

# TABLAS DE ARMAS DE ECLIPSE PHASE

Por Rohun Vanhart (<http://es-eclipse-phase.weebly.com>)

ARMAS BLANCAS, PALOS, EXÓTICAS, CUERPO A CUERPO							
ARMAS BLANCAS	(PA)	(VD)	PROMEDIO	CORTO	MEDIO (-10)	LARGO (-20)	EXTREMO (-30)
Hacha de diamante	-3	2d10+3+(SOM÷10)	14+(SOM÷10)	SOM/5	SOM/2	SOM	SOMx2
Cortador flexible	-1	1d10+3+(SOM÷10)	8+(SOM÷10)	SOM/5	SOM/2	SOM	SOMx2
Cuchillo	-1	1d10+2+(SOM÷10)	7+(SOM÷10)	SOM/5	SOM/2	SOM	SOMx2
Espada Monofilamento	-4	2d10+2+(SOM÷10)	13+(SOM÷10)	SOM/5	SOM/2	SOM	SOMx2
Vibrofilo	-2	2d10+(SOM÷10)	11+(SOM÷10)	SOM/5	SOM/2	SOM	SOMx2
Cuchillo avispa	-1	1d10+2+(SOM÷10)	7+(SOM÷10)	SOM/5	SOM/2	SOM	SOMx2
PALOS	(PA)	(VD)	PROMEDIO				
Porra	—	1d10+2+(SOM÷10)	7+(SOM÷10)				
Bastón extensible	—	1d10+2+(SOM÷10)	7+(SOM÷10)				
Bastón de shock	—	1d10+2+(SOM÷10) +shock (p. 204)	7+(SOM÷10)				
ARMAS EXÓTICAS CUERPO A CUERPO	(PA)	(VD)	PROMEDIO				
Garrote monofilamento	-8	3d10	16				
DESARMADO	(PA)	(VD)	PROMEDIO				
Garras Bioware (p. 304)	-1	1d10+1+(SOM÷10)	6+(SOM÷10)				
Cybergarras (p. 307)	-2	1d10+3+(SOM÷10)	8+(SOM÷10)				
Guantes de Densiplástico	—	1d10+2+(SOM÷10)	7+(SOM÷10)				
Eelware (p. 304)	—	shock (p. 204)	—				
Guantes de Shock	—	1d10+(SOM÷10)+shock (p. 204)	5+(SOM÷10)				
Desarmado	—	1d10+(SOM÷10)	5+(SOM÷10)				

ARMAS CINÉTICAS — ARMAS DE FUEGO									
ARMAS DE FUEGO	(PA)	(VD)	PROM.	MODOS	MUN.	CORTO	MEDIO (-10)	LARGO (-20)	EXTREMO (-30)
Pistola Ligera	—	2d10	11	R, A, SA	16	0-10	11-25	26-40	41-60
Pistola Media	-2	2d10+2	13	R, A, SA	12	0-10	11-30	31-50	51-70
Pistola Pesada	-4	2d10+4	15	R, A, SA	10	0-10	11-35	36-60	61-80
Subfusil	-2	2d10+3	14	R, A, SA	20	0-30	31-80	81-125	126-230
Rifle Automático	-6	2d10+6	17	R, A, SA	30	0-150	151-250	251-500	501-900
Rifle Francotirador	-12	2d10+10	21	SA	12	0-180	181-400	401-1100	1101-2300
Ametralladora	-6	2d10+6	17	R, A	50	0-100	101-400	401-1000	1001-2000

ARMAS CINÉTICAS — ARMAS DE RAÍL									
ARMAS DE RAÍL	(PA)	(VD)	PROM.	MODOS	MUN.	CORTO	MEDIO (-10)	LARGO (-20)	EXTREMO (-30)
Pistola Ligera	-3	2d10+2	13	R, A, SA	16	0-15	16-37	38-60	61-90
Pistola Media	-5	2d10+4	15	R, A, SA	12	0-15	16-45	46-75	76-105
Pistola Pesada	-7	2d10+6	17	R, A, SA	10	0-15	16-52	53-90	91-120
Subfusil	-5	2d10+5	16	R, A, SA	20	0-45	46-120	121-187	188-345
Rifle Automático	-9	2d10+8	19	R, A	30	0-225	226-375	376-750	751-1350
Rifle Francotirador	-15	2d10+12	23	SA	12	0-270	271-600	601-1650	1651-3450
Ametralladora	-9	2d10+8	19	R, A	50	0-150	151-600	601-1500	1501-3000

MUNICIÓN CINÉTICA		
MUNICIÓN	MOD. PA	MOD. VD
Penetrante	-5	-2
Bicho	+1	-1d10
Cápsula	+1	Reduce la mitad
Flujo	Como tipo de munición	Como tipo de munición
Punta hueca	+2	+1d10
Interferencias	—	Sin daño
Plástica	(VA x2)	Reduce la mitad
Reactiva	-2	+2
Penetrante Reactiva	-6	-1
Regular	—	—
Splash	—	Sin daño
Zap	+2	Reduce mitad+shock (p. 204)
MUNICIÓN INTELIGENTE		
Precisión	—	—
Mordedora	—	+1d10
Despellejante	—	+2
Homing	—	—
Guiada Láser	—	—
Proximidad	-1	+2
Cero	—	—

ARMAS GUIADAS/BUSCADORAS		
BUSCADORAS	MODOS	MUNICIÓN
Lanzador desechable	DU	1
Buscador de pulsera	DU	4
Pistola Buscadora	SA	8
Rifle Buscador (p. 204)	SA	12 micromisiles/ 6 minimisiles
Buscador acople bajo cañón	SA	6

R: Ráfaga, A: Auto, SA: SemiAuto, DU: Disparo Único

ARMAS DE ENERGÍA									
ARMA	PA	VD	PROMEDIO	MODOS	MUNICIÓN	CORTO	MEDIO (-10)	LARGO (-20)	EXTREMO (-30)
Cyborgmano láser (p. 308)	—	2d10	11	SA	50	0-30	31-80	81-125	126-230
Pulsor láser	—	2d10	11	SA	100	0-30	31-100	101-150	151-250
Modo aturdir	—	1d10	5	SS	—	0-30	31-100	101-150	151-250
Agonizador de microondas	—	Dolor (ver descripción)	—	DU	100	0-5	6-15	16-30	31-50
Modo rostizar	-5	2d10	11	DU	50	0-5	6-15	16-30	31-50
Bólder de haz de partículas	-2	2d10+4	15	SA	50	0-30	31-100	101-150	151-300
Rifle de plasma	-8	3d10+20	36	SA	10	0-20	21-50	51-100	101-300
Aturdidor	—	(1d10÷2)+ shock (p. 204)	—	SA	200	0-10	11-25	26-40	41-60

GRANADAS Y BUSCADORAS									
TIPO	PA	VD	PROM.	ARMAD.	TIPOS	CORTO	MEDIO (-10)	LARGO (-20)	EXTREMO (-30)
Impacto	—	1d10÷2	5	E	Micromisil	5-70	71-180	181-600	601-2000
Fragmentación	-4	3d10+6	22	C	Minimisil	5-150	151-300	301-1000	1001-3000
Pulso EMP	—	—	—	—	Misil	5-300	301-1000	1001-3000	3001-10000
Gas/Humo	—	—	—	—					
Alto explosivo	—	3d10+10	26	E					
HEAP	-8	3d10+12	28	C					
Sobrecarga	(VAx2)	1d10÷2	5	C					
Plasma	-6	3d10+10	26	E					
Splash	—	—	—	—					
Termobárica	-10	3d10+5	21	E					

ARMAS DE ROCIADA									
ARMA	PA	VD	PROM.	MODOS	MUN.	CORTO	MEDIO (-10)	LARGO (-20)	EXTREMO (-30)
Zumbadora	—	nanoenjambre	—	DU	3	0-5	6-15	16-30	31-50
Espumante	—	incapacitación	—	SA	20	0-5	6-15	16-30	31-50
Astilladora (Pistola Flechette)	-10	1d10+6	11	R, A, SA	100	0-10	11-30	31-50	51-70
Trituradora (Flechette pesada)	-10	2d10+5	16	R, A, SA	100	0-10	11-40	41-70	71-100
Rociadora	Químico/droga	Químico/droga	Químico/droga	SA	20	0-5	6-15	16-30	31-50
Antorcha	-4	3d10	16	DU	20	0-5	6-15	16-30	31-50
De anillo vórtice						0-5	6-15	16-30	31-50

VALOR DE ARMADURA (VA)			
ARMADURA	ENERGÍA	CINÉTICA	PÁG.
Ropa blindada	3	4	311
Chaleco antibalas	6	6	312
Exoesqueleto de batalla mecanizado	21	21	344
Armadura de biotejido (ligera)	2	3	302
Armadura de biotejido (pesada)	3	4	302
Armadura completa (ligera)	10	10	312
Armadura completa (pesada)	13	13	312
Armadura de caparazón	11	11	303
Traje de Impacto (Inactivo)	3	4	312
Traje de Impacto (Activo)	4	6	312
Exoandador	2	4	344
Durotraje	15	15	334
Casco (ligero)	+2	+2	312
Casco (pesado)	+3	+3	312
Exoesqueleto hiperdenso	6	12	344
Escudo antidisturbios	+3	+2	312
Segunda piel	1	3	312
Intelipiel	3	2	312
Ropa Intelivac	2	4	325
Armadura antirociada	2	2	312
Armadura industrial sintemorfo	10	10	310
Arm. ligera de combate sintemorfo	14	12	310
Arm. pesada de combate sintemorfo	16	16	310
Exoesqueleto de transporte	2	4	344
Exoesqueleto trike	2	4	344
Traje de vacío ligero	5	5	333
Traje de vacío estándar	7	7	333