Cubor Itam	Doccrinción	Efacto	Parora	\$Chatarra\$	Precio base	
Analizador	Dron de	Predice lugares más hostiles, +2 supervivencia, +3 Orientarse. Cargado tiene 1semana de autonomía. HP 60				
GeoAmbiental Armor sónica	reconocimiento	(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	В	3200	8000	
Abdómen Armor sónica Brazo			В	2800	7000	
Der		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	В	2800	7000	
Armor sónica Brazo izq		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	В	2800	7000	
Armor sónica Casco		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	S	4667	7000	
Armor sónica Pecho Armor sónica Pierna		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño. (reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	Α	3500	7000	
Der Armor sónica Pierna			В	2800	7000	
Izq		(reduce todo daño no mágico en 20%) y después aplica -6 de daño.	В	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	С	2286	8000	
BioHormonal	Perfume	Durante 1TL +6 seducir	c	200	700	
Bomba de humo Bomba de luz		Permite el sigilo en un radio de 5M.	D	571	2000	
Chadran Jungle	Ametralladora	Los cercanos que la vean sufren una penalización en movimientos de -1D10 (cada uno tira el suyo) por 1D3 tc.	D	1286	4500	
Reaper	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	Arma Dist +3, requiere una cirugía leve				
Cinrturón AntiG	precisión	(+2 DES) x 1D8+1 TC. Para volver usarse debe tener contacto con el sol 1TL.	C B	2286 3600	8000 9000	
Collar de detención	Genera	Quien lo porte deberá tirar RES AMB todos los turnos, mientras saque 30 sigue despierto				
Columna de Neon	descargas	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	В	3600	9000	
(requiere cirugía mayor)	District Markin (C	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	В	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	1- 0.0.0003)	Funciona con flechas normales, pero perfecciona la puntería con +1D4 en la tirada o si tiene Chip arma inteligente puede elegir anular ese				
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	1D8 para ver la	bonus y el del chip para apuntar o atacar a otro enemigo sin pelnalización	Α	6500	13000	
Cyber Esqueleto	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	Dispara a Lanzar +5, FUE 35p				
Cyber Mano	muñeca Mano multiuso	FUE +3D, tiene lintena, 5 tiros de 30+2D6, 5 dedos bomba (30+6D6), aerosol paralizante (-10 mov x 1D3 tc), Ganzúa (+3 abrir cerradura)	В	3600	9000	
	Medio de		В	8800	22000	
Cyber Terminal	comunicación	Conecta con otras cyberterminales en un radio de 100-150 km. Cargada tiene 1tl de autonomía	С	3143	11000	
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	22000	
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	Α	8000	16000	
Cyberimplante Brazo		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo				
der Cyberimplante Brazo			Α	7500	15000	
izq		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo	Α	7500	15000	
Cyberimplante pierna der		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo	Α	7500	15000	
Cyberimplante pierna izg		80hp, tira suerte vs DM. C/3+ tiene una mejora al azar. Consultar "mejoras automail" abajo	A	7500	15000	
Cybrer Escudo		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	-	7500		
Retractil	Ametralladora	chatarra.	Α	6000	12000	
Czar Skorpion	ligera (25 balas)	Daño 25+2D4 / 4 tiros TC (dificultad 15 x tiro) / +3 Arma DIstancia/ Ráfaga 1D20+6	Α	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 //	В	1800	4500	
Dai Lung Cybermag	Pistola Ligera (9	Daño 30+2D4 / 2 tiros TC (dificultad 18 x tiro) / +2 Arma DIstancia				
Detector de	balas)	Dispositivo autónomo solar (conque 1TL le de sol funciona todo el día) que avisa los porcentajes de enfermedades o radiaciones cercanos,	С	1714	6000	
radiación/enfermeda des		configurable para que suene alertando o no haga ningún ruido para mayor discreción. Pequeña pantalla usualmente en el antebrazo.	С	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		2000	7000	
	Implante de uso	rápida).	Α	6000	12000	
Drug Dealer	único	Cuando caes inconciente por HP te cura 4D6, +3 Fortaleza, +2 Destreza por 1D4+2 tc. Luego perdés 1 Espíritu	Α	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	Los cercanos que la vean sufren una penalización en movimientos de -1D10 (cada uno tira el suyo) por 1D3 to				
	bajo muñeca Rastreador		D	1429	5000	
Founder 90001	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 Granada de pulso		Explosión 40+3D6. Toda la tecnología CP deja de funcionar en un radio de 5M, durante 1D4+1 TC.	B A	1800 3250	4500 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 //			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 //	S	9333		
nound de NEUII	Módulo de	+14 // 400hp // Bonif +2 //	Α	5500	11000	
Hammer FIST	ataque	Carga 1tc, el próximo golpe a mano limpia tendrá +4 Pelea +8D6 daño. HP=40				
Har-JC:	propulsado Casco para	Timber Association (A. Och DCC	С	4000	14000	
HeadGear	hackear	Tiradas tecnológicas +4, +8pt RES	В	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 Academycs	Sistema holográfico	Se puede usar en party. +3 Aprendizaje, +3 Enseñanza. Cargado tiene 1tl de autonomía				
Holo Clothes	aprendizaje Ocupa 1 equipamiento	Los cambios de temperatura te afectan 50% menos. Tenés 40% de que Alquimias y enferemedades no te afecten.	С	2857	10000	
	magic Crea una		В	5600	14000	
Holo Proyector	pantalla holográfica	Crea una copia holográfica tuya para evitar un ataque sorpresivo.	С	571	2000	
Hydro Subsidium	Traje de buzo	Puede soportar profundidades altisimas, fríos bajos y hasta un TL sin salir a la superficie				
Infrareloj Datatel	avanzado Localiza cosas	Siempre que tires por LOOT hacé 2 tiradas y quedate con tu favorita	B A	6000 3500	15000 7000	
Kan-Eda 4cm Rail	Rifle Láser (1	Daño 50+2D10 / rayo constante permite re tirar con -6 (+2xlvl) para golpear otra parte u otro PJ / -4 Arma distancia / 1 TC recargar				
Cannon Lanza de Neon	tiro)	disparos 13 // +15 // 80hp // Bonif +4 // al cortar traspasa cualquier armadura no mágica	S	22000 8000	33000 12000	
Latom Shin-RA	Lanzallamas	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.				
	(1D4+3 TC)		Α	10000	20000	
Lector de magia		Le permite al usuario ver los efectos invisibles y tratar de esquivarlos	S	7333	44000	
Lector de magia agresiva (lentes)		Set de 2 Brújulas digitales con diseño de Radar, cada una marca hacia dónde está la otra. Dispositivo autónomo solar (conque 1TL le de	-	7333	11000	

MedicGear	Armadura	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	_			
Abs+Pecho MedicGear Brazos	médica Armadura	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	S	6667	10000	
	médica Armadura	• • • •	Α	5000	10000	
MedicGear Casco	médica Armadura	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	Α	3000	6000	
MedicGear Piernas	médica	Armor +7, Médico +1. Si de un golpe le hacen 35p revienta	Α	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	
⁄liKoto 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				
MiKoto Chip	Detector de	\$6000 // Apertura sombrilla para evitar Iluvias \$3000 // Tasación +4 \$7000 // Nulifica el efecto de las bombas de humo o luz \$5000 Empático +4	S	5333	8000	
MiKoto Controlador	mentiras	Brazalete autónomo solar (conque 1TL le de sol funciona todo el día) que controla las pulsaciones y ritmos cardíacos. Cuando el usario se	Α	4000	8000	
MiKoto HoloLens		altera le dá una pequeña descarga de 1Hp en cada parte del cuerpo y le permite tirar autocontrol+8 para calmarse Permite marcar a un objetivo y da Descubrir +5 para encontrarlo si se esconde o mueve. Nulífica el efecto de las bombas de humo o luz.	C A	1714 4150	6000 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.	В	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)	Α	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)	А	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 404-308.	s	10667	16000	
Militech M97	Camuflaje	Mientras estés inmóvil +12 Sigilo, en movimiento VENTAJA				
Mochila	óptico fullbody	Si llevás esto no podés tener mochilas con slots. Cuando detecta disparos de armas te da +8 en Esquivar. Dura 1TL por día.	S	12667	19000	
electromagnética	Implante óptico	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Α	8500	17000	
MonoVision Muñequera afilada	180°	Ignora aturdimientos visuales, +4 descubrir, +4 alerta, +3 pilotar, -4 magia, +1 intimidar. Cirugía menor Daño +3D6 solo con PELEA	C C	3714	13000	
Muñequera Mortal	Vibra (3 veces x	Dano +3D6 solo con PELEA / se puede gastar una carga para sumar +2D10 daño		1714	6000	
Mustang Arms "Mark	día) Pistola Pesada		Α	6000	12000	
II"	(13 balas)	Daño 30+2D6 / 3 tiros TC (dificultad 11 x tiro) / -2 Arma Distancia C/pildora +3 Seductor. En el acto sexual todas tus tiradas aumentan 70%. Autocontrol 20 para no generar adicción, a las 3 fallas gana el	Α	6500	13000	
Nano Feromonas x8		defecto de adicto.	с	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	В	4400	11000	
Nova 757 Cityhunter	Pistola Pesada	Daño 30+3D6 / 2 tiros TC (dificultad 17 x tiro) / -2 Arma Distancia	В	4400	11000	
Nutrisuplemento	(6 balas) Alimento por	Te mantiene perfectamente hidratado, con grasas y calores adicionales. Tirar Res Veneno, si pifia te desmayás por 1TL				
Ojo Remoto	24hs Ojo espía	Tiene Sigilo 40. Recibís la transmisión AV a una CyberTerminal. Si tenés Remote Gear puede desplazarse con Atletismo 20	D C	429 571	1500 2000	
Panel solar	Ideal para	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			
Pies Magnéticos	vehículos	Permite caminar o correr sobre superficies metálicas, mediante una cirugía leve	D	1143 857	4000 3000	
Pies Rollers	Espacio extra	Atletismo +3	D	2000	7000	
Pistolera	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 S	1714	6000	
Remington Gyro-Rifle Remote Gear	Maneja cyber items a	Daño 35+2D6 / 2 tiros TC (dificultad 30 x tiro) / -4 Arma Dist (moviendose) / +4 Arma Distancia (quieto) / anula negativos x dist hasta -10 Controla cosas hackeadas. Una vez por mes +1 Espíritu si usás 1TL para jugar		20000	30000	
Ruger MKII	distancia Pistola Ligera	Daño 25+2D6 / 2 tiros TC (dificultad 15 x tiro) / +1 Arma Distancia	D	5143	18000	
S&W Handcannon	(13 balas) Pistola Pesada	Daño 40+2D10 / 2 tiros TC (dificultad 25 x tiro) / -4 Arma Distancia	D .	1143	4000	
Sonic Shield	(2 balas)	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	Α	7500	15000	
	Pistola Media	30 10hp con 90 de chatarra.	Α	7000	14000	
Stolbovoy	(14 balas)	Daño 30+2D6 / 3 tiros TC (dificultad 14 x tiro) / -2 Arma Distancia	В	3600	9000	
Tech Raven	Soporte para Técnicos	Reparar/Construír +5, Tecnológico +3, Pilotar +2, Conducir +2	В	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	Inyector y estabilizador	Cura 5HP al instante, Médico +3. \$500 recarga	В	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. Viene sin arma, se le puede montar la que gustes. Tiene 80hp, sigilo 18pts, Arma distancia 25pts. Se le pueden cargar figuras aliadas para	s	5333	8000	
Torreta solar (1TL) Trauma Abdomen		que no ataque. -9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	C S	2286 5333	8000 8000	
Trauma brazo der		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333	8000	
Trauma brazo izq Trauma casco		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES -9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S S	5333 5333	8000 8000	
Trauma Pecho		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333	8000	
Trauma pierna der Trauma pierna izq		-9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES -9 daño, +1 medicina, cada dos partes - 1 DES	S	5333 5333	8000 8000	
sunami Arms Ramjet	Rifle de energía	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				
Tubo de Criogenia	(1D4 disparos)	disparos Mientras esté conectado mantiene vivo algo dentro. Cargada tiene 2tl de autonomía	S S	18000 8000	27000 12000	
Visor OptiTech	Binoculares	Hasta 1500m. Infrarrojo	D	1714	6000	
Items Steampunk <u>Anillos</u>						
Efecto - 1pt gasto MP		Reguisito 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 + 1pt Suerte		Máx aplicable 1D6 c/7 en Res mental Max 5			\$ 15.000 \$ 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				
Teletransportador		5MP x C/PJ			\$ 11.250 \$ 16.250	
10% Reflejo Cura 20HP		Max 150% Gasta 10MP			\$ 11.250	
C/7Hp perdidos gana		Gasta 10MP Acumulable			\$ 9.375	
1MP -5pt dific. apuntar		Acumulable			\$ 8.750 \$ 10.000	
		Si te sacaron de 75 a 99 hp tenés doble turno constante				
75 o + HP, da doble		Si te sacaron de 75 à 55 np tenes doble turno constante			Ć 44 07F	
		, -2 Espíritu			\$ 11.875 \$ 10.625	

ombrero/Bandana/		
<u>Pañuelo</u>		
Efecto +1 en un atributo	Requisito	Costo
Social	tira al azar entre Carisma, manipulación y astucia	\$ 13.750
1 en un atributo Mental	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir	ć 12 7F0
10% Reflejo	Max 150%	\$ 13.750 \$ 11.250
-5pt dific. apuntar	Acumulable	\$ 10.000
ID6 pt de voluntad	No acumulable	
al ganar combate 25% de ganar 1		\$ 10.000
spíritu 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
7Hp perdidos gana 1MP	Acumulable	\$ 8.750
+3 en Bloquear		\$ 11.250
+3 en Robar	·	\$ 11.250
- 12		
Remera/Camisa Efecto	Requisito	Costo
-1D4 C/V que gane XP	Acumulable	\$ 13.750
25% de ganar 1	Annon-Johlo Inndo 770/	7-2
spíritu 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
egenera 1HP y MP x	Acumulable	
C/asesinato	Acumulaole	\$ 12.500
apa/Campera/Saco		
<u>Efecto</u>	<u>Requisito</u>	Costo
-3 tiradas Liderazgo	Acumulable	\$ 11.250
+3 tiradas	Acumulable	
Intimidación 10% Reflejo	Max 150%	\$ 11.250 \$ 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
egenera 1HP y MP x C/asesinato	Acumulable	\$ 12.500
Sy ascanial U		\$ 12.500
Pantalones/Pollera		
Efecto +1 en un atributo	<u>Requisito</u>	Costo
Social	tira al azar entre Carisma, manipulación y astucia	\$ 13.750
Social +1en un atributo		
Social +1en un atributo Mental	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir	\$ 13.750
