

Cyber Item	Descripción	Efecto	Rareza	\$Chatarra\$
Analizador GeoAmbiental	Dron de reconocimiento	Predice lugares más hostiles, +2 supervivencia, +3 Orientarse. Cargado tiene 1semana de autonomía. HP 60	B	3200
Armor sónica Abdomen		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	B	2800
Armor sónica Brazo Der		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	B	2800
Armor sónica Brazo izq		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	B	2800
Armor sónica Casco		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	S	4667
Armor sónica Pecho		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	A	3500
Armor sónica Pierna Der		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	B	2800
Armor sónica Pierna Izq		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	B	2800
Astra Style-36	Pistola Ligera (6 balas)	Daño 25+2D4 / 2 tiros TC (dificultad 15 x tiro) / +3 Arma Distancia	D	857
Avenger	Pistola Media (8 balas)	Daño 30+2D4 / 2 tiros TC (dificultad 12 x tiro) / +2 Arma Distancia	C	2286
BioHormonal	Perfume	Durante 1TL +6 seducir	C	200
Bomba de humo		Permite el sigilo en un radio de 5M.	D	571
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
Chadran Jungle Reaper	Ametralladora Pesada (30 balas)	Daño 38+2D10 / 3 tiros TC (dificultad 25 x tiro) / -3 Arma Distancia /Ráfaga 1D20	S	15333
Chip arma inteligente	Ayuda a la precisión	Arma Dist +3, requiere una cirugía leve	C	2286
Cinturón AntiG		(+2 DES) x 1D8+1 TC. Para volver usarse debe tener contacto con el sol 1TL.	B	3600
Collar de detención	Genera descargas	Quien lo porte deberá tirar RES AMB todos los turnos, mientras saque 30 sigue despierto	B	3600
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
Combat Magnum	Pistola Media (6 balas)	Daño 30+2D10 / 2 tiros TC (dificultad 20 x tiro) / -3 Arma Distancia	B	4400
Constitution Deluxe	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
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
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
Cyber látigo	Látigo disparado de muñeca	Dispara a Lanzar +5, FUE 35p	B	3600
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	8800
Cyber Terminal	Medio de comunicación	Conecta con otras cyberterminales en un radio de 100-150 km. Cargada tiene 1tl de autonomía	C	3143
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	S	14667
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	A	8000
Cyberimplante Brazo der		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo	A	7500
Cyberimplante Brazo izq		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo	A	7500
Cyberimplante pierna der		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo	A	7500
Cyberimplante pierna izq		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo	A	7500
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
Czar Skorpion	Ametralladora ligera (25 balas)	Daño 25+2D4 / 4 tiros TC (dificultad 15 x tiro) / +3 Arma Distancia/ Ráfaga 1D20+6	A	9500
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
Dai Lung Cybermag	Pistola Ligera (9 balas)	Daño 30+2D4 / 2 tiros TC (dificultad 18 x tiro) / +2 Arma Distancia	C	1714
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
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
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
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
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
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
Granada		Explosión 40+3D6.	B	1800
