

Cyber Item	Descripción	Efecto	Rareza	\$Chatarra\$	Precio base
Analizador GeoAmbienta	Dron de reconocimiento	Predice lugares más hostiles, +2 supervivencia, +3 Orientarse. Cargado tiene 1semana de autonomía. HP 60	B	3200	8000
Armor sónica Abdómen		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	B	2800	7000
Armor sónica Brazo Der		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	B	2800	7000
Armor sónica Brazo izq		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	B	2800	7000
Armor sónica Casco		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	S	4667	7000
Armor sónica Pecho		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	A	3500	7000
Armor sónica Pierna Der		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	B	2800	7000
Armor sónica Pierna Izq		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	B	2800	7000
Astra Style-36	Pistola Ligera (6 balas)	Daño 25+2D4 / 2 tiros TC (dificultad 15 x tiro) / +3 Arma Distancia	D	857	3000
Avenger	Pistola Media (8 balas)	Daño 30+2D4 / 2 tiros TC (dificultad 12 x tiro) / +2 Arma Distancia	C	2286	8000
BioHormonal	Perfume	Durante 1TL +6 seducir	C	200	700
Bomba de humo		Permite el sigilo en un radio de 5M.	D	571	2000
Bomba de luz		Los cercanos que la vean sufren una penalización en movimientos de -1D10 (cada uno tira el suyo) por 1D3 tc.	D	1286	4500
Chadran Jungle Reaper	Ametralladora Pesada (30 balas)	Daño 38+2D10 / 3 tiros TC (dificultad 25 x tiro) / -3 Arma Distancia /Ráfaga 1D20	S	15333	23000
Chip arma inteligente	Ayuda a la precisión	Arma Dist +3, requiere una cirugía leve	C	2286	8000
Cinturón AntiG		(+2 DES) x 1D8+1 TC. Para volver usarse debe tener contacto con el sol 1TL.	B	3600	9000
Collar de detención	Genera descargas	Quien lo porte deberá tirar RES AMB todos los turnos, mientras saque 30 sigue despierto	B	3600	9000
Columna de Neon (requiere cirugía mayor)		Posee 4 slots para diferentes Alquimias y con un pensamiento el usuario se aplica las que desee en medio turno. Son muy llamativas y con un golpe las rompen.	A	7500	15000
Combat Magnum	Pistola Media (6 balas)	Daño 30+2D10 / 2 tiros TC (dificultad 20 x tiro) / -3 Arma Distancia	B	4400	11000
Constitution Deluge	Lanza Granadas (8 granadas)	Daño 45+3D6 / 1 tiro TC (dificultad 40 daño %100, 35 %75 daño, 30 50% daño, 25 25% daño) / -3 Arma Distancia	S	19333	29000
Cyber Arco		Funciona con flechas normales, pero perfecciona la puntería con +1D4 en la tirada o si tiene Chip arma inteligente puede elegir anular ese bonus y el del chip para apuntar o atacar a otro enemigo sin penalización	A	6500	13000
Cyber Esqueleto	1D8 para ver la parte, si 8 elige	Armor +10 la parte y suma +1D8 FUE. Si de un golpe le hacen 40p revienta. Destrezas -1	S	8667	13000
Cyber látigo	Látigo disparado de muñeca	Dispara a Lanzar +5, FUE 35p			
Cyber Mano	Mano multiuso	FUE +3D, tiene linterna, 5 tiros de 30+2D6, 5 dedos bomba (30+6D6), aerosol paralizante (-10 mov x 1D3 tc), Ganzúa (+3 abrir cerradura)	B	3600	9000
Cyber Terminal	Medio de comunicación	Conecta con otras cyberterminales en un radio de 100-150 km. Cargada tiene 1tl de autonomía	B	8800	22000
