

	Nombre:	<b>FUDGE DS</b> <b>LAST</b> <b>WAR</b>
	Profesión:	
	Etnia / Origen:	
	Descripción:	

<b>Fue</b>	<b>Int</b>	-4	Lamentable	<b>Conducción</b>	
<b>Des</b>	<b>Per</b>	-3	Terrible		Acel/Frenar N
<b>Con</b>	<b>Fri</b>	-2	Pobre		Curvas P/E
		-1	Mediocre		Adelant. Ex. G
		0	Normal		Persecución T.0
<b>Iniciativa</b>		1	Bueno	Emb/Emp/Cho T.0	
<b>R.D.</b>		2	Grande	Fintar T.0	
<b>Carga</b>		3	Excelente	Derr./Trompo B	
<b>Puntos FUDGE</b>		4	Legendario	Aparcar Lin. M	
OOOO	OO	O	O	O	Aparcar Bat. B

Rasguño	Aturrido	Gravemente Aturrido	Incapacitado	Inconsciente
1-3	4-5	6-7	8-9	10+

<b>Guerra NBQ</b>	
Zona Amarilla	G/24h
Zona Roja	E/12h
Zona Negra	LG/1h

Rasguño	Herida	Herida Grave	Incapacitado	Casi Muerto
OOOO	OO	O	O	O

FUERZA	CONSTITUCION	PERCEPCION
Intimidar	Atletismo	Armas Cortas
DESTREZA	INTELIGENCIA	Armas Pesadas
Abrir Cerraduras	Cibernética	Artillería
Arcos	Ciencias	Fusil
Armería	Cultura General	Subfusil
Artes Marciales	Demoliciones	Vigilar/Rast.
Conducir	Electrónica	FRIALDAD
Conducir	Idioma Nativo	Callejear
Esquivar	Idioma	Detectar Mentiras
Mecánica	Informática	Interrogatorio
Melé	Medicina	Persuasión
Pilotar	Seguridad	
Pilotar	Supervivencia	
Primeros Auxilios	Supervivencia	
Sigilo y Evasión	Táctica	

<b>Aptitudes</b>

<b>Equipo</b>	<b>Kg.</b>

<b>Defectos</b>


<b>Limitaciones</b>


<b>Chips (C\$)</b>

<b>Protecciones</b>

<b>Viviendas y Refugios</b>

<b>Explosivos</b>

<b>Armamento</b>					
------------------	--	--	--	--	--

Arma	Habilidad	Daño	Rango	CdF	Kg.

# Last War - Hoja de Vehículo

Modelo: \_\_\_\_\_

Tipo: \_\_\_\_\_

Tripulación: \_\_\_\_\_

Pasajeros: \_\_\_\_\_

Escala / Peso: \_\_\_\_\_

Movimiento: \_\_\_\_\_

Vel. Máxima: \_\_\_\_\_

Maniobrabilidad: \_\_\_\_\_

Resistencia: \_\_\_\_\_

Autonomía: \_\_\_\_\_

Accesorios: \_\_\_\_\_

-4	Lamentable
-3	Terrible
-2	Pobre
-1	Mediocre
0	Normal
1	Bueno
2	Grande
3	Excelente
4	Legendario

Conducción	
Acel/Frenar	N
Curvas	P/E
Adelant. Ex.	G
Persecución	T.0
Emb/Emp/Cho	T.0
Fintar	T.0
Derr./Trompo	B
Aparcar Lin.	M
Aparcar Bat.	B

1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Roce	Abollado	Averiado	Fuera de Pista	Siniestrado
OOOO	OO	O	O	O

Guerra NBQ	
Zona Amarilla	G/24h
Zona Roja	E/12h
Zona Negra	LG/1h

## Armamento

Arma	Habilidad	Daño	Rango	CdF	Kg.

## Averías y Mantenimiento

## Notas