Granada de pulso		Toda la tecnología CP deja de funcionar en un radio de 5M, durante 1D4+1 TC.	A	3250
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
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
Hammer FIST	Módulo de ataque propulsado	Carga 1tc, el próximo golpe a mano limpia tendrá +4 Pelea +8D6 daño. HP=40	C	4000
HeadGear	Casco para hackear	Tiradas tecnológicas +4, +8pt RES	B	3600
Heavy SMG	Ametralladora Media (30 balas)	Daño 30+1D10 / 4 tiros TC (dificultad 20 x tiro) / -1 Arma Distancia /Ráfaga 2D20	A	10500

Holo Academics	Sistema holográfico aprendizaje	Se puede usar en party. +3 Aprendizaje, +3 Enseñanza. Cargado tiene 1tl de autonomía	C	2857
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
Holo Proyector	Crea una pantalla holográfica	Crea una copia holográfica tuya para evitar un ataque sorpresivo.	C	571
Hydro Subsidium	Traje de buzo avanzado	Puede soportar profundidades altísimas, fríos bajos y hasta un TL sin salir a la superficie	B	6000
Infrareloj Datatel	Localiza cosas	Siempre que tires por LOOT hacé 2 tiradas y quedate con tu favorita	A	3500
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
Lanza de Neon		13 // +15 // 80hp // Bonif +4 // al cortar traspasa cualquier armadura no mágica	S	8000
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
Lector de magia agresiva (lentes)		Le permite al usuario ver los efectos invisibles y tratar de esquivarlos	S	7333
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
MedicGear Abs+Pecho	Armadura médica	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	S	6667
MedicGear Brazos	Armadura médica	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	A	5000
MedicGear Casco	Armadura médica	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	A	3000
MedicGear Piernas	Armadura médica	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	A	5000
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
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
MiKoto Chip	Detector de mentiras	Empático +4	A	4000
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 dá una pequeña descarga de 1Hp en cada parte del cuerpo y le permite tirar autocontrol+8 para calmarse	C	1714
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
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
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
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
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
Militech M97	Camuflaje óptico fullbody	Mientras estés inmóvil +12 Sigilo, en movimiento VENTAJA	S	12667
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
MonoVision	Implante óptico 180"	Ignora aturdimientos visuales, +4 descubrir, +4 alerta, +3 pilotar, -4 magia, +1 intimidar. Cirugía menor	C	3714
Muñequera afilada		Daño +3D6 solo con PELEA	C	1714
Muñequera Mortal	Vibra (3 veces x día)	Daño +3D6 solo con PELEA / se puede gastar una carga para sumar +2D10 daño	A	6000
Mustang Arms "Mark II"	Pistola Pesada (13 balas)	Daño 30+2D6 / 3 tiros TC (dificultad 11 x tiro) / -2 Arma Distancia	A	6500
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
Nano Gear	Armadura fullbody	Armaor+6 en c/parte. Un golpe de 30p lo revienta. C/parte Puede volverse transparente	S	13333
Neuro C4	Explosivos a distancia	Plantá C4 y dinamitá con el pensamiento. Daño 40+6D6	B	4400
Nova 757 Cityhunter	Pistola Pesada (6 balas)	Daño 30+3D6 / 2 tiros TC (dificultad 17 x tiro) / -2 Arma Distancia	B	4400
Nutrisuplemento	Alimento por 24hs	Te mantiene perfectamente hidratado, con grasas y calores adicionales. Tirar Res Veneno, si pifia te desmayás por 1TL	D	429