CyberCam EX3	Analiza en vivo al enemigo	Cada turno que hayas pasado combatiendo contra un rival te da a dar un bonificador de (+1D3) en atacar o esquivar. Max +6. HP=50	C	3143	11000
CyberConmocion (cirugía mayor)		Al recibir 20 o más puntos de daño suelta una descarga eléctrica que causa 5d8 a todos en un radio de 3x3 metros, solo una vez por día	S	14667	22000
Cyberimplante Brazo der		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo	A	8000	16000
Cyberimplante Brazo izq		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo	A	7500	15000
Cyberimplante pierna der		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo	A	7500	15000
Cyberimplante pierna izq		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo	A	7500	15000
Cybrer Escudo Retractil		Ocupa T1, se despliega desde un brazo, da +3 al bloqueo y tiene 80Hp, que se pueden ir regenerando con Reparar 30 10hp con 50 de chatarra.	A	6000	12000
Czar Skorpion	Ametralladora ligera (25 balas)	Daño 25+2D4 / 4 tiros TC (dificultad 15 x tiro) / +3 Arma Distancia/Ráfaga 1D20+6	A	9500	19000
Daga de Neon		(el filo vibra, al cortar traspasa cualquier armaduras ignorando su bonif, a las 3 veces que golpea en la misma parte derrite el armor) 7 // +7 // 200hp // Bonif +2 //	B	1800	4500
Dai Lung Cybermag	Pistola Ligera (9 balas)	Daño 30+2D4 / 2 tiros TC (dificultad 18 x tiro) / +2 Arma Distancia	C	1714	6000
Detector de radiación/enfermedades		Dispositivo autónomo solar (conque 1TL le de sol funciona todo el día) que avisa los porcentajes de enfermedades o radiaciones cercanos, configurable para que suene alertando o no haga ningún ruido para mayor discreción. Pequeña pantalla usualmente en el antebrazo.	C	2000	7000
Droide Médico		Medicina +8 o puede cargarse hasta con 30% de botiquín y curar con una tirada de 20. (es más lento que una persona, 3TC una curación rápida).	A	6000	12000
Drug Dealer	Implante de uso único	Cuando caes inconiente por HP te cura 4D6, +3 Fortaleza, +2 Destreza por 1D4+2 tc. Luego perdés 1 Espíritu	A	3000	6000
Espada de Neon		(el filo vibra, al cortar traspasa cualquier armaduras ignorando su bonif, a las 3 veces que golpea en la misma parte derrite el armor) 12 // +11 // 70hp // Bonif +4 //	A	4750	9500
FlashHand	Luz aturdidora bajo muñeca	Los cercanos que la vean sufren una penalización en movimientos de -1D10 (cada uno tira el suyo) por 1D3 tc	D	1429	5000
Founder 90001	Rastreador tecnológico	Encuentra CUALQUIER item CP en 10m a la redonda (si por alguna razón mágica está oculto no). 2 turnos quieto	D	2857	10000
Granada		Explosión 40+3D6.	B	1800	4500
Granada de pulso		Toda la tecnología CP deja de funcionar en un radio de 5M, durante 1D4+1 TC.	A	3250	6500
Guadaña de Neon		(el filo vibra, al cortar traspasa cualquier armadura no mágica ignorando su bonif, a las 3 veces que golpea en la misma parte derrite el armor) 10 // +11 // 330hp // Bonif +4 //	S	9333	14000
Hacha de Neon		(el filo vibra, al cortar traspasa cualquier armaduras ignorando su bonif, a las 3 veces que golpea en la misma parte derrite el armor) 12 // +14 // 400hp // Bonif +2 //	A	5500	11000
Hammer FIST	Módulo de ataque propulsado	Carga 1tc, el próximo golpe a mano limpia tendrá +4 Pelea +8D6 daño. HP=40	C	4000	14000
HeadGear	Casco para hackear	Tiradas tecnológicas +4, +8pt RES	B	3600	9000
Heavy SMG	Ametralladora Media (30 balas)	Daño 30+1D10 / 4 tiros TC (dificultad 20 x tiro) / -1 Arma Distancia /Ráfaga 2D20	A	10500	21000
Holo Academys	Sistema holográfico aprendizaje	Se puede usar en party. +3 Aprendizaje, +3 Enseñanza. Cargado tiene 1tl de autonomía	C	2857	10000
Holo Clothes	Ocupa 1 equipamiento magic	Los cambios de temperatura te afectan 50% menos. Tenés 40% de que Alquimias y enfermedades no te afecten.	B	5600	14000
Holo Proyector	Crea una pantalla holográfica	Crea una copia holográfica tuya para evitar un ataque sorpresivo.	C	571	2000
Hydro Subsidium	Traje de buzo avanzado	Puede soportar profundidades altísimas, fríos bajos y hasta un TL sin salir a la superficie	B	6000	15000
Infrareloj Datatel	Localiza cosas	Siempre que tires por LOOT hacé 2 tiradas y quedate con tu favorita	A	3500	7000
Kan-Eda 4cm Rail Cannon	Rifle Láser (1 tiro)	Daño 50+2D10 / rayo constante permite re tirar con -6 (+2xlv) para golpear otra parte u otro PJ / -4 Arma distancia / 1 TC recargar disparos	S	22000	33000
Lanza de Neon		13 // +15 // 80hp // Bonif +4 // al cortar traspasa cualquier armadura no mágica	S	8000	12000
Latom Shin-RA	Lanzallamas (1D4+3 TC)	Daño 20+2D6 / Este daño va a 1D6 locaciones al mismo tiempo/ 50% de prolongarse otro TC, -20% por c/TC que pase /-3 Arma Dist.	A	10000	20000
Lector de magia agresiva (lentes)		Le permite al usuario ver los efectos invisibles y tratar de esquivarlos	S	7333	11000
Log Pose		Set de 2 Brújulas digitales con diseño de Radar, cada una marca hacia dónde está la otra. Dispositivo autónomo solar (conque 1TL le de sol funciona todo el día).	A	3500	7000

MedicGear Abs+Pecho	Armadura médica	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	S	6667	10000
MedicGear Brazos	Armadura médica	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	A	5000	10000
MedicGear Casco	Armadura médica	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	A	3000	6000
MedicGear Piernas	Armadura médica	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	A	5000	10000
Meta Warhammer	Shotgun (8 balas)	Distancia Daño 35+1D12/ cerca Daño 35+2D12 / 2 tiros TC (dif a distancia 35 x tiro, cerca 15) / -5 Arma Distancia	S	16667	25000
MiKoto Casco Omega		Casco al que se le pueden comprar chips de mejoras en cualquier mercader, da +6 a RES si se rompe de golpes los upgrades se salvan, tirada de Tecnología 20. UPGRADES: \$4000. NightVision \$5000 // Purificador de aire \$6000 // Percibir +3 \$8000 // Rastrear +4 \$8000 // Sentir magia +3 \$8000 //Reconocimiento de Bountys por rostro \$5000 // Análisis facial Empático +3 \$8000 // Filmación últimos 15 min \$6000 // Apertura sombrilla para evitar lluvias \$3000 // Tasación +4 \$7000 // Nulifica el efecto de las bombas de humo o luz \$5000	S	5333	8000
