

Tabla de Armamento

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma CC Viral	-	FIS	1	Viral	CC
Arma en Fuego de Supresión	0 20 40 60 0 0 -3	*	3		
Blitzen	0 -3 0 +3 80 -3 120	14	1	E/M2	Desechable (2)
Chain Rifle	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Chain-colt	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
D.E.P.	0 20 40 -3 80 -6 120 0 +3 0 80 120 240	14	1	AP+Exp	Antimaterial, Desechable (1)
Descubrir	0 +3 0 -3 -6	-	-		
Escopeta Ligera	+6 0 -3	13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
E Marat	-	13	1	E/M	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
E Mitter	0 20 +3 -3 -6	13	1	E/M2	
Feuerbach Modo Ráfaga	-3 0 +3 0	14	2	AP+DA	Antimaterial
Feuerbach Modo Explosivo	-3 0 +3 0	14	1	Exp	Antimaterial
Fusil	0 20 +3 -3 -6	13	3	N	Fuego de Supresión
Granada	+3 -3	13	1	N	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Granadas de Humo	+3 -3	-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Jammer	-	13	1		Arma Técnica, Ataque Intuitivo, Estado: Aislado, Sin LDT, Zona de Control, Ataque de Comunicaciones
Lanzacohetes Pesado (Modo Expansivo)	-3 0 +3 80 -3	14	2	Fuego	Plantilla Terminal (Circular)
Lanzacohetes Pesado (Modo Impacto)	-3 0 +3 80 -3	15	2	Fuego	
Lanzagranadas Lig. de Humo	0 20 +3 -3 -6	-	1	Humo	Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Lanzallamas Ligero	-	13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Medikit	+3 0 -6	-	1		No Letal
Mina Antipersona	-	13	1	Shock	Ataque Intuitivo, Camuflado, Desechable (3), Plantilla Directa (Lágrima Pequeña), Posicionable
Nanopulser	-	13	1	Nanotec	Ataque Intuitivo, No Saqueable, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Pistola	+3 0 -6	11	2 (1 en CC)	N	CC
Pistola de Asalto	+3 0 -6	13	4 (1 en CC)	N	CC
Pistola Viral	+3 0 -6	12	2 (1 en CC)	Viral	CC
Pulso Eléctrico	-	-	1		2 Turnos, CC, IMM-2, No Saqueable, No Letal, Automático (7)
Subfusil Modo Perforante	+3 0 -3 -6	13	3	AP	Fuego de Supresión
Subfusil Modo Shock	+3 0 -3 -6	13	3	Shock	Fuego de Supresión

Programas de Hackeo

Tipo de Programa	Nombre	Dispositivo	MOD Ataque	MOD Adversario	Daño	R	Objetivo	Tipo de Habilidad	Especial
CLAW-1	Blackout	A	0	0	15	1	Equipo de Comunicaciones	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Inutilizado.
CLAW-1	Gotcha!	A	0	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-1	Overlord	A	0	0	14	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. Breaker. Estado: POS.
CLAW-1	Spotlight	A	-3	0	-	1	-	Corta	Turno. Zona de Hackeo. Estado: Marcado.
CLAW-2	Expulsión	A	0	0	13	1	TAG Tripulado	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. El TAG expulsa al Piloto.
CLAW-2	Oblivion	A	0	0	16	1	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Estado: Aislado
CLAW-3	Basilisco	A	0	0	13	3	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	2 Turnos. Zona de Hackeo. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Carbonita	A	+3	0	13	2	TAG, IP, REM, Hacker	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: IMM-1.
CLAW-3	Control Total	A	0	0	16	1	TAG	Hab. Corta/ ORA	Zona de Hackeo. Mun. Esp. DT. Estado: POS.

A: Disp. Hacker de Asalto