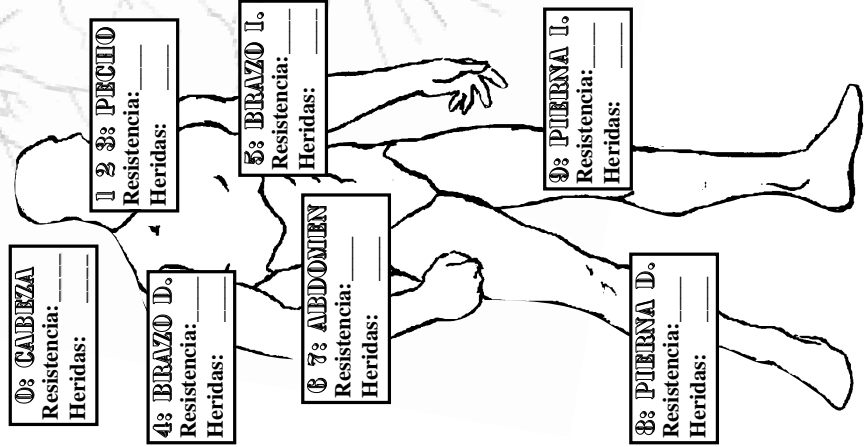
DATOS	3ª Edición
Nombre del jugador:	COMANDOS DE GUERRA
Nombre del personaje:	Chepek Tarasov
Altura:	Peso:
Sexo:	Nacionalidad:
Virtudes y Defectos:	Experiencia Actual/Acumulada:
Pasos:	

A B M A M I E N T O

Nombre Mauser Kar 98K Daño II+6/3 5 Balas I Alcance 23/45/265/830/1000 Rt. Hab. Enc. 4

E Q U I P O

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
1 Uniforme	1		1 Cantimplora	1	
4 BIRAZO D.			1 Cerillas	1	
			1 Kit de aseo	1	
			1 Fusil	1	
			1 Cargadores (5 balas)	1	
			1 Granada de mano	1	
			2 Equipo prim. aux.	2	



0: CABEZA
Resistencia: _____
Heridas: _____

4: BIRAZO D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

7: ALBIDOMIEN
Resistencia: _____
Heridas: _____

5: BIRAZO I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

9: PIERNA I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

8: PIERNA D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

12

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

PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

15

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

MANDO

6

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

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	21
Andar (agi)	m/as: 8
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as: 24
Duración Correr (10vit)	as: 40
Esquivar (2agi+vel)	24
Iniciativa (vel,agi)	8, 8
Levantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	18
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2.6
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1, 2.7
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 32
Duración sprintar (vit)	as: 4
Umbral Mortal (vit)	4

II A B I L I D A D E S

CUERPO	8
FUERZA	7
VITALIDAD	8
RESISTENCIA	6
DESTREZA	5
AGILIDAD	5
COORDINACIÓN	4
VELOCIDAD	3
INSTINTO	9
PERCEPCIÓN	8
CONCENTRACIÓN	8
INTUICIÓN	7
INTELIGENCIA	7
MEMORIA	7
LÓGICA	7
INVENTIVA	5
PRESENCIA	5
CARISMA	7
VOLUNTAD	7
APA RRIENCIA	7

Básicas atr. + niv. = val.

Burocracia	mem + 16 = 23
Callejeo	int +
Camuflar	inv +
Conocimiento	inv + 5 = 10
Descubrir	per +
Dialéctica	car + 2 = 9
Equitación	coo +
Esconder	int + 10 = 17
Escuchar	per + 18 = 26
Falsificar	coo + 6 = 10
Geografía	mem + 4 = 11
Lanzar	fue + 16 = 23
Nadar	agi +
Ocultar	inv + 4 = 9
Orientación	log +
Rastrear	log + 6 = 13
Robar	coo +
Saltar	agi + 5 = 10
Seducción	car/apa + 5 = 12/12
Trepar	agi + 6 = 11

