

Cacería de Bichos - Sargento

Nombre: Jann Geapel Jugador: Raza: Humana
 Edad: 34 Años Altura: 1.8 metros Peso: 84 kilogramos
 Apariencia: Alta, de rizado pelo negro. Rasgos faciales duros.

Legendario+2	+7	24 PE
Legendario+1	+6	24 PE
Legendario	+5	16 PE
Asombroso	+4	12 PE
Excelente	+3	8 PE
Grande	+2	4 PE
Buena	+1	2 PE
Normal	0	1 PE
Mediocre	-1	1 PE
Pobre	-2	1 PE
Terrible	-3	1 PE
Abismal	-4	Coste en PE

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Normal (0)
Constitución	CON	Buena (+1)
Inteligencia	INT	Normal (0)
Voluntad	VOL	Buena (+1)
Percepción	PER	Buena (+1)

FO Base	0	FD Base	0
INI	0	FD con Armadura	4
AC	6	MOV	5
Puntos Fudge	4	Esquiva	+1

Contadores de Fatiga

	0000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	00	00	0	0



Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
Escopeta	+2	+3	30 (Bueno)	3s	-	-	12	Si Daño=4+ FO+3

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

Maniobra
(en cursiva)

Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Cabo Escuadra 1

Nombre: John Sloan Jugador: Raza: Alfa (NeoHumano)

Edad: 26 Años Altura: 1.82 metros Peso: 80 kilogramos

Apariencia: Diseñado para ser un líder nato, bello, amable. Los Alfa son la evolución perfecta del ser humano.

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Buena (+1)
Constitución	CON	Buena (+1)
Inteligencia	INT	Normal (0)
Voluntad	VOL	Buena (+1)
Percepción	PER	Normal (0)

FO Base	0	FD Base	0
INI	+1	FD con Armadura	4
AC	6	MOV	6
Puntos Fudge	4	Esquiva	+1

Contadores de Fatiga

Legendario+2	+7	24 PE
Legendario+1	+6	24 PE
Legendario	+5	16 PE
Asombroso	+4	12 PE
Excelente	+3	8 PE
Grande	+2	4 PE
Buena	+1	2 PE
Normal	0	1 PE
Mediocre	-1	1 PE
Pobre	-2	1 PE
Terrible	-3	1 PE
Abismal	-4	Coste en PE

	0000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	00	00	0	0

Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)



Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
Pistola Gauss	+2	+4	100 (Grande)	3s	-	Normal-80 disparos	40 disparos	

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

Maniobra (en cursiva)

Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos

Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES	-1
Arcos	DES	-1
Armas Arrojadizas	DES	-1
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE	-2
Armas Montadas /NT 3	PER	-2
Armas Pesadas /NT 2 y 3	DES	-1
Atención	PER	Normal (0)
Averiguar Intenciones	PER	Normal (0)
Ciencia (Medicina) /NT 2	INT	-2
Ciencia (Ingeniería) /NT 2	INT	-2
Ciencia (Informática) /NT 2	INT	-2
Computadora /NT 2	INT	-2
Comunicaciones /NT 2	INT	-2
Conducir Vehículo (Ruedas) /NT 3	DES	-1
Conducir Vehículo (Andador) /NT 3	DES	-1
Conocimiento (Leyes) /NT 2	INT	-2
Conocimiento (Historia) /NT 2	INT	-2
Conocimiento (Psicología) /NT 2	INT	-2
Delito	VOL	-1
Demoliciones /NT 3	PER	-2
Disfraz	PER	-2
Electrónica /NT 2	INT	-2
Escalar	FUE	-2
Esquivar	DES	Bueno (+1)
Etiqueta	VOL	Bueno (+1)
Etiqueta (Militar)	VOL	Bueno (+1)
Ingeniería /NT	INT	-2
Instrucción	VOL	Normal (0)
Intimidar	VOL	Grande (+2)
Lenguajes	INT	-2
Liderazgo	VOL	Grande (+2)
Mecánica /NT 2	INT	-2
Montar ()	CON	-1
Montar ()	CON	-1
Nadar	CON	-1
Navegación /NT 3	INT	-2
Observador /NT 3	PER	-2
Pelea	FUE	Normal (0)
Persuadir	VOL	Normal (0)
Pilotar (Aeronave) /NT 3	DES	-1
Pilotar (Astronave) /NT 3	DES	-1
Pilotar () /NT	DES	-1
Pistola/NT 2 y 3	DES	Grande (+2)
Primeros Auxilios /NT	INT	Normal (0)
Rifle /NT 2 y 3	DES	Normal (0)
Sensores /NT 2	INT	-2
Sigilo	DES	-1
Supervivencia (Espacio)	PER	-2
Supervivencia ()	PER	-2
Vigor	CON	Normal (0)

