HOJA DE COMANDO. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. © Ediciones Sombra

CUERPO	9
FUERZA	8
VITALIDAD	7
RESISTENCIA	9
DESTREZA	8
AGILIDAD	8
COORDINACIÓN	4
VELOCIDAD	5
INSTINTO	6
PERCEPCIÓN	3
CONCENTRACIÓN	3
INTUICIÓN	6
INTELIGENCIA	8
MEMORIA	7
LÓGICA	5
INVENTIVA	8
PRESENCIA	4
CARISMA	2
VOLUNTAD	4
APARIENCIA	2

HABILIDADES

Básicas	atr.	+ niv.	= val.
Burocracia	mem	17	24
Callejeo	int	11	17
Camuflar	inv	3	11
Conocimiento	inv	12	20
Descubrir	per	13	16
Dialéctica	car	4	6
Equitación	coo		
Esconder	int	11	17
Escuchar	per	17	20
Falsificar	coo		
Geografía	mem	4	11
Lanzar	fue	7	15
Nadar	agi		
Ocultar	inv	12	20
Orientación	log	8	13
Rastrear	log		5
Robar	coo	6	10
Saltar	agi	12	20
Seducción	car/apa	8	10/10
Trepar	agi	18	26

Especiales	atr.	+ niv.	= val.
Cerradura	coo	12	16
Comunicaciones	con	3	6
Explosivos	log	6	11
Ingenios	inv	12	20
Interrogación	vol	15	19
Mecánica	con		
Medicina	mem	3	10
Paracaidismo	agi		
Primeros Auxilios	int		6
Química	mem		
Pilotar motos	coo		4
Pilotar coches	coo	9	13
Pilotar camiones	coo	4	8
Pilotar tanques	coo		
Pilotar cazas	coo		
Pilotar bombarderos	coo		
Pilotar barcas	coo		4
Pilotar buques	coo		4
Idioma (inglés)	mem	11	18
Idioma (español)	mem	6	13

De Combate	atr.	+ niv.	= val.
Pistola	coo	9	13
Fusil	coo		
Bayoneta	agi		
Subfusil	coo		
Ametralladora	fue		
Lanzallamas	coo		
Lanzagranadas	fue		
Artillería de campaña	con		
Artillería pesada	con		
Armamento aéreo	con		
Armas arrojadizas	agi	4	12
Armas blancas	agi	1	9
Armas contundentes	agi	3	11
Matar en Silencio	con	9	12
Lucha desarmado	agi		8

Secundarias	atr.	+ niv.	= val.

DATOS

Nombre del jugador:

Nombre del personaje: Cunha

Altura: Peso:

Sexo:

Nacionalidad:

Descripción:

Pasos

Virtudes y Defectos

Experiencia Actual/Acumulada:

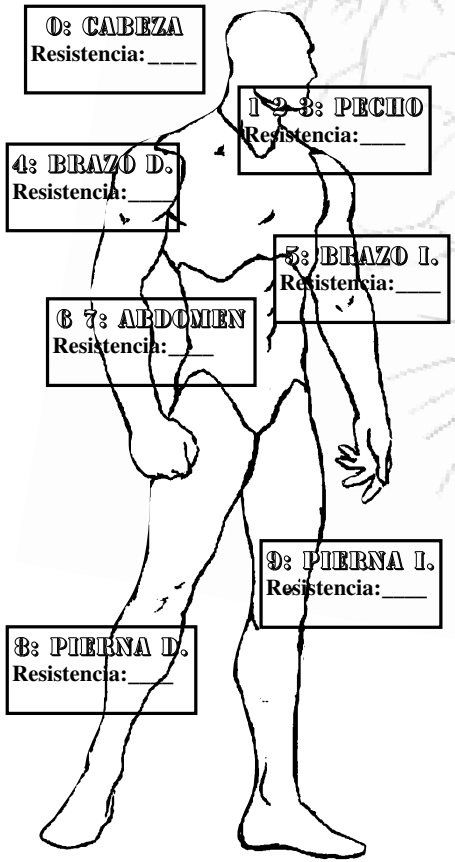
3ª Edición

CdG COMANDOS DE GUERRA

CONFIDENCIAL

A R M A M E N T O

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Pistola	II+8/4	6	1	5 / 11 / 27 / 85 / 120	F	12	2
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			



Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA 27
(3 x res)

PUNTOS DE MORAL 12
(3 x vol)

MODIFICADOR MORAL
(Actual - Inicial)

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

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	+3
Alerta (3per)	9
Andar (agi)	m/as: 8
Carga (7fue)	Kg: 56
Correr (agi+2vel)	m/as: 18
Duración Correr (10vit)	as: 70
Esquivar (2agi+vel)	21
Iniciativa (vel,agi)	5, 8
Levantar Peso (3carga)	168
Mando (2xvol+inv)	16
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H, (fue+vel/5)	2.6
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.6 , 2,7
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 23
Duración sprintar (vit)	as: 7
Umbral Mortal (vit)	7

HOJA DE COMANDO. Permitida su reproducción para uso de los jugadores. © Ediciones Sombra