MiKoto Chip	Detector de mentiras	Empático +4	A	4000	8000
MiKoto Controlador		Brazalete autónomo solar (conque 1TL le de sol funciona todo el día) que controla las pulsaciones y ritmos cardíacos. Cuando el usuario se altera le da una pequeña descarga de 1Hp en cada parte del cuerpo y le permite tirar autocontrol+8 para calmarse	C	1714	6000
MiKoto HoloLens		Permite marcar a un objetivo y da Descubrir +5 para encontrarlo si se esconde o mueve. Nulifica el efecto de las bombas de humo o luz.	A	4150	8300
MiKoto Ignis		Ideal para viajeros, un droide que una vez al día cocina o te ayuda a cocinar con +8 en el tipo de comida que desees, es a energía solar.	B	3600	9000
MiKoto Optics	Ojos ampliados	Esquivar +1, Descubrir +3, Conducir +2, Lanzar +2, Magia -6. Requiere una operación media (un solo ojo no tiene efectos, todo da +1 por LVL usuario)	A	7500	15000
MiKoto Scanner	Lector de ondas mágicas	Magia +2, sabe qué % consume cada O-Part tras verla, intenta explicar lo que hace un O-Part en una palabra (3 usos diarios)	A	6500	13000
MiKoto shield		Ocupa T5, da +7 al bloqueo, -2 Destreza, y tiene 110Hp, que se pueden ir regenerando con Reparar 30 10hp con 70 de chatarra. Los daños por disparos de 34 o menos simplemente no pasan. Se puede Lanzar con Mínimo de FUE 8 y suma +10 de daño lanzar, como tiene giroscopio y estabilizador puede volver o quedarse de pie para servir como cobertura en un tiroteo. Como uso único se puede activar su autodetonación de 0 a 15 segundos explotando en un daño de área de 40+3D8.	S	10667	16000
Militech M97	Camuflaje óptico fullbody	Mientras estés inmóvil +12 Sigilo, en movimiento VENTAJA	S	12667	19000
Mochila electromagnética		Si llevás esto no podés tener mochilas con slots. Cuando detecta disparos de armas te da +8 en Esquivar. Dura 1TL por día.	A	8500	17000
MonoVision	Implante óptico 180°	Ignora aturdimientos visuales, +4 descubrir, +4 alerta, +3 pilotar, +2 magia, +1 intimidar. Cirugía menor	C	3714	13000
Muñequera afilada		Daño +3D6 solo con PELEA	C	1714	6000
Muñequera Mortal	Vibra (3 veces x día)	Daño +3D6 solo con PELEA / se puede gastar una carga para sumar +2D10 daño	A	6000	12000
Mustang Arms "Mark II"	Pistola Pesada (13 balas)	Daño 30+2D6 / 3 tiros TC (dificultad 11 x tiro) / -2 Arma Distancia	A	6500	13000
Nano Feromonas x8		C/píldora +3 Seductor. En el acto sexual todas tus tiradas aumentan 70%. Autocontrol 20 para no generar adicción, a las 3 fallas gana el defecto de adicto.	C	857	3000
Nano Gear	Armadura fullbody	Armaor+6 en c/parte. Un golpe de 30p lo revienta. C/parte Puede volverse transparente	S	13333	20000
Neuro C4	Explosivos a distancia	Plantá C4 y dinamitá con el pensamiento. Daño 40+6D6	B	4400	11000
Nova 757 Cityhunter	Pistola Pesada (6 balas)	Daño 30+3D6 / 2 tiros TC (dificultad 17 x tiro) / -2 Arma Distancia	B	4400	11000
Nutrisuplemento	Alimento por 24hs	Te mantiene perfectamente hidratado, con grasas y calores adicionales. Tirar Res Veneno, si pifia te desmayás por 1TL	D	429	1500
