

COMANDOS DE GUERRA

HOJA DE COMANDO

Nombre del Jugador: DJ:
 Nombre del Comando:
 Nacionalidad:
 Graduación:

CARACTERISTICAS DEL PERSONAJE

Fuerza:
 Inteligencia:
 Destreza:
 Constitución:
 Mando:

PUNTOS DE VIDA

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 Heridas
 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 Golpes

Moral: Modificador:

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00

HABILIDADES

BASICAS

(I) Burocracia:
 (I) Camuflar:
 (I) Descubrir:
 (I) Dialéctica:
 (D) Equitación:
 (D) Escuchar:
 (D) Falsificar:
 (D) Lanzar:
 (D) Nadar:
 (I) Navegación:
 (D) Ocultarse:
 (I) Orientación:
 (I) Rastrear:
 (D) Robar:
 (D) Saltar:
 (D) Tregar:
 (I) Idiomas:

ESPECIALES

Cerradura:
 Explosivos:
 Ingenios:
 Mecánica:
 Medicina:
 Paracaidismo:
 Primeros Auxilios:
 Química:
 Telecomunicaciones:
 Pilotar
 Motos:
 Coches:
 Camiones:
 Tanques:
 Cazas:
 Bombarderos:
 Barcas:
 Buques:

DE ARMAS

Pistola:
 Fusil:
 Subfusil:
 Ametralladora:
 Lanzallamas:
 Lanzagranadas:
 Art. de Campaña:
 Art. Pesada:
 Art. Aerea:
 Arma Blanca:
 Matar en Silencio:
 Lucha Desarmado:

[illegible]

NOTAS

OBJETOS

CARGADOR

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Peso total:

Velocidad:

Velocidad por asalto: