

II ABILIDADES

CUERPO	9
FUEZA	7
VITALIDAD	5
RESISTENCIA	9
DESTREZA	4
AGILIDAD	4
COORDINACIÓN	4
VELOCIDAD	4
INSTINTO	7
PERCEPCIÓN	6
CONCENTRACIÓN	6
INTUICIÓN	5
INTELIGENCIA	7
MEMORIA	5
LOGICA	5
INVENTIVA	6
PRESENCIA	6
CARISMA	5
VOLUNTAD	7
APAIRENCIA	5

Básicas	Especiales	De Combate
Burocracia	Cerradura	Pistola
Callejeo	Comunicaciones	Fusil
Camuflar	Explosivos	Bayoneta
Conocimiento	Ingenios	Subfusil
Descubrir	Interrogación	Ametralladora
Dialéctica	Mecánica	Lanzallamas
Equitación	Medicina	Lanzagranadas
Esconder	Paracaidismo	Artillería de Campaña
Escuchar	Primeros Auxilios	Artillería Pesada
Falsificar	Química	Armamento Aéreo
Geografía	Pilotar Motos (Bicis)	Armas Arrojadas
Lanzar	Pilotar Coches	Armas Blancas
Nadar	Pilotar Camiones	Armas Contundentes
Ocultar	Pilotar Tanques	Matar en Silencio
Orientación	Pilotar Cazas	Lucha Desarmado
Rastrear	Pilotar Bombarderos	
Robar	Pilotar Barcas	
Saltar	Pilotar Buques	
Sedución	Idioma (alemán)	
Trepar	Idioma (_____)	

DATOS Descripción: _____ Virtudes y Defectos _____

Nombre del jugador: _____ Pasos _____

Nombre del personaje: _____

Altura: alto Peso: _____

Sexo: _____ Experiencia Actual/Acumulada: _____

Nacionalidad: _____

3ª Edición
CDG
COMANDOS
DE GUERRA

II ABILIDADES

CUERPO	5
FUEZA	5
VITALIDAD	4
RESISTENCIA	5
DESTREZA	7
AGILIDAD	6
COORDINACIÓN	7
VELOCIDAD	5
INSTINTO	5
PERCEPCIÓN	5
CONCENTRACIÓN	5
INTUICIÓN	5
INTELIGENCIA	5
MEMORIA	4
LOGICA	5
INVENTIVA	5
PRESENCIA	8
CARISMA	5
VOLUNTAD	7
APAARIENCIA	6

Básicas	Especiales	De Combate
Burocracia	Cerradura	Pistola
Callejeo	Comunicaciones	Fusil
Camuflar	Explosivos	Bayoneta
Conocimiento	Ingenios	Subfusil
Descubrir	Interrogación	Ametralladora
Dialéctica	Mecánica	Lanzallamas
Equitación	Medicina	Lanzagranadas
Esconder	Paracaidismo	Artillería de Campaña
Esuchar	Primeros Auxilios	Artillería Pesada
Falsificar	Química	Armamento Aéreo
Geografía	Pilotar Motos (Bicis)	Armas Arrojadas
Lanzar	Pilotar Coches	Armas Blancas
Nadar	Pilotar Camiones	Armas Contundentes
Ocultar	Pilotar Tanques	Matar en Silencio
Orientación	Pilotar Cazas	Lucha Desarmado
Rastrear	Pilotar Bombarderos	
Robar	Pilotar Barcas	
Saltar	Pilotar Buques	
Sedución	Idioma (alemán)	
Trepar	Idioma ()	

DATOS Descripción: Virtudes y Defectos

Nombre del jugador: Pasos

Nombre del personaje: Pasos

Altura: alto Peso: Experiencia Actual/Acumulada:

Sexo: Nacionalidad:

3ª Edición

CDG

COMANDOS DE GUERRA

A B M A M I B N T

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Piedra	0	1	1	5/10/25/40/45	-	20	-
Tirachinas	0+2	1	1	7/15/35/50/70	-	16	-
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

15



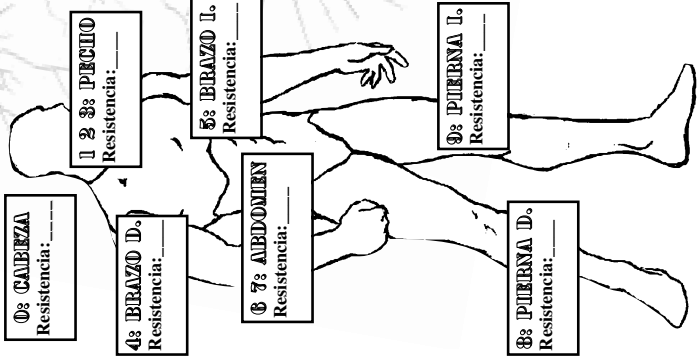
PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