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
Panel solar	Ideal para vehículos	1 panel da energía a un vehículo pequeño (o dos items chicos), 2 paneles a un tanque de criogenia. Al primer golpe se rompe	D	1143
Pies Magnéticos		Permite caminar o correr sobre superficies metálicas, mediante una cirugía leve	D	857
Pies Rollers		Atletismo +3	D	2000
Pistolera	Espacio extra para 1 pistola	Se puede ubicar en cualquier extremidad, mediante una cirugía leve	D	1143
Procesador de Lenguaje	Interpreta por vos	Linguística x2 (antes de tirar el dado y sin aplicar espíritu o voluntad)	D	1714
Remington Gyro-Rifle	Sniper (6 balas)	Daño 35+2D6 / 2 tiros TC (dificultad 30 x tiro) / -4 Arma Dist (moviéndose) / +4 Arma Distancia (quieto) / anula negativos x dist hasta -10	S	20000
Remote Gear	Maneja cyber items a distancia	Controla cosas hackeadas. Una vez por mes +1 Espíritu si usás 1TL para jugar	D	5143
Ruger MKII	Pistola Ligera (13 balas)	Daño 25+2D6 / 2 tiros TC (dificultad 15 x tiro) / +1 Arma Distancia	D	1143
S&W Handcannon	Pistola Pesada (2 balas)	Daño 40+2D10 / 2 tiros TC (dificultad 25 x tiro) / -4 Arma Distancia	A	7500
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
Stolbovoy	Pistola Media (14 balas)	Daño 30+2D6 / 3 tiros TC (dificultad 14 x tiro) / -2 Arma Distancia	B	3600
Tech Raven	Soporte para Técnicos	Reparar/Construir +5, Tecnológico +3, Pilotar +2, Conducir +2	B	5600

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
Tecnoestabilizador	Injector y estabilizador	Cura 5HP al instante, Médico +3. \$500 recarga	B	3200
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
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
Trauma Abdomen		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333
Trauma brazo der		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333
Trauma brazo izq		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333
Trauma casco		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333
Trauma Pecho		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333
Trauma pierna der		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333
Trauma pierna izq		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333
Tsunami Arms Ramjet	Rifle de energía (1D4 disparos)	Daño 40+1D12 / rayo constante permite re tirar con -6 (+2 x lv) para golpear otra parte u otro PJ / +2 Arma distancia / 1 TC recargar disparos	S	18000
Tubo de Criogenia		Mientras esté conectado mantiene vivo algo dentro. Cargada tiene 2tl de autonomía	S	8000
Visor OptiTech	Binoculares	Hasta 1500m. Infrarrojo	D	1714
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)		
+1D6 Fuerza C/1MP		Máx aplicable 1D6 c/7 en Res mental		
+1D6 Resist C/1MP		Máx aplicable 1D6 c/7 en Res mental		
+ 1pt Suerte		Max 5		
Anillo Mejora de Afinidad		C/1MP - 1 AFIN al costo de una opart por 1TL, Máx aplicable 1 c/7 en Res mental		
Teletransportador		5MP x C/PJ		
10% Reflejo		Max 150%		
Cura 20HP		Gasta 10MP		
C/7Hp perdidos gana 1MP		Acumulable		
-5pt difíc. apuntar		Acumulable		
75 o + HP, da doble turno		Si te sacaron de 75 a 99 hp tenés doble turno constante		
Al perder todos los HP queda en 1		, -2 Espíritu		
Sombrero/Bandana/ Pañuelo				
Efecto		Requisito		
+1 en un atributo Social		tira al azar entre Carisma, manipulación y astucia		
+1 en un atributo Mental		tira al azar entre inteligencia, saber y percibir		
10% Reflejo		Max 150%		
-5pt difíc. apuntar		Acumulable		
