

## RESUMEN DE TABLAS DE EQUIPO

Como colofoncillo cachondo del manual, te dejamos en estas dos últimas páginas un condensado de todas las tablas de equipo, que posiblemente serán las que más tendrás que consultar durante las partidas.

Cuando solo quieras saber cuánto daño causa un fusilaco o qué cuesta una guagua, te va a ser mucho más cómodo venir a buscarlo aquí que tener que estar pescando esa info por todo el libro.

Y nada, que esto ya está finiquitado. Un placer. Come mucho verde, haz ejercicio, consume solo drogas de confianza y nos vemos en los suplementos... :)

### Armas de disparo

Arma	Alcance	Carg.	Manos	Ráfaga	Daño	Precio	Reglas especiales
Ametralladora	50/100/200	100	2	Sí	5d	5.000 MD	Ratatá, Trasto
Arco/ballesta	30/60/120	-	2	No	3d	600 MD	-
Escopetón	20/40/-	8	2	Sí	3d	600 MD	Revientatripas
Fusilaco	40/80/160	20	2	Sí	4d	1.000 MD	-
Impaciente	30/60/120	200	2	Sí	7d	No disponible	¡Hijosdepuuutaaa!, Tormenta de balas
Lanzacobetes	20/40/80	1	2	No	10d	1.500 MD	Antiblindaje, Explosión 6
Lanzagranadas	20/40/80	4	2	No	8d	800 MD	Explosión 4
Lanzallamas	10/-/-	6	2	No	5d	3.500 MD	Chorrizo 2, Incendiaria, Trasto
Pistolón	20/40/80	10	1	No	3d	450 MD	Dos por una
Remendona	10/20/-	2	2	No	5d	200 MD	Imprecisa, Zurriagazo
Rifle de francotirador	50/100/200	10	2	No	5d	3.000 MD	Disparo lejano
Subfusil	20/40/80	30	2	Sí	3d	600 MD	-

### Munición para armas de disparo

Tipo de munición	Precio
Ametralladora (cargador de 100 balas)	100 MD
Arco/ballesta (carcaj de 12 proyectiles)	50 MD
Escopetón (cargador de 8 balas)	15 MD
Fusilaco (cargador de 20 balas)	20 MD
Impaciente (cinta de 200 balas)	200 MD
Lanzacobetes (caja de 4 cobetes)	400 MD
Lanzagranadas (cargador de 4 granadas)	160 MD
Lanzallamas (Depósito de 6 disparos)	100 MD
Munición kabum	normal x2*
Munición perforante	normal x2*
Munición perforante-kabum	normal x5*
Pistolón (cargador de 10 balas)	10 MD
Remendona (canana con 20 cartuchos)	10 MD
Rifle de francotirador (cargador de 10 balas)	20 MD
Subfusil (cargador de 30 balas)	30 MD

\*Consulta la descripción de este tipo de munición en la página 125.

## Resumen de tablas de equipo

### Armas de combate cuerpo a cuerpo

Arma	Daño	Manos	Precio	Reglas especiales
Arma de mano	Músculos	1	100 MD	-
Arma enorme	Músculos +2d	2	450 MD	Trasto
Arma larga	Músculos +1d	1	150 MD	-
Desarmado*	Músculos -1d	1	Qué precio ni qué precio	-
Katanote	Músculos +1d	2	700 MD	Barrido, Finura
Motosierra	Músculos +3d	2	400 MD	Ojocuidao, Trasto

### Armas arrojadas

Arma	Alcance	Carg.	Manos	Ráfaga	Daño	Precio	Reglas especiales
Arma de mano	5/10/20	-	1	Sí	Músculos	100 MD	-
Arma improvisada	(ver pág. 89)	-	1	No	Músculos -1d	Gratis y eso	-
Granada	5/10/20	-	1	No	8d	150 MD	Explosión 5
Hacha arrojada	5/10/20	-	1	No	Músculos +1d	200 MD	-
Lanza	10/20/30	-	1	No	Músculos +2d	450 MD	-
Shuriken	5/10/20	-	1	Sí	2d	50 MD la media docena	-

### Armaduras

Tipo de armadura	Protección	Precio	Reglas especiales
Armadura medieval	A8	600 MD	-
Armadura medieval completa	A12	1.500 MD	Engorro
Campo de fuerza	X16	30.000 MD	No disponible
Chaleco antibalas	M8	900 MD	-
Servoarmadura de space mariachi	X10	12.000 MD	-
Uniforme militar de combate	M12	500 MD	Engorro

### Vehículos

Cacharro	Velocidad	Precio
Cochazo	180 Km/h. (100 mts./asalto)	15.000 MD
Fragoneta	100 Km/h. (50 mts./asalto)	60.000 MD
Guagua	180 Km/h. (100 mts./asalto)	20.000 MD
Motaza	200 Km/h. (120 mts./asalto)	12.000 MD
Retropropulsor	150 Km/h. (60 mts./asalto)	18.000 MD
Spinner	120 Km/h. (50 mts./asalto)	80.000 MD

### Equipo vario

Cacharro	Precio
Aparato de test Voight-Fan	5.000 MD
Drogas de combate	500 MD/dosis
Explosivo plástico	300 MD/kilo
Kit especializado	400 MD
Rastreador de movimiento	1.200 MD
Traje camaleónico	3.000 MD