Especiales atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + 18 = 22
Comunicaciones	con +
Explosivos	log +
Ingenios	inv + 5 = 5
Interrogación	vol + 7 = 7
Mecánica	con +
Medicina	mem +
Paracaidismo	agi +
Primeros Auxilios	int + 11 = 18
Química	mem + 4 = 4
Pilotar motos	coo + 9 = 13
Pilotar coches	coo + 16 = 20
Pilotar camiones	coo +
Pilotar tanques	coo +
Pilotar cazas	coo +
Pilotar bombarderos	coo +
Pilotar barcas	coo + 4 = 4
Pilotar buques	coo + 4 = 4
Idioma (alemán)	mem + 15 = 22
Idioma (francés)	mem + 5 = 12

De Combate atr. + niv. = val.

Pistola	coo +
Fusil	coo + 18 = 22
Bayoneta	agi + 10 = 15
Subfusil	coo +
Ametralladora	fue +
Lanzallamas	coo +
Lanzagranadas	fue +
Artillería de campaña	con +
Artillería pesada	con +
Armamento aéreo	con +
Armas arrojadas	agi + 5 = 5
Armas blancas	agi + 5 = 5
Armas contundentes	agi + 5 = 25
Matar en Silencio	con + 17 = 25
Lucha desarmado	agi + 5 = 5

Secundarias atr. + niv. = val.

DATOS

Nombre del jugador:

Pasos

Nombre del personaje:

Bronis Boricov

Altura: Peso:

Sexo: Nacionalidad:

Virtudes y Defectos

Experiencia Actual/Acumulada:

3ª Edición

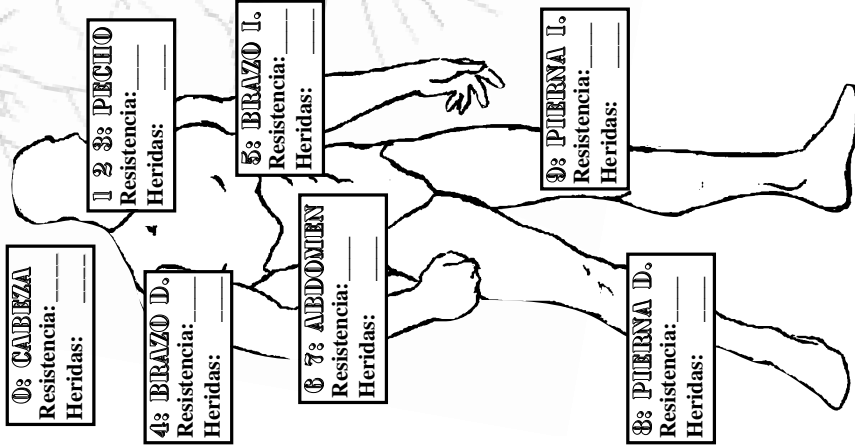
COG
COMANDOS
DE GUERRA

A B M A M I E N T O

Nombre	Daño	Balas	Cdf	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Mauser Kar 98K	II+6/3	5	I	23/45/265/830/1000 N			4
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

E Q U I P O

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Uniforme	1				
Cantimplora	1				
Cerillas	1				
Kit de aseo	1				
Fusil	1				
Cargadores (5 balas)	1				
Granada de mano	1				
Equipo prim. aux.	2				
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____



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 D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

9: PIERNA I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

18



PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

21

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

MANDO

6



CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	2
Alerta (3per)	24
Andar (agi)	m/as: 5
Carga (7fue)	Kg: 49
Correr (agi+2vel)	m/as: 11
Duración Correr (10vit)	as: 80
Esquivar (2agi+vel)	13
Iniciativa (vel,agi)	3, 5
Levantar Peso (3carga)	147
Mando (2xvol+inv)	19
Resistir Dolor (vol/2)	4
Salto H, (fue+vel/5)	2
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.4, 1.7
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 14
Duración sprintar (vit)	as: 8
Umbral Mortal (vit)	8