

TABLA DE ARMAS

TABLA DE ARMAS														
NOMBRE	DISTANCIA									DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES	
	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240				
AKRYLAT-KANONE	0	-3	0	+3	-3						1	ADHESIVA	DESECHABLE (2), NO LETAL	
AMETRALLADORA	0	-3	0	+3	-3						15	4	N	FUEGO DE SUPRESIÓN
AMETRALLADORA AP	0	-3	0	+3	-3						15	4	AP	FUEGO DE SUPRESIÓN
AMETRALLADORA MULTI (MODO RÁFAGA)	0	-3	0	+3	-3						15	4	AP/SHOCK	FUEGO DE SUPRESIÓN, MULTI PESADA, NO SAQUEABLE
AMETRALLADORA MULTI (MODO ANTIMATERIAL)	0	-3	0	+3	-3						15	1	EXP	ANTIMATERIAL, MULTI PESADA, NO SAQUEABLE
AMETRALLADORA MULTI (MODO ATURDIDOR)	0	-3	0	+3	-3						15	1	ATURDIDORA	MULTI PESADA, NO LETAL, NO SAQUEABLE
ARCO TÁCTICO	0	+3	0	-6							FIS	1	DA	ANTIMATERIAL, SILENCIOSA
ARMA CC											FIS	1	N	CC
ARMA CC AP											FIS	1	AP	CC
ARMA CC DA											FIS	1	DA	ANTIMATERIAL, CC
ARMA CC E/M											FIS	1	N+E/M	CC
ARMA CC EXP											FIS	1	EXP	ANTIMATERIAL, CC
ARMA CC MONOFILO											12	1	MONOFILO	CC
ARMA CC SHOCK											FIS	1	SHOCK	CC
ARMA CC T2											FIS	1	T2	CC
ARMA CC TEMPLARIA (FORJA 1)											FIS	1	AP+SHOCK	CC
ARMA CC TEMPLARIA (FORJA 2)											FIS	1	AP+DA	ANTIMATERIAL, CC
ARMA CC VIRAL (VIRAL CCW)											FIS	1	VIRAL	CC
ARMA CC VORPAL (VORPAL CCW)	0	+3									12	1	MONOFILO	ARMA ARROJADIZA, CC
ARMA EN FUEGO DE SUPRESIÓN	0	0	0	-3								3		
BLITZEN	0	-3	0	+3	-3						14	1	E/M2	DESECHABLE (2)
CAÑÓN MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (MODO RÁFAGA)	0	-3	0	+3	0						15	5	AP/SHOCK	FUEGO DE SUPRESIÓN, MULTI LIGERA, NO SAQUEABLE
CAÑÓN MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (MODO ANTIMATERIAL)	0	-3	0	+3	0						15	1	DA	ANTIMATERIAL, MULTI LIGERA, NO SAQUEABLE
CAÑÓN MAGNÉTICO HIPERRÁPIDO (MODO ATURDIDOR)	0	-3	0	+3	0						15	1	ATURDIDORA	NO LETAL, MULTI LIGERA, NO SAQUEABLE
CAÑÓN PORTÁTIL AUTOMÁTICO	0	-3	0	+3	-3						15	2	AP+EXP	ANTIMATERIAL
CARABINA DE PLASMA MODO EXPANSIVO	0	+3	+3	-3	-6						13	2	PLASMA	PLANTILLA TERMINAL (LÁGRIMA PEQUEÑA)
CARABINA DE PLASMA MODO IMPACTO	0	+3	+3	-3	-6						14	2	PLASMA	
CARGAS-D (ARMA POSICIONABLE)											14	1	AP+EXP	ANTIMATERIAL, DESECHABLE (3), POSICIONABLE
CARGAS-D (ARMA CC)											14	1	AP+EXP	CC (-3), DESECHABLE (3)
CHAIN-COLT											13	1	N	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA)
CHAIN RIFLE											13	1	N	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE)

TABLA DE ARMAS

TABLA DE ARMAS															
NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES						
CONTENDER	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	1	DA	ANTIMATERIAL.	
CUCHILLO						FIS-1	1	SHOCK	CC, SILENCIOSO						
CRAZYKOALA						15	1	SHOCK	DESECHABLE (2), NO SAQUEABLE, POSICIONABLE						
D.E.P.	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	14	1	AP+EXP	ANTIMATERIAL, DESECHABLE (1)	
DESACTIVADOR	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60				240	1	ARMA TÉCNICA, ATAQUE CD, NO SAQUEABLE		
DESCUBRIR	0	CORTA	20	MEDIA		80	LARGA	120	MÁXIMA	240					
DROP BEARS (ARMA ARROJADIZA)	0	CORTA	20	MEDIA	40						240	1	ARMA ARROJADIZA, ATAQUE ESPECULATIVO, DESECHABLE (3), SIN OBJETIVO		
DROP BEARS (ARMA POSICIONABLE)						13	1	SHOCK	ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE						
E/MARAT						13	1	E/M	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE)						
E/MAULER						13	1	E/M	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE						
E/MITTER	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	1	E/M2		
ESCOPEA DE ABORDAJE MODO EXPANSIVO	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60				240	14	2	N	PLANTILLA TERMINAL (LÁGRIMA PEQUEÑA)
ESCOPEA DE ABORDAJE MODO PERFORANTE	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60				240	14	2	AP	
ESCOPEA DE ABORDAJE T2 (MODO EXPANSIVO)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60				240	14	2	N	PLANTILLA TERMINAL (LÁGRIMA PEQUEÑA)
ESCOPEA DE ABORDAJE T2 (MODO T2)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60				240	14	2	T2	ANTIMATERIAL.
ESCOPEA LIGERA	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60				240	13	2	N	PLANTILLA TERMINAL (LÁGRIMA PEQUEÑA)
ESCOPEA PESADA MODO EXPANSIVO	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60				240	15	2	N	PLANTILLA TERMINAL (LÁGRIMA PEQUEÑA)
ESCOPEA PESADA MODO PERFORANTE	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60				240	15	2	AP	
ESCOPEA VULKAN (MODO EXPANSIVO)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60				240	14	2	FUEGO	PLANTILLA TERMINAL (LÁGRIMA PEQUEÑA)
ESCOPEA VULKAN (MODO AP)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60				240	14	2	AP	
FEUERBACH (MODO RÁFAGA)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	14	2	AP+DA	ANTIMATERIAL	
FEUERBACH (MODO EXPLOSIVO)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	14	1	EXP	ANTIMATERIAL	
FLAMMENSPEER (MODO EXPANSIVO)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	14	1	FUEGO	ARMA DESECHABLE (2), PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)	
FLAMMENSPEER (MODO IMPACTO)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	15	1	FUEGO	ARMA DESECHABLE (2)	
FUSIL COMBI VIRAL (VIRAL COMBI RIFLE)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	3	VIRAL	FUEGO DE SUPRESIÓN	

TABLA DE ARMAS

TABLA DE ARMAS														
NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES					
FUSIL MULTI (MODO RÁFAGA)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	3	AP/SHOCK	FUEGO DE SUPRESIÓN, MULTI LIGERA
FUSIL MULTI (MODO ANTIMATERIAL)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	1	DA	ANTIMATERIAL, MULTI LIGERA
FUSIL MULTI (MODO ATURDIDOR)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	14	1	ATURDI-DORA	MULTI LIGERA, NO LETAL
FUSIL	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	3	N	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL AP	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	3	AP	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL BREAKER	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	3	BREAKER	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL COMBI	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	3	N	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL COMBI BREAKER	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	3	BREAKER	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL COMBI K1	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	12	3	K1	ANTIMATERIAL, FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL T2	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	3	T2	ANTIMATERIAL, FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL VIRAL	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	3	VIRAL	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN	0	CORTA	20	MEDIA	60	LARGA	100	MÁXIMA	120	240	13	3	N	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN AP	0	CORTA	20	MEDIA	60	LARGA	100	MÁXIMA	120	240	13	3	AP	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE PRECISIÓN SHOCK	0	CORTA	20	MEDIA	60	LARGA	100	MÁXIMA	120	240	13	3	SHOCK	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE FANCOTIRADOR	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	15	2	SHOCK		
FUSIL DE FRANCOTIRADOR AP	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	15	2	AP		
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (MODO ANTITANQUE)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	15	2	AP	MULTI MEDIA	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (MODO ANTIMATERIAL)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	15	2	DA	ANTIMATERIAL, MULTI MEDIA	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (MODO ATURDIDOR)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	15	1	ATURDI-DORA	MULTI MEDIA, NO LETAL	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI INTELIGENTE (MODO ANTITANQUE)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	15	2	AP	MULTI MEDIA	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI INTELIGENTE (MODO ANTIMATERIAL)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	15	2	DA	ANTIMATERIAL, MULTI MEDIA	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI INTELIGENTE (MODO ATURDIDOR)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	15	1	ATURDI-DORA	MULTI MEDIA, NO LETAL	
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI INTELIGENTE (MODO GUIADO)											13	1	DA	ANTIMATERIAL, GUIADO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
FUSIL DE FRANCOTIRADOR K1	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	12	2	K1	ANTIMATERIAL	

TABLA DE ARMAS

TABLA DE ARMAS														
NOMBRE	DISTANCIA					DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES					
FUSIL DE FRANCOOTIRADOR T2	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	15	2	T2	ANTIMATERIAL	
FUSIL DE FRANCOOTIRADOR DE PLASMA MODO EXPANSIVO	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	14	2	PLASMA	PLANTILLA TERMINAL (LÁGRIMA PEQUEÑA)	
FUSIL DE FRANCOOTIRADOR DE PLASMA MODO IMPACTO	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	15	2	PLASMA		
FUSIL DE FRANCOOTIRADOR VIRAL	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	120	MÁXIMA	240	15	2	VIRAL		
FUSIL DE PLASMA MODO EXPANSIVO	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	3	PLASMA	FUEGO DE SUPRESIÓN, PLANTILLA TERMINAL (LÁGRIMA PEQUEÑA)
FUSIL DE PLASMA MODO IMPACTO	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	14	3	PLASMA	FUEGO DE SUPRESIÓN
GRANADA	0	CORTA	20	MEDIA	40				240	13	1	NORMAL	ARMA ARROJADIZA, ATAQUE ESPECULATIVO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)	
GRANADA ATURDIDORA	0	CORTA	20	MEDIA	40				240	15	1	ATURDIDORA	ARMA ARROJADIZA, ATAQUE ESPECULATIVO, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)	
GRANADAS ECLIPSE	0	CORTA	20	MEDIA	40				240		1	ECLIPSE	ARMA ARROJADIZA, ATAQUE ESPECULATIVO, ESQUIVA ESPECIAL, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), REFLECTANTE, SIN OBJETIVO	
GRANADA E/M	0	CORTA	20	MEDIA	40				240	13	1	E/M	ARMA ARROJADIZA, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), ATAQUE ESPECULATIVO	
GRANADA DE HUMO	0	CORTA	20	MEDIA	40				240		1	HUMO	ARMA ARROJADIZA, ATAQUE ESPECULATIVO, ESQUIVA ESPECIAL, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), SIN OBJETIVO	
GRANADA NIMBUS	0	CORTA	20	MEDIA	40				240		1	NIMBUS	ARMA ARROJADIZA, ATAQUE ESPECULATIVO, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), REFLECTANTE, SIN OBJETIVO	
GRANADA NIMBUS PLUS	0	CORTA	20	MEDIA	40				240		1	NIMBUS PLUS	ARMA ARROJADIZA, ATAQUE ESPECULATIVO, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), REFLECTANTE, SIN OBJETIVO	
JAMMER										13	1		ARMA TÉCNICA, ATAQUE DE COMUNICACIONES, ATAQUE INTUITIVO, ESTADO: AISLADO, SIN LTD, ZONA DE CONTROL	
KATYUSHA MRL (MODO EXPANSIVO)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	100	MÁXIMA	120	240	14	1	DA	ANTIMATERIAL, ATAQUE ESPECULATIVO, NO SAQUEABLE, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
KATYUSHA MRL (MODO GUIADO)										14	1	DA	ANTIMATERIAL, GUIADO, NO SAQUEABLE, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)	
LANZA-ADHESIVO	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	100	MÁXIMA	120	240		1	ADHESIVA	NO LETAL
LANZACOHETES LIGERO (MODO EXPANSIVO)	0	CORTA	20	MEDIA	60	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	13	2	FUEGO	PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
LANZACOHETES LIGERO (MODO IMPACTO)	0	CORTA	20	MEDIA	60	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	14	2	FUEGO	
LANZACOHETES INTELIGENTE (MODO EXPANSIVO)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	14	2	FUEGO	PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)

TABLA DE ARMAS

TABLA DE ARMAS										
NOMBRE	DISTANCIA		DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES				
LANZACOHETES INTELIGENTE (MODO GUIADO)			14	1	FUEGO	GUIADO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)				
LANZACOHETES PESADO (MODO EXPANSIVO)	0	20	40	80	120	240	14	2	FUEGO	PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
LANZACOHETES PESADO (MODO IMPACTO)	0	20	40	80	120	240	15	2	FUEGO	
LANZAGRANADAS LIGERO	0	20	40	60	120	240	13	1	N	ATAQUE ESPECULATIVO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
LANZAGRANADAS LIGERO ATURDIDOR	0	20	40	60	120	240	15	1	ATURDIDORA	ATAQUE ESPECULATIVO, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
LANZAGRANADAS LIGERO ECLIPSE	0	20	40	60	120	240		1	ECLIPSE	ATAQUE ESPECULATIVO, ESQUIVA ESPECIAL, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), REFLECTANTE, SIN OBJETIVO
LANZAGRANADAS LIGERO DE HUMO	0	20	40	60	120	240	13	1	HUMO	ATAQUE ESPECULATIVO, ESQUIVA ESPECIAL, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), SIN OBJETIVO
LANZAGRANADAS LIGERO E/M	0	20	40	60	120	240	13	1	E/M	ATAQUE ESPECULATIVO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
LANZAGRANADAS LIGERO NIMBUS	0	20	40	60	120	240	13	1	NIMBUS	ATAQUE ESPECULATIVO, NO LETAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), REFLECTANTE, SIN OBJETIVO
LANZAGRANADAS PESADO	0	20	80	120	240	14	1	N	ATAQUE ESPECULATIVO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), NO SAQUEABLE	
LANZALLAMAS LIGERO			13	1	FUEGO	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA)				
LANZALLAMAS PESADO			14	1	FUEGO	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE)				
LANZAMISILES MODO EXPANSIVO	0	20	60	100	240	14	1	EXP	ANTIMATERIAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)	
LANZAMISILES MODO ANTITANQUE	0	20	60	100	240	14	1	AP+EXP	ANTIMATERIAL	
LANZAMISILES INT. MODO GUIADO			14	1	AP+DA	ANTIMATERIAL, GUIADO, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)				
LANZAMISILES INT. MODO AUTOAPUNTADO	0	20	60	100	240	14	1	AP+DA	ANTIMATERIAL, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)	
MANOS DESNUDAS			FIS-2	1	N	CC				
MADTRAP				1	ADHESIVA	DESECHABLE (2), NO LETAL, NO SAQUEABLE, POSICIONABLE				
MEDIKIT	0	20	40	60	240		1		NO LETAL	
MINA ANTIPERSONA			13	1	SHOCK	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE				
MINA MONOFILAMENTO			12	1	MONOFILO	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE				
MINA PECTORAL (MODO ARMA CD)			13	1	SHOCK	ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (2), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA)				

TABLA DE ARMAS

TABLA DE ARMAS										
NOMBRE	DISTANCIA		DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES				
MINA PECTORAL (MODO ARMA CC)			13	1	SHOCK	CC (+3), DESECHABLE (2)				
MINAS VIRALES			12	1	VIRAL	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE				
MK12	0	20	60	80	120	240	15	3	N	FUEGO DE SUPRESIÓN
MOLOTOK	0	20	60	80	120	240	13	4	AP	FUEGO DE SUPRESIÓN
NANOPULSER			13	1	NANOTEC	ATAQUE INTUITIVO, NO SAQUEABLE, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA)				
OBSEVADOR DE ARTILLERÍA	0	20	60	120	240	2			NO LETAL, NO SAQUEABLE, ARMA TÉCNICA	
OJOTNIK	0	20	80	100	240	14	2	AP		
PANZERFAUST	0	20	40	80	120	240	14	1 (2 USOS)	AP+EXP	ANTIMATERIAL, ARMA DESECHABLE (2)
PISTOLA	0	20	40	60	240	11	2 (1 EN CC)	N	CC	
PISTOLA ATURDIDORA	0	20	40	60	240	11	2 (1 EN CC)	ATURDIDORA	CC, NO LETAL	
PISTOLA DE ASALTO	0	20	40	60	240	13	4 (1 EN CC)	N	CC.	
PISTOLA BREAKER	0	20	40	60	240	12	2 (1 EN CC)	BREAKER	CC	
PISTOLA PESADA	0	20	40	60	240	14	2 (1 EN CC)	SHOCK	CC	
PISTOLA PESADA AP	0	20	40	60	240	14	2 (1 EN CC)	AP	CC	
PISTOLA VIRAL	0	20	40	60	240	12	2 (1 EN CC)	VIRAL	CC.	
PITCHER	0	20	40	60	120	240	1			ATAQUE ESPECULATIVO, DESECHABLE (2), INDISCRIMINADO, NO LETAL, SIN OBJETIVO
PULSO ELÉCTRICO							1			2 TURNOS, AUTOMÁTICO (7), CC, IMM-2, NO SAQUEABLE, NO LETAL
PULSO FLASH	0	20	60	120	240	13	1	FLASH	ARMA TÉCNICA, NO SAQUEABLE	
PULZAR			13	1	NANOTEC	ATAQUE INTUITIVO, NO SAQUEABLE, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE)				
RED FURY	0	20	60	100	120	240	13	4	SHOCK	FUEGO DE SUPRESIÓN.
SEPSITOR			VOL	1 (2 USOS)					ARMA DESECHABLE (2), ATAQUE INTUITIVO, NO SAQUEABLE, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE)	
SEPSITOR PLUS			VOL	1					ATAQUE INTUITIVO, NO SAQUEABLE, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE)	
SIMBIOBICHO			13	1	FEROMÓNICA	DESECHABLE (2), NO SAQUEABLE, POSICIONABLE.				
SPITFIRE	0	20	60	80	120	240	14	4	N	FUEGO DE SUPRESIÓN

TABLA DE ARMAS

TABLA DE ARMAS														
NOMBRE	DISTANCIA										DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES
SPITFIRE AP	0	CORTA	20	MEDIA	60	LARGA	80	MÁXIMA	120	240	14	4	AP	FUEGO DE SUPRESIÓN
SUBFUSIL (MODO PERFORANTE)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60	MÁXIMA	80	240	13	3	AP	FUEGO DE SUPRESIÓN
SUBFUSIL (MODO SHOCK)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	60	MÁXIMA	80	240	13	3	SHOCK	FUEGO DE SUPRESIÓN
URAGAN MRL (MODO IMPACTO)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	100	MÁXIMA	120	240	14	3	AP+SHOCK	ATAQUE ESPECULATIVO, NO SAQUEABLE, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR), RÁFAGA: BLANCO ÚNICO
URAGAN MRL (MODO GUIADO)											14	1	AP+SHOCK	GUIADO, NO SAQUEABLE, PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
URAGAN MRL (MODO EXPANSIVO)	0	CORTA	20	MEDIA	40	LARGA	100	MÁXIMA	120	240	15	3	AP+SHOCK	NO SAQUEABLE, RÁFAGA: BLANCO ÚNICO