21

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)



Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Botones	_____	_____	_____	_____	_____
Moneda de poco valor	5	_____	_____	_____	_____
Rodamiento hierro	_____	_____	_____	_____	_____
Pañuelo	_____	_____	_____	_____	_____
Trozo de cordel	_____	_____	_____	_____	_____
Piedra plana	_____	_____	_____	_____	_____
Tirachinas	5	_____	_____	_____	_____
Piedras	_____	_____	_____	_____	_____
Juguete	_____	_____	_____	_____	_____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

MANDO



CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as: 6
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as: 16
Duración Correr (10vit)	as: 40
Esquivar (2agi+vel)	17
Iniciativa (vel,agi)	5, 6
Levantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	19
Resistir Dolor (vol/2)	4
Salto H. (fue+vel/5)	2.0
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.0, 2.0
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 21
Duración sprintar (vit)	as: 4
Umbral Mortal (vit)	4

HABILIDADES

CUERPO	5
FUEZA	5
VITALIDAD	5
RESISTENCIA	5
DESTREZA	9
AGILIDAD	8
COORDINACIÓN	6
VELOCIDAD	8
INSTINTO	5
PERCEPCIÓN	5
CONCENTRACIÓN	5
INTUICIÓN	5
INTELIGENCIA	4
MEMORIA	4
LOGICA	4
INVENTIVA	4
PRESENCIA	8
CARISMA	7
VOLUNTAD	8
APAARIENCIA	7

Básicas	Especiales	De Combate
Burocracia	Cerradura	Pistola
Callejeo	Comunicaciones	Fusil
Camuflar	Explosivos	Bayoneta
Conocimiento	Ingenios	Subfusil
Descubrir	Interrogación	Ametralladora
Dialéctica	Mecánica	Lanzallamas
Equitación	Medicina	Lanzagranadas
Esconder	Paracaidismo	Artillería de Campaña
Escuchar	Primeros Auxilios	Artillería Pesada
Falsificar	Química	Armamento Aéreo
Geografía	Pilotar Motos (Bicis)	Armas Arrojadas
Lanzar	Pilotar Coches	Armas Blancas
Nadar	Pilotar Camiones	Armas Contundentes
Ocultar	Pilotar Tanques	Matar en Silencio
Orientación	Pilotar Cazas	Lucha Desarmado
Rastrear	Pilotar Bombardeos	
Robar	Pilotar Barcas	
Saltar	Pilotar Buques	
Sedución	Idioma (alemán)	
Trepar	Idioma (_____)	

DATOS Descripción: _____ Virtudes y Defectos _____

Nombre del jugador: _____ Pasos _____

Nombre del personaje: _____ Experiencia Actual/Acumulada: _____

Altura: alto _____ Peso: _____

Sexo: _____ Nacionalidad: _____

3ª Edición
CIDG
COMANDOS
DE GUERRA

A B M A M I B N T

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Piedra	0	1	1	5 / 10 / 25 / 40 / 45	-	20	-
Tirachinas	0+2	1	1	7 / 15 / 35 / 50 / 70	-	18	-
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

PUNTOS DE VIDA

15

(3 x res)

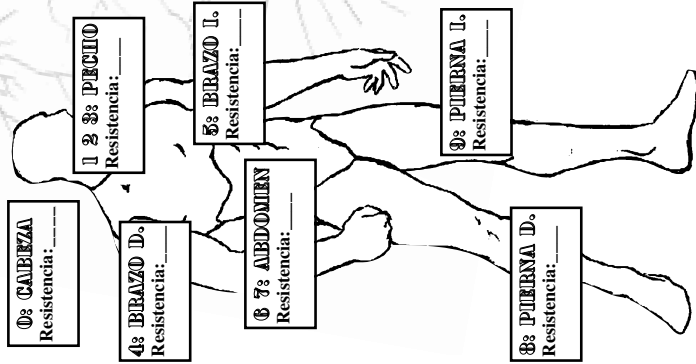
PUNTOS DE MORAL

24

(3 x vol)

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)



Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Botones	_____	_____	_____	_____	_____
Moneda de poco valor	5	_____	_____	_____	_____
Rodamiento hierro	_____	_____	_____	_____	_____
Pañuelo	_____	_____	_____	_____	_____
Trozo de cordel	_____	_____	_____	_____	_____
Piedra plana	_____	_____	_____	_____	_____
Tirachinas	5	_____	_____	_____	_____
Piedras	_____	_____	_____	_____	_____
Tarro cristal c/tapa	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

