

Artillero		Carisma	+0	Paso	6	Parada	4	Dureza	5
<b>Atributos</b>		<b>Habilidades</b>		<b>Ventajas</b>		<b>Equipo</b>			
Aglidad	d8	Disparar	d8			Manos Firmes. Induce penalización al disparar en movimiento.	Comunicador. Dispositivo de datos personal conectado a la computadora principal de la nave. Uniforme.		
Astucia	d6	Intimidar	d6						
Espíritu	d6	Notar	d6			<b>Desventajas</b>			
Fuerza	d6	Pelear	d4						
Vigor	d6	Reparar	d4						

Capitan		Carisma	+0	Paso	6	Parada	5	Dureza	5
<b>Atributos</b>		<b>Habilidades</b>		<b>Ventajas</b>		<b>Equipo</b>			
Aglidad	d6	Patroneo	d6	Notar	d6	As. Inspiración. Mando. Vínculo.	Comunicador. Dispositivo de datos personal conectado a la computadora principal de la nave. Uniforme.		
Astucia	d8	Electrónica	d6	Pelear	d6				
Espíritu	d8	Tácticas	d6	Persuadir	d8	<b>Desventajas</b>			
Fuerza	d6	Disparar	d6			Juramento. (M. servir al dueño de la nave). Leal.			
Vigor	d6	Intimidar	d8						

Tripulante		Carisma	+0	Paso	6	Parada	4	Dureza	5
<b>Atributos</b>		<b>Habilidades</b>		<b>Ventajas</b>		<b>Equipo</b>			
Aglidad	d6	Disparar	d4				Comunicador. Dispositivo de datos personal conectado a la computadora principal de la nave. Uniforme.		
Astucia	d6	Notar	d4						
Espíritu	d8	Pelear	d4			<b>Desventajas</b>			
Fuerza	d6	Sanar	d4						
Vigor	d6								

Mercader		Carisma	+0	Paso	6	Parada	4	Dureza	5
<b>Atributos</b>		<b>Habilidades</b>		<b>Ventajas</b>		<b>Equipo</b>			
Aglidad	d6	Apostar	d8	Pelear	d4	Carismático. Conexiones. Rico.	Comunicador. DCP.		
Astucia	d8	Callejear	d8	Persuadir	d8				
Espíritu	d8	Negocios	d8	Pilotar	d8	<b>Desventajas</b>			
Fuerza	d6	Disparar	d6	Reparar	d6				
Vigor	d6	Notar	d6			Avanicioso.			

Medico		Carisma	+0	Paso	6	Parada	4	Dureza	5
<b>Atributos</b>		<b>Habilidades</b>		<b>Ventajas</b>		<b>Equipo</b>			
Aglidad	d6	Disparar	d4					Comunicador. Dispositivo de datos personal conectado a la computadora principal de la nave. Máscara médica. Escaner médico. Uniforme.	
Astucia	d8	Notar	d6						
Espíritu	d6	Pelear	d4						
Fuerza	d6	Sanar	d8						
Vigor	d6								
				<b>Desventajas</b>					
				Leal: m. a sus pacientes					

Piloto		Carisma	+0	Paso	6	Parada	4	Dureza	5
<b>Atributos</b>		<b>Habilidades</b>		<b>Ventajas</b>		<b>Equipo</b>			
Aglidad	d6	Poltroneo	d8	Pilotar	d8			Comunicador. Dispositivo de datos personal conectado a la computadora principal de la nave. Uniforme.	
Astucia	d8	Electronica	d6						
Espíritu	d6	Disparar	d8						
Fuerza	d6	Notar	d6						
Vigor	d6	Pelear	d4						
				<b>Desventajas</b>					
				Rs +2 tradas de Pilotar					

Ingeniero		Carisma	+0	Paso	6	Parada	4	Dureza	5
<b>Atributos</b>		<b>Habilidades</b>		<b>Ventajas</b>		<b>Equipo</b>			
Aglidad	d8	Electronica	d8	Reparar	d8			Comunicador. Dispositivo de datos personal conectado a la computadora principal de la nave. Cinturon de herramientas. Uniforme.	
Astucia	d10	Ing. Mecanica	d8						
Espíritu	d6	Disparar	d6						
Fuerza	d6	Notar	d6						
Vigor	d6	Pelear	d4	Llave inglesa	FUE d6				
				<b>Desventajas</b>					

Cientifico		Carisma	+0	Paso	6	Parada	2	Dureza	5
<b>Atributos</b>		<b>Habilidades</b>		<b>Ventajas</b>		<b>Equipo</b>			
Aglidad	d6	Astronomia	d8					Comunicador. ODP.	
Astucia	d8	Xenobiologia	d8						
Espíritu	d8	Disparar	d6						
Fuerza	d6	Notar	d6						
Vigor	d6	Reparar	d8						
				<b>Desventajas</b>					
				Erudito. Mr. Ameglatado.					
				Mania. Tozudo.					