Ojo Remoto	Ojo espía	Tiene Sigilo 40. Recibís la transmisión AV a una CyberTerminal. Si tenés Remote Gear puede desplazarse con Atletismo 20	C	571	2000
Panel solar	Ideal para vehículos	1 panel da energía a un vehículo pequeño (o dos ítems chicos), 2 paneles a un tanque de criogenia. Al primer golpe se rompe	D	1143	4000
Pies Magnéticos		Permite caminar o correr sobre superficies metálicas, mediante una cirugía leve	D	857	3000
Pies Rollers		Atletismo +3	D	2000	7000
Pistolera	Espacio extra para 1 pistola	Se puede ubicar en cualquier extremidad, mediante una cirugía leve	D	1143	4000
Procesador de Lenguaje	Interpreta por vos	Linguistica x2 (antes de tirar el dado y sin aplicar espíritu o voluntad)	D	1714	6000
Remington Gyro-Rifle	Sniper (6 balas)	Daño 35+2D6 / 2 tiros TC (dificultad 30 x tiro) / -4 Arma Dist (moviendose) / +4 Arma Distancia (quieto) / anula negativos x dist hasta -10	S	20000	30000
Remote Gear	Maneja cyber ítems a distancia	Controla cosas hackeadas. Una vez por mes +1 Espíritu si usás 1TL para jugar	D	5143	18000
Ruger MKII	Pistola Ligera (13 balas)	Daño 25+2D6 / 2 tiros TC (dificultad 15 x tiro) / +1 Arma Distancia	D	1143	4000
S&W Handcannon	Pistola Pesada (2 balas)	Daño 40+2D10 / 2 tiros TC (dificultad 25 x tiro) / -4 Arma Distancia	A	7500	15000
Sonic Shield		Ocupa T3, da +5 al bloqueo, -1 Destreza, reduce el daño no mágico en un 20% y tiene 90Hp, que se pueden ir regenerando con Reparar 30 10hp con 90 de chatarra.	A	7000	14000
Stolbovoy	Pistola Media (14 balas)	Daño 30+2D6 / 3 tiros TC (dificultad 14 x tiro) / -2 Arma Distancia	B	3600	9000
Tech Raven	Soporte para Técnicos	Reparar/Construir +5, Tecnológico +3, Pilotar +2, Conducir +2	B	5600	14000
Techno Katana 2B	Katana Autónoma	Como Katana normal 11 // +14 / Si tenés Chip arma inteligente: Ataca por su cuenta emulando LANZAR y puede ocupar T0 en inventario	S	16000	24000
Tecnoestabilizador	Injector y estabilizador	Cura SHP al instante, Médico +3. \$500 recarga	B	3200	8000
TeknoBird		Ocupan T2, permite desplazarse a gran altura y velocidad volando todo un TL, requiere 2TL solares para cargarse. Avanza el triple que si fuera 1TL en auto. Si se usan en combate dan -7 en DES, pero se puede ganar mucha altura o utilizar para escapar.	S	5333	8000
Torreta solar (1TL)		Viene sin arma, se le puede montar la que gustes. Tiene 80hp, sigilo 18pts , Arma distancia 25pts. Se le pueden cargar figuras aliadas para que no ataque.	C	2286	8000
Trauma Abdomen		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333	8000
Trauma brazo der		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333	8000
Trauma brazo izq		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333	8000
Trauma casco		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333	8000
Trauma Pecho		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333	8000
Trauma pierna der		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333	8000
Trauma pierna izq		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333	8000
Tsunami Arms Ramjet	Rifle de energía (1D4 disparos)	Daño 40+1D12 / rayo constante permite re tirar con -6 (+2 x lvl) para golpear otra parte u otro PJ / +2 Arma distancia / 1 TC recargar disparos	S	18000	27000
Tubo de Criogenia		Mientras esté conectado mantiene vivo algo dentro. Cargada tiene 2tl de autonomía	S	8000	12000
Visor OptiTech	Binoculares	Hasta 1500m. Infrarrojo	D	1714	6000
Items Steampunk					
Anillos					
Efecto		Requisito			
- 1pt gasto MP		Máximo descuento por turno 1mp C/5 Percibir +Magia (cada anillo max descuenta 1mp, esto es con varios)			\$ 12.500
+1D6 Fuerza C/1MP		Máx aplicable 1D6 c/7 en Res mental			\$ 15.000
+1D6 Resist C/1MP		Máx aplicable 1D6 c/7 en Res mental			\$ 15.000
+ 1pt Suerte		Max 5			\$ 11.250
Anillo Mejora de Afinidad		C/1MP - 1 AFIN al costo de una opart por 1TL, Máx aplicable 1 c/7 en Res mental			\$ 11.250
Teletransportador		5MP x C/PJ			\$ 16.250
10% Reflejo		Max 150%			\$ 11.250
Cura 20HP		Gasta 10MP			\$ 9.375
C/7Hp perdidos gana 1MP		Acumulable			\$ 8.750
-5pt difc. apuntar		Acumulable			\$ 10.000
75 o + HP da doble turno		Si te sacaron de 75 a 99 hp tenés doble turno constante			\$ 11.875
Al perder todos los HP queda en 1		, -2 Espíritu			\$ 10.625

Sombrero/Bandana/ Pañuelo						
Efecto		Requisito			Costo	
+1 en un atributo Social		tira al azar entre Carisma, manipulación y astucia			\$ 13.750	
+1 en un atributo Mental		tira al azar entre inteligencia, saber y percibir			\$ 13.750	
10% Reflejo		Max 150%			\$ 11.250	
-5pt difíc. apuntar		Acumulable			\$ 10.000	
+1D6 pt de voluntad al ganar combate		No acumulable			\$ 10.000	
25% de ganar 1 espíritu al ganar un combate		Acumulable hasta 75%			\$ 10.000	
Guantes						
Efecto		Requisito			Costo	
+1en Astucia		-			\$ 13.750	
+1 en Fuerza		-			\$ 13.750	
10% Reflejo		Max 150%			\$ 11.250	
C/7Hp perdidos gana 1MP		Acumulable			\$ 8.750	
+3 en Bloquear		-			\$ 11.250	
+3 en Robar		-			\$ 11.250	
Remera/Camisa						
Efecto		Requisito			Costo	
+1D4 C/V que gane XP		Acumulable			\$ 13.750	
25% de ganar 1 espíritu al ganar un combate		Acumulable hasta 75%			\$ 10.000	
10% Reflejo		Max 150%			\$ 11.250	
+ 1pt Suerte		Max 5			\$ 11.250	
Anula bonif daño pecho/abdomen		-			\$ 13.750	
Regenera 1HP y MP x C/asesinato		Acumulable			\$ 12.500	
Capa/Campera/Saco						
Efecto		Requisito			Costo	
+3 tiradas Liderazgo		Acumulable			\$ 11.250	
+3 tiradas Intimidación		Acumulable			\$ 11.250	
10% Reflejo		Max 150%			\$ 11.250	
75 o + HP, da doble turno		Si te sacaron de 75 a 99 hp tenés doble turno constante			\$ 11.875	
Anula bonif daño pecho/abdomen		-			\$ 13.750	
Regenera 1HP y MP x C/asesinato		Acumulable			\$ 12.500	
Pantalones/Pollera						
Efecto		Requisito			Costo	
+1 en un atributo Social		tira al azar entre Carisma, manipulación y astucia			\$ 13.750	
+1en un atributo Mental		tira al azar entre inteligencia, saber y percibir			\$ 13.750	
10% Reflejo		Max 150%			\$ 11.250	
+1 en Destreza		-			\$ 13.750	
+3 tiradas Liderazgo		Acumulable			\$ 11.250	
+3 tiradas Intimidación		Acumulable			\$ 11.250	
Botas/Zapatos						
Efecto		Requisito			Costo	
+1en Astucia		-			\$ 13.750	
+1 en Destreza		-			\$ 13.750	