Social +1en un atributo		\$ 13.750 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir	\$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% -	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza -3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza -3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Lintimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito -	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito - - - - - - - - - - - - -	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito - - - - - - - - - - - - -	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Feletransportador	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 Costo \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Fletransportador +1pt Suerte +1 en Voluntad	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Fleletransportador +1 pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Teletransportador +1 pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito Max 150% SMP x C/PJ Max 5 Requisito Requisito Requisito Requisito Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 12.500 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Fleletransportador +1 pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza -3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Teletransportador + 1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto + 1pt Suerte +1 en Carisma 10% Reflejo	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito Max 150% Requisito Requisito Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 12.500 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Ideleransportador +1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1pt Suerte +1 en Carisma 10% Reflejo -1en Manipulacion	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito Max 150% SMP x C/PI Max 5 Max 150% Requisito Requisito Requisito Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Ideleransportador +1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1pt Suerte +1 en Carisma 10% Reflejo -1en Manipulacion	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito Max 150% Requisito Requisito Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 12.500 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza -3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Fletetransportador +1 pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1pt Suerte +1 en Carisma 10% Reflejo Peter des	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito Max 150% SMP x C/PI Max 5 Max 150% Requisito Requisito Requisito Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1en Destreza 10% Reflejo Teletransportador + 1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto + 1pt Suerte +1 en Carisma 10% Reflejo -1en Manipulacion I) perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150%	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Fleiteransportador +1 pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1pt Suerte +1 en Voluntad Des Reflejo -1 en Manipulacion I perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad Aretes Efecto Lettor	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% - Acumulable Acumulable Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Teletransportador + 1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto + 1pt Suerte +1 en Carisma 10% Reflejo -1en Manipulacion I perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150%	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Feletransportador + 1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Carisma 10% Reflejo 1en Manipulacion I perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma +1 pt Suerte	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150%	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ \$ 13.750 \$ \$ 11.250 \$ \$ 13.750 \$ \$ 11.250 \$ \$ 13.750 \$ \$ 11.250 \$ \$ 13.750 \$ \$ 11.250 \$ \$ 13.750 \$ \$ 11.250 \$ \$ 13.750 \$ \$ 11.250 \$ \$ 13.750 \$ \$ 11.250 \$ \$ 13.750 \$ \$ 11.250 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750 \$ \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150%	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1en Destreza 10% Reflejo Feletransportador +1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Carisma 10% Reflejo Feletransportador +1pt Suerte +1 en Voluntad	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150%	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Teletransportador +1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1pt Suerte +1 en Carisma 10% Reflejo -1en Manipulacion IN perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150%	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza -3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto -1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Teletransportador +1 pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Teletransportador +1 pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Carisma 10% Reflejo 11 en Manipulacion Al perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma +1 pt Suerte +1 en Carisma +1 pt Suerte -1 en Carisma +1 pt Suerte -1 en Reflejo Cura 10HP Al perder todos los	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150%	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Teletransportador +1 pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Karion +1 pt Suerte +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma 10% Reflejo -1 en Manipulacion Ul perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma +1 pt Suerte 10% Reflejo Cura 10HP Ul perder todos los HP queda en 1 -1 pt Suerte -1 en Carisma -1 pt Suerte -	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% Acumulable Acumulable Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza -3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto -1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Flettransportador +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Voluntad Le profer todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma 10% Reflejo 10 en Manipulacion Le perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma +1 pt Suerte +10 exarisma +10 todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma +10 todos los HP queda en 1 +10 todos los HP queda en 1 +10 perder todos los HP queda en 1 +10 perder todos los HP queda en 1 -10 perder todos los HP queda en 1	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% Acumulable Acumulable Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo eletransportador + 1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma 10% Reflejo 10 perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma +1 pt Suerte +1 en Carisma -1 perder todos los HP queda en 1 +1 en Carisma +1 pt Suerte 10% Reflejo Cura 10HP perder todos los HP queda en 1 -1 (710Hp perdidios gana 1MP Parche (-1D6 Percepción) Efecto	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% Acumulable Acumulable Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo Teletransportador + 1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 pt Suerte +1 en Carisma 10% Reflejo -1en Manipulacion Ip perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma + 1pt Suerte 10% Reflejo -1en Manipulacion Ip perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% Acumulable Acumulable Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 1
Social +1en un atributo Mental 10% Reflejo +1 en Destreza 3 tiradas Liderazgo +3 tiradas Intimidación Botas/Zapatos Efecto +1en Astucia +1 en Destreza 10% Reflejo eletransportador + 1pt Suerte +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Voluntad Cadena/Collar Efecto +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma 10% Reflejo 10 perder todos los HP queda en 1 +1 en Voluntad Aretes Efecto +1 en Carisma +1 pt Suerte +1 en Carisma -1 perder todos los HP queda en 1 +1 en Carisma +1 pt Suerte 10% Reflejo Cura 10HP perder todos los HP queda en 1 -1 (710Hp perdidios gana 1MP Parche (-1D6 Percepción) Efecto	tira al azar entre inteligencia, saber y percibir Max 150% Acumulable Acumulable Requisito	\$ 13.750 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$ 13.750 \$ 11.250 \$

+3 tiradas Liderazgo -5pt dific. apuntar	Acumulable			Ć 11 2F0	
-Spt dilic. apulitai	Acumulable			\$ 11.250 \$ 10.000	
	Acuitulatie			\$ 10.000	
Tesoro en efectivo					
6D20 x \$100					
Brazalete/Amuleto					
Efecto	<u>Requisito</u>			Costo	
+1D6 Fuerza C/1MP	Máx aplicable 1D6 c/7 en Res mental			\$ 10.000	
+ 1pt Suerte	Max 5			\$ 11.250	
10% Reflejo	Max 150%			\$ 11.250	
+1en Astucia	-			\$ 13.750	
-5pt dific. apuntar	Acumulable			\$ 8.750	
10% Reflejo	Max 150%			\$ 11.250	
				Ų 11.230	
Mejoras/Upgrades					
Efecto	<u>Requisito</u>			Costo	
+1D6 Reparaciones	Se tira el dado después del D20 y es suma. No acumulable			\$ 8.000	
+1D6 Medicina	Se tira el dado después del D20 y se suma. No acumulable			\$ 8.000	
+1D6 Exp artistica	Se tira el dado después del D20 y se suma. No acumulable				
				\$ 8.000	
+1D6 Orientacion	Se tira el dado después del D20 y se suma. No acumulable			\$ 8.000	
+1D6 Lingüística	Cuando caes inconciente por HP te cura 4D6, +3 Fortaleza, +2 Destreza por 1D4+2 tc. Luego perdés 1 Espíritu			\$ 8.000	
+1D6 Ciencias	Se tira el dado después del D20 y se suma. No acumulable			\$ 8.000	
Objection					
Objetos raros/Kundums					
raros/Kundums ORRAR TODO ESTO					
CHINAN TODO ESTO					
Armas Comunes	Slot Dif/Daño	Нр	Bonif C.C.		
