

# 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
Trepar	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

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Nombre del personaje: soldado

Pasos

Altura: Peso:

Sexo: Nacionalidad:

Experiencia Actual/Acumulada:

3ª Edición

**CdG**  
COMANDOS  
DE GUERRA

# A R M A M E N T O

[illegible]

**PUNTOS DE VIDA** (3 x res) 18

**PUNTOS DE MORAL** (3 x vol) (18)

**MODIFICADOR MORAL**  
(Actual - Inicial)

**MANDO**

## 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

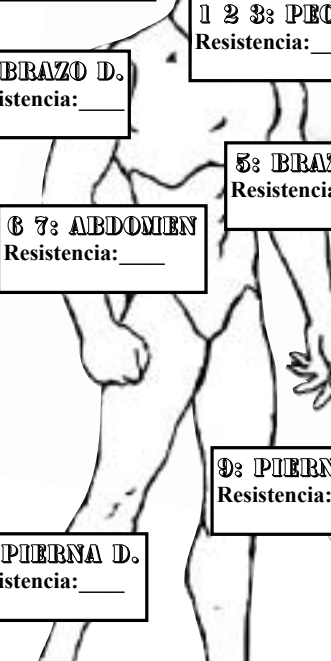


Diagrama de un cuerpo humano con las siguientes etiquetas:

- 0: CABEZA**  
Resistencia: \_\_\_\_
- 1 2 3: PECTO**  
Resistencia: \_\_\_\_
- 4: BRAZO D.**  
Resistencia: \_\_\_\_
- 5: BRAZO I.**  
Resistencia: \_\_\_\_
- 6 7: ABDOMEN**  
Resistencia: \_\_\_\_
- 8: PIERNA D.**  
Resistencia: \_\_\_\_
- 9: PIERNA I.**  
Resistencia: \_\_\_\_

[illegible]

# DINERO

**PESO TOTAL**

## NOTAS