MANDO

CAPACIDADES

- Ajuste por Fuerza (fue-5) 0
- Alerta (3per) 15
- Andar (agi) m/as: 8
- Carga (7fue) Kg: 35
- Correr (agi+2vel) m/as: 24
- Duración Correr (10vit) as: 50
- Esquivar (2agi+vel) 24
- Iniciativa (vel,agi) 8, 8
- Levantar Peso (3carga) 105
- Mando (2xvol+inv) 20
- Resistir Dolor (vol/2) 4
- Salto H, (fue+vel/5) 2.6
- arr. (fue/5), abj. (agi/3) 1, 2.7
- Sprintar (agi+3vel) m/as: 32
- Duración sprintar (vit) as: 5
- Umbral Mortal (vit) 5

HABILIDADES

CUERPO	8
FUEZA	7
VITALIDAD	5
RESISTENCIA	7
DESTREZA	7
AGILIDAD	5
COORDINACIÓN	7
VELOCIDAD	7
INSTINTO	7
PERCEPCIÓN	5
CONCENTRACIÓN	7
INTUICIÓN	5
INTELIGENCIA	9
MEMORIA	5
LOGICA	7
INVENTIVA	6
PRESENCIA	9
CARISMA	6
VOLUNTAD	6
APAARIENCIA	5

Básicas	Especiales	De Combate
Burocracia	Cerradura	Pistola
Callejeo	Comunicaciones	Fusil
Camuflar	Explosivos	Bayoneta
Conocimiento	Ingenios	Subfusil
Descubrir	Interrogación	Ametralladora
Dialéctica	Mecánica	Lanzallamas
Equitación	Medicina	Lanzagranadas
Esconder	Paracaidismo	Artillería de Campaña
Escuchar	Primeros Auxilios	Artillería Pesada
Falsificar	Química	Armamento Aéreo
Geografía	Pilotar Motos (Bicis)	Armas Arrojadas
Lanzar	Pilotar Coches	Armas Blancas
Nadar	Pilotar Camiones	Armas Contundentes
Ocultar	Pilotar Tanques	Matar en Silencio
Orientación	Pilotar Cazas	Lucha Desarmado
Rastrear	Pilotar Bombarderos	
Robar	Pilotar Barcas	
Saltar	Pilotar Buques	
Sedución	Idioma (alemán)	
Trepar	Idioma ()	

3ª Edición

CDS COMANDOS DE GUERRA

DATOS

Nombre del jugador: _____ Descripción: _____ Virtudes y Defectos: _____
 Noble

Nombre del personaje: _____ Pasos: _____

Altura: alto _____ Peso: _____ Experiencia Actual/Acumulada: _____

Sexo: _____ Nacionalidad: _____

A B M A M I B N T

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Piedra	0	1	1	7/14/35/56/63	-	22	-
Tirachinas	0+2	1	1	9/18/45/72/81	-	17	-
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

21



PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

18

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

0: CABEZA
Resistencia: _____

4: BRAZO D.
Resistencia: _____

1 2 3: PIECHO
Resistencia: _____

6 7: ABDOMEN
Resistencia: _____

5: BRAZO I.
Resistencia: _____

9: PIERNA I.
Resistencia: _____

8: PIERNA D.
Resistencia: _____

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Botones	_____	_____	_____	_____	_____
Moneda de poco valor	5	_____	_____	_____	_____
Rodamiento hierro	_____	_____	_____	_____	_____
Pañuelo	_____	_____	_____	_____	_____
Trozo de cordel	_____	_____	_____	_____	_____
Piedra plana	_____	_____	_____	_____	_____
Tirachinas	_____	_____	_____	_____	_____
Piedras	5	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

MANDO



CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	2
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as: 7
Carga (7fue)	Kg: 49
Correr (agi+2vel)	m/as: 21
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	21
Iniciativa (vel,agi)	7, 7
Levantar Peso (3carga)	147
Mando (2xvol+inv)	18
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H. (fue+vel/5)	2.8
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.4, 2.3
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 28
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5

HABILIDADES

CUERPO	8
FUEZA	7
VITALIDAD	6
RESISTENCIA	7
DESTREZA	6
AGILIDAD	5
COORDINACIÓN	5
VELOCIDAD	5
INSTINTO	7
PERCEPCIÓN	6
CONCENTRACIÓN	6
INTUICIÓN	6
INTELIGENCIA	9
MEMORIA	6
LOGICA	6
INVENTIVA	7
PRESENCIA	8
CARISMA	6
VOLUNTAD	8
APAARIENCIA	6

Básicas	Especiales	De Combate
Burocracia	Cerradura	Pistola
Callejeo	Comunicaciones	Fusil
Camuflar	Explosivos	Bayoneta
Conocimiento	Ingenios	Subfusil
Descubrir	Interrogación	Ametralladora
Dialéctica	Mecánica	Lanzallamas
Equitación	Medicina	Lanzagranadas
Esconder	Paracaidismo	Artillería de Campaña
Escuchar	Primeros Auxilios	Artillería Pesada
Falsificar	Química	Armamento Aéreo
Geografía	Pilotar Motos (Bicis)	Armas Arrojadas
Lanzar	Pilotar Coches	Armas Blancas
Nadar	Pilotar Camiones	Armas Contundentes
Ocultar	Pilotar Tanques	Matar en Silencio
Orientación	Pilotar Cazas	Lucha Desarmado
Rastrear	Pilotar Bombardeos	
Robar	Pilotar Barcas	
Saltar	Pilotar Buques	
Sedución	Idioma (alemán)	
Trepar	Idioma ()	

DATOS Descripción: _____ Virtudes y Defectos _____

Nombre del jugador: _____ Pasos _____

Nombre del personaje: _____

Altura: alto Peso: _____

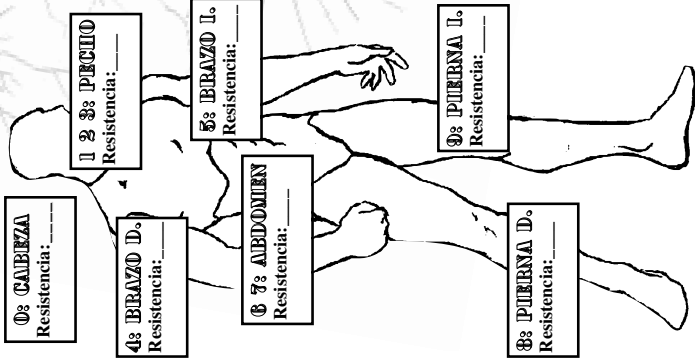
Sexo: _____ Experiencia Actual/Acumulada: _____

Nacionalidad: _____

3ª Edición
CDG
COMANDOS
DE GUERRA

A B M A M I B N T

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Piedra	0	1	1	7/14/35/56/63	-	22	-
Tirachinas	0+2	1	1	9/18/45/72/81	-	15	-
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Botones	_____	_____	_____	_____	_____
Moneda de poco valor	5	_____	_____	_____	_____
Rodamiento hierro	_____	_____	_____	_____	_____
Pañuelo	_____	_____	_____	_____	_____
Trozo de cordel	_____	_____	_____	_____	_____
Piedra plana	_____	_____	_____	_____	_____
Tirachinas	_____	_____	_____	_____	_____
Piedras	5	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

21

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

24

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

MANDO

⑩ ⑨ ⑧ ⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	2
Alerta (3per)	18
Andar (agi)	m/as: 5
Carga (7fue)	Kg: 49
Correr (agi+2vel)	m/as: 15
Duración Correr (10vit)	as: 60
Esquivar (2agi+vel)	15
Iniciativa (vel,agi)	5, 5
Levantar Peso (3carga)	147
Mando (2xvol+inv)	23
Resistir Dolor (vol/2)	4
Salto H. (fue+vel/5)	2.4
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1.4, 1.7
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 20
Duración sprintar (vit)	as: 6
Umbral Mortal (vit)	6

HABILIDADES

CUERPO	5
FUEZA	5
VITALIDAD	4
RESISTENCIA	5
DESTREZA	8
AGILIDAD	6
COORDINACIÓN	6
VELOCIDAD	6
INSTINTO	5
PERCEPCIÓN	4
CONCENTRACIÓN	5
INTUICIÓN	5
INTELIGENCIA	8
MEMORIA	6
LOGICA	6
INVENTIVA	7
PRESENCIA	9
CARISMA	6
VOLUNTAD	7
APAARIENCIA	7

Básicas	atr. + niv. = val.	Especiales	atr. + niv. = val.	De Combate	atr. + niv. = val.
Burocracia	mem + ___ = 6	Cerradura	coo + ___ =	Pistola	coo + ___ =
Callejeo	int + ___ = 5	Comunicaciones	con + ___ =	Fusil	coo + 10 = 16
Camuflar	inv + ___ = 7	Explosivos	log + ___ =	Bayoneta	agi + ___ =
Conocimiento	inv + ___ = 7	Ingenios	inv + ___ = 7	Subfusil	coo + ___ =
Descubrir	per + 10 = 14	Interrogación	vol + ___ = 7	Ametralladora	fue + ___ =
Dialéctica	car + ___ = 4	Mecánica	con + ___ =	Lanzallamas	coo + ___ =
Equitación	coo + ___ = ___	Medicina	mem + ___ =	Lanzagranadas	fue + ___ =
Esconder	int + ___ = 5	Paracaidismo	agi + ___ =	Artillería de Campaña	con + ___ =
Escharar	per + 10 = 14	Primeros Auxilios	int + 10 = 15	Artillería Pesada	con + ___ =
Falsificar	coo + ___ =	Química	mem + ___ =	Armamento Aéreo	con + ___ =
Geografía	mem + ___ = 6	Pilotar Motos (Bicis)	coo + 5 = 11	Armas Arrojadas	agi + 10 = 16
Lanzar	fue + 15 = 20	Pilotar Coches	coo + ___ =	Armas Blancas	agi + ___ = 6
Nadar	agi + 5 = 11	Pilotar Camiones	coo + ___ =	Armas Contundentes	agi + ___ = 6
Ocultar	inv + ___ = 7	Pilotar Tanques	coo + ___ =	Matar en Silencio	con + ___ =
Orientación	log + ___ = 6	Pilotar Cazas	coo + ___ =	Lucha Desarmado	agi + 10 = 16
Rastrear	log + 10 = 16	Pilotar Bombarderos	coo + ___ =	Secundarias	atr. + niv. = val.
Robar	coo + 5 = 11	Pilotar Barcas	coo + ___ =		
Saltar	agi + ___ = 6	Pilotar Buques	coo + ___ =		
Sedución	car/apa + ___ = 6/7	Idioma (alemán)	mem + ___ =		
Trepar	agi + ___ = 6	Idioma (___)	mem + ___ =		

DATOS

Nombre del jugador: _____

Nombre del personaje: _____

Altura: alto Peso: _____

Sexo: _____

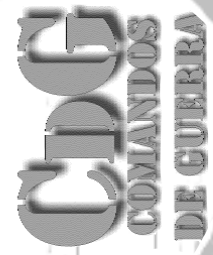
Nacionalidad: _____

Virtudes y Defectos

Noble _____

Experiencia Actual/Acumulada: _____

3ª Edición



A B M A M I B N T

Nombre	Daño	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Piedra	0	1	1	5 / 10 / 25 / 40 / 45	-	20	-
Tirachinas	0+2	1	1	7 / 15 / 35 / 50 / 70	-	20	-
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

15



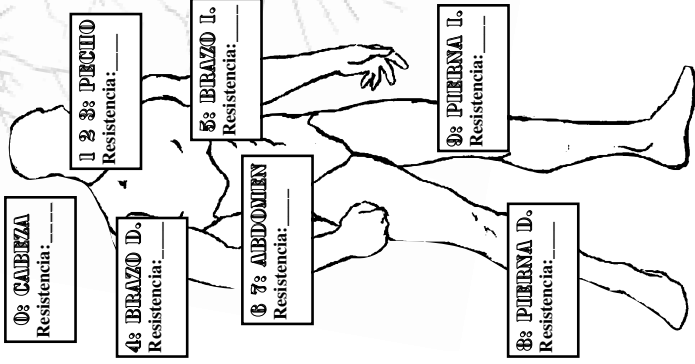
PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

21

MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)



Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
Botones	_____	_____	_____	_____	_____
Moneda de poco valor	5	_____	_____	_____	_____
Rodamiento hierro	_____	_____	_____	_____	_____
Pañuelo	_____	_____	_____	_____	_____
Trozo de cordel	_____	_____	_____	_____	_____
Piedra plana	_____	_____	_____	_____	_____
Tirachinas	_____	_____	_____	_____	_____
Piedras	5	_____	_____	_____	_____
Animal vivo/muerto	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

MANDO



CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	12
Andar (agi)	m/as: 6
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as: 18
Duración Correr (10vit)	as: 40
Esquivar (2agi+vel)	18
Iniciativa (vel,agi)	6, 6
Levantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	21
Resistir Dolor (vol/2)	4
Salto H. (fue+vel/5)	2.2
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1, 2
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 24
Duración sprintar (vit)	as: 4
Umbral Mortal (vit)	4