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones	
Rasgos Raciales	Efecto
+1 CON	Aplicado
Atractivo 1	+1 Tiradas Sociales
Equilibrio Perfecto	Ignora tiradas de Equilibrio de Dificultad Grande o inferior
Tolerancia	Enfermedades
Longevo	120 Años
Dones	Efecto
Rango 2	Cabo
Limitaciones	Efecto
Limitaciones Clave	
Vanidoso	
Deber (Cuerpo de Marines)	
Condicionamiento Psiónico Marine	
Código de Honor (Oficial)	
Equipo Transportado	
Armadura Nanofibras FD 4	
<ul style="list-style-type: none"> Linterna GPS 	
Casco:	
<ul style="list-style-type: none"> Microcámara 1 hora de grabación Filtros Visión Nocturna 	
10 Plastivendajes	

Cacería de Bichos - Soldado Raso Escuadra 1

Nombre: Ana Lucía Jugador: Raza: Humana
 Edad: 24 Años Altura: 1.8 metros Peso: 80 kilogramos
 Apariencia: Morena, de rasgos duros, y acciones más duras aún.

Legendario+2	+7	24 PE
Legendario+1	+6	24 PE
Legendario	+5	16 PE
Asombroso	+4	12 PE
Excelente	+3	8 PE
Grande	+2	4 PE
Buena	+1	2 PE
Normal	0	1 PE
Mediocre	-1	1 PE
Pobre	-2	1 PE
Terrible	-3	1 PE
Abismal	-4	Coste en PE

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Grande (+2)
Constitución	CON	Buena (+1)
Inteligencia	INT	Normal (0)
Voluntad	VOL	Buena (+1)
Percepción	PER	Normal (0)

FO Base	0	FD Base	0
INI	+1	FD con Armadura	7
AC	9	MOV	7
Puntos Fudge	4	Esquiva	+3
Contadores de Fatiga			

	0000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	00	00	0	0



Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
Rifle Gauss	+2	+5	400 (Excel)	12A	-	Normal	60	
Lanzagranadas	+0	-	50 (Bueno)	1	-	-	4	
• Granadas	-	+6	-	-	3	-	-	

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

Maniobra (en cursiva) Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Soldado C.aC. Escuadra 1

Nombre: Machete Jugador: Raza: Humana
 Edad: 23 Años Altura: 1.8 metros Peso: 78 kilogramos
 Apariencia: Su cara llena de hoyuelos le afean, pero al mismo tiempo le hace una persona muy intimidadora. Ir cargado de cuchillos ayuda.

Legendario+2	+7	24 PE
Legendario+1	+6	24 PE
Legendario	+5	16 PE
Asombroso	+4	12 PE
Excelente	+3	8 PE
Grande	+2	4 PE
Buena	+1	2 PE
Normal	0	1 PE
Mediocre	-1	1 PE
Pobre	-2	1 PE
Terrible	-3	1 PE
Abismal	-4	Coste en PE

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Grande (+2)
Constitución	CON	Buena (+1)
Inteligencia	INT	Normal (0)
Voluntad	VOL	Normal (0)
Percepción	PER	Normal (0)

FO Base	+2	FD Base	0
INI	+2	FD con Armadura	7
AC	6	MOV	6
Puntos Fudge	4	Esquiva	+3
Contadores de Fatiga			

	000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	000	00	00	0	0



Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
Rifle Gauss	+0	+5	400 (Excel)	12A	-	Normal	60	
Lanzagranadas	+0	-	50 (Bueno)	1	-	-	4	
• Granadas	-	+6	-	-	3	-	-	
Machete	+2	+4	-	-	-	-	-	
Artes Marc.	+3	+2/+4	-	-	-	-	-	

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

Maniobra (en cursiva) Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Técnico Escuadra 1

Nombre: Hsiun-Nu **Jugador:** **Raza:** Humana
Edad: 24 Años **Altura:** 1.8 metros **Peso:** 80 kilogramos
Apariencia: Su ascendencia oriental sin duda hace que sea una hermosa mujer. Pero eso no quiere decir que no sea peligrosa, ni mucho menos.

Legendario+2	+7	24 PE
Legendario+1	+6	24 PE
Legendario	+5	16 PE
Asombroso	+4	12 PE
Excelente	+3	8 PE
Grande	+2	4 PE
Buena	+1	2 PE
Normal	0	1 PE
Mediocre	-1	1 PE
Pobre	-2	1 PE
Terrible	-3	1 PE
Abismal	-4	Coste en PE

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Buena (+1)
Constitución	CON	Normal (0)
Inteligencia	INT	Buena (+1)
Voluntad	VOL	Normal (0)
Percepción	PER	Buena (+1)

FO Base	0	FD Base	0
INI	+1	FD con Armadura	7
AC	6	MOV	6
Puntos Fudge	4	Esquiva	+2
Contadores de Fatiga			

	000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	000	00	00	0	0



Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
Rifle Gauss	+2	+5	400 (Excel)	12A	-	Normal	60	
Lanzagranadas	+0	-	50 (Bueno)	1	-	-	4	
• Granadas	-	+6	-	-	3	-	-	

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

Maniobra (en cursiva) Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Armas Especiales Escuadra 1

Nombre: **Maximilian Powers** Jugador:

Raza: **Humana**

Edad: **22 Años**

Altura: **1.9 metros**

Peso: **98 kilogramos**

Apariencia: **Alto, Rubio, de espaldas anchas y mirada peligrosa.**

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Grande (+2)
Constitución	CON	Normal (0)
Inteligencia	INT	Normal (0)
Voluntad	VOL	Normal (0)
Percepción	PER	Buena (+1)

FO Base	0	FD Base	0
INI	+1	FD con Armadura	7
AC	10	MOV	7
Puntos Fudge	4	Esquiva	+2

Contadores de Fatiga

Legendario+2	+7	24 PE
Legendario+1	+6	24 PE
Legendario	+5	16 PE
Asombroso	+4	12 PE
Excelente	+3	8 PE
Grande	+2	4 PE
Buena	+1	2 PE
Normal	0	1 PE
Mediocre	-1	1 PE
Pobre	-2	1 PE
Terrible	-3	1 PE
Abismal	-4	Coste en PE

	000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
<i>Rastreo de Combate</i>	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	000	00	00	0	0

Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)



Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
Ametralladora Gauss	+3	+6	500 (Excel)	20A	-	Normal	700	
Pistola Gauss	+0	+4	100 (Grande)	3s	-	Normal-80 disparos	40 disparos	

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

Maniobra (en cursiva) Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Cabo Escuadra 2

Nombre: **Edmun Curia** Jugador: **Raza: Filípide (NeoHumano)**

Edad: **26 Años** Altura: **1.78 metros** Peso: **70 kilogramos**

Apariencia: **Diseñado para ser rápido, pocos humanos tienen la gracia de los Filípides.**

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Buena (+1)
Constitución	CON	Normal (0)
Inteligencia	INT	Normal (0)
Voluntad	VOL	Normal (0)
Percepción	PER	Buena (+1)

FO Base	0	FD Base	0
INI	+1	FD con Armadura	4
AC	9	MOV	9
Puntos Fudge	4	Esquiva	+1

Contadores de Fatiga

Legendario+2	+7	24 PE
Legendario+1	+6	24 PE
Legendario	+5	16 PE
Asombroso	+4	12 PE
Excelente	+3	8 PE
Grande	+2	4 PE
Buena	+1	2 PE
Normal	0	1 PE
Mediocre	-1	1 PE
Pobre	-2	1 PE
Terrible	-3	1 PE
Abismal	-4	Coste en PE

	000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
<i>Rastreo de Combate</i>	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	000	00	00	0	0

Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)



Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
Pistola Gauss	+2	+4	100 (Grande)	3s	-	Normal-80 disparos	40 disparos	

