

II ABILIDADES

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

Básicas	atr. + niv. = val.	Especiales	atr. + niv. = val.	De Combate	atr. + niv. = val.
Burocracia	mem + 14 = 18	Cerradura	coo + 16 = 20	Pistola	coo + 17 = 21
Callejeo	int + 5 = 5	Comunicaciones	con + 13 = 13	Fusil	coo + 17 = 21
Camuflar	inv + 6 = 6	Explosivos	log + 13 = 18	Bayoneta	agi + 9 = 15
Conocimiento	inv + 18 = 24	Ingenios	inv + 6 = 6	Subfusil	coo + 9 = 13
Descubrir	per + 16 = 24	Interrogación	vol + 18 = 23	Ametralladora	fue + 4 = 4
Dialéctica	car + 8 = 13	Mecánica	con + 11 = 18	Lanzallamas	coo + 17 = 21
Equitación	coo + 12 = 17	Medicina	mem + 13 = 17	Lanzagranadas	fue + 17 = 21
Esconder	int + 12 = 17	Paracaidismo	agi + 18 = 24	Artillería de campaña	con + 17 = 21
Escuchar	per + 8 = 8	Primeros Auxilios	int + 10 = 15	Artillería pesada	con + 17 = 21
Falsificar	coo + 13 = 17	Química	mem + 4 = 4	Armamento aéreo	con + 17 = 21
Geografía	mem + 13 = 17	Pilotar motos	coo + 14 = 18	Armas arrojadas	agi + 11 = 17
Lanzar	fue + 9 = 13	Pilotar coches	coo + 14 = 18	Armas blancas	agi + 10 = 16
Nadar	agi + 16 = 22	Pilotar camiones	coo + 4 = 4	Armas contundentes	agi + 12 = 18
Ocultar	inv + 10 = 15	Pilotar tanques	coo + 4 = 4	Matar en Silencio	con + 8 = 15
Orientación	log + 10 = 15	Pilotar cazas	coo + 4 = 4	Lucha desarmado	agi + 8 = 14
Rastrear	log + 11 = 17	Pilotar bombarderos	coo + 4 = 4		
Robar	coo + 11 = 17	Pilotar barcas	coo + 4 = 4		
Saltar	agi + 5/4 = 5/4	Pilotar buques	coo + 4 = 4		
Seducción	car/apa + 18 = 24	Idioma ()	mem + 4 = 4		
Trepar	agi + 18 = 24	Idioma ()	mem + 4 = 4		

DATOS

Nombre del jugador: _____

Nombre del personaje: **Teniente Ronald Brock**

Altura: _____

Sexo: _____

Nacionalidad: _____

Pasos: _____

Experiencia Actual/Acumulada: _____

Virtudes y Defectos: _____

Descripción: _____

3ª Edición

CDC

COMANDOS DE GUERRA

II ABILIDADES

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

Básicas	atr. + niv. = val.	Especiales	atr. + niv. = val.	De Combate	atr. + niv. = val.
Burocracia	mem + 5	Cerradura	coo + 11	Pistola	coo + 14
Callejeo	int + 8	Comunicaciones	con + 13	Fusil	coo + 12
Camuflar	inv + 16	Explosivos	log + 13	Bayoneta	agi + 12
Conocimiento	inv + 7	Ingenios	inv + 7	Subfusil	coo + 18
Descubrir	per + 9	Interrogación	vol + 13	Ametralladora	fue + 8
Dialéctica	car + 16	Mecánica	con + 17	Lanzallamas	coo + 18
Equitación	coo + 15	Medicina	mem + 16	Lanzagranadas	coo + 18
Esconder	int + 8	Paracaidismo	agi + 16	Artillería de campaña	fue + 18
Escuchar	per + 7	Primeros Auxilios	int + 10	Artillería pesada	con + 18
Falsificar	coo + 16	Química	mem + 10	Armamento aéreo	con + 18
Geografía	mem + 16	Pilotar motos	coo + 8	Armas arrojadas	agi + 18
Lanzar	fue + 16	Pilotar coches	coo + 8	Armas blancas	agi + 16
Nadar	agi + 5	Pilotar camiones	coo + 14	Armas contundentes	agi + 11
Ocultar	inv + 7	Pilotar tanques	coo + 14	Matar en Silencio	con + 11
Orientación	log + 11	Pilotar cazas	coo + 14	Lucha desarmado	agi + 11
Rastrear	log + 11	Pilotar bombarderos	coo + 14		
Robar	coo + 13	Pilotar barcas	coo + 14		
Saltar	agi + 5	Pilotar buques	coo + 14		
Seducción	car/apa + 13	Idioma ()	mem + 5		
Trepar	agi + 18	Idioma ()	mem + 5		
				Secundarias	atr. + niv. = val.

DATOS

Nombre del jugador: _____

Nombre del personaje: **Soldado Norwood Ashley**

Altura: _____

Sexo: _____

Nacionalidad: _____

Pasos: _____

Experiencia Actual/Acumulada: _____

Virtudes y Defectos: _____

3ª Edición

CDC
COMANDOS DE GUERRA