10% Reflejo		Max 150%			\$ 11.250	
Teletransportador		5MP x C/PJ			\$ 12.500	
+ 1pt Suerte		Max 5			\$ 11.250	
+1 en Voluntad		-			\$ 13.750	
Cadena/Collar						
Efecto		Requisito			Costo	
+ 1pt Suerte		Max 5			\$ 11.250	
+1 en Carisma		-			\$ 13.750	
10% Reflejo		Max 150%			\$ 11.250	
+1en Manipulacion		-			\$ 13.750	
Al perder todos los HP queda en 1		, -2 Espíritu			\$ 10.625	
+1 en Voluntad		-			\$ 13.750	
Aretes						
Efecto		Requisito			Costo	
+1 en Carisma		-			\$ 13.750	
+ 1pt Suerte		Max 5			\$ 11.250	
10% Reflejo		Max 150%			\$ 11.250	
Cura 10HP		Gasta 10MP			\$ 9.375	
Al perder todos los HP queda en 1		, -2 Espíritu			\$ 10.625	
C/10Hp perdidos gana 1MP		Acumulable			\$ 8.750	
Parche (-1D6 Percepción)						
Efecto		Requisito			Costo	
+1D4 C/V que gane XP		Acumulable			\$ 13.750	
+ 1pt Suerte		Max 5			\$ 11.250	
10% Reflejo		Max 150%			\$ 11.250	
+1 en Voluntad		-			\$ 13.750	

[illegible]

Ventaja		Tira 2D20 para atacar con esta arma, elige el resultado que prefiera			\$ 12.500
Baja en 1D3 la afin de una opart		El D3 se tira una sola vez. La opart puede cambiarse con la restricción de 24hs			\$ 16.250
Armor					
Efecto		Requisito			Costo
Brazo izquierda		armor 3, a los 20 golpe se rompe			\$ 900
Brazo derecho		armor 3, a los 20 golpe se rompe			\$ 900
Pierna izquierda		armor 3, a los 20 golpe se rompe			\$ 1.000
Pierda derecha		armor 3, a los 20 golpe se rompe			\$ 1.000
Pecho		-6 daño - resiste 3 golpes			\$ 1.200
Abdomen		-5 daño - resiste 5 golpes			\$ 1.200
Cabeza		-5 daño - resiste 3 golpes			\$ 1.300
Doble :D					
Objetos Steampunk		(imágenes de muestra)			
Efecto		Requisito			Costo
Brazalete duerme (uso unico)		38pt autocontrol o se duerme			\$ 7.500
Bobina electrica		pared electrica invisible 60daño			\$ 8.750
Pistola de onda (alcance corto)		10D6 daño, lanza al enemigo			\$ 6.875
Mina (terrestre y sopapa a la ropa)		5D10 sin resistencia			\$ 1.875
Antares paralizante (usa peleas)		20 vs Res Amb. paraliza miembro. 3 usos totales. C/tc que pasa aumenta 5 la dificultad del veneno. Dura 1D10+3 turnos			\$ 8.750
Insecto espia		35 sigilo, graba audio			\$ 1.250
Pistola de rayos anulador		Anula 1D10 turnos si pega			\$ 15.625
Potenciador a vapor		+3D fuerza (sin limites) +3PELEA			\$ 13.750
Receptor auditivo (+1D percep.)		Puede recibir señales de radio			\$ 7.500
Corruptor de maquinaria		tecno vs tecno creador 3 veces			\$ 10.000
Los conocimientos de Tim Baker		Si puede leer +3 en tecno y rep			\$ 8.125
Camara de fotos con 1 bombita		1D6 fotos restantes			\$ 688
Insecto mecanico de Luddmer		Graba sonidos, sigilo 11D6			\$ 2.125
Caminante a vapor		+3 Destreza (s/limit)			\$ 13.750
Revolver Samael (2 tiros x turno)		4 balas x cartucho, 3D8 + 35pt daño c/u			\$ 10.000
The unnatural selector (atk area)		5D6 sin resistencia en 4x4m			\$ 11.250
Dado del sueño (area)		30 vs autoc. Para dormir			\$ 8.750
Jetpack (Tecno 35 para usar)		Atlet 40 para usar con una mano			\$ 11.875
Automail (miembro al azar)		Fue de 1 a 5D, Res de 30 a 70pt			\$ 10.000
Cacharro		Piezas revendibles x 1D10 \$50			