

**CIERNIE I GWIAZDY – AUTORSKA GRA FABULARNA
AUTORSTWA RADOSŁAWA „LUMIS” TENDERY**



RZUT

Rzut służy do określenia przebiegu wydarzeń mogących mieć różne skutki, większość wykonuje się przy użyciu pojedynczej kości k20, według zasady, że im mniejsza wartość została wylosowana, tym lepiej. Dwudziestka zawsze jest niepowodzeniem, natomiast jedynka to zawsze sukces.

TEST CECHY

W trakcie rozgrywki postacie często będą musiały testować swoje cechy jak np. przy narażeniu na negatywne skutki środowiska, siłowym otwieraniu drzwi czy teście trafienia. Jest to typ rzutu, w którym należy osiągnąć wynik równy bądź mniejszy, niż wynosi wartość odpowiedniej cechy wraz z modyfikatorami do testu. Testy cechy można wykonywać, jeśli jest choćby jedno oczko szansy na powodzenie, bez względu na poziom trudności.

TEST PORÓWNAWCZY

Testy porównawcze w tej kategorii rzutów polegają na przeciwstawieniu wartości cech wraz z modyfikatorami obydwóch przeciwników. Następnie ten, który ma wyższą wartość, otrzymuje premię do testu w wysokości różnicy. *Przykład: W walce wręcz wykonuje się test porównawczy zwinności wraz z modyfikatorami. **Kiedy dwie postacie mają tę wartość równą, to szansa na trafienie wynosi 50%, czyli test zdaje się na 10 i mniej.** Kiedy jedna postać ma wartość 10 a druga 15, pierwszy trafia przeciwnika jedynie na 5 i mniej (10–5), podczas gdy jego rywal na 15 i mniej (10+5).*

TEST UMIEJĘTNOŚCI

Testy umiejętności są oparte w większym zakresie na wiedzy i doświadczeniu niż na wrodzonych predyspozycjach. Są to rzuty, których zasada działania jest oparta na porównywaniu poziomu umiejętności, decydującego o stopniu trudności. Następnie wykonuje się test cechy wraz z wszystkimi modyfikatorami.

Przykładem jest otwieranie skomplikowanego mechanicznego zamka – założmy, że poradzenie sobie bez klucza zajmuje około minuty, a w zależności od wyniku może dojść do różnych sytuacji. Pokazuje jej poniższa lista, w przypadku gdy cechy i umiejętności postaci dają jej 50% szansę na powodzenie:

- ♣ 1 – Pozytywny rzut krytyczny – Postać otwiera zamek automatycznie, zajmuje to jej jedynie turę (a nie kilka – jak w normalnych przypadkach). Inną możliwością interpretacji jest bezgłośnie złamanie zwykle hałasującego przy takiej próbie zabezpieczenia itd. Po prostu wszystko udało się idealnie.
- ♣ 2–10 – Sukces – zamek otwiera się bez problemu w ciągu czasu potrzebnego na wykonanie tej czynności, czyli w minutę.
- ♣ 11–13 – Opóźnienie – zamek stawia opór, przez co znacznie dłużej trwa jego otwarcie, nawet do sześciu minut.
- ♣ 14–19 – Porażka – zamek nawet ani drgnie, a postać nie może już dalej otworzyć go w ten sam sposób.
- ♣ 20 – Negatywny rzut krytyczny – to nie było zbyt szczęśliwe. Zamek mógł się zaciąć tak, że nawet klucz go nie otworzy. Mogło również dojść do uszkodzenia narzędzi, jakimi próbowano go otworzyć czy aktywacji alarmu, cokolwiek się dzieje, odbija się źle na zamiarach postaci.

Pula sukcesu nie została podzielona, jednak jest oczywiste, że narracja powinna zaznaczyć różnicę w sytuacji zdania testu „na styk” od tej, kiedy wynik był daleki od możliwości oblania.

Jeżeli postać wyrzuciła liczbę większą niż próg testu, ale nie więcej niż trzy oczka dochodzi opóźnienia. Odzwierciedla ono wydłużenie wykonywania czynności, przy jednoczesnym jej powodzeniu. Każde oczko to wydłużenie wykonywania czynności o czas, jaki trzeba było normalnie poświęcić na czynność, czyli maksymalnie można coś wykonać czterokrotnie dłużej niż zwykle.

Od czternastki wzwyż mamy do czynienia z porażką, czyli sytuacją, w której nie da się otworzyć zamka.

Gdy postać zda rzut, ale nie będzie mogła przeznaczyć odpowiedniej ilości czasu (np. musi się skryć przed strażnikiem w czasie łamaniu kodu dostępu) to po powrocie do czynności nie wykonuje następnego testu, musi jedynie przeznaczyć brakujący czas.

Umiejętności, które nie korzystają z zasad testu umiejętności to sprawność oraz obsługa broni, które oparte są na fizycznym aspekcie postaci, a nie tylko na posiadanej wiedzy.

W przeciwieństwie do testów działających w oparciu jedynie o cechę, w testach umiejętności występuje zjawisko automatycznego sukcesu lub porażki. Wystarczy różnica trzech poziomów, aby test umiejętności był automatycznie zdany lub niemożliwy do przeprowadzenia. *Przykład: Postać ma umiejętność mechanika na poziomie 2, a gracz chce naprawić skomplikowany mechanizm o klasie technicznej 5. Ponieważ między wartością umiejętności a poziomem mechanizmu są trzy stopnie różnicy, mimo najlepszych chęci i bez względu na cechy postaci nie może zrealizować swojego zamierzenia.*

TEST EFEKTU

W wielu testach istnieje negatywny efekt trwający przez jakiś czas – najczęściej występuje on w testach wytrzymałości i psychiki. Zdanie testu oznacza uchronienie się przed negatywnym efektem, natomiast porażka określa długość jego trwania – każde oczko, którego brakowało do zdania testu, równe jest pewnemu odcinkowi czasu (zawsze określonego w rzucie), przez jaki odczuwa się skutki porażki, np. utratę wzroku czy osłabienie.

TEST ŁĄCZONY

W przypadku niektórych sytuacji czy umiejętności wpływ na sukces ma nie jedna cecha, a dwie lub większa ich ilość. Parametrem testowanym jest wtedy średnia wartości tych cech, dobrym przykładem jest test umiejętności obsługa broni przez ludzi – na skuteczność ostrzału mają wpływ w równym stopniu percepcja oraz zręczność czy umiejętności społeczne, gdzie równie ważna jest inteligencja, jak i charyzma postaci.

JEDEN RZUT, CZY KILKA?

Podczas gry można natrafić na sytuację, w której gracze chcieli dostać się do pomieszczenia, ale nie

udało im się otworzyć drzwi z powodu niepowiedzenia testu o więcej niż 3 oczka. W tym przypadku gracze mogą chcieć wykonać następny rzut na ich otwarcie, czy prowadzący grę powinien im na to pozwolić? Umożliwienie im tego praktycznie niweluje potrzebę wykonywania testu – gracze prędzej czy później zdadzą test, więc jaki jest wtedy sens jego wykonywania? Z drugiej strony pokładanie wszystkiego w jednym rzucie kością mogą odczuwać jako niesprawiedliwe i nierealistyczne. Kiedy więc gracze powinni mieć szansę na wykonanie kolejnych testów umiejętności?

Na pewno, gdy dowiedzieli się jakichś nowych informacji dotyczących dziedziny, którą testowali, czy to przez awans swoich umiejętności, czy poszerzenie wiedzy na ten temat (np. zdobycie schematów zamka w drzwiach czy jego systemów elektronicznych). Umożliwi im to również wymiana sprzętu, jaki był potrzebny do czynności na lepszy. Gdy chodzi o testy cech, to postać może również otrzymać możliwość wykonania dodatkowego rzutu dzięki ekwipunkowi lub zmienionym warunkom.

RZUTY KRYTYCZNE

Czasami postacie oraz ich adwersarze wykonują swoją akcję z większą niż zwykle skutecznością lub przeciwnie – w fatalny dla siebie sposób. Są to rzuty krytyczne, gdzie 1 oznacza wynik pozytywny, a 20 – negatywny. Pozytywny rzut krytyczny zazwyczaj oznacza wykonanie czynności w sposób najlepszy z możliwych, a negatywny – że sprawy poszły całkowicie nie po myśli bohatera. Jaki jest tego dokładny wynik, zależy całkowicie co (i w jakich okolicznościach) próbowano zrobić. Pewne kategorie rzutów mają ustalony skutek krytycznych wyników, a inne nie – to od interpretacji prowadzącego zależy, co się wydarzy.

PRZERZUT

Często postacie mogą dysponować ekwipunkiem lub zdolnościami pozwalającymi na przerzucenie kości przy negatywnym wyniku. Najprostszym przykładem jest uzbrojenie naprowadzane, które ma przerzut na trafienie. Każdy rzut może być przerzucony tylko raz, a jeśli postać ma możliwość przerzucenia danego testu z dwóch lub więcej źródeł, to przerzut jest łatwiejszy o poziom za każdy ze źródeł dodatkowych przerzutów.

MODYFIKATORY

Ponieważ mechanika oparta jest na systemie: im mniejszy wynik rzutu, tym lepiej, modyfikatory nie zmieniają wartości, jaka została wylosowana, lecz pulę wyników, przy których można zaliczyć test. Kiedy postać standardowo wykonująca jakąś czynność przy wynikach od jedynek do dziesiątki otrzymuje premię +2, test będzie zdany w puli od jedynek do dwunastki. Natomiast w sytuacji, kiedy modyfikator ma wartość ujemną -2, pula sukcesu maleje do przedziału od jedynek do ósemki.

POZIOMY TRUDNOŚCI TESTU

Testy cech, jak i umiejętności nie zawsze są tak samo trudne do zdania. Czasami pewne akcje są banalnie proste, kiedy indziej ich wykonanie jest problematyczne. Poziom trudności w przypadku testu cechy jest całkowicie niezależny od jej wartości, np. szybkość spadających głązów obniża szansę na zdany test tak samo postaci, która ma niską sprawność, jak i wysportowanej, może jednak tej pierwszej uniemożliwić unik, jeśli modyfikatory obniżą szansę do zera. Jednak w testach przeciwstawnych szansa na zdanie testu jest ściśle związana z zależnością od poziomu umiejętności tak jak w przypadku badania nieznanymi przedmiotów czy łamania zabezpieczeń.

Bardzo łatwy lub automatycznie zdany test umiejętności.	+9
łatwy test	+6
Prosty test	+3
Zwykły test.	–
Wymagający test	–3
Trudny test	–6
Bardzo trudny lub niemożliwy do wykonania test umiejętności.	–9
Skrajnie trudny lub niemożliwy do wykonania test umiejętności.	–12

POSTAĆ

Ten dział zawiera wszelkie zasady i informacje potrzebne do stworzenia bohaterów graczy oraz

kierowanych przez prowadzącego. Proces ten złożony jest z kilku następujących po sobie etapów. Pierwszym jest wybór to jakie istoty poprowadzą gracze w świecie przyszłości, może być to człowiek lub będą wytworem ludzkiej inżynierii syntety. Następnie przydzielamy punkty do wartości kluczowych parametrów, takich jak siła czy inteligencja, w przypadku ludzi wybieramy również płeć i określamy wiek naszej postaci. Drugim krokiem jest wybór pochodzenia naszego wcielenia, od typu planety na statusie społecznym kończąc. Kolejnym krokiem przechodzimy do posiadanych przez niego predyspozycji wrodzonych, na które składają się wady i zalety dotyczące zarówno ciała, jak i psychiki. Związane one są z następnym etapem, którym są szczególne uzdolnienia postaci. Piątym krokiem jest wybór umiejętności, a ostatnim system cierni i gwiazd, umożliwiający dopełnienie poprzednich etapów i mechaniczne odzwierciedlenie dziejów postaci.

PARAMETRY POSTACI

Bohaterowie graczy, inne postacie, zwierzęta czy maszyny są opisane pewnymi parametrami, pozwalającymi określić ich cechy fizyczne i zdolności umysłowe. Te z kolei umożliwiają ich

dokładne opisanie i porównywanie między sobą. Dzięki temu odzwierciedla się to, że jedna postać jest niesamowicie szybka i zwinna, a inna posiada talenty umysłowe. W przypadku istot organicznych ich wartości są ograniczone przez progi gatunkowe (zarówno te minimalne, jak i maksymalne), których nie można przekroczyć w sposób inny niż przez implanty i urządzenia. Możliwość ulepszenia działania organów jest jednak ograniczona i nie może być wyższa niż 1/3 normalnego progu maksymalnego. Poprawienie cechy powyżej maksymalnego pułapu nie jest jednak tak łatwe. Premia, która zwykle oznaczałaby wzrost wybranej statystyki o dwa poziomy powyżej progu, po przekroczeniu progu gatunkowego oznacza wzrost jedynie o stopień. Powyższe ograniczenia nie dotyczą elementów całkowicie sztucznych i mechanicznych lub będących zamiennikami wyhodowanymi od podstaw.

PARAMETRY GŁÓWNE

Parametry główne zwane również cechami głównymi określają najważniejsze aspekty postaci – takie jak siła czy zręczność. W ciągu kreacji bohatera o ich wartości bezpośrednio decyduje gracz, rozdzielając punkty między nimi według własnej wizji bohatera. Można więc z pewnymi ograniczeniami obniżyć i podwyższać ich parametry, dodatkowo otrzymuje się dwa punkty cech do rozdzielenia za darmo.

FIZYCZNE

Parametry fizyczne odpowiadają za cielesne odbicie postaci, jej siłę, wytrzymałość, zwinność, zręczność czy percepcję.

Siła (SI) – czysta fizyczna siła określa zdolność do przenoszenia ciężarów, pulę punktową obrażeń zadawanych w zwarcu, wpływ odrzutu na celność prowadzonego ognia i na wszelkie inne akcje, gdzie postać musi pobruździć sobie rękę.

- ⤴ Udźwig to przelicznik kilogramów, jaki postać może przynosić, bez otrzymania kar do sprawności z powodu zbyt dużej masy ekwipunku. Każde 10% powyżej tej wartości powoduje otrzymanie kary -1 do wszelkich testów zwinności, dodatkowo zmniejsza to prędkość maksymalną poruszania się o jeden punkt.
- ⤴ Zasady odrzutu i walki wręcz znajdują się w dziale *walka*.
- ⤴ Każdy punkt siły powyżej rasowej średniej daje darmowy punkt sprawności.

Wytrzymałość (WT) – czyli jak trwale zbudowane jest ciało postaci czy zwierząt, ale również skuteczność układu odpornościowego i zahartowanie na niekorzystne efekty otoczenia, w tym na szerokie zakresy promieniowania. Wytrzymałość posiada trzy kategorie testów, zależnych od czynnika wywołującego rzut.

- ⤴ Testy fizyczne są wynikiem uderzenia, spadku z wysokości i tym podobnych czynników. Najczęściej jest to test porównawczy wytrzymałości z siłą czynnika.
- ⤴ Testy chemiczne i odporności wykonuje się, kiedy jakiś środek chemiczny lub promieniowanie oddziałują na postać. Jest to test efektu.
- ⤴ Testy kondycji, które należy wykonywać, kiedy postać odczuwa pierwsze skutki zmęczenia, są normalnymi testami cechy. Jako jedyne z wytrzymałości są one modyfikowane przez posiadane umiejętności, a dokładnie poziom sprawności, co odzwierciedla kondycję postaci.
- ⤴ Każdy punkt wytrzymałości powyżej rasowej średniej daje darmowy punkt sprawności.

Zwinność (ZW) – określa ogólną sprawność oraz płynność w poruszaniu się i pokonywaniu przeszkód. Postać z wysoką sprawnością bez problemu pokonuje nawet najtrudniejszy teren, jest w stanie wspinać się po ścianach i wykorzystywać miejskie środowisko jako swoisty plac zabaw.

- ✦ Zwinność wpływa na szybkość i inicjatywę.
- ✦ Osobne modyfikatory wpływają na zwinność i cechy poboczne, chyba że napisano inaczej.
- ✦ Umiejętnością w większości podporządkowaną zwinności jest sprawność.
- ✦ Każdy punkt zręczności powyżej rasowej średniej daje darmowy punkt sprawności.

Zręczność (ZR) – czyli predyspozycja postaci do wpływania na otoczenie za pomocą dłoni czy innych manipulatorów.

- ✦ Wartość zręczności wykorzystywana jest, kiedy jakaś czynność zostaje wykonana dłońmi, mimo że należy do umiejętności podporządkowanej innej cesze. Przykładem może być chirurgia czy ręczne naprawianie mechanizmów.
- ✦ Większość ludzi posiada jedną rękę mniej sprawną od drugiej, wszelkie testy drugą dłonią są trudniejsze o poziom.
- ✦ Używanie dwóch przedmiotów jednocześnie powoduje zwiększenie poziomu trudności testów o poziom, kara kumuluje się z powyższą.

Percepcja (PE) – określa zdolność do obserwacji otoczenia za pomocą wszelkich zmysłów.

- ✦ Percepcja jako jedna cecha określa ogólne postrzeganie rzeczywistości przez postać, bez podziału na dane zmysły. Oczywiście każdy gatunek inaczej postrzega świat. Ponadto nie wszystkie zmysły są równie rozwinięte; do odzwierciedlenia tych różnic służą dodatkowe zasady znajdujące się w opisie gatunków.
- ✦ Percepcja jest testowana podczas wszelkich testów wyszukiwania, gdzie jest to zwykły test cechy, na który wpływają czynniki takie jak kamuflaż i umiejętności ukrywania się poszukiwanego celu. Jediną umiejętnością bezpośrednio podporządkowaną percepcji jest obsługa broni.

UMYSŁOWE

Parametry umysłowe opisują psychikę i zdolności intelektualne bohatera,

Inteligencja (INT) – określa zdolności umysłowe postaci oraz umiejętność wykorzystania posiadanej wiedzy. Wysoka inteligencja pozwala na rozwiązanie wielu problemów, sprawną

obsługę sieci, maszyn i posługiwanie się wszelkimi dziedzinami nauki. Jest też nieodłączna w prowadzeniu rozmów i wpływa na proces kształcenia postaci. Wartość tej cechy ma wpływ na ilość punktów umiejętności istot organicznych. Jak widać, wysoka inteligencja ułatwia życie.

- ⤴ Każdy punkt powyżej lub poniżej średniej gatunkowej oznacza otrzymanie, lub utratę punktu umiejętności przy tworzeniu bohatera.
- ⤴ Posiadanie inteligencji na innym poziomie niż średnia gatunkowa skutkuje premią lub karą do testów umiejętności społecznych równą odchyleniu od normalnej wartości.
- ⤴ Umiejętności podporządkowane inteligencji to: informatyka, technika, medycyna, wiedza oraz częściowo umiejętności społeczne. Należy jednak pamiętać, że jeśli czynność wykonywana jest głównie rękoma, jak operacja chirurgiczna bez pomocy maszyny, testuje się zręczność. Inteligencja w takim przypadku jest jedynie pomocą – jak w przypadku umiejętności społecznych.

Wola (WO) – to zarówno upór, z jakim postać broni swoich przekonań, siła, z jaką dąży do celu, jak i odporność jej psychiki na załamanie i schorzenia psychiczne. Testy woli wykonuje się jako:

- ⤴ Każdy punkt powyżej lub poniżej średniej gatunkowej oznacza otrzymanie, lub utratę punktu umiejętności przy tworzeniu bohatera.
- ⤴ Testy odporności psychicznej, morale, strachu i silnej woli będące testem cechy.
- ⤴ Testy opanowania, będące testem efektu.
- ⤴ Razem z wytrzymałością wpływa na testy bólu.
- ⤴ Wola wpływa na trudność testów przekonywania, a w dyskusji odgrywa rolę swoistych punktów żywotności.

Charyzma (CHA) – określa zdolność bohatera do przekonywania innych do swoich racji, bez względu na to, kto i dlaczego ma rację. Testuje się ją przy próbach przekonywania, zarówno w formie testu umiejętności, jak i sporu.

PARAMETRY POBOCZNE

Cechy poboczne wynikają z wartości i zależności pomiędzy cechami głównymi. Nie można więc wydać na nie punktów podczas kreacji postaci.

Szybkość (SZ) – jest to maksymalna prędkość, z jaką jest w stanie przemieszczać się bohater, w przypadku ludzi podczas sprintu. Wartość ta przedstawia odległość pokonywaną na jeden segment

ruchu, decydujący wpływ na nią ma zwinność, ale również wrodzone predyspozycje czy implanty.

- ✦ Każde dwa punkty różnicy zwinności od średniej dla danego gatunku równe są zwiększeniu bądź zmniejszeniu szybkości maksymalnej o 0,5 m na punkt akcji.

Inicjatywa (I) – określa szybkość reakcji postaci i ustala kolejność wykonywania akcji przez nie akcji w trakcie starcia. Wynosi połowę sumy zwinności i percepcji, zaokrąglaną w dół.

Punkty akcji (PA) – określają ilość czynności, jakie postać może wykonać w trakcie tury. Wartość tej cechy to zawsze 10. Kiedy dojdzie do sytuacji, w której postać posiada mniej punktów, niż jest wymagane do testu, ale jeszcze posiada przynajmniej jeden, może go wykonać, jednak za każdy brakujący punkt poziom trudności testu rośnie o stopień. Niektóre obrażenia mogą zmniejszać pulę punktów akcji, co ma odzwierciedlać zmniejszenie ogólnej sprawności postaci.

Żywotność (Ż) – określa, jakie obrażenia są w stanie przyjąć poszczególne części ciała, zanim wystąpią związane z tym negatywne efekty oraz jaki próg obrażeń powoduje śmierć postaci w przypadku trafienia w vitalne segmenty. Ich ilość ulega jedynie małym zmianom w ciągu gry, w wyniku wzrostu bądź zmniejszenia się wytrzymałości czy zastosowaniu technologii wszczepów. Cecha ta zależy bezpośrednio od wytrzymałości postaci, jednak można modyfikować jej pulę dzięki odpowiednim predyspozycjom i implantom.

ROZWIĘCIE PARAMETRÓW

Cechy postaci mogą wzrosnąć w trakcie gry w wyniku maksymalnego rozwoju umiejętności z nimi powiązanych, np. gracz, który rozwinie informatykę na szósty poziom, otrzymuje premię +1 do inteligencji. Mechanizm ten działa również, gdy tworzymy postać. W przypadku cechy sprawność to jej pod umiejętności związane są z danymi parametrami postaci:

1. Umiejętności manualne ze zręcznością;
2. Akrobatyka i skradanie się ze zwinnością;
3. Walka wręcz z siłą bądź zwinnością (wybór gracza);
4. Obsługa kombinezonów ze wytrzymałością;

CZŁOWIEK

Ludzie przez setki lat eksploracji kosmosu zasiedlili ogromną rzeszę systemów, od miliardowych populacji światów środka, przez kolonie II klasy, będące domem dla milionów, po stacje na granicy przestrzeni, zamieszkałe przez małe społeczności. W czasie swojej historii po opuszczeniu Sol wielokrotnie zmieniali wiele założeń rozwoju i organizacji swoich państw, jednak pewien aspekt nigdy nie został przebudowany. Była nim doktryna człowieczeństwa, rozwoju ludzkości mającym

poprawić jej byt, jednocześnie nie tracąc tego, co pozwala im na samookreślenie jako istota ludzka. W stosunku do swoich przodków są lepsi praktycznie pod każdym względem, inteligentniejsi, piękniejsi i żyjący dłużej. Nadal jednak są tylko ludźmi, starzenie się i śmierć nieustannie im towarzyszą, a ich własne wytwory górują nad nimi. Ograniczeni przez kulturę i system, jaki wytworzyli, stoją od setek lat na tym samym poziomie, nie posuwając się ani na krok w rozwoju tego, co można nazwać istotą ludzką. Ludzie stali się zakładnikami społeczeństwa i technologii, niesamodzielni i słabi. W większości nie zauważają nawet stagnacji, w jaką wpadli i tego, że wszystko, co istnieje wokół nich, jest jedynie fasadą prawdziwej rzeczywistości. Ci, którym to nie odpowiada, zwykle wpadają w szpony jeszcze większego kłamstwa, jakim jest nierzeczywistość.

Największe ludzkie przedsięwzięcie informatyczne w historii, czyli wszechsieć Federacji okazało się zgubą dla milionów, złapanych w iluzję lepszego życia w wytworzonych przez nią światach. Oczywiście od setek lat istniały wspólnoty i organizacje głoszące idee pokonania barier, czy walczące z zepsuciem moralnym i beztroską społeczeństwa, ale ich głos jest skutecznie zagłuszany przez silne grupy związane praktycznie z każdym aspektem życia, od przemysłu po rozrywkę i religię. Upadek Federacji zmienił trochę oblicze ludzkiej przestrzeni, wprowadził powiew świeżości i wolności, stwarzając szansę dla tysięcy niezadowolonych do ucieczki w coś więcej niż tylko sztuczny twór maszyn. Teraz kiedy upadła centralna kontrola, dochodzi do odrodzenia się wielu zapomnianych już tradycji, jak i do eksplozji nowych struktur i organizacji – jest to czas idealny dla kogoś, kto chce szybko zdobyć pieniądze i wpływy, czy tylko przeżyć ekscytującą przygodę na własnej skórze, a nie tylko w pamięci komputera.

Ludzie przyszłości nie chorują na powszechne niegdyś choroby – te genetyczne są eliminowane przez dokładną kontrolę i opiekę nad rodzicami, natomiast wszelkie możliwe schorzenia, na jakie można zapaść w ciągu życia, mogą być bezproblemowo rozwiązane dzięki technologii. Jedynymi ograniczeniami są pieniądze, wpływy i społeczny nacisk społeczeństwa, wychowywanego od setek lat w pogardzie dla długowieczności oraz prób unieśmiertelnienia. Te spośród przypadłości, które powodowała stworzona przez człowieka cywilizacja, również nie stanowią już zagrożenia – większość z nich była skutkiem prowadzonego trybu życia, jakości żywności i nierównomiernego stanu sanitarnego czy rozwoju cywilizacyjnego. Lenistwo oraz brak czasu kiedyś dosłownie degenerowały fizyczność człowieka, lecz teraz nie mogą już mu zagrozić. Ci, których wola jest za słaba, aby walczyć z nałogami, zostaną do tego przymuszeni przez opiekuńczy system, uniemożliwiający im beczynność czy nadmierne spożycie pożywienia. Taki układ nie jest jednak idealny – płaszczyzna ta stała się miejscem odbierania wolności w imię dobra mieszkańców, a rozpieszczane istoty stają się z każdą generacją coraz słabsze na polu psychiki i moralności. Ci, którzy wyrwali się z tego zniewolenia, często padają ofiarą własnej samodzielności, nie zawsze będąc w stanie samemu zadbać o potrzeby zaspokajane przez system, jednak większość z nich jest w stanie zapłacić każdą cenę za wolność.

Dokładny ludzkiej przestrzeni w zakresie mechaniki znajduje się w dziale *Pochodzenie*.

Wartości cech

SI	WT	ZW	ZR	PE	INT	WO	CHA
6–14	6–14	6–14	6–14	6–14	6–14	6–14	6–14
10	10	10	10	10	10	10	10
Szybkość			Inicjatywa			Punkty akcji	

Udźwig wynosi 5 kilogramów na punkt siły.

W każdym systemie musi znajdować się punkt odniesienia, istota, według której oceniamy inne, w Cierniach i Gwiazdach jest nią klasycznie człowiek posiadający najbardziej zrównoważone parametry spośród wszystkich istot, co nie oznacza jednak, że jego statystyki są przeciętne. Ponieważ dzięki dobrom technologii i kontroli rozwoju populacji parametry normalnego przedstawiciela gatunku wzrosły nawet bez zastosowania poważnych modyfikacji, posiadają oni przeciętne cechy wyższe o dwa poziomy w porównaniu ze swoimi dalekimi przodkami z XXI wieku.

Tabela żywotności postaci

Pokazuje, jak zmiana wytrzymałości bohatera wpływa na pulę żywotności.

Cześć ciała/wytrzymałość postaci	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Głowa		3			4				5
Tułów	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Ramiona		4			5				6
Dłonie					1				
Nogi		6			7				8

Wpływ wieku postaci na jej parametry

Wiek postaci wpływa na wartość parametrów, powyżej pięćdziesięciu lat bohater zaczyna słabnąć wraz z upływem czasu. Pierwszy punkt traci się w wieku 50 lat, następny, kiedy osiągnie się 60. Od tej wartości co dziesięć lat jedna wybrana cecha główna postaci maleje o poziom. W przypadku wytrzymałości obniżona jej wartość zmniejsza pulę punktów żywotności postaci, ale mniejsza inteligencja nie wpływa na ilość punktów umiejętności.

POCHODZENIE

Żadna istota nie jest pozbawiona jakiejś historii, tła, w jakim kształtowała się jej osobowość czy możliwości rozwoju. Nawet najmniejszy czynnik ma wpływ, na to, jakie ścieżki i wybory obierze w trakcie swojego istnienia.

Wybór pochodzenia w przypadku człowieka składa się z kilku etapów, pierwszym jest wybór tła

kulturowego, na jakim wyrósł, następnie państwa, przestrzeni, rodzaju osiedla i ostateczności warstwy społecznej. Niektóre opcje zawężają możliwości dalszego obierania ścieżki przez bohatera, również wpływ danych możliwości jest różny, niektóre jedynie kosmetycznie modyfikują jego kreację i historię, podczas gdy inne mają ogromne znaczenie.

KULTURA

Kultura ma decydujący wpływ na nas, to jak postrzegamy świat, siebie i innych, w zależności od tego, jaka ona jest, jakie tradycje i wartości propaguje, tacy my w dużej mierze jesteśmy. W historii wiele razy dochodziło do zatracenia tego klucza, co uniemożliwia nam poprawne jej zrozumienie, tym gorzej, jeśli my sami go tracimy i odrywamy się od źródła naszej tożsamości, bo kim jesteśmy, gdy jej nie posiadamy?

Ludzka cywilizacja w trakcie podboju kosmosu przechodziła wiele zmian związanych z nowymi wyzwaniem, technologiami i ogromnymi odległościami dzielącymi poszczególne populacje. Od swojego stanu z początku XXI stulecia zaczęła mocno odchodzić jeszcze przed fazą kolonizacji Sol, gdy niewyjaśnione w pełni czynniki spowodowały drastyczne i tragiczne w skutkach załamanie się równowagi na Ziemi w drugiej połowie XXII stulecia. W wyniku tego poprzednie modele organizacji państwowej i społeczeństw upadły, zastąpione przez nowe formy. Spotkało to również wiele kultur i cywilizacji, czy to powoli zamierających w trakcie wieków z powodu asymilacji przez większe kultury, czy fizycznej eksterminacji okresu upadku. Początek ekspansji ludzkości w Układzie Słonecznym był już rozwojem cywilizacji odmiennej od wcześniejszej, jednak nadal istniały dawne podziały religijne czy kulturowe. Miały one jednak zejść na dalszy plan z powodu pęknięcia politycznego na dwie główne frakcje związane z dwoma zamieszkanymi planetami – Ziemią i Marsem. Różnice między nimi były nie tylko na polu polityki i gospodarki, ale również kultury, odmienne warunki, systemy polityczne i substraty kulturowe na starcie po okresie upadku stworzyły dwie coraz bardziej się od siebie oddalające społeczności, będące fuzją elementów starych i nowych. W tym czasie pojęcie tożsamości narodowej zaczęło zanikać, dominacja kilku największych kultur stała się nieodwracalnym faktem, a pojedyncze kultury i języki stawały się synonimami cywilizacji wywodzących się z danego obszaru Ziemi. Mniejsze kultury powoli zamierały, stając się coraz słabiej reprezentowane w populacji, ograniczając się do małych społeczności, często szukających izolacji czy to w swoich matecznikach, czy w odległych samodzielnych placówkach.

Taka ludzkość przystąpiła do eksploracji galaktyki wraz z przełomem technologicznym i opracowaniem pierwszych skutecznych i co najważniejsze szybkich metod podróży międzygwiazdnej. W tzw. pierwszym okresie ekspansji konflikt między czerwienią i błękitem stawał się coraz bardziej zażarty, wraz z odkryciem i kolonizacją pierwszych planet podobnych do Ziemi. Procesy unifikacyjne nie zatrzymywały się i tylko małe społeczności odróżniały się do coraz bardziej jednolitego tła kulturowego Ziemi, Marsa i ich kolonii. Społeczności te, by przetrwać, często decydowały się na radykalny krok – podejmowały współpracę ze spółkami eksploracyjnymi, stając się często pierwszymi kolonistami w odległych systemach.

W tym czasie żadna kolonia nie była w stanie zapewnić życia w choćby w połowie tak wygodnego i beztroskiego jak Ziemia czy Mars. Koloniści byli narażeni na wiele niebezpieczeństw i niejedna misja kolonizacyjna zakończyła się katastrofą. Mimo zagrożeń był to proceder opłacalny dla obydwóch stron, korporacje miały bazę ludnościową chętną na liczne ograniczenia swobody, izolację i godzącą się na wszelkie zagrożenia podróży międzygwiazdnej i zaludniania kosmicznej pustki, a grupy te odseparowały się od głównych nurtów ludzkości w kulminacyjnym punkcie

ujednoczenia i zamierania dawnych prądów kulturowych, co zapewniło im przetrwanie i możliwość obrania własnej ścieżki.

Gdy więc doszło do politycznych zawirowań skutkujących kolejnymi konfliktami zbrojnymi w najważniejszej strefie kolonizacyjnej – Rajskim Trójkącie, jego tło kulturowe było najbardziej różnorodne – zawierając w sobie społeczności ziemskie, marsjańskie i epigonów starych kultur. Dzięki usamodzielnieniu się koloni z tej swoistej mieszanki powstała trzecia najważniejsza kultura ludzkiej przestrzeni – nazywana cywilizacją trójkąta, koloni bądź rubieży. Jej powstanie było po części pewnym renesansem ludzkiej cywilizacji, wyłomem w wydałoby się nieubłaganym procesie zatracania odrębności i różnorodności, z drugiej strony była czynnikiem zatracania się różnic pomiędzy błękitnymi i czerwonymi. Zmuszeni do współpracy z powodu agresywnej polityki powstałych państw rubieży, zaczęli się do siebie upodabniać. Konflikt między powstałymi dwoma blokami miał zdominować ludzką przestrzeń na okres ponad stu lat, znanych jako wojna o sferę. Jej zakończenie przyniosło upadek kultury rubieży, zwykle określaną kolorem zielonym, jej centra cywilizacyjne zostały zniszczone a sama ludność w większości zgładzona. Zjednoczenie ludzkości pod władzą Federacji Centralnych Systemów miało być ostatecznym triumfem jedności gatunku, również na polu kultury. Wszelkie odmienności stały się z definicji wrogie, a gdy środek ciężkości przechylał się na korzyść Ziemi, również kultura wywodząca się z Marsa była w odwrocie.

Sytuacja taka trwała przez pierwszą połowę istnienia jednopaństwa, z czasem uległo ono stagnacji i rosnącemu rozbiciu na zwalczające się frakcje i organizacje. Mimo to centrum ludzkiej przestrzeni zostało zziemszczone. Mars utracił odrębność, a kultura rubieży przetrwała jedynie w postaci małych społeczności porzucanych w odległych koloniach, jej matecznik – Rajski Trójkąt został rekolonizowany przez ludność o ziemskim tle, ci spośród jego pierwotnych mieszkańców, którzy przeżyli koniec wojny o sferę, rozpuścili się w natłoku nowych przybyszów lub zostali zmuszeni do opuszczenia swoich planet.

Najważniejszym skutkiem wewnętrznych konfliktów między grupami interesów Federacji, a co za tym szło paraliż jej mechanizmu walki kulturowej, było różnicowanie się mieszkańców odległych obszarów kolonizacyjnych. Ramiona Strzelca, Perseusza i dalekie ramie Oriona były sektorami przestrzeni zaniedbanymi w okresie wojny o sferę z powodu walk i ich prawdziwa kolonizacja rozpoczęła się dopiero kilkanaście lat po jej zakończeniu. Zaludnione zostały ludnością całkowicie zunifikowaną, o mieszanym ziemsko–marsjańskim rodowodzie. Miało to ułatwić kontrolę, ale było również czynnikiem propagandowym – nowe fragmenty przestrzeni miała już kolonizować całkowicie zjednoczona ludzkość. Jednak z czasem zaczęły pojawiać się różnice, posiadając odmienne warunki ekonomiczne, właścicieli i różną charakterystykę samej przestrzeni, kolonie wytwarzały z czasem odmienne cechy kulturowe, w czym pomagały oddalenie od centrum i marazm drugiej połowy okresu Federacji.

To właśnie te różnice, rosnące ambicje elit tych obszarów i postępująca dezintegracja konsensusu grup interesów tworzących Federację miały ją rozsadzić. Wraz z jej dezintegracją i rozpadem politycznym ludzkiej przestrzeni każda grupa może podążyć własną ścieżką i po setkach lat ujednoczenia ludzkość znów odbudowuje swoją różnorodność.

MARS

Z powodu politycznego i ekonomicznego podziału Sol w okresie jego podboju, dwa główne nurty ludzkiej cywilizacji zostały ukształtowane przez odmienne warunki oraz proporcje dawnych kultur w trakcie swego formowania. Mars będący tak naprawdę kolonią jedynie prestiżową, niemająca być nigdy celem dużej kolonizacji, nie był w momencie przymusowego uniezależnienia w pełni samowystarczalny. Gdy więc w wyniku nieszczęśliwych wydarzeń usamodzielniał się i kilkanaście

lat stracił kontakt z ziemskim społeczeństwem, jego mieszkańcy obrali odmienną drogę. Mimo wysokiej technologii i szczególnie wykwalifikowanej kadry kolonia Mars nie była miejscem zbyt przyjaznym do zamieszkania, a życie na niej wymagało wielu wyrzeczeń i dyscypliny.

Małe społeczności czerwonej planety musiały być silnie ze sobą związane mimo początkowych różnic, co w połączeniu z trudami egzystencji wytworzyło kulturę ludzi zdyscyplinowanych, oszczędnych i umiejących wykorzystać nawet najmniejsze zasoby. Silne więzy społeczne odrodziły zerodowane już wcześniej wartości i instytucje, przywracając również duchowość, ale pozbawioną bezmyślnego zabobonu. Dzięki temu Marsjanie mimo mniejszych możliwości praktycznie dorównali Ziemianom w ilości zdobywanych i kolonizowanych systemów w pierwszym i drugim okresie ekspansji.

Tzw. kultura marsjańska nie przetrwała na samej czerwonej planecie z powodu rozpoczętego w połowie drugiego okresu ekspansji „zmięszczenia” jej mieszkańców, ostatecznie dokonanego w okresie Federacji. Nadal jest żywa w wielu jej dawnych koloniach, zwykle porzucanych w mniej dostępnych i oddalonych sektorach ludzkiej przestrzeni, takich jak odległy Orion czy Ramię Strzelca, będące celem ekspansji dawnych marsjańskich koloni. Stereotypowy człowiek czerwieni przywiązuje dużą wagę do rodziny i duchowości, jest surowy, oszczędny oraz woli się zawsze zabezpieczyć na każdą okoliczność niż powierzyć swoje plany jednemu rozwiązaniu, nawet jeśli wydaje się całkowicie pewne.

Bycie czerwonym wpływa w pewnym stopniu na naszą postać i dalsze etapy jej tworzenia:

- ♣ Wartości rodzinne – kontakty o zakresie do sektora są tańsze o gwiazdę.
- ♣ Pracowitość – darmowy punkt umiejętności.
- ♣ Przesadna oszczędność – mnożnik pieniędzy rośnie o 10%.
- ♣ Głęboka duchowość – przynależność do organizacji religijnych/filozoficznych tańsza o 25%.

ZIEMIA

Kiedy ludność Marsa kształtowana była przez potrzebę zapewnienia sobie bytu, podstawowych surowców i dóbr, ziemski odłam ludzkości również musiał przejść trudną lekcję. Było nią ogromna dewastacja wywołana upadkiem starego ładu, dotyczyła ona każdego aspektu życia, od infrastruktury, populacji, gospodarki na samej planecie kończąc. Ludzkość sama pozbawiła planetę

dużej części jej biosfery, z powodu nieroztropności i zbytniego dążenia do akumulacji dóbr. Było to pewne otrzeźwienie, jednak nie zamieniło się ono w stałe przebudowanie filaru cywilizacji, a jedynie obsesyjne działanie na rzecz poprawy aktualnego stanu planety przy wykorzystaniu wszelkich środków.

Z tego powodu, gdy tylko podbój przestrzeni umożliwił usamodzielnienie się od ziemskich zasobów i zdobycie ich ogromnych ilości w kosmosie, Ziemianie bardzo intensywnie eksploatowali swoje kolonie. Dzięki temu w miarę szybko udało im się odbudować Ziemię, zamieniając ją w powrotem w rajski ogród, jednak spowolniło to ich ekspansję w przestrzeni, dając Marsjanom możliwość podjęcia równej walki na tym polu. Kiedy zakończono akcje rekultywacji globu, błękitni nie przestali eksploatacji swoich posiadłości, zmieniając jedynie cel poboru środków, nic nie stało na przeszkodzie do powrotu dawnych tendencji. Wraz z dominacją Federacji w rękach Sol, jej mieszkańcy, ale również ich własne kolonie stały się synonimem nieograniczonej konsumpcji i moralnej degeneracji uprawionej na koszt setek systemów i koloni, przeznaczających pokaźne ilości zasobów do centrum.

Stereotypowi niebiescy, mimo że pochodzą z kolebki ludzkości, są bezpłciowi i nijacy, wyprani do granic z jakichkolwiek tradycji czy kultury, stanowią istoty przepętnione pragmatyzmem i materializmem. Przedstawiciele innych kultur również mogą tacy być, ale w większym czy mniejszym stopniu podtrzymują zainteresowanie, czy fasady swojego dziedzictwa, natomiast Ziemianie i ich potomkowie są jedną masą. Dzięki sukcesom politycznym Ziemi w epoce wojny o sferę i okresie federacji są oni najbardziej rozpowszechnioną grupą, mimo to przynależność do niej determinuje w pewnym stopniu na rozwój naszego bohatera:

- ✧ Materializm – przelicznik pieniędzy wzrasta o 30%.

RUBIEŻE

Ostatnim systemem kulturowym powstałym w ludzkiej przestrzeni, był wytwór istnienia państw zewnętrznych, łączącym trzy główne elementy – „narody” pracujące, system kulturowy Marsa z domieszkami ziemskiego i resztki starych ludów ziemi, w większości również związanych z różnymi korporacjami. Powstała więc kultura doskonała do kolonizowania niegościnnego kosmosu, jednak nie byłoby to na tyle odmienne, aby ją wyróżnić.

Stało się to dzięki temu, że większość grup etnicznych, jakie znalazły się w tych państwach były już praktycznie zapomniane w Sol, a wokół niego ciągle ustępowały większym kręgom kulturowym. Część z nich posiadała nadal silną tożsamość o charakterze narodowym, ich liczebność była ułamkiem w porównaniu z populacją całego gatunku. Powstanie silnych tworców politycznych położonych w swoim niemowlęcym okresie naprawdę daleko od centrum, pozwoliło na przetrwanie tych grup i na stworzenie pierwszej tożsamości państwowej poza Układem Słonecznym.

Wraz z ekspansywną polityką wymusili oni na centrum szybsze organizowanie państw wielosystemowych. W wydaniu państw oddalonych od centrum kładł on z czasem coraz większy nacisk na zachowanie poszczególnych grup etnicznych i wartości, głównie wolności jednostki oraz samodzielności. Zniszczenie tych państw wraz z ich ludnością w wyniku rywalizacji z centrum, prawie pozbawiło ludzkość tego dziedzictwa. Jedynie kilkanaście milionów ich mieszkańców przeżyło konflikt, jeszcze mniej nie rozpuściło się w masie zdobywców i dzisiaj ludzi będących pośrednikami tej cywilizacji jest dosłownie garstka.

Wychowani w duchu wolności, kontroli własnego losu, ale również szacunku do tradycji i jej dalszego przekazywania, zwykle posługują się na co dzień mową już od setek lat niespotykaną w obrębie czerwieni i błękitu. Ich wersja historii i postrzeganie świata, są skrajnie odmienne od powszechnie akceptowanej, co łączy się z faktem prześladowań przez cały okres istnienia jednopanstwa. Spychani na margines społeczeństwa, wygnani z własnych koloni i systemów, nie mogli z powrotem się skupić, rozrzućeni są więc po całych rubieżach w małych, silnie związanych społecznościach. Nie mają one zbyt dużego wpływu na resztę ludzkości, ci spośród nich, którzy dobili się do wyższych warstw społeczności, zwykle zatracali swój charakter, stając się typowi przedstawicielami pragmatycznych elit.

Bycie „zielonym”, czyli dziedzicem upadłych państw zewnętrznych mocno wpływa na naszego bohatera:

- ✦ Wygnaniec – Brak możliwości pochodzenia z centrum, planet otwartych i wyższych warstw społecznych.
- ✦ Elastyczność – darmowa zdolność;
- ✦ Naród – Możliwa darmowa przynależność do organizacji narodowej. Wszelkie znajomości tańsze o gwiazdę.
- ✦ Dyskryminacja – Koszt przynależności do państwowych organizacji jest zwiększony o 50%;

PAŃSTWO

Każde z większych państw ludzkiej przestrzeni może pochwalić się odmiennym statusem ludności, jej pochodzeniem i wyznawanymi ideałami. Pomimo upadku narodów i polityce fluktuacji ludności okresu federacji z czasem pojawiły się obszary dominacji tej czy innej tradycji, zwłaszcza jeśli uwzględnimy tysiące lat świetlnych odległości między centrami zaludnienia. Jeszcze w okresie

jednopaństwa poszczególne jego sektory różniły się od siebie, a różnice te po upadku tylko wyostrzyły.

Pochodzenie z danego państwa nie tyle oznacza otrzymanie jakiś specyficznych premii czy kar do umiejętności albo cech, przecież nie każdy Szwajcar doskonale składał zegarki czy wytapiał czekoladę. Jest to raczej wyznacznik tego, z jakimi korporacjami, organizacjami, kulturą i światopoglądem mógł mieć do czynienia nasz bohater. Pochodzenie z każdego państwa oznacza otrzymanie za darmo małych znajomości w jednym systemie w obrębie tego państwa oraz zmniejszenie o 20% wszelkich przynależności i znajomości w jego obrębie.

Sojusz Ramienia Strzelca – Jeden z trzech najważniejszych bytów ludzkiej przestrzeni jest charakterystyczny, jeśli chodzi o jego mieszkańców. Silne więzy gospodarcze, kulturowe oraz polityczne, połączone ze specyficzną infrastrukturą, wytworzyły coś na kształt tożsamości narodowej. Ludzie z tej przestrzeni traktują siebie jako coś więcej niż jedynie współobywateli. Większość z nich jest potomkami kolonistów z najważniejszych Marsjańskich kolonii należących do

FCS.

Ludzie z tego państwa często są perfekcjonistami, dążącymi do doskonalenia wszystkiego wokół siebie oraz własnej egzystencji, przestrzegają silnie hierarchii i zasad społecznych, co odbija się w restrykcyjnym systemie, w którym obywatele nie mogą posiadać praktycznie żadnej broni i wielu substancji. Z drugiej strony tutaj miecz sprawiedliwości uderza szybko i skutecznie, co jak podkreślają jego mieszkańcy, nie zawsze ma miejsce w innych częściach kosmosu.

Państwo to jako jedyne z Wielkiej Trójcy nie posiada globu typu pierwszego, wszystkie planety będące w ekosferach swoich gwiazd, mają co najwyżej drugą klasę, co było powodem mniejszej ilości środków przeznaczonych na budowę osiedli niż w innych regionach ekspansji. Ten obszar kosmosu miał przynosić zysk dla swoich właścicieli w centrum, dlatego nigdy nie wytworzyła się grupa bezczynnej ludności, a stosunkowo niska atrakcyjność planet skutkowała mniejszą liczbą kolonistów. Ambitne cele polityki gospodarczej musiano realizować więc w obliczu stałego braku wykwalifikowanych kard, każdy mieszkaniec obszaru musiał być przydatny dla kolonii i pracodawców.

Brak choćby jednej planety pierwszej klasy wpłynął również na charakter osadnictwa, rozbitego na wiele koloni, na dziesiątkach obiektach II i III klasy, połączonych silnie rozbudowaną siecią bram. Do dzisiaj jest to obszar posiadający mniejszą liczbę mieszkańców niż porównywalnych rozmiarów wycinki przestrzeni innych państw. Nacja ta jest głównym konkurentem FOP, jeśli chodzi o wpływy w wolnych światach.

System polityczny to zaawansowane stadium technokracji, posiadające struktury republikańskie jedynie na samym szczycie piramidy, której poszczególne szczeble złożone są z hierarchii specjalistów różnych dziedzin, związanych z najważniejszymi aspektami życia i gospodarki państwa. Jest to skuteczny system, w którym jedyną szansą uzyskania jakichkolwiek wpływów na politykę państwa jest awans w hierarchii. Negatywnym efektem jest ogromna presja społeczna i narastające niezadowolenie części społeczeństwa, zwykle ocenianego jako najmniej produktywny element.

Pochodzenie z Sojuszu determinuje następne etapy kreacji postaci:

- ✦ Niepełna czerwień – Praktycznie cała ludność posiada marsjańskie tło kulturowe, jednak bez jej religijnego aspektu.
- ✦ Zrównoważony rozwój – Brak możliwości pochodzenia z przestrzeni typu centrum oraz rubieży.
- ✦ Nieprzyjazne światy – Brak planet otwartych.
- ✦ Technokracja – Zmniejszony o 10% koszty przynależności do organizacji Sojuszu oraz darmowe trzy punkty umiejętności.
- ✦ Utylitaryzm – Brak przynależności do organizacji związanej z Sojuszem oznacza automatyczne wygnanie z jego przestrzeni oraz otrzymanie pochodzenia z marginesu społecznego.
- ✦ Wyblakła zieleń – Brak aktualnie przedstawicieli kultury rubieży, wyemigrowali w ciągu lat 60, co należy uwzględnić, gdy tworzymy postać o takim pochodzeniu z Sojuszu.

Federacja Oriońsko–Persuańska – Zróżnicowane kulturowo i politycznie państwo, posiadające federacyjny charakter. Stanowi mozaikę odłamów błękitu i czerwieni, z domieszką kilku społeczności epigonów państw rubieży. Federacja ma najślabszą tożsamość z trójcy wielkich państw, będąc tworem politycznym o złożonej genezie, której wynikiem jest duża różnorodność siły i pochodzenia jej elementów. Swobodny system prawny daje dużą dozę wolności i

niezależności, jednak słynie z niekompetencji służb mundurowych oraz dużej sile niepaństwowych korporacji, manipulujących wieloma światami członkowskimi.

Federacja posiada zróżnicowane osiedla planetarne, od miast na dwóch globach pierwszej klasy, przez kilkanaście placówek drugiej klasy, kończąc na kilkudziesięciu trzeciego typu. Do tego posiada jeden z najludniejszych systemów ludzkiej przestrzeni – Ernai, w którym zamieszkała jest powierzchnia aż trzech planet. Mnogość kolonii skutkuje wysoką gęstością zaludnienia, zwłaszcza w Orionie, ale również jej mocnym rozbiem poza obszarami ścisłego centrum. Aktualnie wiele planet II klasy jest poddawana procesom przystosowawczym lub są świeżo odkryte, przewiduje się, że w ciągu następnych dwóch dekad liczba koloni na planetach tego typu wzrośnie aż o 1/3. Istnieje też ogromna liczba zamieszkiwanych planet trzeciej klasy, z których tylko część jest planetami zrzeszonymi. W większości są to kolonie o małej populacji, przez ograniczający rozmiar ludności system prawny.

Innym skutkiem konstrukcji prawa jest model ekspansji, kładący nacisk na pochłanianie jak największej liczby systemów i budowaniu placówek setki, a czasem tysiące lat świetlnych od najbliższych zamieszkałych, pozostawiając duże pustki kolonizacyjne. Dlatego federacja posiadana dobrze rozbudowaną sieć bram jedynie w centrum Perseusza i w Orionie. Reszta państwa to kilka głównych traktów linearnych z nielicznymi rozgałęzieniami. Federacja prowadzi zakrojoną na szeroką skalę walkę z Sojuszem o wpływy w niezależnych koloniach, próbując odzyskać swoją pozycję sprzed wojen o dominację, w których wyniku utraciła wiele przestrzeni należącej do jej sojuszników.

Federacja złożona jest z systemów członkowskich, mających dużą autonomię wewnętrzną co do ustroju w swoich granicach i koloniach, połączonych w państwo wspólnymi strukturami wojskowymi i gospodarczymi. Jednak więzy pomiędzy państwami członkowskimi są najsłabsze z wszystkich trzech wielkich państw, powoduje to cykliczne konflikty polityczne, mające negatywny wpływ na politykę zagraniczną i skuteczność jej realizacji. Społeczeństwo jest różnorodne, od populacji kilku planet pierwszej klasy, niczym nieustępujących w rozrzutności i zepsuciu od ludzi ze światów środka, po bardzo niezależne społeczności i silne korporacje ze swoimi własnymi koloniami i ludźmi, żywo przypominającymi czasy ekspansji.

Pochodzenie z Federacji determinuje następne etapy kreacji postaci:

- ⤴ Równi i równiejsi – Istnieje wyraźny podział na mieszkańców państw członkowskich oraz kolonistów, niemających wpływu na politykę własnych koloni. Trudniej im rozwijać się, dlatego tracą oni premię do przynależności za posiadanie obywatelstwa własnego państwa.
- ⤴ Liberalizm – Brak kar dla postaci o kulturze rubieży.
- ⤴ Rozkwit – Premia do przelicznika pieniędzy 25%.
- ⤴ Różnorodność – Federacja posiada wszystkie sektory przestrzeni i typy osiedli.

Unia Państw – Kolebka ludzkości, jej najbliższe kolonie, czy obszary dalsze, dopiero co kolonizowane i odkrywane, to najbardziej zróżnicowany obok niezależnych systemów obszar ludzkiej przestrzeni. Jest on jednak zdominowany przez dwie gałęzie cywilizacji – jej odmiany z obydwóch zamieszkiwanych planet Układu Słonecznego. Obszary przewagi danej cywilizacji są tutaj słabo widoczne, ponieważ w okresie kolonizowania tej części kosmosu, działały dobrze

mechanizmy kolonizacji równomiernej, jak i rekolonizacji po wygraniu wojny o sferę. Silniej oddziałują dane kultury na obszarach mniejszych państw członkowskich i świeżo zdobytej przestrzeni. Stare obszary po wojnie wpadły w zapaść gospodarczą, zmuszając miliony ludzi do emigracji, głównie do innych państw członkowskich i niezależnych kolonii, Mimo że minęło już 50 lat od wojny, Światy Środka nadal mają problemy gospodarcze i są coraz bardziej marginalizowane przez innych członków.

W skład Unii wchodzi aż 5 planet pierwszej klasy, wiele systemów posiada globy drugiej, a setki eksploatowane trzeciej. Większość przestrzeni posiada dobrej jakości połączenia, choć najdalsze sektory mają jedynie sieć linearną. Ekspansja terytorialna prowadzona jest głównie w Perseuszu oraz w kierunku zewnętrznego ramienia galaktyki. Brak widocznego zaangażowania w niezależnych systemach poza obszarami granicznymi, choć ma pewne koneksje z niektórymi gromadami obcych czy najdalszymi ludzkimi koloniami w Strzelcu i między nim a Perseuszem. Każde państwo członkowskie jest odmienne, ich systemy polityczne to federacje, państwa unitarne i dominia jednego układu. Wewnątrz nich panuje stosunkowo podobny kodeks prawny, chociaż pewne różnice mogą być nieprzyjemne dla obywateli innych członów Unii. Mieszkańcy państw należących do Unii mają opinie najbardziej rozrzutnych i rozpieszczonych, zwłaszcza w porównaniu z ludnością najmniejszych organizmów politycznych ludzkiej przestrzeni.

Pochodzenie z Unii determinuje postać w zależności, z którego państwa członkowskiego pochodzi.

Światy Środka:

- ✦ Centrum Świata – przelicznik pieniędzy zwiększony o 10%, brak rubieży.
- ✦ Emigrant – Brak posiadania nieruchomości lub przynależności do organizacji ŚŚ oznacza bycie zarobkowym emigrantem, czego skutkiem jest obniżenie przelicznika pieniędzy o 30%.
- ✦ Ogrom planet – Dostępne wszystkie typy planet.

Dominium Anagaris:

- ✦ Jedyne łącznik – Handel i kontakty z niezależnymi światami dają premię + 10% do przelicznika pieniędzy oraz zmniejszają o gwiazdę koszt znajomości w tym sektorze.
- ✦ Tarcza Unii – Koszt awansu w strukturach wojskowych jest niższy o 20%.
- ✦ Dobrze lub słabo – Przestrzeń to centrum lub rubieże, brak średniej przestrzeni.
- ✦ Nieprzyjazne światy – Brak planet otwartych.

Sektor Epsilon

- ✦ Zrównoważony rozwój – Brak możliwości pochodzenia z przestrzeni typu centrum oraz rubieży.
- ✦ Nieprzyjazne światy – Brak planet otwartych.
- ✦ Obszar przemysłowy – darmowe 2 punkty umiejętności oraz premia 10% do przelicznika pieniędzy.

Zjednoczone Systemy

- ✦ Granica Unii – Brak możliwości pochodzenia z przestrzeni typu centrum oraz planet otwartych.
- ✦ Miecz Unii – Koszt awansu w strukturach wojskowych jest niższy o 10%.

- ✦ Liberalizm – Brak kar dla postaci o kulturze rubieży.
- ✦ Rozkwit – Premia do przelicznika pieniędzy 25%.

Republika Persuańska

- ✦ Granica Unii – Brak możliwości pochodzenia z przestrzeni typu centrum oraz planet otwartych.
- ✦ Liberalizm – Brak kar dla postaci o kulturze rubieży.
- ✦ Przemysłowe serce – darmowe 3 punkty umiejętności oraz zmniejszenie ceny przynależności do Unijnych organizacji o 25%

Apatryda – Ktoś, kto urodził się poza kontrolą państw, a jego rodzice nie byli objęci kontrolą, najczęściej żyjąc na granicy ludzkiej przestrzeni czy na prywatnych stacjach. Dzięki temu nie ma obywatelstwa żadnego z tworów politycznych, nie jest objęty więc żadną formą kontroli. Istoty takie są bardzo dobrym narzędziem w rękach wielu organizacji, stanowią upragniony materiał na najemników oraz genezę zjawiska poszukiwaczy przygód.

- ✦ Od urodzenia – Wszelkie znajomości i wpływy w niezależnych koloniach tańsze o połowę, natomiast te w państwach trójcy droższe o połowę.
- ✦ Kraniec świata – Dostępna jedynie rubież, brak możliwości pochodzenia z planet otwartych.
- ✦ Młodość – Wiek postaci ograniczony do 50 lat.
- ✦ Brak genetycznej kontroli – możliwość alternatywnego rozdzielania statystyk postaci poprzez rzut k10+5 zamiast rozdzielania punktów.

Republika Esperas – Aktualnie najsilniejsze militarnie państwo wolnych światów, posiadające sprawny aparat administracyjny, agenturę i siły porządkowe. Zapewnia przy tym więcej swobody swoim zróżnicowanym mieszkańcom i obywatelom niż trójca, próbując ugrać jak najwięcej na specyficznej sytuacji politycznej powstałej po drugiej wojnie o dominację. Duża odległość od reszty

przestrzeni, wysoka niezależność i rosnąca siła floty tworzą powoli z niej czwartego gracza ludzkiej przestrzeni, zdolnego w niedalekiej przyszłości do samotnego zmierzenia się z innymi państwami. Jako młoda, kilkudziesięcioletnia kolonia wokół planety pierwszej klasy i kilku drugiej, nie ma ona jeszcze ukształtowanego charakteru kulturowego i prawnego, jej system polityczny może ulec zmianie.

Większość mieszkańców nie posiada statusu obywateli, bardziej mobilni z nich przylatują do niej, aby przygotować się do uczestnictwa w jednej z wielu ekspedycji lecących w kierunku nieznanego systemu wzdluż ramienia Strzelca i do centrum galaktyki. Ponieważ społeczeństwo Republiki ma niejednorodny charakter, należy rozróżnić dwa jego główne czynniki. Pierwszy to przyjezdni koloniści bez statusu obywatelskiego. Są pozbawieni jednego klucza i nie można wychwycić jakichś podobieństw między nimi, każdy z nich może pochodzić z każdego państwa, kultury czy osiedla. Drugą część stanowią pierwsi koloniści i emigranci polityczni z Sojuszu, tworzący silnie związaną grupę, mającą znaczny wpływ na rozwój bohatera:

- Pełna Zielen – Wybór dostępny jedynie dla przedstawiciela kultury rubieży, odblokowane wyższe warstwy społeczne oraz brak kar za kulturę rubieży.
- Dziewiczy Świat – Rajski świat jest dopiero co kolonizowany, dlatego liczony jest jak planeta zamknięta, brak przestrzeni typu centrum.
- Trop ze Strzelca – Darmowe trzy punkty umiejętności.

Konfederacja Orion – Stanowi konglomerat czterech współpracujących organizmów politycznych, będących w głównej mierze mutacjami administracji federalnej okresu FCS. Wbrew burzliwym wydarzeniom lat 40 i 50, nici powiązań między nimi zostały na tyle silne, że ponownie odżyła intensywne współpraca. Wymierzona ona jest głównie w trójkę, zwłaszcza zaś w państwa

biorące udział w wojnach o dominację. Jeśli jakiegokolwiek z nich zwycięży, stanie się zbyt silne i zapewne spróbuje podporządkować rdzeń Oriona, Unia natomiast jest nieprzewidywalnym sąsiadem, zdolnym zarówno do śmiałych akcji, jak i całkowitej apatii w stosunku do wydarzeń w Orionie.

Kulturowe tło konfederacji to głównie dalekie echo kultury dalekiego wschodu oraz Oceanii o ziemskim charakterze z lekką nutą zieleni. W kwestii swobody prawnej znajduje się ono pomiędzy trójcą a Republiką, dlatego przestrzeń tych państw jest idealnym polem walki wywiadów i gier korporacyjnych. Z drugiej strony członkowie organizacji czerpią z racji swojej pozycji duże zyski, dzieląc ramię na pół, dzięki czemu ich przestrzeń zwykle jest najbardziej opłacalnym traktem. To, co uchroniło sektor przed infiltracją, czy nawet agresją ze strony trójcy, jest równowaga sił pomiędzy jej członkami i sprawny wywiad elementów składowych tego bloku, eliminujący takie próby w zarodku.

Mimo to dąży się do zapewnienia stabilniejszych podstaw współpracy, co samo w sobie może zakończyć istnienie konfederacji poprzez jej przeobrażenie w nowy byt.

Pochodzenie z Konfederacji determinuje następujące etapy kreacji postaci:

- ✦ Liberalizm – Brak kar dla postaci o kulturze rubieży.
- ✦ Łącznik między imperiami – Znajomości w całej ludzkiej przestrzeni tańsze o 20%, przelicznik pieniędzy zwiększony o 15%.
- ✦ Nieprzyjazne światy – Brak planet otwartych.

Hiperborea – Położona w dalekim ramieniu Oriona stanowiła pierwszą i zarazem ostatnią całkowicie nową kolonię na rajskim świecie po wygraniu wojny o sferę przez Federację Centralnych Systemów. Znaczna odległość od innych skolonizowanych obszarów kosmosu determinowała cały rozwój, już od zarania była to placówka o dużej niezależności. Jednak aby nie prowokować losu,

miała być ona wzorowym przykładem przestrzeni federalnej, w pełni zaludnionej przez standardowo wymieszaną i bezkształtną masę kolonistów, mających się utożsamiać z Federacją, a nie danymi systemami kulturowymi czy nawet państwami członkowskimi. Mimo to pod koniec istnienia FCS coraz bardziej można było zauważyć napięcia panujące na skraju ludzkiej przestrzeni, dlatego centrum starannie nadzorowało sytuację.

Jednak kiedy doszło do wybuchu konfliktu, Hiperborea mimo nadzoru i tak do niego dołączyła, jedynie z kilkudniowym opóźnieniem. Przez kilka następnych lat jej los był ściśle związany z Konfederacją Oriona, która po zwycięstwie rozpadła się równie szybko, jak powstała. Mozaika ekonomiczna mająca na celu uniemożliwienie szerokiego buntu koloni nie sprawdziła się w tej kwestii, ale powstrzymała powstanie dużego państwa w Orionie. Rozpad Konfederacji oznaczał powstanie wielu niezależnych bytów, jak i jej pozostałości w samym centrum sektora. Jednym z niezależnych stała się Hiperborea, pochłaniająca najbliższych sąsiadów i pustą przestrzeń. W ciągu lat rosła w siłę, stając się najsilniejszym państwem niezależnych światów.

Jednak wojny o dominację złamały to państwo, toczące teraz dramatyczną walkę o przetrwanie z siłami Republiki. Kulturowo Hiperborea stanowiła mieszaninę doskonałą ludów i społeczności, a wręcz model społeczeństwa ich pozbawiony, jednak wraz z renesansem kulturowym pod koniec FCS i upadkiem jego polityki fluktuacji ludności, nawet ten wzorcowy świat zmienił swój charakter. Był to proces dynamiczny, z powodu szybkiego wzrostu podboju nowych odcinków przestrzeni, często zawierających ludność niespotykaną wcześniej w tym państwie, zarówno z wielkich kultur, jak i tych małych, zepchniętych na margines. Musiano więc prowadzić tolerancyjną politykę, by zapewnić stabilizację i asymilację ludności państwa.

Wraz z ustabilizowaniem granic doszło również do ugruntowania się kultury ludności, mającej przeważnie zachodni styl, w odłamie bliższym południowej Ameryce. Większość ludzi to mieszkańcy stacji czy koloni III klasy, jednak sama Hiperborea jest rajskim globem typu I+. Państwo ma w posiadaniu również kilka koloni II klasy, jednak bardzo słabo zaludnionych. Aktualnie centrum z samą stolicą jest pod okupacją sił Republiki. Pochodzenie z Hiperborei determinuje następne etapy kreacji postaci:

- ✦ Różnorodność – Hiperborea posiada wszystkie sektory i typy osiedli.
- ✦ Militarizm – Koszt przynależności do organizacji wojskowych zmniejszony o 30%
- ✦ Liberalizm – Brak kar dla postaci o kulturze rubieży.
- ✦ Ład – Dodatkowy punkt umiejętności, brak marginesu społecznego.
- ✦ Koniec prosperity – Przelicznik pieniędzy zmniejszony o 10%.

SEKTOR

Fragment przestrzeni, z jakiej pochodzi postać, ma znaczący wpływ, oczywiste jest, że droga rozwoju przebiega odmiennie w bogatym centrum i dalekich rubieżach, nawet jeśli samo państwo słygnie z dobrobytu.

Centrum – To nie tylko światy środka, a każdy obszar przestrzeni, posiadający świat pierwszej klasy i najzamożniejsze drugiej. Są to zwykle wycinki kosmosu w kształcie sfery, oprócz samego systemu z właściwym światem, zawierające układy wokół niego i będące ściśle z nim połączone gospodarczo i politycznie. Ludzie z tych obszarów są zwykle majętni, nawet jeśli są biedni jak na warunki swojego miejsca zamieszkania, dodatkowo bliskość głównych siedzib wszelkich organizacji pozwala im szybko wspinać się po szczeblach kariery. Jednak uważani są również za najbardziej zepsutych moralnie i rozpieszczonych przez zaawansowane technologie. Pochodzenie z centrum ma wpływ na wiele aspektów systemu cierni i gwiazd:

- ♣ Majętny – Przelicznik pieniędzy zwiększony o 50%.
- ♣ Potężny – Wszelkie stanowiska państwowe i w oficjalnych organizacjach są tańsze o 20%.
- ♣ Rozpieszczony – Gwiazda równa jedynie punktowi umiejętności, zdolność kosztuje trzy gwiazdy.
- ♣ Zdeprawowany – Przymusowe uzależnienie pierwszego poziomu.

Średnia przestrzeń – Ludzie ze znacznej części przestrzeni nie wyróżniają się ani zamożnością, pracowitością czy zepsuciem moralnym. Zwykle to słabiej zaludnione globy drugiej klasy, większość trzeciej i ogromne połacie przestrzeni pomiędzy jednym a drugim skupiskiem osadniczym, oddalonymi od siebie setkami lat świetlnych.

Rubieże – Pochodzenie z granicznych obszarów predysponuje do działań, ludzie tam najbardziej czują powiew wolności i niezależności, oddaleni od centrum cywilizacji o setki jak nie tysiące lat świetlnych. Jednak jak zwykle to z prowincją bywało w historii, nie należą oni do majętnej części społeczeństwa, są również zwykle uważani za nieważnych i traktowani z góry. Mają więc problemy ze zdobyciem ważnych stanowisk czy prestiżu, z drugiej strony są oni zwykle najmniej rozpieszczeni technologią i przyjemnościami, więc zmuszeni są po prostu do samodzielności i posiadania wielu talentów, ułatwiających przeżycie w czasami naprawdę trudnych warunkach. Życie w obszarach o wysokiej niezależności naraża człowieka na niebezpieczeństwa będące abstrakcją dla mieszkańców większości przestrzeni, nie wspominając o centrum. Dlatego ważniejszy od ogromnej liczby „znajomych” jest prawdziwy przyjaciel, pomocny w czarnej godzinie. Pochodzenie z rubieży ma wpływ na wiele aspektów systemu cierni i gwiazd:

- ♣ Biedny – Przelicznik pieniędzy zmniejszony o 30%.
- ♣ Ignorowany – Wszystkie stanowiska państwowe czy w oficjalnych organizacjach są droższe o 30%;
- ♣ Samodzielny – Gwiazda daje aż trzy punkty umiejętności, zdolność kosztuje zaledwie jedną gwiazdę;
- ♣ Zaufany – Znajomości do stopnia sektorowego są tańsze o dwie gwiazdy.

OSIEDLE

Oprócz tego, jaką część kosmosu zamieszkiwała czy nadal zamieszkuje nasza postać, wpływ ma to w jakich warunkach. Ludzie żyjący w przestrzeni są kształtowani i predestynowani odmiennie niż ci, którym żywot mija na wygodnych planetach pierwszej klasy. Dlatego typ osiedla, tak jak rodzaj przestrzeni, wpływa na dalsze elementy tworzenia postaci.

Statek – Część ludzkości rodzi się, żyje i umiera na pokładach statków, nigdy nie zastając dłużej na żadnym globie, za swój dom uważając przestrzeń, a dokładnie obiekt, którym ją pokonują. Chociaż duży odsetek z nich prędzej czy później odwiedzi jakąś planetę, nie wspominając o stacjach, to jednak bardzo rzadko się na nich osiedlają. Zbyt cenna dla nich jest duża samodzielność i mobilność, jaką dają im ciasne, ale znane jak własna kieszeń kajuty okrętów. Zarówno miasta na planetach otwartych, pełne „pustej” przestrzeni i przepychu, jak i ciasne kopuły planet zamkniętych i stacji są dla nich niczym więzienie. Jednym z powszechniejszych, lekko obraźliwych określeń, stosowanych przez innych ludzi na jednostki żyjące na statkach jest miano kosmitów, którzy stereotypowo mają pewne obawy przed dużymi otwartymi przestrzeniami na planetach. Ten typ egzystencji tworzy doskonałych pilotów oraz techników, a powiązania między nimi ułatwiają zdobycie statku w większym stopniu niż wypchane portfele mieszkańców planet. Ciasnota statków, niskie ciężenie, czy długie okresy jego całkowitego braku niezbyt dobrze wpływają na ich sprawność, ale z poruszaniem się w kombinezonami wszelkiego typu nie mają najmniejszych problemów.

Modyfikacja dalszego rozwoju postaci:

- ✦ Odkrywca – Brak podwojonego kosztu w rozwoju umiejętności technika i prowadzenie pojazdów podczas tworzenia postaci;
- ✦ Ułomna fizyczność – Sprawność i jej poboczne umiejętności mają podwojony koszt punktowy już od pierwszego poziomu, postać traci jeden punkt zwinności/wytrzymałości bądź siły. Wyjątkiem jest obsługa kombinezonów, której dostaje się darmowy poziom i jej rozwijanie nie ma podwojonego kosztu, nawet na wysokich poziomach.
- ✦ Tanie części – Wszelkie pojazdy kosmiczne są tańsze o dwie gwiazdy, natomiast w trakcie gry znajomości pozwalają na zmniejszenie ceny części, paliwa, a nawet samych statków o 20%.
- ✦ Obieżyświat – Wszelkie znajomości tańsze o 25%.

Planety zamknięte – Globy drugiej i trzeciej klasy stanowią większość zamieszkałych planet w ludzkiej przestrzeni, więc mieszkańcy tego typu światów są najczęściej spotykani. Odczuć można wśród nich pewnego rodzaju tęsknotę za otwartymi przestrzeniami, na których nie trzeba nosić żadnego sprzętu ochronnego, ponieważ planety II i III typu nie są w stanie w większości zapewnić dużych terenów odgradzonych od atmosfery, zwłaszcza na małych koloniach. Mimo że zwykle słabo zaludnione w porównaniu do planet otwartych to ich mnogość i szybkość zakładania nowych powoduje, że zamieszkuje je praktycznie taka sama liczba ludności, ale rozrzucona nie na dziewięćciu, a na setkach, jeśli nie tysiącach globów.

- ✦ Placówki przemysłowe – Darmowy punkt umiejętności, przelicznik pieniędzy zwiększony o 10%.

Bądź:

- ✦ Placówki badawcze – Darmowe trzy punkty umiejętności.

Stacja – Wielu ludzi jest od chwili narodzin związanych z jedną z tysięcy stacji w ludzkiej przestrzeni. Obiekty te muszą przestrzegać ścisłych limitów populacji, a jedna awaria może zagrozić życiu wszystkich jej mieszkańców. Dlatego każdy z nich musi być przydatny, zwykle nie trzyma się na nich ludzie, którzy nie potrafią zarobić na swój pobyt i nie wpływają pozytywnie na całą społeczność. Ludzie zamieszkujący stacje nie są tak mocno przywiązani do miejsca zamieszkania,

jak ci z planet, większość stacji wygląda i funkcjonuje tak samo, stanowiąc miejsca wiecznego przepływu towarów i nowych ludzi, goszczących tylko chwilę. Dzięki temu ich mieszkańcy łatwo budują szerokie sieci kontaktów o płytkim charakterze, a częste obcowanie z zaawansowaną techniką nie tylko w formie rozrywki stanowi lepszą podstawę do rozwijania umiejętności technicznych niż u ludności planet. Z drugiej strony stacje zapewniają większą wygodę niż statki i najczęściej optymalne warunki dla rozwoju, nie upośledzając fizycznego aspektu postaci.

Modyfikacja dalszego rozwoju postaci:

- ✦ Technik – Brak podwojonego kosztu w rozwoju umiejętności technika w trakcie tworzenia postaci.
- ✦ Powierzchowe kontakty – Wszelkie znajomości o małym charakterze (poziomu 1 i 2) są tańsze o połowę.
- ✦ Obrót towarów – Zmniejszenie kosztu wykupu przedmiotów za gwiazdy o jedną.

Niezależna kolonia w wolnych światach – To placówki najczęściej II klasy, które nie przynależą do żadnego państwa czy korporacji. Często są to różnego rodzaju utopijne projekty sekt, grup filozoficznych czy ludzi zmęczonych rzeczywistością, chcących stworzyć lepszy świat dla siebie i swojego otoczenia. Z drugiej strony mogą to być prywatne stacje treningowe, zbudowane w celu zaspokajania rosnącego popytu na najemne siły zbrojne, zarówno w formie maszyn, jak i żywych żołnierzy. Jeszcze inne to obiekty, których siła wywodzi się ze strategicznego położenia, pozwalającego na uzyskiwanie profitów z transportu.

Zwykle takie placówki mają zarówno ścisłą ochronę oraz dobrej klasy siły zbrojne, jak i bardzo liberalne podejście do kwestii noszenia broni i porządku publicznego. Wszystkie je łączy jeden mianownik – bezpieczeństwo i prawdziwa niezależność od pojedynczej korporacji, stanowią często miejsce ich rywalizacji, czy ostoję pozbawioną ich wpływów.

Modyfikacja dalszego rozwoju postaci:

- ✦ Specjalizacja – Brak podwojonego kosztu w rozwoju wybranej umiejętności postaci;
- ✦ Tożsamość – Przymusowa przynależność do organizacji związanej z placówką, koszt awansu zmniejszony o 50%;
- ✦ Wolność – Tylko dla bezpieczeństwa.

Wolny duch – Jest osobą pozbawioną jakiegokolwiek przynależności, nawet na poziomie, jaki posiadają bezpieczeństwa mieszkańcy niezależnych koloni czy stacji. Wolni od ograniczeń, ale również od korzeni czy tożsamości innej niż własne ja.

Modyfikacja dalszego rozwoju postaci:

- ✦ Obieżyświat – Wszelkie znajomości tańsze o 25%.
- ✦ Własna ścieżka – premia +1 do woli i charyzmy oraz dodatkowy poziom wybranej umiejętności. Ignoruje klasę społeczną, brak możliwości przynależności do jakiegokolwiek organizacji większej niż 10 osób. Tylko dla bezpieczeństwa.

Planety otwarte – Rzadkie obiekty klasy pierwszej to rajskie światy, idealnie dostosowane do zamieszkania przez ludzi dzięki cudom inżynierii planetarnej, co niestety często oznacza po prostu zniszczenie ich oryginalnej biosfery. Choć stanowią one najgęściej zamieszkałe osiedla ludzkości, to ich mała ilość i restrykcyjne limity populacji powodują, że tylko jeden na pięciu ludzi ma szczęście na nich mieszkać. Więc jedynie bogatsze warstwy społeczeństw mogą sobie pozwolić na ten

lüksus, są one tam ściśle nadzorowane przez absurdalnie wręcz rozbudowane struktury dozoru i kontroli.

Dają one jednak praktycznie całkowite bezpieczeństwo, bo nic nie dzieje się na nich przypadkiem i bez wiedzy ludzi z systemu. Cecha ta jest często przeciwstawiana anarchii rubieży, uważanych przez ludzi z rajskich planet za obszar wręcz barbarzyński. Choć ogromne i piękne otwarte przestrzenie wydają się wręcz idealne, by stanowić podstawę zdrowego rozwoju fizycznego i duchowego człowieka, to czas mija mieszkańcom tych sielskich krajobrazów głównie na kontaktach towarzyskich i oddawaniu się hedonistycznym przyjemnościom. Mimo prawnych limitów korzystania z bezpośrednich metod podłączenia tysiące, jeśli nie miliony mieszkańców każdej takiej planety traci powoli kontakt z rzeczywistością, przeistaczając się w śniących. Gdzie indziej zostaliby zmuszeni do konfrontacji z prawdziwym światem, czy to przez pracodawcę, czy rodzinę, jednak na światach otwartych większość ludzi ma jakieś stałe dochody, pasożytuje na systemie socjalnym, lub zarabia dzięki byciu podłączonym stale do sieci. Bycie śniącym na otwartym globie nie jest na tyle drogie, aby spowodować przymusową deportację jednostek umiejących się poruszać w świecie nierzeczywistości, nie wymaga przecież opłat za transport, usługi inne niż sama sieć i zautomatyzowanej pomocy domowej i medycznej.

Drugi czynnik w postaci kontaktów społecznych i rodzinnych stanowi zwykle ich cybernetyczną karykaturę, sprowadzoną do wiadomości czy wywoływaniu danych efektów poprzez manipulację mózgu, bez potrzeby ich prawdziwych odpowiedników.

Trzeba jednak przyznać, że liczba śniących zmalała w wyniku wojny, zniszczenie sieci, a potem kryzys ekonomiczny pociągnął rządy wielu planet do wyrzucenia przynajmniej części pasożytniczej ludności, a na zewnątrz nie ma kto chronić śniących przed często brutalną rzeczywistością. Wielu z nich stanowi teraz masy nowoczesnej biedoty, jakie zalegają na pokładach wolnych stacji poza granicami trójcy, uzależnionej od sieci i zdolnej do każdej czynności byle zdobyć walutę potrzebną do opłacenia dalszej obecności w utęsknionym alternatywnym świecie.

Modyfikacja dalszego rozwoju postaci:

- ⤴ Nierzeczywistość – Brak podwojonego kosztu w rozwoju umiejętności społecznych i informatyki podczas tworzenia postaci;
- ⤴ Degeneracja – Pierwszy poziom uzależniania bądź choroby psychicznej.
- ⤴ Pełna kontrola – Obsługa broni oraz walka wręcz mają podwojony koszt punktowy już od pierwszego poziomu.

KLASA SPOŁECZNA

Pozostał jeszcze jeden ważny czynnik mający wpływ na nasze wcielenie w świecie przyszłości. Jest nim przynależność do danej grupy społecznej, wszystkie cywilizacje, kultury i grupy wytwarzają hierarchię, własne elity, warstwy średnie i niższe, każde cechujące się odmiennymi celami,

obyczajowością, sytuacją finansową oraz prestiżem. Jest to więc ostatni czynnik pochodzenia mający mechaniczny wpływ na tworzenie postaci.

Elita – Gdy w trakcie dziejów powstawały wyższe warstwy społeczeństwa, czy to z powodu więzów krwi i tradycji, militarnej przewagi, przedsiębiorczości czy zwykłego szczęścia, to nigdy nie powstał system eliminujący ich kreację. Ironicznie te spośród nich które głosiły takie hasła, same były narzędziem grup chcących się nimi stać. Wiatry historii zmiotł wiele z nich wraz ze zmianami społecznymi czy gospodarczymi, niszczył je wojnami, epidemiami czy dekadencją następnych, próżniaczych pokoleń. Jednak zawsze na nich miejsce przychodzili nowi ludzie, czyniący dokładnie to samo co ich poprzednicy, nawet jeśli ich ideały były przeciwstawne.

Przyszłość nie jest tutaj wyjątkiem, przez setki lat ekspansji kosmosu istniały nieograniczone prawie możliwości dobiecia się na szczyt, jak i upadku, wiele firm czy państw istniało przez stulecia, będąc wykonawcą woli wielu dynastii pieniądza i krwi. Istnieją one do dzisiaj, upadek Federacji nie oznaczał ich destrukcji, wiele rodów po prostu zmieniło barwy, dopasowując się po raz kolejny do nowej rzeczywistości, dalej prowadząc swoje niewidoczne gry pomiędzy sobą. Niektóre rodziny stoją na czele korporacji, a nawet państw, od pokoleń kreując ludzką przestrzeń, posiadają one więc ogromną władzę, w dużej mierze państwa powstałe na truchle federacji są wytworem ich koterii.

Oczywiście nie wszyscy wpływowi należą do rodzin, jednak gdy część z nich jest niezależnych, to większość ludzi z górnych warstw realizuje wizję swoich jeszcze potężniejszych zwierzchników. Inne rody są słabsze, osiągając wysokie stanowiska w administracji, armii i finansjerze, ale mimo że nie mają swojego przedstawiciela na samym szczycie, nie są one jedynie podłożnymi wykonawcami woli, na każdym kroku próbują wyeliminować swoich konkurentów, jak i zajmując miejsce stojących wyżej. Istnieją też małe rodziny czy grupy interesów, mające wpływy na poziomie sektora, zwykle licznie rozrodzone czy pełne szeregowych członków, mogących się zbytnio nie odróżniać się od normalnego człowieka, oprócz więzów krwi czy znajomości.

Organizacja wewnętrzna rodziny czy koterii zależy całkowicie od ich położenia i kultury, jaką prezentują, jednak nawet w tej samej klasie mogą się znacznie od siebie różnić. Pochodzenie ich również jest zróżnicowane, niektóre istnieją bodaj od początku eksploracji przestrzeni, mając swoich protoplastów jeszcze w czasach podboju Sol, jednak większość ma swoje początki w czasach wojny o sferę, eliminując czy wchłaniając wtedy swoich poprzedników. Oczywiście jest, że elity społeczne zamieszkują najlepsze osiedla, preferując planety otwarte i przestronne stacje, jedynie z powodu ich braku w sektorze zamieszkując globy II i III klasy. Przynależność do organizacji daje nie tylko wpływy, majątek i bezpośrednią władzę związaną ze stanowiskiem i siłą grupy, ale również całkowite podporządkowanie naszych losów jej interesom, nie mamy wolności wyboru naszej ścieżki. Oczywiście zdarzają się odszczepieńcy, a nawet zdrajcy, ale większość ludzi z górnych warstw społecznych posłusznie służy swoim zwierzchnikom, bez względu na to, jakie powiązania ich łączą.

- ▲ Wszystko ma swoją cenę – Koszt przynależności i wpływów zmniejszony o 50%, postać przymusowo przynależy do jednej z organizacji związanej z grupą, ponosząc wszelkie tego konsekwencje. Jeśli tego nie chce, zostaje odszczepieńcem, tracącym wszelki premie wynikające z tego pochodzenia, a wręcz mającym problemy z możliwą zemstą czy niechęcią dawnych sojuszników. Organizacja posiada własną hierarchię. Zdobywanie nowych rang w jej strukturach może być tańsze jedynie dzięki pochodzeniu z centrum przestrzeni.

Normalny człowiek – Zwykli mieszkańcy ludzkiej przestrzeni, których życie mija na karierze w jednej z wielu organizacji, mają jednak na tyle zapewniony byt, że nie muszą się o nic martwić, po prostu wykonują swoją pracę jako trybik maszyny. Posiadają jednak na tyle dużą niezależność, że nie są (przynajmniej tak sądzą) niewolnikami systemu. W większości są konformistami,

zgadzającymi się na wiele, byle nie utracić swojej pozornie ustabilizowanej pozycji i majątku. Ponieważ nie są wtopieni w hierarchię i organizację z powodu przyrodzenia, a egalitarna maska większości społeczeństw nie daje pozornie żadnych ograniczeń w rozwoju i działalności, mogą być kimkolwiek. Wiele lat pracy może ich zawieść zarówno na pozycję równą elitom czy zakończyć się degradacją, czego przypadkiem są odcięci od sieci śniący.

Margines społeczny – Ludzie tzw. warstwy średniej i większość społeczeństwa boi się głównie jednej rzeczy, jest nią degradacja, jaka grozi im w wyniku zbytnej niezależności czy po prostu z powodu nieprzechylnego losu. Dla ludzi wychowanych w materialistycznej kulturze pieniądza i posiadania brak tych dwóch elementów stanowi najgorszą karę, co pozwala na łatwe nimi manipulowanie. Jednak część jednostek mimo to traci swoją pozycję, czy to z powodu swoich wyborów, czy czynników od nich niezależnych.

Jednym z nich jest przynależność do grupy nieakceptowanej przez główną oś społeczeństwa lub przez ich elity, doskonałym przykładem są potomkowie ludności państw zewnętrznych. Najpierw starci na proch w trakcie wojny, ich resztki były szykanowane i dyskryminowane przez cały okres federacji, jako nośnik odmiennej tradycji i kultury, kładącej nacisk nie na posiadanie, a na byt i wolność jednostki, jak przynajmniej sami twierdzą. Drugą grupą są ludzie o nonkonformistycznej naturze, którzy nie chcą lub nawet nie mogą wpasować się w model społeczeństwa, będąc wyrzuceni poza jego nawias, jak i zwykła biedota.

- ♣ Poza społeczeństwem – Brak możliwości kariery w legalnych organizacjach i strukturach, za to przynależność do półświatka, sekt czy grup wywrotowych jest o połowę tańsza.

SYNTETA

Synteta to popularne, zbiorcze określenie na wszystkie organizmy wyhodowane przez człowieka, a które nie mieszczą się w przyjętych normach modyfikacji. Ich historia sięga jeszcze czasów przed upadkiem, jednak w większości ich liczebność wynosiła jedynie kilka osobników w serii, ich celem istnienia było opracowywanie nowych technologii i umiejętności posługiwania się wiedzą genetyczną poprzez jej praktyczne zastosowanie.

Powodem takiego stanu rzeczy było również ścisłe przestrzeganiem zasad rozwoju, który miały nigdy nie dopuścić do stworzenia istoty mogącej zagrażać istnieniu człowieka. Zmiana przyszła dopiero z okresem wojny o sferę, kiedy gwałtowna zmiana w wojskowości wymusiła powrót organicznych lub przynajmniej pół-organicznych jednostek bojowych. Wtedy też zwiększone zapotrzebowanie na formacje bojowe w formie organicznych robotów. Do ich koordynacji potrzebnymi byli jednak ludzie lub formy im pokrewne, zdolne do zastąpienia nielicznej ludności państw zewnętrznych w zadaniu koordynacji maszyn i innych syntetów.

Po wojnie większość z nich została zniszczona, część jednak przetrwała jako użyteczne narzędzia, doskonalili żołnierze czy szpiegowie przecież zawsze są w cenie. Oczywiście powstawały w tym okresie inne modele niż tylko słynna bojowa seria 9. Koniec konfliktu oznaczał również koniec epoki masowej hodowli, jednak nadal wiele firm oferuje w swojej ofercie tworzenie i hodowanie tego typu produktów.

Jednym z rodzajów formalnie ludzi, ale praktycznie syntety są tzw. uśpioni, tworzeni od podstaw jako ludzie o pewnych cechach, najczęściej predestynujących ich do objęcia władzy czy stanowisk w służbach. Wychowuje się ich na terenie wrogiej grupy czy państwa w celu długoletniej infiltracji. Przez wiele lat nieświadomi swojej prawdziwej roli pną się w górę, aby w kluczowym momencie stracić nad sobą kontrolę, stać się organicznym robotem swoich stwórców, kradnącym kluczowe dane czy paraliżującym działanie systemów informatycznych i decyzyjnych.

Zwykle taka jednostka zostaje usunięta po realizacji swojego zadania, czasami jednak stosuje się delikatniejsze metody, jedynie wpływając na proces myślenia tej istoty, wtedy popełnia ona błędy, przez wiele lat może zatruwać wroga swoją niekompetencją. Ten typ działań szpiegowskich był najpopularniejszy w okresie walk państw zewnętrznych i centrum, w szczytowym momencie wykrywano ich tak wiele, że miały wpływ na zamknięcie dostępu do stanowisk i władzy większości społeczeństwa Federacji.

Dzisiaj większość żywych syntetów to osobniki serii 9, mające kilkusetletnie doświadczenie, często z powodu swoich umiejętności i zdolności powodujące strach nawet u doświadczonych eksploratorów i najemników. Reszta to prawie wyłącznie jednostki o krótkim terminie operacyjności, często po wykonaniu zadania pozostawione samej sobie, stanowiące syntetów niskiego rzędu porównywalnych z uśpionymi państwami zewnętrznymi doby wojny o sferę.

W świecie kontroli i praktycznego definiowania każdego aspektu tworzonego organizmu trudno o przypadek usamodzielnienia się syntety wyższego rzędu, czyli takiego posiadającego znacząco zmieniony kod genetyczny w stosunku do ludzi, lub nawet opartego na innym typie budowy. Nie bez znaczenia jest również fakt, że są oni naprawdę rzadko tworzeni, zapotrzebowanie na agentów, zabójców czy najemników zaspokajają ludzie oraz istniejące już sztuczne istoty. Umysły i uczucia tych organizmów są różnorodne, od odczuwających jak ludzie, a nie rzadko nawet bardziej wrażliwych istot, po maszyny do zabijania pozbawione jakichkolwiek uczuć, w tym nawet agresji.

Synteci w społeczeństwie oficjalnie nigdy nie istnieli i nie ma szansy, aby ten stan się zmienił, ci, którzy wyglądają i odczuwają jak ludzie, po prostu się za nich podszywają na rubieżach czy traktach pomiędzy wyspami cywilizacji. Władze pozwalają im w ograniczonej formie istnieć, jako przydatnemu narzędziu, zarówno do walki z innymi, jak i utrzymania swoich ogromnych kompetencji i kontroli populacji.

KREACJA SYNTETY

Kreacja syntety odbiega od modelu tworzenia ludzkiego bohatera. Istota zaprojektowana przez swoich twórców jest w znacznie większym stopniu modyfikowalnym bohaterem, gracz ma ogromne możliwości dopasowania go do swojego stylu rozgrywki. Pierwszym wyborem jest producent, każdy z nich odmiennie wpływa na dalsze etapy kreacji postaci, drugim etapem jest typ syntety – są to istoty o kilku stopniach zaawansowania. Trzeci krok to cel jego egzystencji, syntetów tworzy się w konkretnym celu i wpływa on mocno na ich możliwości.

PRODUCENT

W przypadku syntetycznych form duże znaczenie ma producent, który wyhodował i zaprogramował je do pełnienia przeznaczonych im funkcji. Każda z wymienionych firm daje jeden pakiet swoim produktom za darmo lub zmniejsza koszt wprowadzenia złożonych pakietów, jednak ma też pewne kary w postaci wzrostu kosztu inwestycji innych rozwiązań, braków technologicznych uniemożliwiających ich zastosowanie lub celowych niedoskonałości.

Konsorcjum Biotechnologiczne Eden – Produkty tej firmy posiadają darmowy pakiet długowieczności, jednak nigdy nie posiadają ludzkiej budowy ciała i psychiki.

Marsjański Koncern Przemysłowy – Posiada swoją komórkę w przemyśle biotechnologicznym, która przez pewien czas produkowała syntetyczne formy życia w ludzkiej postaci, jednak dzisiaj już zaprzestała tej działalności. Jednostki przez nią wyhodowaną odznaczały się wbudowanym pakietem środowiskowym, jednak nigdy nie posiadały zdolności aktor czy uniwersalny żołnierz.

Bio– Factum – Choć biura projektowe tej firmy nastawione są głównie na opracowywanie roślin i odpowiadającym im rolę organizmów, powstały małe serie zwierzęcych syntetów. Firma kładła nacisk na zdolności adaptacyjne, dlatego posiadają oni darmowy pakiet przystosowawczy za cenę nagłej śmierci nastawionej zwykle na 30 lat.

Republikańskie zakłady produkcji organicznej – Nieistniejący już producent okresu wojny o sferę, który wyspecjalizował się w kreacji syntetów agentów. Daje on darmowy pakiet kontroli i kamuflaż genetyczny, ale za cenę ograniczenia liczby pakietów do pięciu.

Bio–tek – Wyspecjalizował się w produkcji syntetycznych zwierząt i roślin. Jego produkty zawsze posiadają skrócony czas życia o 50% i brak zdolności adaptacyjnych, jako rekompensatę posiadają o pięć poziomów zwiększony próg niezależności.

Terra farm – Nacisk na syntetyczne organizmy służące do kolonizacji, dzięki temu otrzymują one pakiet adaptacyjny, ale nigdy nie mają ludzkiej formy.

Zakłady biotechnologiczne Sojuszu Ramienia Strzelca – Nowy gracz na rynku, który zajmuje się produkcją jedynie syntetów wyższego rzędu z wykorzystaniem najdoskonalszej aparatury. Dzięki temu jego wytwory otrzymują darmowy pakiet.

Omni Med – Choć firma ta kładzie nacisk głównie na symbiotyczne implanty, w swojej ofercie ma również małe serie syntetów. Ich cechą charakterystyczną jest skrajne wydłużenie ich żywotności o podwojony pakiet długowieczności, kosztem braku możliwości zakamuflowania ich syntetycznej natury.

Prometeusz – Nieautoryzowany producent wielu serii syntetów niższego rzędu, błędnie klasyfikowanych jako udoskonaleni ludzie. Ograniczenie jedynie do ludzkiej budowy i psychiki, przy darmowym pakiecie nieśmiertelności. Jednostki tego producenta nie są wysterylizowane, ale zawsze grozi im zniszczenie ze strony władz i innych korporacji.

Niezależna hodowla – Istnieje wiele małych, lokalnych firm czy organizacji produkujących syntetów. Nie posiadają one takiego zaplecza technologicznego jak powyższe giganty, dlatego limit pakietów na dany typ syntety jest mniejszy o dwa, a najdoskonalszy typ nie jest dla nich dostępny. Z drugiej strony ich sygnatury genetyczne nie są tak rozpowszechnione i rozpoznawane przez systemy kontroli, co daje im darmowy drugi poziom kamuflażu genetycznego.

TYP SYNTETY

Synteci są podzieleni na trzy stopnie zaawansowania technologicznego, wpływające na możliwości, jakie można im zaimplementować oraz na szansę ich wtopienia się w ludzką społeczność.

Synteta niższego rzędu

Jednostki określane tym mianem stanowią istniejące organizmy o stopniu ingerencji przekraczającym ramy „człowieczeństwa” w przypadku ludzi, ale w dużej mierze nieodróżniające się zbytnio od swoich genetycznych pierwowzorów. Cechy:

- Synteta tego typu ma do dyspozycji jedynie pięć pakietów, ale otrzymuje darmowy poziom pakietu kamuflażu genetycznego.
- Ograniczenie budowy do istniejących organizmów, czyli w przypadku człowieka do postawy humanoidalnej.
- Zdolności ograniczone do ludzkich, możliwość otrzymania reszty poprzez odpowiedni organ (implant)
- Pełna kompatybilność ze środkami i usługami medycznymi dostępnymi dla ludzi.
- Jednostka tego typu ma normalny dostęp do pochodzenia jak człowiek z wyłączeniem centrum jako rodzaju przestrzeni i planet otwartych jako rodzaju osiedla.

Synteta wyższego rzędu

Organizmy o znacznie przebudowanej strukturze, często o hybrydowej naturze. Dzięki temu ich możliwości są znacznie wyższe niż poprzedniego typu, za cenę w większości braku możliwości adaptacji do ludzkiej społeczności. Cechy:

- Dostęp do piętnastu pakietów.
- Pełna dowolność budowy i psychiki.
- Częściowa kompatybilność ze środkami i usługami medycznymi dostępnymi dla ludzi (ich efektywność zmniejszona o 50%).
- Dostęp do wszystkich zdolności.
- Brak dostępu do ludzkiego pochodzenia.

Synteta wyższego rzędu typu novae vitae.

Najdoskonalszy rodzaj jednostek, wytworzonych jako nowe życie – organizmy zaprojektowane całkowicie od nowa od budowy molekularnej, bliższe w swoim działaniu do maszyn niż ludzko pojętego życia. Dzięki temu otrzymano prawie nieograniczone możliwości kreacji cech, w wielu aspektach dochodząc do poziomu porównywalnego z czysto mechanicznymi komponentami. Ich genetyczna doskonałość ma jednak swoją cenę.

- Dostęp do dwudziestu pięciu pakietów.
- Pełna dowolność budowy i psychiki.
- Brak kompatybilności ze środkami i usługami medycznymi dostępnymi dla ludzi. Muszą wykorzystywać odpowiednio przygotowane preparaty i sprzęt medyczny.
- Dostęp do wszystkich zdolności.
- Brak dostępu do pakietu kamuflażu genetycznego z powodu skrajnie odmiennej budowy.
- Brak ludzkiego pochodzenia.

PRZEZNACZENIE SYNTETY

Aspektem w dużym stopniu wpływającym na cechy istoty jest rola, jaką miała spełniać. Jednostki bojowe posiadają odmienne cechy niż te przeznaczone do infiltracji itp.

Jednostka bojowa

Synteta niższego rzędu otrzymuje:

- Zdolność uniwersalny żołnierz
- Zdolność regeneracja I

Synteta wyższego rzędu otrzymuje:

- Zdolność uniwersalny żołnierz
- Zdolność regeneracja I
- Pakiet zwiększonej wytrzymałości I stopnia.
- Dwa pakiety umiejętności, które trzeba przeznaczyć na sprawność/obsługę broni.

Synteta novae vitae:

- Zdolność uniwersalny żołnierz
- Zdolność regeneracja II
- Zdecentralizowany układ nerwowy
- Zdolność świadoma tkanka
- Pakiet zwiększonej wytrzymałości I stopnia.
- Trzy pakiety umiejętności, które trzeba przeznaczyć na sprawność/obsługę broni.

Jednostka infiltracyjna

Synteta niższego rzędu otrzymuje:

- Zdolność aktor
- Zdolność uniwersalny żołnierz.

Synteta wyższego rzędu otrzymuje:

- Zdolność aktor
- Zdolność uniwersalny żołnierz.
- Pakiet kamuflażu genetycznego
- Dwa pakiety umiejętności cybernetycznych lub społecznych.

Synteta novae vitae:

- Zdolność aktor
- Zdolność uniwersalny żołnierz.
- Zdolność zmiennokształtna powłoka
- Zdolność asymilacja
- Dwa pakiety umiejętności cybernetycznych
- Dwa pakiety umiejętności społecznych.

Jednostka typu Wallenrod

Synteta niższego rzędu otrzymuje:

- Pakiet kontroli
- Trzy pakiety kamuflażu genetycznego.

Jednostka informatyczna

Synteta niższego rzędu otrzymuje:

- Pakiet implantów przeznaczony na organiczne neurozłącze oraz powiększenie możliwości dalszego ulepszenia układu nerwowego.
- Pakiet umiejętności cybernetycznych.

Synteta wyższego rzędu otrzymuje:

- Dwa pakiety implantów przeznaczone na organiczne neurozłącze oraz powiększenie możliwości dalszego ulepszenia układu nerwowego.
- Dwa pakiety umiejętności cybernetycznych.

Synteta novae vitae:

- Trzy pakiety implantów przeznaczone na organiczne neurozłącze oraz powiększenie możliwości dalszego ulepszenia układu nerwowego.
- Trzy pakiety umiejętności cybernetycznych.

Jednostka socjalna

Synteta niższego rzędu otrzymuje:

- Zdolność aktor
- Zdolność zmiennokształtna powłoka.

Synteta wyższego rzędu otrzymuje:

- Zdolność aktor
- Zdolność zmiennokształtna powłoka.
- Pakiet cech przeznaczony na wolę oraz charyzmę.
- Dwa pakiety umiejętności w pełni przeznaczone na umiejętności społeczne.

Synteta novae vitae:

- Zdolność aktor
- Zdolność zmiennokształtna powłoka.
- Dwa pakiety cech przeznaczony na wolę oraz charyzmę.
- Trzy pakiety umiejętności w pełni przeznaczone na umiejętności społeczne.

Jednostka bez przeznaczenia – Niektórzy synteci nie powstają w konkretnym celu, a z innych pobudek, często filozoficznych czy transhumanistycznych.

Synteta niższego rzędu otrzymuje darmowy pakiet.

Synteta wyższego rzędu otrzymuje darmowe trzy pakiety.

Nie istnieje możliwość stworzenia najdoskonalszych syntetów przez małe placówki.

ROZMIAR

Rozmiar wpływa na parametry organizmu oraz jego odporność na uszkodzenie.

Tabela żywotności postaci

Synteta rozmiaru człowieka.

Cześć ciała/WT postaci	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Głowa	2		3					4					5		6		7	
Tułów	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Ramiona	3		4					5					6		7		8	
Dłonie							1							2			3	
Nogi	5		6					7					8		9		10	
Ogon*																		Liczony jako ramię.
Ogon chwytny*																		Liczony jako głowa.

Synteta mniejszy od człowieka. Rozmiar wpływa na parametry postaci, otrzymuje ona premię +3 do zwinności +1 do zręczności, jednak kosztem siły zmniejszonej o 3 punkty i wytrzymałości o poziom.

Cześć ciała/WT postaci	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Głowa	1		2					3				4			5		6	
Tułów	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Ramiona	1		2					3				4			5		6	
Dłonie								1									2	
Nogi	3		4					5				6			7		8	
Ogon*																		
Ogon chwytny*																		

Liczony jako ramię.

Liczony jako głowa.

Synteta większy od człowieka. Rozmiar wpływa na parametry postaci, otrzymuje ona premię +3 do siły +1 do wytrzymałości, jednak kosztem zwinności zmniejszonej o 3 punkty i zręczności o poziom.

Cześć ciała/WT postaci	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Głowa	3		4					5				6			7		8	
Tułów	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Ramiona	5		6					7				8			9		10	
Dłonie		1						2					3				4	
Nogi	7		8					9				10			11		12	
Ogon*																		
Ogon chwytny*																		

Liczony jako ramię.

Liczony jako głowa.

PAKIETY

Każdy pakiet to pewien zestaw cech i ulepszeń, do ich wykorzystania trzeba zużyć punkty inwestycji. Koszt to jeden punkt za każdy poziom. Implanty wykupione w formie pakietu liczą się do cech wrodzonych postaci, wpływają więc na ilość punktów żywotności czy cechy poboczne.

- ⤴ Pakiet cech – trzy punkty cech.
- ⤴ Pakiet umiejętności – sześć punktów umiejętności, nie występują kary do rozwijania wysokich poziomów umiejętności.
- ⤴ Pakiet zdolności – dwa punkty zdolności.
- ⤴ Pakiet implantów – możliwość rozdzielenia trzech poziomów implantów za punkt.
- ⤴ Pakiet ewolucyjny – pozwala postaci na stałe udoskonalanie swoich tkanek i przystosowywanie się do warunków różnych planet. Wymaga zdolności regeneracji, za każde 50 lat życia synteta otrzymuje dodatkowy punkt do wybranej statystyki głównej (za doskonalenie swojego genomu).
- ⤴ Pakiet długowieczności – wydłuża czas życia postaci o 50% za każdorazowe wykupienie. Starzenie postaci występuje w wieku o połowę większym niż normalnie.
- ⤴ Pakiet biologicznej nieśmiertelności – postać się nie starzeje, wymaga zdolności regeneracji oraz pakietu długowieczności.
- ⤴ Pakiet nagłej śmierci – postać się nie starzeje, ale ma wbudowany mechanizm autodestrukcji. Gdy osiągnie wybrany wiek (zwykle nie większy niż 30 lat), dochodzi do jej śmierci. Pakiet darmowy.
- ⤴ Pakiet ograniczonej inwestycji – działa jak odwrotność danego pakietu. Dając zamian punkt za każdy odwrócony poziom pakietu.
- ⤴ Pakiet wytrzymałości – zwiększa pulę żywotności o 25% za poziom.
- ⤴ Kamuflaż genetyczny – każdy poziom tego pakietu utrudnia o poziom rozpoznanie syntetycznej natury postaci nawet w trakcie badań medycznych. Bez tego pakietu fakt ten jest odkrywany automatycznie.
- ⤴ Pakiet kontroli – synteta posiada ukryty mechanizm, pozwalający na całkowite przejęcie nad nim kontroli lub na zmniejszenie jego wydajności i skuteczności podejmowania decyzji.

CECHY I ROZWÓJ SYNTETY

Wartości cech.

Punkt wyjścia parametrów syntety to poziom człowieka przyszłości, jednak nie posiada on minimalnej czy maksymalnej wartości cechy–wszystko jest ustalone w pełni podczas jego tworzenia w systemie pakietów. Może więc on posiadać monstrualną siłę czy intelekt, jak i być słabszy od dziecka.

Rozwój umiejętności oraz Ciernie i Gwiazdy.

Każdy niewykorzystany pakiet jest zamieniany na gwiazdę, jednak trzeba pamiętać, że ubezwłasnowolniony synteta posiada ekwipunek dany mu przez jego właścicieli.

Rozwój umiejętności przebiega tak samo, jak u ludzi.

Aktywowany synteta ma zero lat, ubezwłasnowolniony otrzymuje za każde trzy lata jedną gwiazdę i nie otrzymuje cierni.

Wolna jednostka otrzymuje gwiazdy co trzy lata, ale również cierni raz na 15 lat. , wolny co pięć, co odzwierciedla ich konspiracyjny styl życia, wymuszający mniejsza aktywność od tej, jaką prowadzą ludzie.

Synteci żyjący w czasie istnienia FCS, otrzymują za ten wycinek swojej historii dwa razy mniej punktów umiejętności, co odzwierciedla silnie konspiracyjną egzystencję, jaką musieli wtedy prowadzić. Dopiero rozpad tego państwa pozwolił na powstanie dużych pustek w ludzkiej przestrzeni umożliwiających swobodne działanie, a co szokujące dla wielu nowo przybyłych ludzi, nawet na nieukrywanie tożsamości przez syntetów.

ZDOLNOŚCI

Zdolności to pewne szczególne zalety, uzdolnienia postaci, jak i specjalne cechy wynikające z budowy anatomicznej, a których nie można zamknąć w obrębie większej odporności na choroby czy atrakcyjniejszego wyglądu. Wiele z nich jest przyrodzona i nie może być zdobyta w inny sposób niż poprzez odziedziczenie czy zaprojektowanie, części jednak można nauczyć się w ciągu przygody.

Wszczępy również obdarowują postać wieloma zdolnościami, niektóre z nich dzięki nim czy treningowi mogą osiągnąć wysokie poziomy, gdy inne mogą mieć zaledwie dwa lub nawet tylko jeden stopień. Każdy poziom umiejętności kosztuje jeden punkt, przy zdolnościach dostępnych tylko dla pewnej kategorii postaci wyszczególniono, które mogą ją osiągnąć.

- ✦ **Adrenalina** – Postać ignoruje efekty odniesionych obrażeń na czas związany z jej wytrzymałością i stopniem rozwoju zdolności. Pierwszy poziom działa przez liczbę tur równą połowie wytrzymałości, drugi równy wytrzymałości, trzeci dwukrotnej jego wartości, a czwarty trzykrotnej.
- ✦ **Aktor (Synteta i maszyny)** – Postać potrafi doskonale naśladować emocje, nie można wykryć prawdziwych intencji interlokutora – jego ciało i umysł nie wyjawiają żadnych objawów kłamstwa. Wszelkie testy empatii wykonane, by odgadnąć prawdziwe zamierzenia istoty z tą zdolnością, są skazane na klęskę, jednak bez wiedzy postaci wykonującej test, podobnie jak wszelkie inne zastosowania empatii.
- ✦ **Asymilacja (Synteta, maszyny)** – Postać może wchłaniać tkanki innych istot a robot części maszyn, co pozwala na szybsze regenerowanie uszkodzeń czy ran, jak i na zdobywanie nowych zdolności i urządzeń. Pierwszy poziom pozwala istotom organicznym na odzyskanie punktu żywotności za wchłonięcie biomasy równej 20% ich wagi, drugi 15%, a trzeci 10%, analogicznie przy maszynach i częściach. Drugi poziom pozwala na utrzymanie parametrów wchłanianej biomasy/części np. pozwala istocie organicznej na przyswojenie pancerza chitynowego wchłanianej istoty. Trzeci poziom pozwala na zachowanie parametrów pochłanianych organicznych komponentów, np. połączona ręka jest sprawna i ma parametry takie jak u poprzedniego właściciela, a wchłanianie układu nerwowego pozwala na przejęcie części zawartych w nim informacji. W przypadku maszyn wszystkie zalety tej zdolności otrzymuje się już na pierwszym poziomie, a jej doskonalenie wpływa jedynie na szybkość procesu i jego skuteczność.
- ✦ **Bystry** – Pierwszy poziom pozwala wykonać test umiejętności, nawet jeśli poziom testu jest wyższy o trzy stopnie od poziomu umiejętności, drugi, kiedy jest wyższy o cztery, a trzeci pozwala wykonać test umiejętności bez względu na poziom umiejętności. Otrzymuje się jednak normalne kary do testów za różnicę poziomów.
- ✦ **Biologiczna uniwersalność (synteta)** – Postać z tą zdolnością może wytworzyć organy odpowiadające za inne zdolności. Ilość organów jest ograniczona do jednego na segment ciała, a poziom zdolności do pierwszego. Można poświęcić dodatkowe miejsca na organy, by zwiększyć poziom zdolności z już posiadanych. Posiadanie pakietu ewolucyjnego pozwala na zwiększenie wydajności tej zdolności o stopień bądź zdublowanie ilości organów kosztem trzech etapów rozwoju. Zdolność ta wymaga regeneracji III oraz świadomej tkanki.
- ✦ **Czujny** – Postać jest niesamowicie czujna, wykrywając zagrożenia. Postać może wykonywać test, informując ją o bliskim niebezpieczeństwie – na pierwszym poziomie ma on 50% szans, na drugim 75% a na trzecim 90%. Rzut wykonuje prowadzący. W trakcie walki pierwszy stopień pozwala wykonywać reakcję, nawet w turze zaskoczenia, z minimalną inicjatywą. Drugi stopień pozwala na wykorzystanie własnej inicjatywy, a trzeci skutkuje traktowaniem postaci z tą zdolnością jako posiadającej wyższą inicjatywę, nawet w normalnej reakcji.

- ♣ **Daleki skok – (Synteta, maszyny i zwierzęta)** – Zdolność wydłuża zasięg skoku, pierwszy stopień o połowę, drugi podwaja, a trzeci stopień potraja odległość, na którą skacze postać. Zdolność ta kumuluje się z posiadanymi implantami. Dodatkowo zwiększa się odległość bezpiecznego upadku.
- ♣ **Echolokacja (Synteta, maszyny i zwierzęta)** – Pozwala na badanie otoczenia z pomocą ultradźwięków, dzięki czemu postać może wykorzystywać słuch jako normalną percepcję, nawet jeśli nie jest on zmysłem dominującym. Pierwszy poziom pozwala na użycie połowy swojej percepcji jako alternatywy. Drugi poziom pozwala na użycie 3/4 percepcji, trzeci na użycie pełnej jej wartości. Jeśli wykorzystujemy dodatkowe zasady zmysłów, to zamiast percepcji używamy wartości słuchu postaci. Należy pamiętać, że ten sposób badania otoczenia jest łatwy do wykrycia przez sensory lub inną postać posiadającą echolokację.
- ♣ **Hibernacja (Synteta, zwierzęta)** – Na pierwszym poziomie, gdy postać otrzymuje obrażenia na witalnym segmencie obniżające jego punkty żywotności do wartości zero lub poniżej, a nie wiąże się to z otrzymaniem krytycznych obrażeń, to nie ginie, a traci przytomność i zapada w śpiączkę. Dzięki niej jest w stanie przetrwać ten stan, wybudzi się z niej, kiedy odzyska przynajmniej 60% żywotności. Każdy następny stopień zdolności zmniejsza o 10% wymagany próg żywotności do przebudzenia. Trzeci poziom pozwala zapadać świadomie w hibernację w celu zwiększenia szansy przeżycia trudnych warunków lub pozwala na zadziałanie zdolności nawet w przypadku otrzymania krytycznych obrażeń. Zdolność ta ma maksymalnie pięć poziomów.
- ♣ **Komunikacja pozawerbalna (Synteta, zwierzęta, maszyny)** – Istoty oraz maszyny posiadające wspólnie tę cechę mogą działać i reagować według zasad inicjatywy połączonej. Mogą oczywiście komunikować się ze sobą, co niesie wszelkie tego zalety.
- ♣ **Oburęczność** – Za każdy poziom tej zdolności kary za używanie dwóch przedmiotów maleją o stopień, a postać otrzymuje premię +1 do używania przedmiotów wymagających użycia obydwóch rąk. Zmniejsza również kary do zręczności wynikające z przewagi jednej kończyny nad drugą.
- ♣ **Pamięć fotograficzna (Synteta, maszyny)** – Postać zapamiętuje dosłownie każdą sekundę w najdrobniejszym szczególe. Prowadzący musi wyjawiać wszelkie informacje dotyczące wydarzeń, w których brała udział postać, nawet jeśli nie pamięta o nich sam gracz. Warto posiadać notes i notować dosłownie wszystko. Zwiększa o połowę ilość otrzymywanych punktów rozwoju.
- ♣ **Płynny ruch** – Postać porusza się płynnie lub posiada dobrą amortyzację, przez co ruch nie wpływa tak mocno na próby prowadzenia ognia i inne czynności. Każdy poziom zmniejsza kary za własny ruch o trzy punkty.
- ♣ **Podzielna uwaga** – Na pierwszym poziomie kara za wykonywanie dwóch akcji jednocześnie jak ostrzał dwóch różnych celów jest mniejsza o połowę, na drugim o 3/4, a na trzecim jej nie ma.
- ♣ **Precyzyjny** – Postać wykonuje czynności z najwyższą precyzją, co uniemożliwia negatywny rzut krytyczny na pierwszym poziomie, a na drugim zwiększa szansę na pozytywny rzut krytyczny o oczko na kości.
- ♣ **Regeneracja (Synteta, maszyny)** – Postać samoczynnie odzyskuje punkty żywotności wraz z czasem. Pierwszy poziom daje przywrócenie punktu żywotności na każdym segmencie w ciągu dnia, a każdy następny poziom zmniejsza czas potrzebny do regeneracji o połowę. Maksymalna szybkość regeneracji dla istot organicznych to punkt żywotności na 10 minut (7 poziom). Maszyny mogą posiadać regenerację nawet na poziomie minuty (11 poziom). Gdy zregenerowane zostaną punkty obrażeń powodujące ranę, zostaje ona osłabiona o stopień aż do pełnego wyleczenia.

- ♣ **Skupienie** – Skupienie się na jednej czynności pozwala zmniejszyć kary do testów, każdy stopień zmniejsza je o 10%, których można mieć do pięciu. Wpływ tej zdolności nalicza się jako ostatnią przy braniu pod uwagę czynników modyfikujących rzut, dodatkowo nie wpływa na testy wytrzymałości.
- ♣ **Szósty zmysł** – Jeśli jakikolwiek zmysł postaci pozwala jej na reagowanie na otoczenie i ruchy przeciwników, to mimo kar do zmysłów lub nawet utraty części z nich, nie otrzymuje kary do inicjatywy.
- ♣ **Szybkie dłonie** – Postać potrafi bardzo szybko pracować dłońmi, przy czym nie zawsze tak dokładnie. Wszystkie czynności wykonywane dłońmi mają koszt mniejszy o punkt akcji, jednak postać otrzymuje karę -2 do tych czynności. Drugi poziom zmniejsza tę karę do -1, a trzeci usuwa całkowicie.
- ♣ **Świadoma tkanka (Synteta, maszyny)** – Zdolność pozwala zmieniać formę zewnętrzną, ale również kontrolować resztę ciała np. odcepić zakleszczoną kończynę czy zmieniać typ budowy ciała. Daje również zdolność do łączenia własnego ciała z urządzeniami na poziomie tkanek, jak i ich rozdzielania. Dzięki temu uzyskuje się poprawienie skuteczności działania motoryki pancerza bez zwiększenia poboru energii, pancerz nie obciąża postaci, nawet jeśli jego zasady normalnie to wymuszają, nie trzeba płacić za implementację urządzeń, jak i symbiotycznych wszczepów i wiele innych. Wykorzystanie zdolności wymaga czasu, pierwszy poziom na przeprowadzenie wchłonięcia wymaga godziny, a zmiany kształtu od godziny do doby, w zależności od stopnia zmiany ciała. Każdy następny poziom zmniejsza czas procesu o połowę. Dla istot organicznych maksymalny poziom to trzeci, a dla maszyn szósty.
- ♣ **Tropienie (Synteta, maszyny i zwierzęta)** – Węch postaci jest na tyle czuły, że pozwala jej na rozróżnianie większej gamy zapachów i wyczuwanie znacznie słabszych bodźców. Pierwszy poziom pozwala wykorzystać połowę percepcji postaci do tropienia, drugi pełnej wartości tej cechy, a trzeci jej półtora wartości.
- ♣ **Uniwersalny żołnierz (synteta)** – Postać nie odczuwa bólu w formie cierpienia oraz żadnej formy strachu czy stresu, ignoruje ona zasady związane z tymi aspektami.
- ♣ **Widzenie w ciemnościach** – Postać widzi, mimo słabej ilości światła. Pierwszy poziom zmniejsza otrzymywane kary o połowę, drugi poziom eliminuje już 3/4 kar, trzeci 100%. Należy jednak pamiętać, że musi istnieć źródło światła pozwalające na jego wzmocnienie.
- ♣ **Wielowzroczność (Synteta, maszyny)** – Postać spostrzega rzeczywistość z więcej niż jednego punktu, co zapewnia pewne profity. Każdy poziom daje jej premię +2 do testów spostrzegawczości oraz zmniejsza karę za ruch (swoją oraz celu) o poziom. To jak szerokim kątem widzenia dysponuje, zależy od rozmieszczenia sensorów. Wielowzroczność nie daje zasady czujny, jeśli wróg wykona akcję w martwym polu widzenia, to nie można zareagować. Maszyny dostają tę zasadę automatycznie, jeśli mają więcej niż jeden sensor, każdy następny oznacza kolejny poziom zdolności.
- ♣ **Zdecentralizowany układ (Synteta)** – Wybrany układ ciała (np. nerwowy lub krwionośny) postaci nie posiada jednego centrum, mózgu czy serca, które to są idealnym celem i punktami witalnym, dzięki temu np. ludzka forma syntety nie traktuje dalej głowy jako witalnej części ciała, choć utrata dużego skupiska nerwów nadal powoduje kary analogiczne jak zranienie głowy.
- ♣ **Zmiennokształtna powłoka (Synteta i maszyny)** – pozwala na zmianę zewnętrznego wyglądu postaci, od koloru skóry, przez włosy, oczy, budowy twarzy, na zmianie zewnętrznej płci kończąc. Pierwszy poziom wymaga do zmiany kształtu 10 minut, każdy następny skraca ten czas o połowę.

Rozwój zdolności w trakcie rozrywki.

Naturalny jest, że z czasem postać doskonali się we wszystkich swoich aspektach, nie omija to zdolności. Ich rozwój w dużej mierze uzależniony jest od ich wykorzystywania, ale również tego, czy bohater odnosi sukcesy. Punkt zdolności można otrzymać w formie nagrody za dokonanie wyjątkowych czynów, takich jak uknuć i realizacja skomplikowanej intrygi, przeżycie na pozór samobójczej misji czy dotrzymanie słowa i uratowanie przyjaciela z opresji. Punkt otrzymany w ten sposób może posłużyć również do zdobycia przez bohatera zdolności przez niego nieposiadanych, nie można jednak nauczyć zdolności niedostępnych dla gatunku w inny sposób niż implanty.

UMIĘTNOŚCI

Umiejętności podstawowe

Umiejętności podstawowe, to bardziej kategorie niż samodzielne umiejętności, ich posiadanie, bez względu na ich stopień, oznacza tylko pierwszy poziom zaawansowania w danej dziedzinie. Przykładowo technika zawiera w sobie wiele różnych umiejętności technicznych, a obsługa pojazdów, to grupa umiejętności, pozwalająca na ręczne prowadzenie pojazdów, zarówno tych planetarnych, jak i kosmicznych. Umiejętności podstawowe mają sześć poziomów zaawansowania, każdy z nich daje premię +1 do testów całej kategorii.

Umiejętności poboczne

Są częścią umiejętności podstawowej, np. umiejętność posługiwania się ogólnie przyjętym uzbrojeniem strzeleckim jest umiejętnością główną, jednak postać może posiadać dodatkowe umiejętności obsługi ciężkiej broni itd. Umiejętności te posiadają tak samo, jak podstawowe sześć stopni. Każdy poziom daje premię +1 do testów danej umiejętności pobocznej. Ważniejsze jest to, że każdy stopień umiejętności pobocznej wpływa na trudność wykonywanych testów, co może pozwolić na automatyczne jego zaliczenie lub oblanie.

Synergie

Czasami pewne umiejętności składają się z wiedzy przydatnej podczas korzystania z innych bądź połączenie obydwóch dziedzin wiedzy skutkuje lepszym ich wykorzystaniem. Synergie obniżają o stopień poziom trudności testu, w którym można wykorzystać wiedzę z więcej niż jednej dziedziny. To, jakie umiejętności się łączą ze sobą, zależy w dużej mierze od sytuacji i prowadzącego. Podobnie jest z pewnymi czynnościami, które mogą podpadać pod więcej niż jedną umiejętność, jak rzut granatem, na który wpływa sprawność oraz obsługa broni.

Punkty sprawności

Punkty sprawności to podtyp punktów umiejętności, jakie otrzymuje się za wysokie parametry siły, wytrzymałości i zwinności. Można je wydać jedynie na umiejętność sprawność z jej pobocznymi lub na inne umiejętności wymagające fizycznej praktyki jak taniec czy sport.

Rozdzielanie punktów oraz zdobywanie doświadczenia

Postać trzydziestoletnia dysponuje 20 punktami umiejętności, które są modyfikowane przez jej wolę i inteligencję – jeśli są większe bądź niższe od średniej rasowej, wtedy otrzymuje się premię lub karę równą tej różnicy. Postacie młodsze tracą jeden punkt za każdy rok, a starsze zyskują jeden punkt co dwa lata.

Punkty przydziela się według schematu: punkt umiejętności głównej – dwa punkty umiejętności pobocznych – punkt umiejętności głównej itd. Przy tworzeniu postaci inwestowanie punktów powyżej trzeciego poziomu umiejętności wymaga już dwóch punktów.

W trakcie gry umiejętności potrzebują do awansu czterech punktów rozwoju, odzwierciedlających proces zdobywania doświadczenia, gdy ilość poziomów umiejętności pobocznych postaci jest dwa razy większa od poziomów ich umiejętności głównej, to wtedy punkty rozwoju przydzielane są do umiejętności głównej. Podobnie jest, gdy umiejętność ta ma zerowy poziom, wpierw to ona otrzymuje punkty rozwoju, dopiero po otrzymaniu pierwszego stopnia przez umiejętność główną zaczynają rozwijać się jej poboczne.

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Informatyka – Parametr decydujący – Inteligencja.

Umiejętność pozwalająca na kształtowanie i kontrolowanie cyberprzestrzeni. Jest jedną z najwyszczególniejszych dziedzin, jakie można poznać w świecie całkowicie zdominowanym przez technologię.

Umiejętności poboczne:

- ✦ Programowanie – Odpowiada za tworzenie oprogramowania wszelkiej maści: od zabawnych gadżetów, po całe systemy. Pozwala również na ich analizę.
- ✦ Walka elektroniczna – Odpowiada za wszelkie agresywne wykorzystanie cyberprzestrzeni, łamanie zabezpieczeń, przejmowanie maszyn czy kradzież danych.
- ✦ Wyszukiwanie – Określa umiejętność znajdowania pożądanych informacji w natłoku danych oraz za znajomość i zdolność odnajdywania ukrytych sieci.

Jeśli postać nie zna danego środowiska cybernetycznego (np. obcy system), to wszelkie testy cybernetyki z nimi związane są trudniejsze o dwa poziomy.

Medycyna – Parametr decydujący – Inteligencja.

Umiejętność neutralizowania obrażeń, zwalczania problemów natury psychicznej oraz leczenia zatruc i chorób.

Umiejętności poboczne:

- ✦ Chirurgia – umiejętność leczenia obrażeń o fizycznym charakterze czy przeprowadzania operacji;
- ✦ Toksykologia – wpływa na skuteczność terapii chorób, jak i na neutralizowanie trucizn i nanotechnicznych środków bojowych;
- ✦ Psychiatria – dziedzina wiedzy, pozwalająca na leczenie zaburzeń i chorób umysłowych.

W przypadku kiedy postać musi własnoręcznie dokonywać operacji, zamiast inteligencji, testuje zręczność.

Brak znajomości anatomii danego organizmu zwiększa o trzy poziomy trudność testów.

Obsługa broni – Parametry decydujące – Percepcja i zręczność.

Umiejętność sprawnego używania uzbrojenia różnego typu, od pistoletów po systemy przeciwpancerne.

Poziomy umiejętności pobocznych wpływają również na koszt przeładowania broni czy uzbrojenia/rozbrojenia ładunku, każdy poziom zmniejsza go o jeden.

Umiejętności poboczne:

- ✦ Broń ręczna – To umiejętność posługiwania się pistoletami, karabinami i podobnym uzbrojeniem wszelkiego typu;
- ✦ Broń wsparcia – Umiejętność używania broni o dużej sile ognia: od granatników, przez działka wszelkiej maści, na zestawach raketowych kończąc;
- ✦ Pirotechnika – Umiejętność konstruowania, podkładania i rozbrajania materiałów wybuchowych. Rozbrajanie jest testem umiejętności opartym na zręczności lub inteligencji (zależnie od typu zapalnika). Umiejętność ta wchodzi w synergie z pobocznymi techniki.

Obsługa pojazdów – Parametr decydujący – Zręczność.

Umiejętność sprawnego kierowania różnorakimi typami pojazdów od małych ścigaczy grawitacyjnych do okrętów kosmicznych.

Umiejętności poboczne:

- ✦ Pojazdy lądowe – Postać potrafi kierować wszelkim typem pojazdów o napędzie konwencjonalnym, poruszającymi się po stałym gruncie lub jedynie lewitującymi niewysoko nad ziemią. Dotyczy to pojazdów kołowych, gąsienicowych, poduszkowców, maszyn kroczących i jakiegokolwiek innego typu pojazdów lądowych.
- ✦ Pojazdy atmosferyczne – To pojazdy poruszające się w obrębie atmosfery planety, bez względu na wykorzystywany do tego napęd;
- ✦ Pojazdy kosmiczne – Obejmuje każdym obiekt poruszający się w przestrzeni kosmicznej, od jednoosobowego promu po kontenerowiec.

W przypadku podłączenia do maszyny przez neurozłącze, zamiast zręczności można wykorzystać inteligencje postaci.

Sprawność – Parametry decydujące – Siła, zręczność, zwinność i wytrzymałość, w zależności od sytuacji.

Umiejętność odpowiedzialna za wszelkie fizyczne aspekty postaci, jej kondycję, zdolności walki i przemieszczania się.

Umiejętności poboczne:

- ✦ Walka Wręcz (Test trafienia/uniku zwinność, pula obrażeń siła.) – wpływa na celność ciosów, szanse na udane bloki i chwytory oraz dostęp do skuteczniejszych technik walki.
- ✦ Akrobatyka (Zwinność) – wpływa na szybkość poruszania się postaci i jej zdolność do pokonywania terenu oraz na zdolność unikania trafienia. Modyfikator od tej umiejętności jest brany pod uwagę przy wszelkich unikach, skokach, wspinaniu się i innych akcjach na zwinność, z wykluczeniem atakowania w walce wręcz. Testy pokonywania przeszkód są traktowane dla postaci z akrobatyką jako testy umiejętności, a nie cechy, co powoduje, że wysokie poziomy pozwalają na całkowicie bezpieczne pokonywanie groźnych rozpadlin czy przeskakiwanie z budynku na budynek. Rozwijanie tej umiejętności pozwala również postaci wykonywać akcje niedostępne dla innych, są to głównie różnego rodzaju akrobacje jak przebieganie po odcinku ściany, odbijanie się od nich, aby dostać się wyżej i ogólnie rozumiany Parkour. Każdy poziom daje również karę trafienia posiadacza zarówno w walce wręcz, jak i z dystansu, jeśli ten wie o ataku. Kara ta w walce wręcz sumuje się z tą, jaką można uzyskać z wysokiej walki wręcz.
- ✦ Obsługa kombinezonów – jak nazwa wskazuje, odpowiada za poruszanie się postaci w specjalistycznych typach kombinezonów, w tym bojowych. By sprawnie poruszać się w cywilnych kombinezonach, wystarczy tylko pierwszy poziom umiejętności. Wojskowe skafandry taktyczne wymagają drugiego poziomu umiejętności, środowiskowe czwartego, a EGZO szóstego. Za zbyt niski poziom otrzymuje się karę równą brakującym punktom do wszelkich akcji opartych na zwinności oraz zmniejszenie prędkości o 0,5.

- ✦ Skradanie i ukrywanie się (zwinność) – wpływa na umiejętność ukrycia się przed innymi oraz cichego poruszania się w każdych warunkach. Nie wykonuje się bezpośrednich rzutów tej umiejętności, premia do niej jest wykorzystywana jako kara do testów przeszukiwania innych postaci. Oczywiście modyfikator ten działa jedynie na te metody przeszukiwania terenu, które wymagają zauważenia czy usłyszenia celu. Wykrywacze ruchu itp. sprzęt wykrywa cel, bez względu na jego umiejętności skradania, jednak umiejętności pozwala postaci na znalezienie kryjówek niwelujących wykorzystywanie zaawansowanej techniki.

