

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 + 13 = 17
Callejeo	int + 20 = 24
Camuflar	inv + ____ = 6
Conocimiento	inv + 17 = 23
Descubrir	per + 13 = 17
Dialéctica	car + 11 = 15
Equitación	coo + ____ = ____
Esconder	int + 5 = 9
Escuchar	per + 7 = 11
Falsificar	coo + ____ = ____
Geografía	mem + 14 = 18
Lanzar	fue + 14 = 21
Nadar	agi + 15 = 22
Ocultar	inv + 8 = 14
Orientación	log + 5 = 10
Rastrear	log + 8 = 13
Robar	coo + 7 = 11
Saltar	agi + 14 = 21
Seducción	car/apa + 7 = 11/14
Trepar	agi + 11 = 18

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + 10 = 14
Comunicaciones	con + 7 = 11
Explosivos	log + ____ = ____
Ingenios	inv + 16 = 22
Interrogación	vol + 10 = 14
Mecánica	con + 5 = 9
Medicina	mem + ____ = ____
Paracaidismo	agi + ____ = ____
Primeros Auxilios	int + 9 = 13
Química	mem + ____ = ____
Pilotar Motos	coo + ____ = ____
Pilotar Coches	coo + 15 = 19
Pilotar Camiones	coo + ____ = ____
Pilotar Tanques	coo + ____ = ____
Pilotar Cazas	coo + ____ = ____
Pilotar Bombarderos	coo + ____ = ____
Pilotar Barcas	coo + ____ = ____
Pilotar Buques	coo + ____ = ____
Idioma (inglés)	mem + 14 = 18
Idioma (____)	mem + ____ = ____

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + 19 = 23
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 + 7 = 14
Armas Blancas	agi + ____ = 7
Armas Contundentes	agi + 13 = 20
Matar en Silencio	con + ____ = ____
Lucha Desarmado	agi + 14 = 21

Secundarias

atr. + niv. = val.

_____	_____ + _____ = _____
_____	_____ + _____ = _____

DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Nombre del personaje:

Pasos

O. Jónson

Altura:

Peso:

Sexo:

Nacionalidad:

Experiencia Actual/

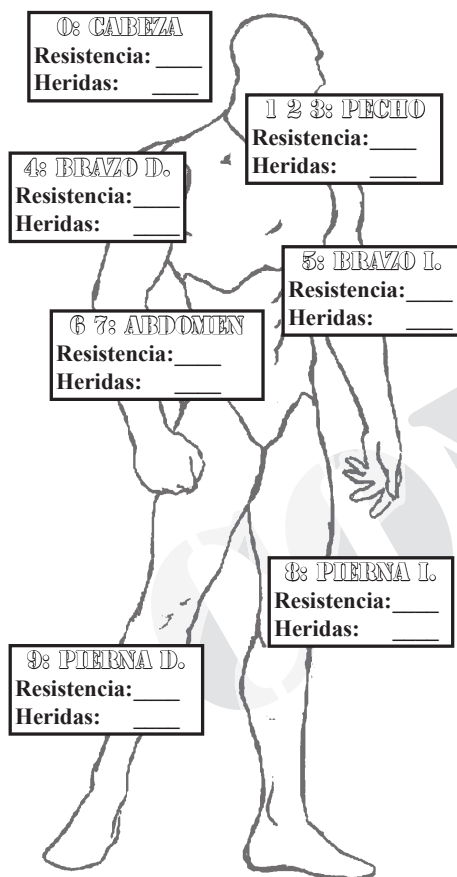
Acumulada:

3ª Edición

CDG
COMANDOS
DE GUERRA

ARMAMENTO

Nombre	T+M	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Dsp.
Revolver S&W	II+8/4	6	1	5 / 11/ 27 / 85 / 120	F	23	___
Cuchillo	I+2	1	1	3,5 / 7 / 14 / 21 / 28	-	14	-
_____	___	___	___	___/___/___/___/___	___	___	___
_____	___	___	___	___/___/___/___/___	___	___	___
_____	___	___	___	___/___/___/___/___	___	___	___



EQUIPO

Nombre	Cant.	Peso	Nombre	Cant.	Peso
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___
_____	___	___	_____	___	___

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

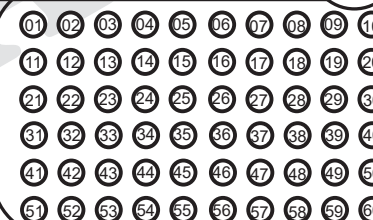
15



PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

12



MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	2
Alerta (3per)	12
Andar (agi)	m/as:7
Carga (7fue)	Kg:49
Correr (agi+2vel)	m/as:15
Duración Correr (10vit)	as:70
Esquivar (2agi+vel)	18
Iniciativa (vel,agi)	4, 7
Mando (3xvol)	14
Resistir Dolor (vol/2)	2
Sprintar (agi+3vel)	m/as:19
Duración sprintar (vit)	as: 7
Umbral Mortal (vit)	7