

# 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 + 10 = 15
Callejeo	int + ____ = 3
Camuflar	inv + ____ = 5
Conocimiento	inv + 10 = 15
Descubrir	per + 15 = 20
Dialéctica	car + 10 = 14
Equitación	coo + ____ = ____
Esconder	int + 14 = 17
Escuchar	per + 12 = 17
Falsificar	coo + ____ = ____
Geografía	mem + 10 = 15
Lanzar	fue + 13 = 18
Nadar	agi + ____ = ____
Ocultar	inv + 12 = 17
Orientación	log + 10 = 15
Rastrear	log + ____ = 5
Robar	coo + ____ = 7
Saltar	agi + 10 = 17
Seducción	car/apa + 5 = 9/9
Trepar	agi + 10 = 17

### Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + 5 = 12
Comunicaciones	con + 10 = 15
Explosivos	log + ____ = ____
Ingenios	inv + 10 = 15
Interrogación	vol + ____ = 4
Mecánica	con + 10 = 15
Medicina	mem + ____ = ____
Paracaidismo	agi + 18 = 25
Primeros Auxilios	int + 15 = 18
Química	mem + 20 = 25
Pilotar Motos	coo + ____ = 7
Pilotar Coches	coo + 15 = 22
Pilotar Camiones	coo + 10 = 17
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 + 18 = 25
Bayoneta	agi + 12 = 19
Subfusil	coo + 14 = 21
Ametralladora	fue + ____ = 5
Lanzallamas	coo + ____ = ____
Lanzagranadas	fue + ____ = ____
Artillería de Campaña	con + ____ = ____
Artillería Pesada	con + ____ = ____
Armamento Aéreo	con + ____ = ____
Armas Arrojadizas	agi + ____ = 7
Armas Blancas	agi + 10 = 17
Armas Contundentes	agi + 10 = 17
Matar en Silencio	con + ____ = ____
Lucha Desarmado	agi + ____ = 7

### Secundarias

atr. + niv. = val.

____	____ + ____ = ____
____	____ + ____ = ____

## DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Pasos

Nombre del personaje: soldado

Altura: Peso:

Experiencia  
Actual/Acumulada:

Sexo:  
Nacionalidad:

3ª Edición

**CdG**  
COMANDOS  
DE GUERRA

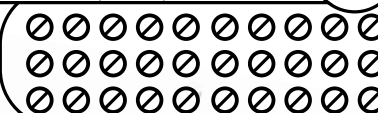
# ARMAMENTO

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.

## PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

18



## PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

12

## MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

## MANDO

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

## CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as: 7
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as: 21
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	21
Iniciativa (vel,agi)	7, 7
Levantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	13
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H, (fue+vel/5)	2.4
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1, 2.3
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 28
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