

STAR WARS[®] AL FILO DEL IMPERIO[™]

JUEGO DE ROL



CARTAS DE ARMAS

EDGE

STAR
WARS[®]
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

CARTAS DE ARMAS

POR

Asram

PRODUCCIÓN Y DESARROLLO

Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram

DISEÑO DE LAS CARTAS

Asram



FANTASY
FLIGHT
GAMES



EDGE

© 2013 Lucasfilm Ltd. & TM donde se indique. Todos los derechos reservados. Fantasy Flight Games, y el logotipo de FFG son ® y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU.; Fabricado en EE.UU. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+ 34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia.

Si quieres saber más sobre la línea de productos de **Star Wars: AL FILO DEL IMPERIO**, descargar contenidos adicionales gratuitos, resolver dudas sobre reglas o simplemente pasarte a saludar, visita:

caballerosderen.blogspot.com.es

STARWARS.COM

EDGEENT.COM



5	2	1	3	10
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Sable de luz	Sable de luz	Interacción	9.300 (R)	

Shoto

Precisa 1 (pasiva): añade a la reserva de dados de ataque.

Brecha 1 (pasiva): ignora 1 punto de Blindaje (lo que significa que también ignora 10 puntos de Protección).

Hendedura (activa): el atacante elige un objeto que el objetivo tenga a la vista (un arma o un objeto enganchado al cinturón).



6	2	3	3	10
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Sable de luz	Sable de luz	Interacción	9.600 (R)	

Pica de luz

Aparatosa 3 (pasiva): el personaje necesita una Fortaleza de 3. Para cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Brecha 1 (pasiva): ignora 1 punto de Blindaje (lo que significa que también ignora 10 puntos de Protección).



6	2	2	4	10
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Sable de luz	Sable de luz	Interacción	18.600 (R)	

Sable de luz doble

Brecha 1 (pasiva): ignora 1 punto de Blindaje (lo que significa que también ignora 10 puntos de Protección).

Hendedura (activa): el atacante elige un objeto, ese objeto sufre 1 nivel de daño: Intacto > Menor > Moderado > Extremo > Destruída. Para activar esta propiedad se requiere . Se puede activar varias veces en un mismo ataque.

Ese objeto sufre 1 nivel de daño: de Intacto > Menor > Moderado > Extremo. Si un arma que ya tiene daños Extremos recibe un impacto con éxito, es destruida. Para activar esta propiedad se requiere . Si se activa varias veces en un mismo ataque, cada una de ellas puede aplicarse a la misma arma.

Defensiva 1 (pasiva): aumenta 1 punto de Defensa cuerpo a cuerpo.

Hendedura (activa): el atacante elige un objeto, ese objeto sufre 1 nivel de daño: Intacto > Menor > Moderado > Extremo > Destruída. Para activar esta propiedad se requiere . Se puede activar varias veces en un mismo ataque.

Enlazada 1 (activa): Si se supera la tirada de ataque, puedes gastar para efectuar un impacto adicional al mismo objetivo.

Poco manejable 3 (pasiva): se necesita una Agilidad de 3. Para cada punto de Agilidad que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.



6	-	1	5	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Sable de luz	Sable de luz	Interacción	400	

Sable de luz de entrenamiento

Daño de aturdimiento (pasiva): el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.



6	2	1	5	10
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Sable de luz	Sable de luz	Interacción	9.300 (R)	

Sable de luz básico

Brecha 1 (pasiva): ignora 1 punto de Blindaje (lo que significa que también ignora 10 puntos de Protección).

Hendedura (activa): el atacante elige un objeto que el objetivo tenga a la vista (un arma o un objeto enganchado al cinturón). Ese objeto sufre 1 nivel de daño: de Intacto > Menor > Moderado > Extremo. Si un arma que ya tiene daños Extremos recibe un impacto con éxito, es destruida. Para activar esta propiedad se requiere . Si se activa varias veces en un mismo ataque, cada una de ellas puede aplicarse a la misma arma.



10	2	5	4	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Energía	Pesada	Largo	5.000 (R)	

Fusil disruptor

Todo impacto crítico genera un resultado de Tullido a menos que se obtenga otro más grave en la Tabla 6-10. No se pueden instalar mejoras ni accesorios que aumenten su alcance o permitan efectuar múltiples disparos.

Aparatosa 2 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 2. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Letal 5 (pasiva): suma +50 al resultado de todo. **Modelo:** Fusil disruptor Tenloss DXR-6.



10	1	1	0	10
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Sable de luz	Sable de luz	Interacción	10.000 (R)	

Sable de luz

Brecha 1 (pasiva): ignora 1 punto de Blindaje (lo que significa que también ignora 10 puntos de Protección).

Hendedura (activa): el atacante elige un objeto que el objetivo tenga a la vista (un arma o un objeto enganchado al cinturón). Ese objeto sufre 1 nivel de daño: de Intacto > Menor > Moderado > Extremo.



15	2	9	4	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Energía	Artillería	Largo	6.000 (R)	

Bláster pesado de repetición

Aparatosa 5 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 5. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Automática (activa): añade ♦ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹.



10	3	6	4	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Energía	Pesada	Largo	1.500	

Fusil bláster pesado

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Automática (activa): añade ♦ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹.

Si un arma que ya tiene daños Extremos recibe un impacto con éxito, es destruida. Para activar esta propiedad se requiere ☹. Si se activa varias veces en un mismo ataque, cada una de ellas puede aplicarse a la misma arma.

Letal 2 (pasiva): +20 al resultado de la tirada de crítico.

Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada. Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 puntos de Protección.

Letal 1 (pasiva): suma +10 al resultado de todo impacto crítico.

Modelo: E-Web de BlasTech.

Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada. Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Modelo: DLT-19 de BlasTech.



9	3	3	4	5
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Energía	Pesada	Medio	850	

Carabina bláster

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: Carabina bláster EE-3.



5	4	1	1	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Energía	Ligera	Corto	200	

Bláster de bolsillo

Si un personaje registra al usuario en busca de armas, se añade ■ a su tirada de Percepción.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: Bláster de bolsillo Q2 de Merr-Sonn.



5	4	1	1	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Energía	Ligera	Corto	200	

Bláster de bolsillo

Si un personaje registra al usuario en busca de armas, se añade ■ a su tirada de Percepción.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: Bláster de bolsillo EC-17.



11	3	7	4	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 2.250 (R)	

Bláster ligero de repetición

Aparatosa 4 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 4. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Automática (activa): añade a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando .



12	4	6	3	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 3.000 (R)	

Cañón bláster rotatorio Z-6

Solo se puede usar en modo automático.

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Automática (activa): añade a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando .



20	2	7	4	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Artillería	ALCANCE Extremo	PRECIO 7.500 (R)	

Lanzamisiles

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Brecha 1 (pasiva): ignora 1 punto de Blindaje (10 puntos de Protección).

Preparación 1 (pasiva): requiere 1 maniobra de preparación para poder efectuar ataques.

Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada. Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Perforante 1 (pasiva): ignora 1 punto de Protección.

Modelo: T-21 de BlasTech.

Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada. Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Preparación 1 (pasiva): El usuario debe realizar una maniobra de preparación antes de realizar ataques con esta arma.

El DJ puede usar o de cualquier tirada de ataque hecha con esta arma para que se sobrecaliente, el portador sufre 2 de Tensión y el arma sufre un nivel de daño.

Explosión 10 (activa): en un ataque con éxito, si se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 10 Heridas (más 1 Herida adicional por cada). El usuario puede activar la Explosión, aunque haya fallado el ataque si gasta . En este caso, el objetivo original y todos los que esté tenga a alcance de interacción sufren 10 Heridas.

Guiada 3 (activa): Si un personaje falla la tirada con un arma Guiada, pero logra activar esta propiedad, puede efectuar una tirada de ataque al final del asalto. La dificultad de esta tirada se calcula comparando la Silueta del arma (0) con la del objetivo (ver página 235), y para hacerla se utilizan 3 dados de Capacidad. Para activar esta propiedad hay que sacar .

Munición limitada 6 (pasiva): 6 ataques antes de necesitar recargar.



10	3	6	3	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Extremo	PRECIO 3.500 (R)	

Rifle bláster de francotirador

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Disparo lento 1 (pasiva): debe esperar 1 ronda después de ser disparado antes de que pueda ser disparado de nuevo.

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 puntos de Protección.

Precisa 1 (pasiva): añade a su reserva de dados de ataque durante el uso de esta arma.



9	3	4	4	5
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 900	

Fusil bláster

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: EL-16 bláster.



9	3	4	4	5
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 900	

Fusil bláster

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: Fusil bláster E-11.



4	5	1	0	3
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Proyectiles	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Corto	PRECIO 100	

Pistola de proyectiles sólidos



7	5	5	1	3
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Proyectiles	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Medio	PRECIO 250	

Fusil de proyectiles sólidos

Aparatosa 2 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 2. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.



5	4	1	2	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 300	

Pistola bláster ligera

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: DL-18 de BlasTech.



6	3	1	3	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 400	

Pistola bláster

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: Bláster DH-17 de BlasTech.



6	3	1	3	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 400	

Pistola bláster

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: Pistola bláster NN-14.



6	3	1	3	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 400	

Pistola bláster

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: 57 de Merr-Sonn.



7	3	2	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 700	

Pistola bláster pesada

El DJ puede gastar ☼☼☼ o bien ☼ para hacer que una pistola bláster pesada se quede sin munición (ver página 207).

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: Pistola bláster pesada DL-44.



7	3	2	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 700	

Pistola bláster pesada

El DJ puede gastar ☼☼☼ o bien ☼ para hacer que una pistola bláster pesada se quede sin munición (ver página 207).

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: Pistola bláster pesada DT-57.



7	3	2	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 700	

Pistola bláster pesada

El DJ puede gastar ☼☼☼ o bien ☼ para hacer que una pistola bláster pesada se quede sin munición (ver página 207).

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: Pistola bláster pesada DT-29.



11	3	7	4	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 2.250 (R)	

Bláster ligero de repetición

Aparatosa 4 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 4. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

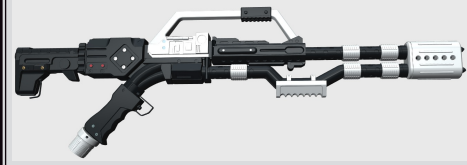
Automática (activa): añade ♦ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹.



10	3	5	2	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Medio	PRECIO 1.250	

Ballesta láser

Las puntuaciones que se enumeran corresponden a una ballesta láser que dispara virotes explosivos convencionales sin mecanismo tensor automático. Cuando se usa este modelo, antes de cada disparo hay que llevar a cabo 1 maniobra para tensar el arma.



8	2	6	2	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Explosivas	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Corto	PRECIO 1.000	

Lanzallamas

Explosión 8 (activa): si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 8 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ✖, como es habitual). En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma.

Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada. Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Perforante 1 (pasiva): ignora 1 punto de Protección.

Modelo: Sonn-Blas FWMB-10.

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Derribo (activa): el impacto del arma tumba al objetivo, para activar Derribo se requiere ☹☹, más 1 ☹ adicional por cada punto de Silueta por encima de 1.

El usuario puede activar la Explosión, aunque haya fallado el ataque si gasta ☹☹☹. En este caso, el objetivo original y todos los que esté tenga a alcance de interacción sufren 8 Heridas.

Incendiaria 3 (activa): el objetivo sigue sufriendo el daño básico del arma durante 3 asaltos. El daño se aplica al inicio de cada una de las acciones del objetivo. La víctima puede ser capaz de evitar este daño revolcándose por el suelo y gastando una acción para hacer una tirada de Agilidad, que será una tirada Media (♦♦) sobre superficies duras, como los corredores de una nave espacial, o Fácil (♦) sobre hierba o terreno blando. Arrojar a una masa de agua anula el efecto por completo.

Modelo: Lanzallamas incinerador D-93.



5	4	1	2	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 300	

Pistola bláster ligera

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Modelo: Pistola bláster KYD-21.



10	5	3	3	3
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Corto	PRECIO 250	

Bláster ionizador

Funciona solo contra droides y ciborgs. No surte ningún efecto en criaturas orgánicas.

Daño de aturdimiento (pasiva) solo en droides: El daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

Desorientación 5 (activa) solo en droides: Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado (ver página 218) durante 5 asaltos. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad.

Modelo: Bláster de iones casero jawa.



10	2	2	2	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Corto	PRECIO 3.000 (R)	

Pistola disruptora

Todo impacto crítico genera un resultado de Tullido a menos que se obtenga otro más grave en la Tabla 6-10. En las armas disruptoras no se pueden instalar mejoras ni accesorios que aumenten su alcance o permitan efectuar múltiples disparos.

Letal 4 (pasiva): Suma +40 al resultado de todo impacto crítico.

Modelo: Pistola disruptora Tenloss DX-2.



+4	3	4	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	4.500	

Bastón de energía

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga con el arma.

Cortosis (pasiva): inmune a la cualidad Hendedura.



2	-	1/3	3	2
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Arrojadiza	Ligera	Corto	20	

Boleadoras/red

Apresadora 3 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda inmovilizado (ver página 218) durante 3 asaltos. Un objetivo apresado puede emplear su acción para hacer una tirada Difícil (◆◆◆) de Atletismo en su turno que le permita liberarse. Un objetivo inmovilizado no puede llevar a cabo maniobras.



10	5	1	0	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Explosivas	Ligeras	Corto	65	

Granada iónica

Daño de aturdimiento (pasiva) solo en droides: El daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

Desorientación 5 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado durante 5 asaltos. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad.

Enlazada 1 (activa): Si se supera la tirada de ataque, puedes gastar ☹☹ para efectuar un impacto adicional al mismo objetivo.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

Poco manejable 3 (pasiva): se necesita una Agilidad de 3. Para cada punto de Agilidad que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga con el arma.

Derribo (activa): el impacto del arma tumba al objetivo, para activar Derribo se requiere ☹☹, más 1 ☹ adicional por cada punto de Silueta por encima de 1.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).

Explosión 7 (activa): Si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 7 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ☆, como es habitual). En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma. El usuario puede activar la Explosión aunque haya fallado el ataque si gasta ☹☹☹. En este caso, el objetivo original y todos los que esté tenga a alcance de interacción sufren 7 Heridas.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).



+2	5	2	0	1
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	15	

Porra

Desorientación 2 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado (ver página 218) durante 2 asaltos. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad.



+3	2	3	3	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	500	

Pica de fuerza

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 puntos de Protección.



+1	2	1	2	3
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	250	

Vibrocuchillo

Letal 1 (pasiva): suma +10 al resultado de todo impacto crítico.

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 puntos de Protección.



8	4	1	0	5
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Explosivas	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Corto	PRECIO 50	

Granada de fragmentación

Explosión 6 (activa): si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 6 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ☆, como es habitual). En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma.



8	NA	1	0	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Explosivas	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Corto	PRECIO 75	

Granada aturridora

Daño de aturdimiento (pasiva): El daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

Desorientación 3 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado durante 3 asaltos. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad.



20	2	1	0	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Explosivas	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Corto	PRECIO 2.000 (R)	

Detonador térmico

Brecha 1 (pasiva): ignora 1 punto de Blindaje (lo que significa que también ignora 10 puntos de Protección).

Explosión 15 (activa): si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 15 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ☆, como es habitual).

El usuario puede activar la Explosión aunque haya fallado el ataque si gasta ☹☹☹. En este caso, el objetivo original y todos los que esté tenga a alcance de interacción sufren 6 Heridas.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).

Explosión 8 (activa): si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 8 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ☆, como es habitual). En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma. El usuario puede activar la Explosión aunque haya fallado el ataque si gasta ☹☹☹. En este caso, el objetivo original y todos los que esté tenga a alcance de interacción sufren 8 Heridas.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).

En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma. El usuario puede activar la Explosión aunque haya fallado el ataque si gasta ☹☹☹. En este caso, el objetivo original y todos los que esté tenga a alcance de interacción sufren 15 Heridas.

Letal 4 (pasiva): +40 al resultado de la tirada de crítico.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).



+3	2	4	3	5
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Interacción	PRECIO 750	

Vibrohacha

Hendedura (activa): el atacante elige un objeto que el objetivo tenga a la vista (un arma o un objeto enganchado al cinturón). Ese objeto sufre 1 nivel de daño: de Intacto > Menor > Moderado > Extremo. Si un arma que ya tiene daños Extremos recibe un impacto con éxito, es destruida. Para activar esta propiedad se requiere ☹. Si se activa varias veces en un mismo ataque, cada una de ellas puede aplicarse a la misma arma.

Letal 3 (pasiva): suma +30 al resultado de todo impacto crítico.

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 puntos de Protección.



+2	2	3	3	5
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Interacción	PRECIO 750	

Vibroespada

Defensiva 1 (pasiva): aumenta 1 punto la Defensa cuerpo a cuerpo.

Letal 1 (pasiva): suma +10 al resultado de todo impacto crítico.

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 puntos de Protección.



+2	2	3	3	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Interacción	PRECIO 400	

Espada Ryyk

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Defensiva 1 (pasiva): aumenta 1 punto la Defensa cuerpo a cuerpo.

Superior (pasiva): genera 1 ☹ automática en todas las tiradas relacionadas con su uso, y su daño aumenta en 1 punto (ya incluido en el perfil).



6	2	2	4	10
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Sable de luz	Sable de luz	Interacción	20.000 (R)	

Pica de luz de guardianes del templo

Aturdidora 4 (activa): cuando se activa esta propiedad, el objetivo sufre 4 de Tensión.

Brecha 1 (pasiva): ignora 1 punto de Blindaje (lo que significa que también ignora 10 puntos de Protección).

Defensiva 1 (pasiva): aumenta 1 punto la Defensa cuerpo a cuerpo.



6	2	1	4	10
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Sable de luz	Sable de luz	Interacción	9.700 (R)	

Sable de luz con guarda en cruz

Cuando un enemigo enfrentado al personaje hace una tirada de Armas cuerpo a cuerpo o de Sable de luz, después de que el ataque es resuelto, el personaje puede gastar ☒☒☒ o ☒ de la tirada, para bloquear el arma del rival y desarmarlo. A parte de la pérdida del arma, cualquier otro efecto de ser desarmado queda a discreción del DJ.



+1	4	1	0	0
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Pelea	Pelea	Interacción	25	

Nudilleras

Si un personaje registra al usuario en busca de armas, se añade ■ a su tirada de Percepción.

Desorientación 3 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado (ver página 218) durante 3 asaltos. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad.

Enlazada 1 (activa): Si se supera la tirada de ataque, puedes gastar ☒☒ para efectuar un impacto adicional al mismo objetivo.

Hendedura (activa): el atacante elige un objeto, ese objeto sufre 1 nivel de daño: Intacto > Menor > Moderado > Extremo > Destruída. Para activar esta propiedad se requiere a. Se puede activar varias veces en un mismo ataque.

Poco manejable 3 (pasiva): se necesita una Agilidad de 3. Para cada punto de Agilidad que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Brecha 1 (pasiva): ignora 1 punto de Blindaje (lo que significa que también ignora 10 puntos de Protección).

Defensiva 1 (pasiva): aumenta 1 punto la Defensa cuerpo a cuerpo.

Hendedura (activa): el atacante elige un objeto, ese objeto sufre 1 nivel de daño: Intacto > Menor > Moderado > Extremo > Destruída. Para activar esta propiedad se requiere a. Se puede activar varias veces en un mismo ataque.



+0	5	0	1	2
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Pelea	Pelea	Interacción	300	

Guantes de descarga

Aturdidora 3 (activa): Cuando se activa esta propiedad, el objetivo sufre 3 de Tensión.



+2	3	3	0	2
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	100	

Palo gaffi

Defensiva 1 (pasiva): aumenta 1 punto la Defensa cuerpo a cuerpo.

Desorientación 3 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado (ver página 218) durante 3 asaltos. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad.



+1	3	1	0	1
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	25	

Cuchillo de combate



+2	6	2	2	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	200	

Bastón aturdidor

Daño de aturdimiento (pasiva): el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

Desorientación 2 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado (ver página 218) durante 2 asaltos. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad.



13	3	1	0	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Explosivas	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Corto	PRECIO 100	

Granada antiblindaje

Explosión 4 (activa): si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 4 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ☆, como es habitual). En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma.



25	2	4	0	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Explosivas	HABILIDAD Mecánica	ALCANCE Interacción	PRECIO 1.400 (R)	

Mina antivehículo

Brecha 4 (pasiva): ignora 4 puntos de Blindaje (lo que significa que también ignora 40 puntos de Protección).

Explosión 2 (activa): si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 2 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ☆, como es habitual).



12	3	3	0	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Explosivas	HABILIDAD Mecánica	ALCANCE Interacción	PRECIO 850 (R)	

Mina antipersonal

Explosión 4 (activa): si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 4 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ☆, como es habitual). En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma.

El usuario puede activar la Explosión aunque haya fallado el ataque si gasta ○○○○. En este caso, el objetivo original y todos los que esté tenga a alcance de interacción sufren 4 Heridas.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).

Perforante 3 (pasiva): ignora 3 puntos de Protección.

En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma. El usuario puede activar la Explosión aunque haya fallado el ataque si gasta ○○○○. En este caso, el objetivo original y todos los que esté tenga a alcance de interacción sufren 2 Heridas.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).

El usuario puede activar la Explosión aunque haya fallado el ataque si gasta ○○○○. En este caso, el objetivo original y todos los que esté tenga a alcance de interacción sufren 4 Heridas.

Letal 4 (pasiva): +40 al resultado de la tirada de crítico.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).

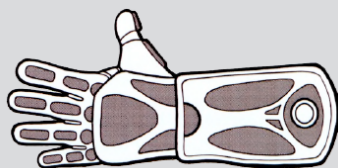


+2	3	3	2	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Interacción	PRECIO 1.350	

Espada de Cortosis

Cortosis (pasiva): inmune a la cualidad Hendedura.

Defensiva 1 (pasiva): aumenta 1 punto la Defensa cuerpo a cuerpo.



+1	4	3	2	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Pelea	HABILIDAD Pelea	ALCANCE Interacción	PRECIO 1.000	

Guantes de Cortosis

Cortosis (pasiva): inmune a la cualidad Hendedura.

Cortosis refinado: si eres atacado con un sable de luz, ☼☼☼ o ☼ en la tirada desactiva el arma después de la tirada de ataque. Si atacas a un personaje armado con un sable de luz, puedes gastar ○○○○ o ☼ para desactivar el arma después de la tirada de ataque. El sable de luz puede reactivarse después del último turno de Iniciativa durante el siguiente asalto.



+0	6	4	0	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Interacción	PRECIO 900	

Escudo de Cortosis

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Cortosis (pasiva): inmune a la cualidad Hendedura.

Defensiva 2 (pasiva): aumenta 2 puntos la Defensa cuerpo a cuerpo.

Desvío 2 (pasiva): aumenta 2 puntos la Defensa a distancia.



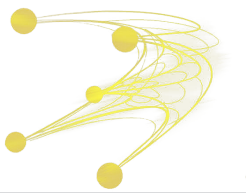
+2	3	3	1	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Sable de luz	Interacción	350	

Espada arcaica

Algunos dicen que los precursores de los jedi usaban espadas verdaderas, no sables de luz, en sus batallas contra el mal.

Estas armas poseen hojas sorprendente y un equilibrio único que las hace difícil de dominar para usuarios que empuñan armas más mundanos.

Defensiva 1 (pasiva): aumenta 1 punto la Defensa cuerpo a cuerpo.



6	6	2	0	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	350	

Electrored

Apresadora 5 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda inmovilizado (ver página 218) durante 5 asaltos. Un objetivo apresado puede emplear su acción para hacer una tirada Difícil (♦♦♦) de Atletismo en su turno que le permita liberarse. Un objetivo inmovilizado no puede llevar a cabo maniobras.

Daño de aturdimiento (pasiva): el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

Derribo (activa): el impacto del arma tumba al objetivo, para activar Derribo se requiere ☹☹, más 1 ☹ adicional por cada punto de Silueta por encima de 1.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).



+3	5	4	2	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	2.500	

Bastón de Cortosis

Cortosis (pasiva): inmune a la cualidad Hendedura.

Cortosis refinado: si eres atacado con un sable de luz, ☹☹☹ o ☹ en la tirada desactiva el arma después de la tirada de ataque. Si atacas a un personaje armado con un sable de luz, puedes gastar ☹☹☹ o ☹ para desactivar el arma después de la tirada de ataque. El sable de luz puede reactivarse después del último turno de Iniciativa durante el siguiente asalto.



8	6	4	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Energía	Pesada	Largo	1.200	

Fusil sónico

Conmocionadora 1 (activa): El objetivo está atontado durante 1 asalto. Un objetivo atontado no puede realizar acciones.

Daño de aturdimiento (pasiva): el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

Disparo lento 1 (pasiva): debe esperar 1 ronda después de ser disparado antes de que pueda ser disparado de nuevo.



+3	3	4	2	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	950	

Vibrolanza

Letal 2 (pasiva): suma +20 al resultado de todo impacto crítico.

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 puntos de Protección.



+0	6	5	1	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	300	

Escudo antidisturbios

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Defensiva 2 (pasiva): aumenta 2 puntos la Defensa cuerpo a cuerpo.

Desorientación 1 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado durante 3 asaltos. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad.

Desvío 2 (pasiva): aumenta 2 puntos la Defensa a distancia.



4	4	3	2	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Corto	600	

Látigo commocionador

Apresadora 3 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda inmovilizado (ver página 218) durante 3 asaltos. Un objetivo apresado puede emplear su acción para hacer una tirada Difícil (♦♦♦) de Atletismo en su turno que le permita liberarse. Un objetivo inmovilizado no puede llevar a cabo maniobras.

Daño de aturdimiento (pasiva): el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.



+2	5	2	1	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA	HABILIDAD	ALCANCE	PRECIO	
Cuerpo a C.	Cuerpo a C.	Interacción	1.000	

Bastón antidisturbios Z6

Cortosis (pasiva): inmune a la cualidad Hendedura.

Daño de aturdimiento (pasiva): el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

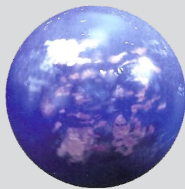
Desorientación 2 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado (ver página 218) durante 2 asaltos. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad.



9	3	5	1	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Extremo	PRECIO 2.750 (R)	

Cañón de pulso

Con una maniobra, un personaje que maneja un cañón de pulso puede preparar al arma para que gaste toda su munición en un único y devastador disparo. La próxima vez que se dispare el arma en el mismo encuentro, contará con las propiedades Brecha 1 y Letal 3. Después de disparar, el arma se queda sin munición.



5	3	0	0	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Explosivas	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Corto	PRECIO 20	

Bola de plasma gungan

Iónica (pasiva): Los droides se ven afectados por las armas de iones, reciben daño a su umbral de Tensión. El daño todavía es reducido por la armadura y Protección.

Incendiaria 1 (activa): el objetivo sigue sufriendo el daño básico del arma durante 1 asalto. El daño se aplica al inicio de cada una de las acciones del objetivo.



5	3	2	0	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Explosivas	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 100	

Atlari gungan

Iónica (pasiva): Los droides se ven afectados por las armas de iones, reciben daño a su umbral de Tensión. El daño todavía es reducido por la armadura y Protección.

Incendiaria 1 (activa): el objetivo sigue sufriendo el daño básico del arma durante 1 asalto. El daño se aplica al inicio de cada una de las acciones del objetivo.

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Disparo lento 1 (pasiva): debe esperar 1 ronda después de ser disparado antes de que pueda ser disparado de nuevo.

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 puntos de Protección.

Modelo: DLT-20A de BlasTech.

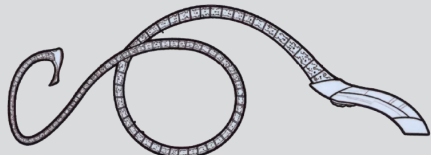
La víctima puede ser capaz de evitar este daño revolcándose por el suelo y gastando una acción para hacer una tirada de Agilidad, que será una tirada Media (♦♦) sobre superficies duras, como los corredores de una nave espacial, o fácil (♦) sobre hierba o terreno blando. Arrojar a una masa de agua anula el efecto por completo.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).

La víctima puede ser capaz de evitar este daño revolcándose por el suelo y gastando una acción para hacer una tirada de Agilidad, que será una tirada Media (♦♦) sobre superficies duras, como los corredores de una nave espacial, o fácil (♦) sobre hierba o terreno blando. Arrojar a una masa de agua anula el efecto por completo.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).

Precisa 1 (pasiva): añade a su reserva de dados de ataque durante el uso de esta arma.



+1	4	1	1	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Corto	PRECIO 750	

Látigo neurónico

Daño de aturdimiento (pasiva): el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

Desorientación 4 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado (ver página 218) durante 4 asaltos. Un objetivo desorientado añade a todas sus tiradas de habilidad.

Imprecisa 1 (pasiva): agregan a la reserva de dados del atacante.



+2	4	3	2	5
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Interacción	PRECIO 450	

Electrolanza gungan

Aturdidora 3 (activa): Cuando se activa esta propiedad, el objetivo sufre 3 de Tensión.

Daño de aturdimiento (pasiva): el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.



-1	5	4	0	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Interacción	PRECIO 1.000	

Escudo de energía personal gungan

Defensiva 2 (pasiva): aumenta 2 puntos la Defensa cuerpo a cuerpo.

Desvío 2 (pasiva): aumenta 2 puntos la Defensa a distancia.



5	4	1	2	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Corto	PRECIO 650	

Pistola bláster SE-14C

Automática (activa): añade a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando .

Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada.



+2	2	4	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Interacción	PRECIO 1.300	

Vibroespada doble

Defensiva 1 (pasiva): aumenta 1 punto la Defensa cuerpo a cuerpo.

Enlazada 1 (activa): si se supera la tirada de ataque, puedes gastar para efectuar un impacto adicional al mismo objetivo.

Letal 1 (pasiva): suma +10 al resultado de todo impacto crítico.

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 puntos de Protección.



8	3	4	2	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Medio	PRECIO 1.500 (R)	

Fusil bláster E-22

El sellado ambiental del arma evita daños por agua, arena, sal, gases cáusticos y otros riesgos ambientales peligrosos.

Aparatosa 2 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 2. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Poco manejable 3 (pasiva): se necesita una Agilidad de 3. Para cada punto de Agilidad que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Enlazada 1 (activa): Si se supera la tirada de ataque, puedes gastar para efectuar un impacto adicional al mismo objetivo.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.



6	4	1	0	5
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Corto	PRECIO 400	

Pistola bláster ELG-3A

Si un personaje registra al usuario en busca de la ELG-3A, se añade a su tirada de Percepción.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

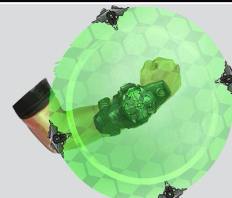


8	3	3	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Medio	PRECIO 1.600	

Carabina Bola

Apresadora 1 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda inmovilizado (ver página 218) durante 1 asalto. Un objetivo apresado puede emplear su acción para hacer una tirada Dificil () de Atletismo en su turno que le permita liberarse. Un objetivo inmovilizado no puede llevar a cabo maniobras.

Precisa 1 (pasiva): añade a la reserva de dados de ataque.



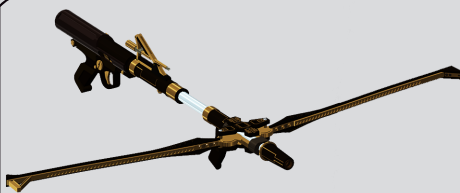
+1	5	1	0	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Pelea	HABILIDAD Pelea	ALCANCE Interacción	PRECIO 1.500	

Guantelete escudo

Un guante de escudo cuenta como un sable de luz respecto al talento Reflejar.

Daño de aturdimiento (pasiva): el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

Desvío 2 (pasiva): aumenta 2 puntos la Defensa a distancia.



11	3	5	1	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 2.000	

Arco de luz

El usuario puede gastar una maniobra para plegar el arma para el transporte normal (reduciendo su Impedimento a 3) o expandir el arco para prepararla para disparar.

Derribo (activa): el impacto del arma tumba al objetivo, para activar Derribo se requiere ☹☹, más 1 ☹ adicional por cada punto de Silueta por encima de 1.



9	4	5	2	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 1.800	

Fusil bláster pesado A280C

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Precisa 1 (pasiva): añade ■ a la reserva de dados de ataque.



8	3	2	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Medio	PRECIO 900	

Carabina bláster DH-17

Automática (activa): añade ♦ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹. Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada.

Disparo lento 1 (pasiva): debe esperar 1 ronda después de ser disparado antes de que pueda ser disparado de nuevo.

Explosión 4 (activa): si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 4 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ☆, como es habitual). En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma.

Perforante 3 (pasiva): ignora 3 puntos de Protección.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Imprecisa 1 (pasiva): agregan ■ a la reserva de dados del atacante.



1	-	3	2	9
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Otras	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Largo	PRECIO 1.600	

Dardo sable KWS Mk1

El lanzador del dardo sable puede ser incorporado en guantes, otras armas, piezas de blindaje, incluso oculto dentro de objetos de uso diario como un módulo de datos. El dardo sable puede ser cargado con una dosis de neurolizante sintético, o de cualquier otro veneno que el DJ apruebe.

Munición limitada 1 (pasiva): 1 ataque antes de necesitar recargar (para lo que hace falta 1 maniobra).



9	3	2	2	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 600	

Fusil bláster E5

Si sufre daño, añade un paso adicional de daño. El DJ puede gastar ☹☹☹ o ☹ para hacer que el arma se sobrecaliente. Esto daña el arma y hace 2 Heridas al portador si es orgánico.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.



7	4	2	2	5
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 600	

Pistola bláster pesada CR-2

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.



12	2	6	2	9
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 8.000 (R)	

Disruptor de iones T-7

Todo impacto crítico genera un resultado de "Tullido" o "Componente alcanzado" a menos que se obtenga otro más grave. No se pueden instalar mejoras ni accesorios que aumenten su alcance o permitan efectuar múltiples disparos.



6	3	2	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 1.000 (R)	

Bláster de repetición ligero SE-14r

Automática (activa): añade ♦ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹. Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad.



8	4	3	2	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Proyectiles	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Medio	PRECIO 1.500 (R)	

Repetidor pesado imperial

Con una maniobra, un personaje que maneja un repetidor pesado imperial puede preparar al arma para que gaste toda su munición en un único y devastador disparo. La próxima vez que se dispare el arma en el mismo encuentro, contará con las propiedades Conmoción 1 y Explosión 7. Después de disparar, el arma se queda sin munición.

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Brecha 2 (pasiva): ignora 2 puntos de Blindaje (lo que significa que también ignora 20 puntos de Protección).

Letal 6 (pasiva): suma +60 al resultado de todo impacto crítico.

Disparo lento 1 (pasiva): debe esperar 1 ronda después de ser disparado antes de que pueda ser disparado de nuevo.

Explosión 6 (activa): si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 6 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ★, como es habitual). En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma.

El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Aparatosa 4 (pasiva): Se necesita una Fortaleza de 4. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Automática (activa): Añade ♦ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹. Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada. Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.



5	3	1	1	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 650	

Pistola bláster deportiva Defensora

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Precisa 1 (pasiva): añade ■ a su reserva de dados de ataque durante el uso de esta arma.



6	3	1	4	4
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 500	

Pistola bláster modelo 44

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, se puede ajustar la configuración del arma para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.



10	3	6	4	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 2.200 (R)	

Fusil bláster DC-15

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Fijar para aturdir (pasiva): con una actividad menor, se puede ajustar para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Perforante 1 (pasiva): ignora 1 punto de Protección.



7	3	3	1	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 1.250	

Pistola bláster pesada S-5 Seguridad

Como una acción, un personaje puede realizar una tirada Media (◆◆) de Armas a distancia ligeras para asegurar el gancho de agarre a un objeto dentro de alcance medio. En el caso del éxito, como acción, puede enrollarse el cable, acercándose al objeto o, si el objeto no está asegurado y es más ligero que él, atrayéndolo hacia él.

Un personaje puede usar el gancho de agarre para atraer a otro personaje; si lo hace, debe realizar una tirada Media (◆◆) de Atletismo para evitar perder el control de su compañero o de la pistola.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.



8	3	4	2	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 3.250	

SSG Mk2 Paladín

Automática (activa): añade ◆ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹. Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad.

El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Perforante 1 (pasiva): ignora 1 punto de Protección.

Superior (pasiva): genera 1 ☹ automática en todas las tiradas relacionadas con su uso, y su daño aumenta en 1 punto (ya incluido en el perfil).



8	3	3	1	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 1.700 (R)	

Pistola bláster pesada convertible A280-CFE

Un personaje puede gastar una maniobra para convertir la CFE de pistola a modo fusil, o fusil a modo pistola. Con los accesorios de fusil acoplados, el alcance del arma se convierte en largo y obtiene las propiedades Perforante 1 y Precisa 1. El personaje usa la habilidad Armas a distancia pesadas cuando dispara el arma en modo fusil.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Perforante 1 (pasiva): ignora 1 punto de Protección.

Precisa 1 (pasiva): añade ■ a la reserva de dados de ataque.

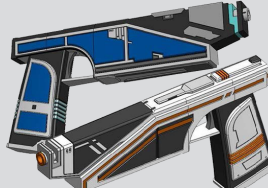


7	3	2	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO (R) 1.000	

Bláster de mano DC-17

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Precisa 1 (pasiva): añade ■ a la reserva de dados de ataque.



6	2	1	3	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Ligera	ALCANCE Medio	PRECIO 1.200	

Pistola bláster WESTAR-35

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Precisa 1 (pasiva): añade ■ a la reserva de dados de ataque.



8	2	4	2	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Medio	PRECIO (R) 2.800	

Arco de energía de las Hermanas de la Noche

Letal 2 (pasiva): suma +20 al resultado de todo impacto crítico.

Perforante 4 (pasiva): ignora 4 punto de Protección.

Poco manejable 3 (pasiva): se necesita una Agilidad de 3. Para cada punto de Agilidad que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.



9	3	3	4	5
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Medio	PRECIO (R) 1.500	

Carabina bláster DC-15A

Automática (activa): añade ♦ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹. Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada.



10	3	6	4	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO 1.500	

Fusil bláster pesado

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.

Automática (activa): añade ♦ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹.



8	3	3	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Medio	PRECIO 1.500	

Carabina bláster EE-3

Automática (activa): añade ♦ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹. Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada.

Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

Perforante 1 (pasiva): ignora 1 punto de Protección.

Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada. Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Modelo: RT-97C de BlasTech.

Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.



9	3	3	2	9
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Medio	PRECIO (R) 1.400	

Carabina bláster E-11D

Incrementa una vez la tirada de habilidad de combate cuando se usa a corto alcance.

Fijar para aturdir (pasiva): con una actividad menor, se puede ajustar para que aturda al objetivo, el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa para aturdir, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.



+2	3	1	0	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Interacción	PRECIO 2.000 por par	

Petars Kyuzo

Un par de petars Kyuzo cuentan como un arma a propósito del talento Parada. Cuando se usan un par, ganan las propiedades Defensiva 1 y Hendedura.

Letal 2 (pasiva): suma +20 al resultado de todo impacto crítico.

Perforante 3 (pasiva): ignora 3 puntos de Protección.



+3	3	2	1	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Interacción	PRECIO 1.800	

Filo crepuscular

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 puntos de Protección.

Superior (pasiva): genera 1 ☹ automática en todas las tiradas relacionadas con su uso, y su daño aumenta en 1 punto (ya incluido en el perfil).



10	3	5	1	9
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Largo	PRECIO (R) 3.100	

Fusil bláster pesado DLT-19D

La mira óptica integrada reduce la dificultad una vez a alcance largo y extremo.

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.



9	3	5	2	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Artillería	ALCANCE Largo	PRECIO 3.000	

Cañón de repetición MWC-35c

Si esta arma alguna vez se destruye, explota y causa 10 de daño al usuario y a otros personajes a alcance de interacción.

Aparatosa 3 (pasiva): se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.



6	3	3	3	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Corto	PRECIO 890	

Arma de matriz ACP

Explosión 5 (activa): Si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 5 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ☆, como es habitual). En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma.

Automática (activa): añade ♦ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹. Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada. Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 punto de Protección.

Precisa 2 (pasiva): añade □□ a la reserva de dados de ataque.

Automática (activa): añade ♦ a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, se activa esta propiedad gastando ☹☹. Puede hacerse más de una vez; cada activación inflige 1 impacto adicional al mismo blanco o repartirse entre varios objetivos dentro del alcance del arma. Si deseas alcanzar a varios objetivos, debes declararlo antes de efectuar la tirada. Además, el objetivo inicial debe ser siempre el que tenga más Defensa y entrañe mayor dificultad. El primer impacto es siempre al objetivo inicial, y todo impacto adicional generado puede asignarse a otros objetivos. Las armas automáticas pueden infligir 1 herida crítica con cada impacto generado por el ataque, cubriendo el coste habitual.

Letal 1 (pasiva): suma +10 al resultado de todo impacto crítico.

Perforante 2 (pasiva): ignora 2 punto de Protección.

Modo de disparo simple: daño 13; crítico 3; alcance medio; Aparatosa 3, Letal 2, Perforante 4; Preparación 1.

El usuario puede activar la Explosión aunque haya fallado el ataque si gasta ☹☹☹. En este caso, el objetivo original y todos los que esté tenga a alcance de interacción sufren 5 Heridas.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.

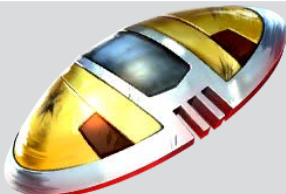


10	3	6	4	6
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Corto	PRECIO 1.200	

Fusil bláster SX-21

Durante un ataque exitoso contra un objetivo a alcance de interacción, el SX-21 tiene la propiedad Perforante 4 en lugar de Explosión 6.

Aparatosa 3 (pasiva): Se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga mientras utilice el arma.



+1	4	3	0	8
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Cuerpo a C.	HABILIDAD Cuerpo a C.	ALCANCE Interacción	PRECIO 750	

Escudo de guerra Kyuzo

Puede ser arrojado como un arma a distancia. Si se usa de esta manera, cambia la habilidad a Armas a distancia ligeras y el alcance del arma a corto. El arma también gana la propiedad munición limitada 1 (pero si se recupera, se puede volver a usar).



8	4	4	4	7
DAÑO	CRÍTICO	IMPEDIMENTO	ENSAMBLAJE	RAREZA
CATEGORÍA Energía	HABILIDAD Pesada	ALCANCE Medio	PRECIO (R) 900	

Fusil-bo AB-75

Con una maniobra, el usuario puede convertir el fusil-bo del modo a distancia al modo cuerpo a cuerpo. En modo cuerpo a cuerpo, el arma usa el siguiente perfil (Arma cuerpo a cuerpo; daño +3, crítico 4; alcance de interacción; Desorientación 2, Fijar para aturdir). Un fusil-bo requiere dos manos.

Explosión 6 (activa): Si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre 6 Heridas (más 1 Herida adicional por cada ☆, como es habitual). En zonas relativamente pequeñas y cerradas, el DJ puede dictaminar que todos los presentes sufren el daño del arma. El usuario puede activar la Explosión aunque haya fallado el ataque si gasta ○○○○. En este caso, el objetivo original y todos los que esté tenga a alcance de interacción sufren 6 Heridas.

Preparación 1 (pasiva): El usuario debe realizar una maniobra de preparación antes de realizar ataques con esta arma.

Además, el portador de un escudo de guerra Kyuzo puede gastar ○○○○ de cualquier tirada de combate para lanzar el arma y hacer que el escudo rebote de regreso para su agarre.

Aparatosa 3 (pasiva): Se necesita una Fortaleza de 3. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga con el arma.

Defensiva 1 (pasiva): Aumenta 1 punto la Defensa cuerpo a cuerpo.

Desorientación 1 (activa): Si se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado (ver página 218) durante 1 asalto. Un objetivo desorientado añade ■ a todas sus tiradas de habilidad.

Desvío 2 (pasiva): Aumenta 2 puntos la Defensa a distancia.

Aturdidora 5 (activa): Solo en modo cuerpo a cuerpo. Cuando se activa esta propiedad, el objetivo sufre 5 de Tensión.

Fijar para aturdir (pasiva): Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso el daño del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad. Cuando se usa esta arma para aturdir al objetivo, su alcance cambia a corto y no se puede aumentar de ninguna manera.