

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 + 5 = 10
Callejeo	int + 5 = 10
Camuflar	inv + 10 = 15
Conocimiento	inv + ___ = 5
Descubrir	per + 15 = 20
Dialéctica	car + ___ = 5
Equitación	coo + ___ = ___
Esconder	int + 12 = 17
Escuchar	per + 12 = 17
Falsificar	coo + ___ = ___
Geografía	mem + ___ = 5
Lanzar	fue + 13 = 19
Nadar	agi + 10 = 15
Ocultar	inv + 12 = 17
Orientación	log + 5 = 11
Rastrear	log + ___ = 6
Robar	coo + 10 = 15
Saltar	agi + 10 = 15
Seducción	car/apa + ___ = 5/5
Trepar	agi + 5 = 10

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + 10 = 15
Comunicaciones	con + ___ = ___
Explosivos	log + 15 = 21
Ingenios	inv + 10 = 15
Interrogación	vol + 8 = 13
Mecánica	con + ___ = ___
Medicina	mem + 5 = 10
Paracaidismo	agi + 18 = 23
Primeros Auxilios	int + 5 = 10
Química	mem + ___ = ___
Pilotar Motos	coo + 10 = 15
Pilotar Coches	coo + 10 = 15
Pilotar Camiones	coo + 5 = 10
Pilotar Tanques	coo + ___ = ___
Pilotar Cazas	coo + ___ = ___
Pilotar Bombarderos	coo + ___ = ___
Pilotar Barcas	coo + 5 = 10
Pilotar Buques	coo + ___ = ___
Idioma ()	mem + ___ = ___
Idioma ()	mem + ___ = ___

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + ___ = ___
Fusil	coo + 15 = 20
Bayoneta	agi + 15 = 20
Subfusil	coo + ___ = 5
Ametralladora	fue + 15 = 21
Lanzallamas	coo + ___ = ___
Lanzagranadas	fue + ___ = ___
Artillería de Campaña	con + ___ = ___
Artillería Pesada	con + 12 = 17
Armamento Aéreo	con + ___ = ___
Armas Arrojadizas	agi + 10 = 15
Armas Blancas	agi + 10 = 15
Armas Contundentes	agi + 10 = 15
Matar en Silencio	con + ___ = ___
Lucha Desarmado	agi + ___ = 5

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

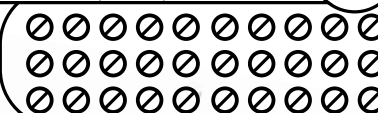
ARMAMENTO

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

18



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)	15
Andar (agi)	m/as: 5
Carga (7fue)	Kg: 42
Correr (agi+2vel)	m/as: 13
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	14
Iniciativa (vel,agi)	4, 5
Levantar Peso (3carga)	126
Mando (2xvol+inv)	15
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.2 , 1.7
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 17
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5

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