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

Maniobra (en cursiva) Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos

Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES	-1
Arcos	DES	-1
Armas Arrojadizas	DES	-1
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE	-2
Armas Montadas /NT 3	PER	-1
Armas Pesadas /NT 2 y 3	DES	-1
Atención	PER	Bueno (+1)
Averiguar Intenciones	PER	Bueno (+1)
Ciencia (Medicina) /NT 2	INT	-2
Ciencia (Ingeniería) /NT 2	INT	-2
Ciencia (Informática) /NT 2	INT	-2
Computadora /NT 2	INT	-2
Comunicaciones /NT 2	INT	-2
Conducir Vehículo (Ruedas) /NT 3	DES	Bueno (+1)
Conducir Vehículo (Andador) /NT 3	DES	Bueno (+1)
Conocimiento (Leyes) /NT 2	INT	Bueno (+1)
Conocimiento (Historia) /NT 2	INT	-2
Conocimiento (Psicología) /NT 2	INT	-2
Delito	VOL	-2
Demoliciones /NT 3	PER	-1
Disfraz	PER	-1
Electrónica /NT 2	INT	-2
Escalar	FUE	-2
Esquivar	DES	Bueno (+1)
Etiqueta	VOL	-2
Etiqueta (Militar)	VOL	-2
Ingeniería /NT	INT	-2
Instrucción	VOL	-2
Intimidar	VOL	-2
Lenguajes	INT	-2
Liderazgo	VOL	Bueno (+1)
Mecánica /NT 2	INT	-2
Montar ()	CON	-2
Montar ()	CON	-2
Nadar	CON	-2
Navegación /NT 3	INT	-2
Observador /NT 3	PER	Bueno (+1)
Pelea	FUE	Grande (+2)
Persuadir	VOL	Bueno (+1)
Pilotar (Aeronave) /NT 3	DES	Bueno (+1)
Pilotar (Astronave) /NT 3	DES	-1
Pilotar () /NT	DES	-1
Pistola/NT 2 y 3	DES	Grande (+2)
Primeros Auxilios /NT 2	INT	-2
Rifle /NT 2 y 3	DES	-1
Sensores /NT 2	INT	-2
Sigilo	DES	Grande (+2)
Supervivencia (Espacio)	PER	-1
Supervivencia ()	PER	-1
Vigor	CON	-2

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones

Rasgos Raciales	Efecto
+1 DES +1 PER	Aplicado
Rapidez 1	+3 AC (Aplicado)
Infatigable 1	Ignora -1 de Aturido Recibe solo -1 en Grav. Aturdido
Regeneración 1	Cura en la 1/2 de tiempo
Veloz	+3 MOV (Aplicado)

Dones	Efecto
Rango 2	Cabo

Limitaciones	Efecto
Consumo Incrementado	Come el 50% más que una persona normal de su tamaño y peso

Limitaciones Clave

Hablas Demasiado

Deber (Cuerpo de Marines)

Código de Honor (Oficial)

Condicionamiento Psiónico Marine

Equipo Transportado

Armadura Nanofibras FD 4

- Linterna
- GPS

Casco:

- Microcámara 1 hora de grabación
- Filtros
- Visión Nocturna

10 Plastivendajes

Cacería de Bichos - Soldado Raso Escuadra 2

Nombre: Slavizeck Jugador: Raza: Humana
 Edad: 23 Años Altura: 1.8 metros Peso: 78 kilogramos
 Apariencia: Con media sonrisa iluminando su cara, cómo si el mundo fuese una eterna broma que solo el comprende.

Legendario+2 +7
 Legendario+1 +6
 Legendario +5
 Asombroso +4
 Excelente +3
 Grande +2
 Buena +1
 Normal 0
 Mediocre -1
 Pobre -2
 Terrible -3
 Abismal -4
 Coste en PE

Fuerza FUE Normal (0)
 Destreza DES Buena (+1)
 Constitución CON Normal (0)
 Inteligencia INT Buena (+1)
 Voluntad VOL Normal (0)
 Percepción PER Buena (+1)

FO Base 0 FD Base 0
 INI +1 FD con Armadura 7
 AC 6 MOV 6
 Puntos Fudge 4 Esquiva +2
 Contadores de Fatiga

	000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
<i>Rastreo de Combate</i>	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	000	00	00	0	0



Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
Rifle Gauss	+3	+5	400 (Excel)	12A	-	Normal	60	
Lanzagranadas	-1	-	50 (Bueno)	1	-	-	4	
• Granadas	-	+6	-	-	3	-	-	

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

Maniobra (en cursiva)

Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Técnico / Armas Esp. Escuadra 2

Nombre: Mike Hollow Jugador: Raza: Humana
 Edad: 23 Años Altura: 1.8 metros Peso: 78 kilogramos
 Apariencia: Rubio y de ojos azules, se podría decir de él que más que guapo tiene una cara divertida; siempre sonriendo y siempre preparado para gastar una broma.

Legendario+2	+7	24 PE
Legendario+1	+6	24 PE
Legendario	+5	16 PE
Asombroso	+4	12 PE
Excelente	+3	8 PE
Grande	+2	4 PE
Buena	+1	2 PE
Normal	0	1 PE
Mediocre	-1	1 PE
Pobre	-2	1 PE
Terrible	-3	1 PE
Abismal	-4	Coste en PE

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Buena (+1)
Constitución	CON	Normal (0)
Inteligencia	INT	Grande (+2)
Voluntad	VOL	Normal (0)
Percepción	PER	Buena (+1)

FO Base	0	FD Base	0
INI	+1	FD con Armadura	7
AC	6	MOV	6
Puntos Fudge	4	Esquiva	+1
Contadores de Fatiga			

	000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	000	00	00	0	0



Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
Lanzallamas	+2	+4	30 (Bueno)	2	-		15	FO disminuye con la distancia

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

Maniobra (en cursiva) Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Soldado Raso Escuadra 2

Nombre: Ereos Swartz Jugador: Raza: Humana
 Edad: 23 Años Altura: 1.8 metros Peso: 78 kilogramos
 Apariencia: Rubio y de ojos azules, no es que sea de una belleza apabullante, pero nadie podría negar que es atractivo

Legendario+2	+7	24 PE
Legendario+1	+6	24 PE
Legendario	+5	16 PE
Asombroso	+4	12 PE
Excelente	+3	8 PE
Grande	+2	4 PE
Buena	+1	2 PE
Normal	0	1 PE
Mediocre	-1	1 PE
Pobre	-2	1 PE
Terrible	-3	1 PE
Abismal	-4	Coste en PE

Fuerza	FUE	Normal (0)
Destreza	DES	Buena (+1)
Constitución	CON	Normal (0)
Inteligencia	INT	Buena (+1)
Voluntad	VOL	Normal (0)
Percepción	PER	Buena (+1)

FO Base	0	FD Base	0
INI	+1	FD con Armadura	7
AC	6	MOV	6
Puntos Fudge	4	Esquiva	+3
Contadores de Fatiga			

	000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
<i>Rastreo de Combate</i>	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	000	00	00	0	0



Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
Rifle Gauss	+3	+5	400 (Excel)	12A	-	Normal	60	
Lanzagranadas	0	-	50 (Bueno)	1	-	-	4	
• Granadas	-	+6	-	-	3	-	-	

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

Maniobra (en cursiva) Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Soldado Raso Escuadra 2

Nombre: Samuel Mitchell Jugador: Raza: Humana
 Edad: 24 Años Altura: 1.8 metros Peso: 80 kilogramos
 Apariencia: Tiene cara de héroe de acción, y madera para acabar siendo lo que parece.

Fuerza FUE Normal (0)
 Destreza DES Grande (+2)
 Constitución CON Buena (+1)
 Inteligencia INT Normal (0)
 Voluntad VOL Buena (+1)
 Percepción PER Normal (0)

FO Base 0 FD Base 0
 INI +1 FD con Armadura 7
 AC 6 MOV 7
 Puntos Fudge 4 Esquiva +3
 Contadores de Fatiga

Legendario+2 +7
 Legendario+1 +6
 Legendario +5
 Asombroso +4
 Excelente +3
 Grande +2
 Buena +1
 Normal 0
 Mediocre -1
 Pobre -2
 Terrible -3
 Abismal -4
 Coste en PE

	0000	00	00	0	0
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	00	00	0	0

Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)



Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
Rifle Gauss	+2	+5	400 (Excel)	12A	-	Normal	60	
Lanzagranadas	+0	-	50 (Bueno)	1	-	-	4	
• Granadas	-	+6	-	-	3	-	-	

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

Maniobra (en cursiva) Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

