

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 + 15 = 20
Callejeo	int + ____ = 5
Camuflar	inv + ____ = 5
Conocimiento	inv + 15 = 20
Descubrir	per + 16 = 22
Dialéctica	car + ____ = 5
Equitación	coo + ____ = ____
Esconder	int + 5 = 10
Escuchar	per + 16 = 22
Falsificar	coo + ____ = ____
Geografía	mem + 10 = 15
Lanzar	fue + 10 = 17
Nadar	agi + ____ = ____
Ocultar	inv + ____ = 5
Orientación	log + 6 = 10
Rastrear	log + 6 = 10
Robar	coo + ____ = 5
Saltar	agi + 8 = 13
Seducción	car/apa + ____ = 5/4
Trepar	agi + 12 = 19

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + ____ = ____
Comunicaciones	con + 10 = 16
Explosivos	log + ____ = ____
Ingenios	inv + 10 = 15
Interrogación	vol + ____ = 5
Mecánica	con + ____ = ____
Medicina	mem + 10 = 15
Paracaidismo	agi + 18 = 23
Primeros Auxilios	int + 10 = 15
Química	mem + 10 = 15
Pilotar Motos	coo + ____ = 5
Pilotar Coches	coo + 15 = 20
Pilotar Camiones	coo + ____ = 5
Pilotar Tanques	coo + ____ = ____
Pilotar Cazas	coo + ____ = ____
Pilotar Bombarderos	coo + ____ = ____
Pilotar Barcas	coo + ____ = ____
Pilotar Buques	coo + ____ = ____
Idioma (alemán)	mem + 18 = 23
Idioma (____)	mem + ____ = ____

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + ____ = ____
Fusil	coo + 15 = 20
Bayoneta	agi + 10 = 15
Subfusil	coo + 15 = 20
Ametralladora	fue + ____ = 7
Lanzallamas	coo + ____ = ____
Lanzagranadas	fue + 10 = 17
Artillería de Campaña	con + ____ = ____
Artillería Pesada	con + 6 = 12
Armamento Aéreo	con + ____ = ____
Armas Arrojadizas	agi + ____ = 5
Armas Blancas	agi + ____ = 5
Armas Contundentes	agi + ____ = 5
Matar en Silencio	con + 12 = 18
Lucha Desarmado	agi + 18 = 23

Secundarias

atr. + niv. = val.

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

DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Pasos

Nombre del personaje: cabo

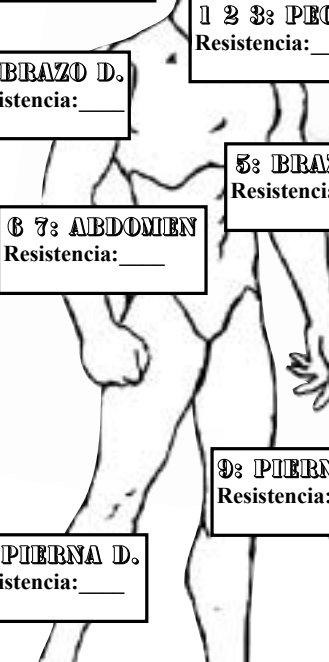
Altura: Peso:

Experiencia
Actual/Acumulada:

Sexo:
Nacionalidad:

3ª Edición

CdG
COMANDOS
DE GUERRA

[illegible]

0: CABEZA
Resistencia: _____

1 2 3: PECHO
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

(21

(3 x res)

(15

(3 x vol)

(Actual - Inicial)

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

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	2
Alerta (3per)	18
Andar (agi)	m/as: 5
Carga (7fue)	Kg: 49
Correr (agi+2vel)	m/as: 15
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	15
Iniciativa (vel,agi)	5, 5
Levantar Peso (3carga)	147
Mando (2xvol+inv)	15
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2.4
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.4 , 1.7
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 20
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5