+1D6 pt de voluntad al ganar combate		No acumulable		
25% de ganar 1 espíritu al ganar un combate		Acumulable hasta 75%		
Guantes				
Efecto		Requisito		
+1en Astucia		-		
+1 en Fuerza		-		
10% Reflejo		Max 150%		
C/7Hp perdidos gana 1MP		Acumulable		
+3 en Bloquear		-		
+3 en Robar		-		
Remera/Camisa				
Efecto		Requisito		
+1D4 C/V que gane XP		Acumulable		
25% de ganar 1 espíritu al ganar un combate		Acumulable hasta 75%		
10% Reflejo		Max 150%		
+ 1pt Suerte		Max 5		
Anula bonif daño pecho/abdomen		-		
Regenera 1HP y MP x C/asesinato		Acumulable		
Capa/Campera/Saco				
Efecto		Requisito		
+3 tiradas Liderazgo		Acumulable		
+3 tiradas Intimidación		Acumulable		
10% Reflejo		Max 150%		
75 o + HP, da doble turno		Si te sacaron de 75 a 99 hp tenés doble turno constante		
Anula bonif daño pecho/abdomen		-		

Regenera 1HP y MP x C/asesinato	Acumutable		
Pantalones/Pollera			
<u>Efecto</u>	<u>Requisito</u>		
+1 en un atributo Social	tira al azar entre Carisma, manipulación y astucia		
+1en un atributo Mental	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir		
10% Reflejo	Max 150%		
+1 en Destreza	-		
+3 tiradas Liderazgo	Acumutable		
+3 tiradas Intimidación	Acumutable		
Botas/Zapatos			
<u>Efecto</u>	<u>Requisito</u>		
+1en Astucia	-		
+1 en Destreza	-		
10% Reflejo	Max 150%		
Teletransportador	5MP x C/PJ		
+ 1pt Suerte	Max 5		
+1 en Voluntad	-		
Cadena/Collar			
<u>Efecto</u>	<u>Requisito</u>		
+ 1pt Suerte	Max 5		
+1 en Carisma	-		
10% Reflejo	Max 150%		
+1en Manipulacion	-		
Al perder todos los HP queda en 1	, -2 Espíritu		
+1 en Voluntad	-		
Aretes			
<u>Efecto</u>	<u>Requisito</u>		
+1 en Carisma	-		
+ 1pt Suerte	Max 5		
10% Reflejo	Max 150%		
Cura 10HP	Gasta 10MP		
Al perder todos los HP queda en 1	, -2 Espíritu		
C/10Hp perdidos gana 1MP	Acumutable		
Parche (-1D6 Percepción)			
<u>Efecto</u>	<u>Requisito</u>		
+1D4 C/V que gane XP	Acumutable		
+ 1pt Suerte	Max 5		
10% Reflejo	Max 150%		
+1 en Voluntad	-		
+3 tiradas Liderazgo	Acumutable		
-5pt dific. apuntar	Acumutable		
Tesoro en efectivo			
6D20 x \$100			
Brazalete/Amuleto			
<u>Efecto</u>	<u>Requisito</u>		
+1D6 Fuerza C/1MP	Máx aplicable 1D6 c/7 en Res mental		
+ 1pt Suerte	Max 5		
10% Reflejo	Max 150%		
+1en Astucia	-		
-5pt dific. apuntar	Acumutable		
10% Reflejo	Max 150%		
Mejoras/Upgrades			
<u>Efecto</u>	<u>Requisito</u>		
+1D6 Reparaciones	Se tira el dado después del D20 y se suma. No acumutable		
+1D6 Medicina	Se tira el dado después del D20 y se suma. No acumutable		
+1D6 Exp artistica	Se tira el dado después del D20 y se suma. No acumutable		
+1D6 Orientacion	Se tira el dado después del D20 y se suma. No acumutable		
+1D6 Lingüística	Cuando caes inconciente por HP te cura 4D6, +3 Fortaleza, +2 Destreza por 1D4+2 tc. Luego perdés 1 Espíritu		
+1D6 Ciencias	Se tira el dado después del D20 y se suma. No acumutable		
Objetos raros/Kundums			
<u>Efecto</u>	<u>Requisito</u>		
Guantelete del infinito xD	Guarda 1 poder x 1semana		
Amuleto Gilgamesh	Revive 1hp ultimo hogar		
Gema excelsior	Sube de Nivel una opart		

Perfumero		Revive 1hp si murio en 1hr o -		
Esmeralda del caos		Consume 1MP para atacar a otro enemigo. 1D4+1 usos		
Cofre de tesoro		Elige el obj raro que quiera		
Piedra de Lock		Roba un estado al azar		
Brebaje de Lullaby		Full hp y mp, duerme 24hs		
Sombrero Toguro		Anula doble daño cabeza		
Anillo de Morgana		Anula todos los ítems de 1pj*		
Anillo Legendarys		Anula daño reflejo*		
Anillo de Shawn		Recupera 1MP x TL		
Armas Comunes	Slot	Dif/Daño	Hp	Bonif C.C.
