

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 +	___	=	___
Callejeo	int +	___	=	___
Camuflar	inv +	___	=	___
Conocimiento	inv +	___	=	___
Descubrir	per +	___	=	___
Dialéctica	car +	___	=	___
<u>Equitación</u>	coo +	___	=	___
Esconder	int +	___	=	___
Escuchar	per +	___	=	___
<u>Falsificar</u>	coo +	___	=	___
Geografía	mem +	___	=	___
Lanzar	fue +	___	=	___
<u>Nadar</u>	agi +	___	=	___
Ocultar	inv +	___	=	___
Orientación	log +	___	=	___
Rastrear	log +	___	=	___
Robar	coo +	___	=	___
Saltar	agi +	___	=	___
Seducción	car/apa +	___	=	___
Trepar	agi +	___	=	___

Especiales

atr. + niv. = val.

<u>Cerradura</u>	coo +	___	=	___
<u>Comunicaciones</u>	con +	___	=	___
<u>Explosivos</u>	log +	___	=	___
Ingenios	inv +	___	=	___
Interrogación	vol +	___	=	___
<u>Mecánica</u>	con +	___	=	___
<u>Medicina</u>	mem +	___	=	___
<u>Paracaidismo</u>	agi +	___	=	___
Primeros Auxilios	int +	___	=	___
<u>Química</u>	mem +	___	=	___
Pilotar Motos	coo +	___	=	___
Pilotar Coches	coo +	___	=	___
Pilotar Camiones	coo +	___	=	___
Pilotar Tanques	coo +	___	=	___
Pilotar Cazas	coo +	___	=	___
Pilotar Bombarderos	coo +	___	=	___
Pilotar Barcas	coo +	___	=	___
Pilotar Buques	coo +	___	=	___
Idioma (_____)	mem +	___	=	___
Idioma (_____)	mem +	___	=	___

De Combate

atr. + niv. = val.

<u>Pistola</u>	coo +	___	=	___
<u>Fusil</u>	coo +	___	=	___
<u>Bayoneta</u>	agi +	___	=	___
<u>Subfusil</u>	coo +	___	=	___
<u>Ametralladora</u>	fue +	___	=	___
<u>Lanzallamas</u>	coo +	___	=	___
<u>Lanzagranadas</u>	fue +	___	=	___
<u>Artillería de Campaña</u>	con +	___	=	___
<u>Artillería Pesada</u>	con +	___	=	___
<u>Armamento Aéreo</u>	con +	___	=	___
Armas Arrojadas	agi +	___	=	___
Armas Blancas	agi +	___	=	___
Armas Contundentes	agi +	___	=	___
<u>Matar en Silencio</u>	con +	___	=	___
Lucha Desarmada	agi +	___	=	___

Secundarias

atr. + niv. = val.

_____	___	+	___	=	___
_____	___	+	___	=	___

DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Nombre del personaje:

Pasos

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)



Puntos de moral
(3 x vol)

modificador moral
(Actual - Inicial)

EQUIPO

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

Mando

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

Capacidades

Ajuste por Fuerza (fue-5) _____
 Alerta (3per) _____
 Andar (agi) m/as: _____
 Carga (7fue) Kg: _____
 Correr (agi+2vel) m/as: _____
 Duración Correr (10vit) as: _____
 Esquivar (2agi+vel) _____
 Iniciativa (vel,agi) _____
 Levantar Peso (3carga) _____
 Mando (2xvol+inv) _____
 Resistir Dolor (vol/2) _____
 Salto H, (fue+vel/5) _____
 arr. (fue/5), abj. (agi/3) _____
 Sprintar (agi+3vel) m/as: _____
 Duración sprintar (vit) as: _____
 Umbral Mortal (vit) _____

0: Cabeza
Resistencia: _____
Heridas: _____

1 2 3: Pecho
Resistencia: _____
Heridas: _____

4: Brazo D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

5: Brazo I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

6 7: Abdomen
Resistencia: _____
Heridas: _____

9: Pierna I.
Resistencia: _____
Heridas: _____

8: Pierna D.
Resistencia: _____
Heridas: _____

Dinero

peso total

NOTAS