

HABILIDADES

CUERPO

8

FUERZA

4

VITALIDAD

7

RESISTENCIA

7

DESTREZA

8

AGILIDAD

4

COORDINACIÓN

7

VELOCIDAD

7

INSTINTO

6

PERCEPCIÓN

6

CONCENTRACIÓN

5

INTUICIÓN

6

INTELIGENCIA

4

MEMORIA

4

LOGICA

4

INVENTIVA

4

PRESENCIA

8

CARISMA

6

VOLUNTAD

6

APARIENCIA

5

Básicas

atr. + niv. = val.

Burocracia	mem + 15 = 19
Callejeo	int + 17 = 22
Camuflar	inv + ____ = 4
Conocimiento	inv + 7 = 11
Descubrir	per + 11 = 17
Dialéctica	car + 14 = 20
Equitación	coo + ____ = ____
Esconder	int + 15 = 20
Escuchar	per + 14 = 20
Falsificar	coo + ____ = ____
Geografía	mem + 8 = 12
Lanzar	fue + 17 = 21
Nadar	agi + 12 = 16
Ocultar	inv + 7 = 11
Orientación	log + 5 = 9
Rastrear	log + 9 = 13
Robar	coo + 5 = 12
Saltar	agi + 11 = 15
Seducción	car/apa + 15 = 21/20
Trepar	agi + 19 = 23

Especiales

atr. + niv. = val.

Cerradura	coo + ____ = ____
Comunicaciones	con + 13 = 19
Explosivos	log + ____ = ____
Ingenios	inv + 15 = 19
Interrogación	vol + 8 = 14
Mecánica	con + 9 = 15
Medicina	mem + ____ = ____
Paracaidismo	agi + ____ = ____
Primeros Auxilios	int + 6 = 11
Química	mem + 11 = 16
Pilotar Motos	coo + ____ = ____
Pilotar Coches	coo + 13 = 20
Pilotar Camiones	coo + ____ = ____
Pilotar Tanques	coo + ____ = ____
Pilotar Cazas	coo + ____ = ____
Pilotar Bombarderos	coo + ____ = ____
Pilotar Barcas	coo + ____ = ____
Pilotar Buques	coo + ____ = ____
Idioma (inglés)	mem + 19 = 23
Idioma (____)	mem + ____ = ____

De Combate

atr. + niv. = val.

Pistola	coo + ____ = ____
Fusil	coo + 17 = 24
Bayoneta	agi + 9 = 13
Subfusil	coo + ____ = ____
Ametralladora	fue + ____ = ____
Lanzallamas	coo + ____ = ____
Lanzagranadas	fue + ____ = ____
Artillería de Campaña	con + ____ = ____
Artillería Pesada	con + ____ = ____
Armamento Aéreo	con + ____ = ____
Armas Arrojadizas	agi + ____ = 4
Armas Blancas	agi + ____ = 4
Armas Contundentes	agi + 11 = 15
Matar en Silencio	con + ____ = ____
Lucha Desarmado	agi + 10 = 14

Secundarias

atr. + niv. = val.

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

DATOS

Descripción:

Virtudes y Defectos

Nombre del jugador:

Nombre del personaje:

Pasos

A. Guðrúnardóttir

Altura: Peso:

Sexo:

Nacionalidad:

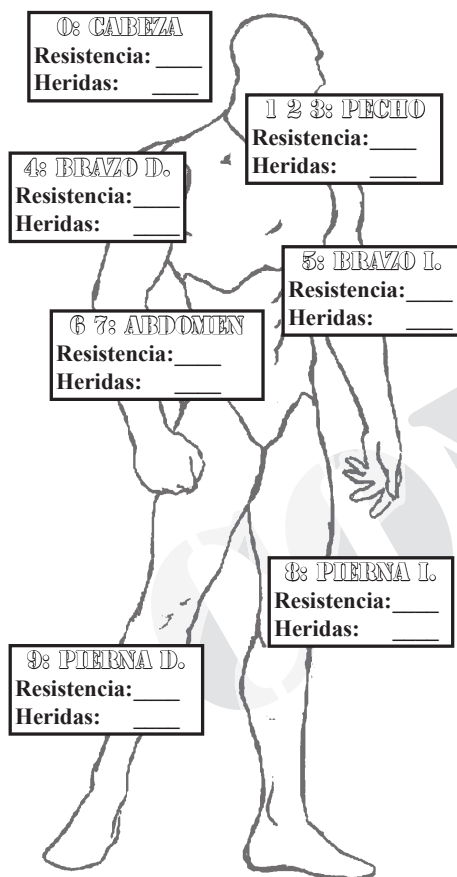
Experiencia Actual/
Acumulada:

3ª Edición

CDG
COMANDOS
DE GUERRA

ARMAMENTO

Nombre	T+M	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Dsp.
SMLE	II+6/3	5	1	25 / 50 / 295 / 940 / 1120	N	14	___
Cuchillo	I-1	1	1	2 / 4 / 8 / 12 / 16	-	4	-
_____	___	___	___	___/___/___/___/___	___	___	___
_____	___	___	___	___/___/___/___/___	___	___	___
_____	___	___	___	___/___/___/___/___	___	___	___



EQUIPO

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

DINERO

PESO TOTAL

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

(3 x res)

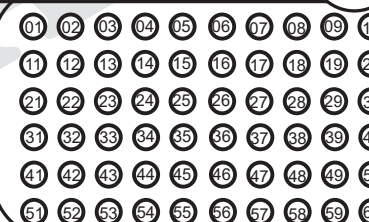
21



PUNTOS DE MORAL

(3 x vol)

18



MODIFICADOR MORAL

(Actual - Inicial)

CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	-1
Alerta (3per)	18
Andar (agi)	m/as:4
Carga (7fue)	Kg:28
Correr (agi+2vel)	m/as:18
Duración Correr (10vit)	as:70
Esquivar (2agi+vel)	15
Iniciativa (vel,agi)	7, 4
Mando (3xvol)	16
Resistir Dolor (vol/2)	3
Sprintar (agi+3vel)	m/as:25
Duración sprintar (vit)	as: 7
Umbral Mortal (vit)	7