

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 = 22
Callejeo	int + ____ = 4
Camuflar	inv + ____ = 6
Conocimiento	inv + 15 = 21
Descubrir	per + 18 = 22
Dialéctica	car + 18 = 22
Equitación	coo + ____ = ____
Esconder	int + 15 = 19
Escuchar	per + 10 = 14
Falsificar	coo + ____ = ____
Geografía	mem + 10 = 17
Lanzar	fue + 10 = 16
Nadar	agi + ____ = ____
Ocultar	inv + 10 = 16
Orientación	log + 10 = 16
Rastrear	log + ____ = 6
Robar	coo + ____ = 5
Saltar	agi + 10 = 14
Seducción	car/apa + 10 = 14/14
Trepar	agi + 10 = 14

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + ____ = ____
Comunicaciones	con + 10 = 14
Explosivos	log + 15 = 21
Ingenios	inv + 15 = 21
Interrogación	vol + ____ = 4
Mecánica	con + 10 = 14
Medicina	mem + ____ = ____
Paracaidismo	agi + 18 = 22
Primeros Auxilios	int + 10 = 14
Química	mem + ____ = ____
Pilotar Motos	coo + 12 = 17
Pilotar Coches	coo + ____ = 5
Pilotar Camiones	coo + ____ = 5
Pilotar Tanques	coo + ____ = ____
Pilotar Cazas	coo + ____ = ____
Pilotar Bombarderos	coo + ____ = ____
Pilotar Barcas	coo + ____ = ____
Pilotar Buques	coo + ____ = ____
Idioma (alemán)	mem + 10 = 17
Idioma (____)	mem + ____ = ____

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + ____ = ____
Fusil	coo + 14 = 19
Bayoneta	agi + ____ = 4
Subfusil	coo + ____ = 5
Ametralladora	fue + 15 = 21
Lanzallamas	coo + ____ = ____
Lanzagranadas	fue + 10 = 16
Artillería de Campaña	con + ____ = ____
Artillería Pesada	con + ____ = ____
Armamento Aéreo	con + ____ = ____
Armas Arrojadizas	agi + ____ = 4
Armas Blancas	agi + ____ = 4
Armas Contundentes	agi + ____ = 4
Matar en Silencio	con + 13 = 17
Lucha Desarmado	agi + ____ = 4

Secundarias

atr. + niv. = val.

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

DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Pasos

Nombre del personaje: soldado

Altura: Peso:

Sexo: Nacionalidad:

Experiencia
Actual/Acumulada:

3ª Edición

CdG
COMANDOS
DE GUERRA

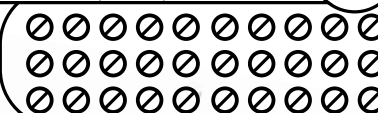
ARMAMENTO

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

21



PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

12

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)	12
Andar (agi)	m/as: 4
Carga (7fue)	Kg: 42
Correr (agi+2vel)	m/as: 14
Duración Correr (10vit)	as: 70
Esquivar (2agi+vel)	13
Iniciativa (vel,agi)	5, 4
Levantar Peso (3carga)	126
Mando (2xvol+inv)	14
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H, (fue+vel/5)	2.2
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.2 , 1.3
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 19
Duración sprintar (vit)	as: 7
Umbral Mortal (vit)	7

0: CABEZA
Resistencia: _____

1 2 3: PECHO
Resistencia: _____

4: BRAZO D.
Resistencia: _____

5: BRAZO I.
Resistencia: _____

6 7: ABDOMEN
Resistencia: _____

8: PIERNA I.
Resistencia: _____

9: PIERNA D.
Resistencia: _____

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS