

# 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 + ___ = 4
Callejeo	int + 10 = 15
Camuflar	inv + 10 = 15
Conocimiento	inv + ___ = 5
Descubrir	per + 18 = 22
Dialéctica	car + ___ = 4
Equitación	coo + ___ = ___
Esconder	int + 15 = 20
Escuchar	per + 15 = 19
Falsificar	coo + ___ = ___
Geografía	mem + 5 = 9
Lanzar	fue + 15 = 21
Nadar	agi + ___ = ___
Ocultar	inv + 15 = 20
Orientación	log + 10 = 15
Rastrear	log + 13 = 18
Robar	coo + 10 = 17
Saltar	agi + 10 = 16
Seducción	car/apa + 7 = 11/11
Trepar	agi + 16 = 22

### Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + 10 = 17
Comunicaciones	con + 10 = 15
Explosivos	log + ___ = ___
Ingenios	inv + 14 = 5
Interrogación	vol + 8 = 12
Mecánica	con + ___ = ___
Medicina	mem + ___ = ___
Paracaidismo	agi + 18 = 24
Primeros Auxilios	int + 10 = 15
Química	mem + ___ = ___
Pilotar Motos	coo + ___ = 7
Pilotar Coches	coo + 15 = 22
Pilotar Camiones	coo + 15 = 22
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 + 12 = 19
Fusil	coo + 15 = 22
Bayoneta	agi + 10 = 16
Subfusil	coo + 5 = 12
Ametralladora	fue + 10 = 16
Lanzallamas	coo + ___ = ___
Lanzagranadas	fue + ___ = ___
Artillería de Campaña	con + ___ = ___
Artillería Pesada	con + ___ = ___
Armamento Aéreo	con + ___ = ___
Armas Arrojadizas	agi + 10 = 16
Armas Blancas	agi + 10 = 16
Armas Contundentes	agi + 10 = 16
Matar en Silencio	con + ___ = ___
Lucha Desarmado	agi + ___ = 6

### Secundarias

atr. + niv. = val.

___	___ + ___ = ___
___	___ + ___ = ___

## DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Nombre del personaje: Sargento Pasos

Altura: Peso:

Sexo: Nacionalidad:

Experiencia Actual/Acumulada:

3ª Edición

**CdG**  
COMANDOS  
DE GUERRA

# A R M A M E N T O

[illegible]

**0: CABEZA**  
**Resistencia:**

**1 2 3: PECHO**  
**Resistencia:**

**4: BRAZO D.**  
**Resistencia:**

**5: BRAZO I.**  
**Resistencia:**

### 6 7: ABDOMEN

**9: PIERNA I.**  
**Resistencia:**

**8: PIERNA D.**  
**Resistencia:**

[illegible]

# DINERO

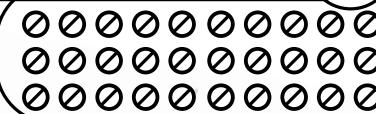
**PESO TOTAL**

## NOTAS

## 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)	2
Alerta (3per)	12
Andar (agi)	m/as: 6
Carga (7fue)	Kg: 42
Correr (agi+2vel)	m/as: 20
Duración Correr (10vit)	as: 60
Esquivar (2agi+vel)	19
Iniciativa (vel,agi)	7, 6
Levantar Peso (3carga)	126
Mando (2xvol+inv)	13
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H, (fue+vel/5)	2.6
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.2 , 2
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 27
Duración sprintar (vit)	as: 6
Umbral Mortal (vit)	6