Daga Toledo	T1	5 // +9	60	-3
Daga Adiosrubia	T1	8 // +7	65	-1
Daga Sastaguino	T1	7 // +8	65	-2
Cuchillo Manchego	T1	6 // +9	70	-1
Espada Vikinga	T2	9 // +11	70	-4
Florete	T1	9 // +9	65	-5
Espada Yatagán	T1	8 // +12	70	-4
Espada Khopesh	T2	10 // +13	75	-3
Katana	T2	11 // +14	80	-5
Hacha Plana	T3	10 // +12	80	-4
Hacha Plana Doble	T3	10 // +13	85	-5
Hacha de Guerra	T3	12 // +15	90	-4
Alabarda	T3	11 // +14	75	-5
Lanza Corcesca	T3	12 // +16	75	-4
Lanza Bisento	T3	13 // +15	80	-6
Guadaña	T3	11 // +14	70	-4
Guadaña de triple filo	T3	11 // +17	75	-4
Arco / flechas (1D12)	T2	12 // 25+2D6	70	-2 dist
Ballesta	T2	12 // 25+3D6	65	-4 dist
Ballesta de Zhūgē	T3	10 // 25+2D6	70	-5 dist
Armas Mágicas				
Efecto Mágicos				
Daño Elemental		1MP - X flecha, +5pt daño		
Fuego		Suerte si gana 1d6 daño x turno		
Electrico		Arma CC +4		
Tierra		Ataca furtivo (bajo tierra)		
Viento		DES +2		
Agua		Rival DES -1		
Hielo		Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5		
No Elemental		LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLx1.5) en D6		
50% elegir el lugar del daño		-		
C/5Mp sube 1 vez mas el daño base		la dificultad sube en un 50%		
Roba habilidad opart x 1D10 TC		Robar vs Res Mental. Si tiene + de 10part se tira al azar. Solo una opart a la vez		
Recupera 10% daño en Hp		C/1mp ataca a un enemigo*		
Roba 10% daño en mp		-		
El daño que saca no se puede curar		Hasta la proxima luz de luna		
Envenena 1D6 x turno acumulable		ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación		
C/5pjs q mate sube +1daño		Acumulable x usuario		
Rival tiene menos de 100xp q usuario 10% de matar				
Permite robar al mismo tiempo		tira Robar vs Alerta, si es exitoso el usuario pierde 1MP, sino no		
Ataca con sigilo y despues normal		1mp		
1Mp regenera 4HP		en el usuario		
Si golpeo el turno pasado,		los daños físicos hacen 50% -		
+1D4 lvls en una opart		-		
Anula oparts alrededor		anula oparts del mismo nivel que la máxima de este usuario. Para lograrlo lanza Perc+magia vs Vol+Afinidad (rival). Gasta 5mp, pero se tira una sola vez por combate		
C/enemigo que golpea da 1XP		1vez x pj cada día		
El 10% de daño se agrega a voluntad				
Ventaja		Tira 2D20 para atacar con esta arma, elige el resultado que prefiera		
Baja en 1D3 la afin de una opart		El D3 se tira una sola vez. La opart puede cambiarse con la restricción de 24hs		
Armor				
Efecto		Requisito		
Brazo izquierda		armor 3, a los 20 golpe se rompe		
Brazo derecho		armor 3, a los 20 golpe se rompe		
Pierna izquierda		armor 3, a los 20 golpe se rompe		
Pierda derecha		armor 3, a los 20 golpe se rompe		
Pecho		-6 daño - resiste 3 golpes		
Abdomen		-5 daño - resiste 5 golpes		
Cabeza		-5 daño - resiste 3 golpes		
Doble :D				

Objetos Steampunk		(imágenes de muestra)		
Efecto		Requisito		
Brazalete duerme (uso unico)		38pt autocontrol o se duerme		
Bobina electrica		pared electrica invisible 60daño		
Pistola de onda (alcance corto)		10D6 daño, lanza al enemigo		
Mina (terrestre y sopapa a la ropa)		5D10 sin resistencia		
Antares paralizante (usa pelea)		20 vs Res Amb. paraliza miembro. 3 usos totales. C/tc que pasa aumenta 5 la dificultad del veneno. Dura 1D10+3 turnos		
Insecto espia		35 sigilo, graba audio		
Pistola de rayos anulador		Anula 1D10 turnos si pega		
Potenciador a vapor		+3D fuerza (sin limites) +3PELEA		
Receptor auditivo (+1D percep.)		Puede recibir señales de radio		
Corruptor de maquinaria		tecno vs tecno creador 3 veces		
Los conocimientos de Tim Baker		Si puede leer +3 en tecno y rep		
Camara de fotos con 1 bombita		1D6 fotos restantes		
Insecto mecanico de Luddmer		Graba sonidos, sigilo 11D6		
Caminante a vapor		+3 Destreza (s/limit)		
Revolver Samael (2 tiros x turno)		4 balas x cartucho, 3D8 + 35pt daño c/u		
The unnatural selector (atk area)		5D6 sin resistencia en 4x4m		
Dado del sueño (area)		30 vs autoc. Para dormir		
Jetpack (Tecno 35 para usar)		Atlet 40 para usar con una mano		
Automail (miembro al azar)		Fue de 1 a 5D, Res de 30 a 70pt		
Cacharro		Piezas revendibles x 1D10 \$50		