Daga Toledo	T1 5//+9	60	-3		
Daga Adiosrubia	T1 8//+7	65	-1		
Daga Sastaguino	T1 7//+8	65	-2		
uchillo Manchego	T1 6//+9	70	-1		
Espada Vikinga	T2 9//+11	70	1		
			-4		
Florete		65	-5		
Espada Yatagán	T1 8//+12	70	-4		
spada 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		
uadaña de triple filo	T3 11 // +17	75	-4		
rco / flechas (1D12)	T2 12 // 25+2D6	70			
Ballesta	T2 12 // 25+3D6	/0	-2 dist		
Ballesta de Zhūgě	T3 10 // 25+2D6				
		65	-4 dist		
ac znugo	177.1				
	***	65	-4 dist		
Armas Magicas		65	-4 dist		
Armas Magicas Efecto Mágicos		65	-4 dist	£ 45 000	
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental	1MP - X flecha, +Spt daño	65	-4 dist	\$ 15.000	
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno	65	-4 dist	\$ 15.000 Cada parte puede	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4	65	-4 dist		e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra)	65	-4 dist		e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2	65	-4 dist		e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1	65	-4 dist		e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante se el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5	65	-4 dist		e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1	65	-4 dist		e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental 6 elegir el lugar del	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante se el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5	65	-4 dist	Cada parte puede	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental 6 degir el lugar del daño	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1d6 daño x tumo Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLx1.5) en D6	65	-4 dist		e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental 6 elegir el lugar del daño (5/Mp sube 1 vez	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x tumo Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6	65	-4 dist	Cada parte puede	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental se legir el lugar del daño (5/Mp sube 1 vez assel daño base	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1 166 daño x turno Arma CC +4 Atrac CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la dificultad sube en un 50%	65	-4 dist	Cada parte puede	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental sé elegir el lugar del daño daño susa sel daño base as a habilidad opart	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1d6 daño x tumo Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLx1.5) en D6	65	-4 dist	Cada parte puede	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hileo No Elemental sé elegir el lugar del daño JSMp sube 1 vez nas el daño base ao habilidad opart x 1D10 TC	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLx1.5) en D6 . la dificultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental sé elegir el lugar del daño (5Mp sube 1 vez ba habilidad opart	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1 166 daño x turno Arma CC +4 Atrac CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la dificultad sube en un 50%	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental é elegir el lugar del daño dap sube 1 vez mas el daño base ba habilidad opart x 1D10 TC cupera 10% daño en Hp bba 10% daño en	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLx1.5) en D6 . la dificultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental é elegir el lugar del daño Agua Hielo S/5Mp sube 1 vez ana el daño base ba habilidad opart x 1D10 TC cupera 10% daño en Hp baba 10% daño en mp	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLx1.5) en D6 . la dificultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental elegir el lugar del daño SMp sub el vez las el daño base la habilidad opart x 1010 T en 110% daño en 110% daño laba 10% daño en mg daño que saca no	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x tumo Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la dificultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* -	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 13.750	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental elegir el lugar del daño SMp sube 1 vez ase el daño base a habilidad opart x 1D10 TC upera 10% daño en Hp ba 10% daño en mp ba 10% daño en se puede curar	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLx1.5) en D6 . la dificultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental elegir el lugar del daño SMp sub el 1vez as el daño base a habilidad opart x 1D10 TC upera 10% daño en mp laño que saca no se puede curar nvenena 106 x	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x tumo Arma CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la dificultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* -	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental elegir el lugar del daño SMp sube 1 vez as el daño base a habilidad opart x 1010 TC cupera 10% daño en hab año que saca no se puede curar rivenena 106 x riven a acumulable	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac Ct -4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la dificultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 13.750	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental elegir el lugar del daño SMp sube 1 vez asa el daño base ha habilidad opart x 1D10 TC upora 10% daño en 119 daño que saca no se puede curar invenena 106 x rmo acumulable Epis q ame sube	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac Ct -4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la dificultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.600	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental elegir el lugar del daño SMp sub el vez has el daño base ha habilidad opart x 1010 TC en Ho en Ho daño que saca no se puede curar rivenena 1D6 x uroe acumulable pipi q mate sube +1daño e	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental elegir el lugar del daño SIMp sube 1 vez asa el daño base ba habilidad opart x 1010 TC rupera 10% daño en He ba 10% daño en mp año que saca no se puede curar invenena 106 x mro acumulable Epis q mate sube + 1 daño al tiene menos de	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.600	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental è delgir el lugar del daño SMP sub el vez as el daño base as habilidad opart x 1010 TC upera 10% daño en mp daño que saca no se puede curar invenena 1D6 x umo acumulable pla que sube pla daño que saca no se puede curar invenena 1D6 x umo acumulable pla que sube pla daño en menos de pla que sube pla daño que saca no se puede curar invenena 1D6 x umo acumulable pla que sube pla daño que sube pla que	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 11.500	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental e deejir el lugar del daño Map sub el vez nas el daño base sa habilidad opart x 1D10 TC cupera 10% daño en Hip ba 10% daño en Hip daño que saca no se puede curar rivenena 1D6 x mro acumulable Spis q mate sube +1daño al tiene menos de Spq q usuario 10% de matar	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac Ct -4 Atrac Ct -4 Atrac furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.600	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental 6 delagri el lugar del daño daño se led arbo se lugar del daño Led arbo se lugar del daño en Ha baba 10% daño en majo daño en ma	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac CC +4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 10.625 \$ 15.000	sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental se degir el lugar del daño SMF sub el vez tas el daño base a habilidad opart x 1010 Te en Ho ba 10% daño en mp daño que saca no se puede curar invenena 106 x irron acumulable Spis q mate sube +1daño al tiene menos de xor q usuario 10% de matar ermite robar al mismo tiempo	1MP - X flecha, +5pt daño Suerte si gana 1 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac Ct -4 Atrac furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 la dificultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 11.500	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental 6 elegir el lugar del daño 16 elegir el lugar del daño 17 bes el mars el daño base ban habilidad opart 10 to cupera 10% daño en Hp bab 10% daño en mp daño que saca no se puede curar invenena 106 x urmo acumulable 5pis q mate sube + Idaño al tiene menos de bxp q usuario 10% de matar elemiter tobar al mismo tiempo taca con sigilo y	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac Ct -4 Atrac Ct -4 Atrac furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 13.750 \$ 10.625 \$ 15.000 \$ 12.500	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hileo No Elemental s elegir el lugar del daño SYMP sube 1 vez nas el daño hase an habilidad opart x 1D10 TC cupera 10% daño en mp daño que saca no se puede curar Envenena 1D6 x urno acumulable + idaño da litene menos de yor que suario 10% de matar Permiter obar al mismo tiempo taca con sigilo y tespues normal	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1 1d6 daño x turno Arma CC + 4 Atrac CL + 4 Atrac furtivo (bajo tierra) DES + 2 Rival DES - 1 Congela localización: el rival tira RES Amb - 30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene + 5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario tira Robar vs Alerta, si es exitoso el usuario pierde 1MP, sino no	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 10.625 \$ 10.625 \$ 10.625	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental é elegir el lugar del daño //SMp sube 1 vez mas el daño base ba habilidad opart x 1010 TC cupera 10% daño en Hp aba 10% daño en mp daño que saca no se puede curar Envenena 1D6 x urno acumulable 5pis q mate sube +1daño al tiene menos de Dxp q usuario 10% de matar eremite robar al mismo tiempo ktaca con sigilo y lespuesp normal Mp regenera 4HP	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac Ct -4 Atrac Ct -4 Atrac furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario tira Robar vs Alerta, si es exitoso el usuario pierde 1MP, sino no 1mp en el usuario	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 13.750 \$ 10.625 \$ 15.000 \$ 12.500	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental 6 elegir el lugar del daño 6 elegir el lugar del daño 5/5Mp sube 1 vez asa el daño base ba habilidad opart x 1D10 TC cupera 10% daño en 1Hp baba 10% daño en mp paba 10% daño en mp paba 10% daño en mp paba 10% daño en en Ha baba 10% daño en mp paba	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1 1d6 daño x turno Arma CC + 4 Atrac CL + 4 Atrac furtivo (bajo tierra) DES + 2 Rival DES - 1 Congela localización: el rival tira RES Amb - 30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene + 5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario tira Robar vs Alerta, si es exitoso el usuario pierde 1MP, sino no	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 10.625 \$ 15.000 \$ 12.500	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental e degir el lugar del daño SMM sube 1 vez nas el daño base na habilidad opart x 1010 Te en Hip aba 10% daño en mp aba 10% daño en mg daño que saca no se puede curar invenena 106 x urro acumulable Spis q mate sube +1daño al tiene menos de compara de mate de mate mon acumulable spis q mate sube +1daño que saca no se puede curar invenena 106 x urro acumulable spis q mate sube +1daño que saca no se puede curar invenena 106 x urro acumulable spis q mate sube +1daño que saca no se puede curar invenena 106 x urro acumulable spis q mate sube +1daño acumulable spis q mate sube +1daño no siglio y taca con siglio y taca con siglio y sespues ponormal Mp regenera 4HP golpeo el turno pasado,	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac Ct -4 Atrac Ct -4 Atrac furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario tira Robar vs Alerta, si es exitoso el usuario pierde 1MP, sino no 1mp en el usuario	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 10.625 \$ 10.625 \$ 10.625 \$ 10.625	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental se degir el lugar del daño SYM p sub el vez nas el daño base na habilidad opart x 1010 TC cupera 10% daño en Hp oba 10% daño en mp oba 10% daño en mg daño que saca no se puede curar remenen 10 s varro acumulable Spis q mate sube +1daño al tiene menos de yor q usuario 10% de matar remite robar al mismo tiempo taca con sigil o y esspues pormal Mp regenera 4HP golpeo el turno posado, pasado,	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac Ct -4 Atrac Ct -4 Atrac furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario tira Robar vs Alerta, si es exitoso el usuario pierde 1MP, sino no 1mp en el usuario	65	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 12.500 \$ 10.625 \$ 15.000 \$ 12.500	da sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental se legir el lugar del daño (5Mp Sube 1 vez nas el daño base sa habilidad opart x 1D10 TC cupera 10% daño en Hp daño que saca no se puede curar rivenena 1 10 s urmo acumulable Spis q mate sube +1daño al tiene menos de bxp q usuario 10% de matar remiter obar al mismo tiempo taca con sigilo y espuesp normal My regenera 4HP i golpeo el turno pasado,	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1 1d6 daño x turno Arma CC +4 Atrac Ct -4 Atrac Ct -4 Atrac furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLX1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario tira Robar vs Alerta, si es exitoso el usuario pierde 1MP, sino no 1mp en el usuario	65 70	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 10.625 \$ 10.625 \$ 10.625 \$ 11.250 \$ 11.250	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental e degir el lugar del daño SMP sub el vez as el daño base as habilidad opart x 1010 TC cupera 10% daño en mp daño que saca no se puede curar rivenena 1D6 x urno acumulable y daño que saca no se puede curar rivenena 1D6 x urno acumulable y daño en illa daño que saca no se puede curar rivenena 1D6 x urno acumulable y daño en illa daño que saca no se puede curar rivenena 1D6 x urno acumulable planta que saca no se puede curar rivenena 1D6 x urno acumulable planta que saca no se puede curar rivenena 1D6 x urno acumulable planta que se con siglio y espues ponomal dy regenera 4HP golpeo el turno pasado, 104 Ne en una opart	1MP - X flecha, +5pt daño Suert es igana 1d6 daño x turno Arma CC + 4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLx1.5) en D6 la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario tira Robar vs Alerta, si es exitoso el usuario pierde 1MP, sino no 1mp en el usuario los daños físicos hacen 50% -	65 70	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 10.625 \$ 10.625 \$ 10.625 \$ 11.250	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental e degir el lugar del daño SMM sube 1 vez nas el daño base na habilidad opart x 1D10 TC en Hp aba 10% daño en mp aba 10% daño en mp daño que saca no se puede curar invenena 1D6 x urno acumulable Spis q mate sube +1daño al tiene menos de xor q usuario 10% de matar termite robar al mismo tiempo taca con sigilo y esspues ponormal Mp regenera 4HP golpeo el turno pasado, -104 Nis en una opart Anula oparts alrededor -[Penemigo que	IMP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC +4 Ataca furtivo (Dajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLx1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario tira Robar vs Alerta, si es exitoso el usuario pierde 1MP, sino no 1mp en el usuario los daños físicos hacen 50% - anula oparts del mismo nivel que la máxima de este usuario. Para lograrlo lanza Perc+magia vs Vol+Afinidad (rival). Gasta Smp, pero se tira una vez por combate	65 70	-4 dist	\$12.500 \$13.750 \$12.500 \$13.750 \$12.500 \$13.750 \$12.500 \$10.625 \$15.000 \$10.625 \$10.625 \$11.250 \$13.750	e sumar da
Armas Magicas Efecto Mágicos Daño Elemental Fuego Electrico Tierra Viento Agua Hielo No Elemental e delgrir el lugar del daño //SMp sube 1 vez mas el daño base ba habilidad opart x 1010 TC cupera 10% daño en Hp aba 10% daño en mp daño que saca no se puede curar Envenena 1D6 x urno acumulable 5pis q mate sube +1daño al tiene menos de Dxp q usuario 10% de matar ermite robar al mismo tiempo ktaca con siglio y lespuesp normal Mp regenera 4HP igolpoe el turno pasado, +1D4 lvis en una opart Anula oparts	1MP - X flecha, +Spt daño Suerte si gana 1d6 daño x turno Arma CC - 4 Ataca furtivo (bajo tierra) DES +2 Rival DES -1 Congela localización: el rival tira RES Amb -30, el restante es el negativo. C/TC la tirada rival tiene +5 LANZA una ráfaga extra. Daño (VOLx1.5) en D6 - la difficultad sube en un 50% Robar vs Res Mental. Si tiene + de 1opart se tira al azar. Solo una opart a la vez C/1mp ataca a un enemigo* - Hasta la proxima luz de luna ciencias 20pts curar un estado. Cada TC de curación quita veneno de una sola locación Acumulable x usuario tira Robar vs Alerta, si es exitoso el usuario pierde 1MP, sino no 1mp en el usuario los daños físicos hacen 50% 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	65 70	-4 dist	\$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 13.750 \$ 12.500 \$ 10.625 \$ 10.625 \$ 10.625 \$ 11.250 \$ 11.250	e sumar da

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)	
<u>Efecto</u>	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 pelea)	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
os conocimientos de Tim Baker	Si puede leer +3 en tecno y rep	\$ 8.125
amara de fotos con 1 bombita	1D6 fotos restantes	\$ 688
nsecto 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
utomail (miembro al azar)	Fue de 1 a 5D, Res de 30 a 70pt	\$ 10.000