Postacie graczy lub ich przeciwnicy mogą próbować ostrzelać przeciwników, próbując zostać przy tym niewykrytym. Akcja taka powoduje, że atakowany cel oraz wszelcy jego sojusznicy, którzy mają w polu widzenia kierunek, z którego jest dokonywany atak, wykonują test na przeszukiwanie. Postać przeszukująca otrzymuje premię +3 do rzutu, jeśli atakujący korzysta z uzbrojenia nieposiadającego zasad specjalnych i kiedy strzela strzałem pojedynczym. Strzał serią powoduje wykrycie miejsca strzału, na szansę wykrycia wpływają również kamuflaże, czy rodzaj uzbrojenia.

- ✦ Umiejętności manualne (zręczność) – wpływa na szanse niezauważonego okradnięcia innej postaci w kradzieży kieszonkowej, umiejętności takie jak rzemiosło itp. Premia ta ma również wpływ na prowadzenie ostrzału i wszelkie inne akcje wykonywane dłońmi jak ręczna naprawa czy zabiegi medyczne.

Technika – Parametr decydujący – Inteligencja.

Umiejętność zawierająca zdolność do projektowania i oceniania urządzeń czy architektury, naprawy czy konstrukcji zarówno mechanicznych, jak i elektronicznych urządzeń oraz wykorzystywanie nanitów.

Umiejętności poboczne:

- ✦ Elektronika – Wpływa na umiejętność naprawy i modyfikacji urządzeń stricte elektronicznych jak komputery, okablowanie itp. Można wykorzystywać do manipulowania elektroniką urządzeń przez odpowiednie narzędzia, by np. otworzyć drzwi czy zagłuszyć systemy komunikacyjne.
- ✦ Mechanika – Wpływa na umiejętność naprawy i modyfikacji mechanicznej części urządzeń i pojazdów takich jak: kadłuby, silniki czy systemy włókien sztucznych mięśni robotów. Pozwala również na mechaniczne otwieranie zamków i innych zabezpieczeń;
- ✦ Inżynieria – Umiejętność tworzenia czy analizowania projektów budowlanych, technicznych, wszelkich konstrukcji od robotów, po miasta i stacje. Umiejętność pozwala na zlokalizowanie np. słabego punktu w konstrukcji mechanicznych przeciwników czy znalezienie wyrwy w systemie ochrony;

Przy wykonywaniu napraw/modyfikacji własnoręcznie wykorzystuje się zręczność wraz z premiami za wysoką inteligencję.

Umiejętności społeczne – Parametry decydujące – Charyzma, inteligencja.

Umiejętności pozwalające na zjednywanie sobie innych istot i zdobywanie informacji. Jest też zestawem wiedzy potrzebnej do porozumiewania się w skuteczny sposób.

Umiejętności poboczne:

- ♣ Perswazja – Czyli sprawność w przekonywaniu innych do swoich racji, jako rozkazy, prośby, groźby czy manipulacje. Istnieją dwa typy testu perswazji, pierwszy to test umiejętności wykonywany, gdy np. chce się zdobyć zniżkę od sprzedawcy lub dowiedzieć dodatkowych informacji od informatora. Drugim jest spór opisany jako walka społeczna.
- ♣ Aktorstwo – umiejętność ukrywania swoich emocji, zamierzeń, czy podszywania się pod innych. Dzięki nim łatwiej jest sprzedać komuś kit lub też po prostu odgrywać postać ;). Podobnie jak ze skradaniem się, nie wykonuje testu umiejętności, a osoby chcące odkryć prawdziwe zamierzenia postaci muszą wykonać test empatii, gdzie premia do umiejętności jest liczona jako kara, a jej poziom jako trudność testu.
- ♣ Empatia – umiejętność odkrywania emocji i zamierzeń innych istot, w tym prób ich ukrycia. Wysokie poziomy pozwalają na łatwe odróżnienie prawdy od kłamstwa, chronią przed próbami manipulacji oraz są pomocne przy innych kontaktach, umożliwiając odpowiednie dopasowanie swoich zachowań do oczekiwań i potrzeb innych.

Wiedza – Parametr decydujący – Inteligencja.

Wiedza jest umiejętnością główną, do której należy każda możliwa wiedza teoretyczna, nawet zwykle przynależna jakiejś umiejętności podstawowej, ale tylko wtedy, kiedy nie posiadamy tejże umiejętności lub nasza teoria przekracza praktykę (można mieć większą wiedzę teoretyczną od praktycznej, jednak w testach umiejętności podstawowej i jej pobocznych wykorzystuje się tę wartość, a nie poboczną wiedzę). Wiele umiejętności nie znalazło się na liście, a gracz może chcieć je posiadać, dlatego ma on otwartą drogę do wymyślenia kolejnych umiejętności pobocznych, które jednak zawsze musi podporządkować jakiejś podstawowej. Umiejętności te rządzą się wtedy normalnymi zasadami umiejętności postaci. Wiedza może posiadać nieograniczoną liczbę umiejętności pobocznych. Rozwija się normalnie, bez względu na ilość umiejętności pobocznych osiąga maksymalnie szósty poziom.

Jest to zakres posiadanej wiedzy przez postać, która może nie pokrywać się z tą, którą zna z innych umiejętności głównych. Jako jej poboczne, można przydzielić niemal każdą dziedzinę wiedzy. Postać może zarówno mieć wiedzę na temat dziedzin ogólnych jak biologia, jak i szczegółowych, np. genetyki. Dla ułatwienia można przyjąć, że testy wiedzy szczegółowej są o dwa poziomy trudniejsze niż zwykle, kiedy korzystamy z umiejętności ogólnej, więc test genetyki czwartego poziomu, będzie testem szóstego stopnia biologii. Postać trzydziestoletnia posiada darmowy punkt wiedzy, a za każdą dekadę powyżej otrzymuje następny. Postacie młodsze o dekadę pozbawione są darmowego poziomu.

- ♣ Nauka – Wiedza z wybranej dziedziny nauki może być przydatna w wielu okazjach, od zwiedzania miast otwartych planet po eksploracji nieznanymi światów i opuszczonych stacji. Ostatecznie zawsze może to być po prostu dziedzina związana z zawodem postaci. Przykładem może być biologia, dzięki niej postać potrafi praktycznie wykorzystać wiedzę na temat budowy różnych istot. Daje jej to możliwość precyzyjnego określenia, jaką ranę powodują jej ataki czy usunięcie kary za brak wiedzy anatomicznej przy testach medycyny obcych istot, czy syntetów.

- ✦ Sztuka przetrwania – zestaw wiedzy i praktyki pozwalającej na przeżycie w nieprzyjaznym środowisku, od ciasnych uliczek koloni zamkniętych, po toksyczne światy IV klasy. Gracz powinien zawsze od prowadzącego otrzymać wskazówki dotyczące lokacji, w której przebywa, mogące zwiększyć szansę przeżycia w przypadku zagrożenia. Test umiejętności powinien dotyczyć wybranych aspektów środowiska, w jakim przebywa, poziom testu jest określany przez prowadzącego.
- ✦ Hazard – umiejętność gry w rozmaite gry hazardowe, od znajomości zasad po techniki kantowania czy wykrywania takich prób.
- ✦ Sztuka – Wybrana dziedzina sztuki, może to być zarówno wiedza teoretyczna, jaką posiada krytyk, jak i praktyczne umiejętności tworzenia dzieł/wykorzystywania instrumentów itd.
- ✦ Sport – Sytuacja analogiczna jak przy sztuce, od wiedzy teoretycznej, jaka drużyna piłkarska wygrała mistrzostwa świata w 2014 roku po bycie akademickim mistrzem sportu, również tego elektronicznego. Praktyczna strona tej umiejętności zwiększa cechy fizyczne bądź umysłowe postaci tak jak normalne umiejętności.

CIERNIE I GWIAZDY

Żaden człowiek nie rozwija się w próżni, nikt nie jest kartą, zapisaną zawsze tak samo przez swoje pochodzenie czy status społeczny. Postacie wykreowane przez uczestników sesji musiały kiedyś zdobyć swoje umiejętności, coś osiągnęły, zanim stały się wcieleniem odgrywanego je gracza. Zazwyczaj odzwierciedla się to systemem klas postaci, definiujących część historii, nadającym jej pewne tory. Bycie wojownikiem wymusza na człowieku czy innej istocie przejście pewnej wytyczonej drogi, dającej mu pewne zdolności czy umiejętności, jednak w tym podręczniku nie istnieje pojęcie klasy, więc tym bardziej nie przypada z jej powodu żaden zestaw sprzętu czy umiejętności.

System cierni i gwiazd służy do odzwierciedlenia historii i rozwoju postaci stworzonego przez graczy w postaci mechaniki gry. Każdy żołnierz może posiadać inny sprzęt, ba, może zacząć bez broni i jakiegokolwiek bojowego oprzyrządowania. Dlaczego ma posiadać sprzęt definiowany przez twórcę gry, a nie taki, jaki chce posiadać gracz? Gwiazdy to nie tylko pieniądze czy majątek (ten fizyczny czy w sieci), ale również znajomości, jakie kiedyś zawarła, kontakty w różnorodnych środowiskach, przynależność do grup i organizacji wraz ze stopniem jej kompetencji i wtajemniczenia. Są to też setki godzin treningu i przygotowań, dające premię w postaci możliwości rozwinięcia jej umiejętności i zdolności. Jest to więc swoisty system predyspozycji. Jak go wykorzystają gracze, zależy tylko od niego, więc jak znajdzie cokolwiek czego nie ma w poniższym, dość ograniczonym spisie, to niech to osiągnie, ale za odpowiednią cenę.

System ten odzwierciedla również to, że człowiek im jest starszy, tym więcej mógł osiągnąć. Postacie trzydziestoletnie mają do dyspozycji 20 gwiazd oraz pięć cierni. Powyżej tego wieku za każde trzy lata otrzymuje się dodatkową gwiazdę, ale również co dziesięć lat następny cierń. Działo to również w drugą stronę na niekorzyść młodszych bohaterów, bycie młodszym o rok pozbawia nas jednej gwiazdy, a o dwa lata jednego ciernia. Pochodzenie postaci ma wpływ nie tyle na liczbę gwiazd i cierni, ile na możliwość ich wydania. Jest to dokładnie opisane w dziale pochodzenie, jednak pewne zawody czy profesje nadpisują zasady pochodzenia, np. najemnik posługujący się uzbrojeniem nie będzie posiadał kary do obsługi broni za pochodzenie z planety I klasy, jednak musi wydać kilka punktów na to, aby przynależać do jakiejś grupy najemniczej, lub mieć status wolnego najemnika, pozwalający mu na posiadanie i używanie broni.

Ciernie stanowią swoiste przeciwieństwo gwiazd, to negatywny efekt rozwoju bohatera, urazy, choroby psychiczne, wrogie mu siły czy też utracone znajomości i adwersarze. Ich zakres jest odmienny niż gwiazd (nie można nic tracić z wykupionego ekwipunku itp.), można je zlikwidować poprzez poświęcenie jednej gwiazdy na każdy cierń. Bohater gracza mógł być osobą bardzo ambitną lub gracz chce bez postarzenia postaci zwiększyć jej pulę gwiazd, to może tego dokonać, jednak każda utrzymana w ten sposób gwiazda daje nam również dodatkowy cierń do rozporządzenia. Ten, który najwytrwalej dąży do celu, musi najwięcej wycierpieć.

Wszystkie poniższe koszty są jedynie propozycją, zwłaszcza jeśli chodzi o znajomości czy przynależności i mogą być zmieniane przez prowadzącego i graczy.

MAJĄTEK I ROZWÓJ POSTACI:

Gwiazdę można zmienić na:

- ♣ Tysiąc chrimów.
- ♣ Dwa punkty umiejętności.
- ♣ Dwie na punkt zdolności.

Cierń można zamienić na:

- ♣ Kredyt na dwa tysiące chrimów, otrzymując jeden tysiąc.
- ♣ Utratę dwóch punktów umiejętności.
- ♣ Dwa ciernie na utratę punktu zdolności.
- ♣ Utratę jednej premii z pochodzenia.

Umiejętności a ekwipunek

Posiadanie umiejętności zmniejsza koszty zdobycia ekwipunku, np. bohater zajmujący się techniką będzie w stanie taniej skonstruować robota, niż ten pozbawiony tej umiejętności i skazany na kupno gotowego modelu. Każdy poziom umiejętności głównej zmniejsza cenę ekwipunku z nią związaną o 5%, daje również dostęp do sprzętu lepszej klasy, np. technika na 6 poziomie zmniejsza cenę robotów i narzędzi o 30%, jak i pozwala na posiadania maszyn o szóstej klasie technicznej. Umiejętnością, która wpływa na wszystkie kategorie ekwipunku, od oprogramowania przez implanty są umiejętności społeczne, każdy ich poziom zmniejsza cenę o dodatkowe 5%.

Pewne umiejętności nie wpływają na cenę sprzętu, jest nią na przykład prowadzenie pojazdów czy obsługa broni, gdyż sama umiejętność ich obsługi nie musi się wiązać z żadnymi znajomościami.

Ciernie pozwalają zmniejszyć koszt nabycia dobra, ale za cenę gorszej jakości, wady lub nawet problemów z prawem. Bohater mógł przecież zdobyć nielegalny przedmiot lub zdobyć go łamiąc prawo, niesie to z sobą oczywiste zagrożenie w postaci odkrycia tego faktu i reakcji wymiaru sprawiedliwości.

Psychika

Bohater mógł w trakcie swoich przygód stracić równowagę psychiczną, każdy cierń stanowi stopień wybranego schorzenia.

POJAZDY

W trakcie kreacji postaci gracze mogą wykupywać pojazdy za gwiazdy. Dzięki temu nawet biedna postać może posiadać własny statek, co może odzwierciedlić jej znajomości, umiejętności hazardowe czy nielegalną zmianę właściciela przez pojazd.

Pojazdy służące do poruszania się na powierzchni planet i w ich atmosferze są z oczywistych względów najtańsze. Kategorie punktowe dotyczą konstrukcji przeciętnych, pozbawionych zaawansowanego sprzętu, nie mówiąc o nielegalnym wyposażeniu czy uzbrojeniu. Lepsze wyposażenie powoduje traktowanie pojazdu jako o kategorię większy. Ceny to wartość pojazdów fabrycznie nowych, używane są liczone jako kategorię mniejsze.

Rozmiar	Lądowe/wodne	Atmosferyczne
Jednoosobowe	1–2	2–3
Do 5 m	2–3	3–4
Od 6 do 10 m	3–4	4–5
Od 10 do 15 m	4–5	5–6
Od 16 do 25 m	5–6	7–8
Od 25 do 40 m	7–8	8–9
Od 41 do 55 m	8–9	9–10
Od 56 do 70 m	9–10	10–11
Od 70 do 85 m	10–11	11–12

Statki kosmiczne dzielą się na dwie kategorie – tańsze jednostki przeznaczone jedynie do lotów kosmicznych i znacznie droższe modele uniwersalne, będące również pojazdami atmosferycznymi.

Rozmiar	Kosmiczne	Uniwersalne
Jednoosobowe (około 10 m)	3–4	9–10
Czteroosobowe (od 10 do 15 m)	4–5	10–11
Ośmioosobowe (od 16 do 20 m)	5–6	11–12
Od 21 do 25 m	7–8	13–14
Od 26 do 40 m	8–9	15–16
Od 41 do 55 m	9–10	16–17
Od 56 do 70 m	10–11	–
Od 71 do 85 m	11–12	–
Od 86 do 100 m	12–13	–
Od 100 do 125 m	13–14	–
Od 126 do 150 m	14–15	–
Od 151 do 175 m	15–16	–
Od 176 do 200 m	16–17	–

Ciernie w tej sferze mogą obniżyć koszt pojazdu czy to w postaci złego stanu technicznego, niesprawności wybranych systemów czy też nielegalnym jego pochodzeniem. Każdy wydany cież zmniejsza koszt pojazdu o jedną gwiazdę, jednak jest dodatkową wadą lub spotęgowaniem już istniejącej. Wydanie dużej ilości cierni może oznaczać, że pojazd jest niesprawny i wymaga naprawy, jego właściciel jest zdeterminowany do jego odzyskania lub co gorsza – niedogodności związane z posiadaniem danego pojazdu są utajnione i wychodzą na jaw w najmniej odpowiednim momencie np.: w trakcie ucieczki przed okrętami pościgowymi nie zadziała napęd czasoprzestrzenny. W przypadku utajnionych cech wie o nich jedynie prowadzący.

Wyposażenie pojazdów

Uzbrojenie

Dodatkowe systemy napędu

Systemy podróży międzygwiazdnej

Wyposażenie pomieszczeń

Ostatnia klasa rozmiaru statków kosmicznych może zostać wyposażona w napęd czasoprzestrzenny czwartej generacji za 5 gwiazd lub piątej za sześć (w tym możliwość montażu wersji wewnętrznej za dodatkowe dwie gwiazdy). Piąta generacja może być też zamontowana w jednostkach mniejszej klasy za pięć gwiazd.

MIESZKANIA I SCHRONIENIE

Większość normalnych mieszkańców ludzkiej przestrzeni posiada miejsce, które może nazwać domem, nie ważne czy jest to pokój na zatłoczonej odległej kolonii, czy apartament na rajskim świecie. Nawet ludzie o mobilnym trybie życia często posiadają jakąś bezpieczną przystań, kryjówkę, wynajęte pokoje hotelowe czy jakiś mały habitat na nieodwiedzanej przez nikogo orbicie.

Każde mieszkanie bądź kryjówka kosztują gwiazdę, jednak ich cechy mają wpływ na ostateczną cenę. Lokum nie może mieć kosztu ujemnego, ale może być darmowe, lecz bohater może posiadać tylko jedną taką lokację. Jeśli postać chce mieć następne mieszkanie, wycenione na zero gwiazd, to jednak musi zapłacić pojedynczą gwiazdą. Mieszkanie w strefie, z której pochodzi bohater, jest tańsze o gwiazdę. Jeśli postać nie jest właścicielem lokalu, a jedynie jego lokatorem np. jako członek rodziny czy współnajemcą, nie poświęca na nie punktów.

Mieszkanie

Rozmiar	Umiejscowienie w przestrzeni	Typ Osiedla	Umiejscowienie na planecie/stacji
Poniżej 25 m ²	Wolne światy -2	Stacja	Odległa placówka/najniższe pokłady -1
25 m ² +1	Rubieże -1	Statek	Mniejsza placówka/dolne pokłady
50 m ² +2	Średnia przestrzeń	Planeta III klasy +1	Średnia dzielnica/główny pokład +1
75 m ² +3	Centrum +1	Planeta II klasy +2	Centrum +2
+25 m ² +1	Światy środka +2	Świat I klasy +4	Dzielnica prestiżowa +3

Stacja

- Mały hangar (pojazdy do 10 m) +1
- Średni hangar (pojazdy do 20 m) +2
- Duży hangar (pojazdy do 40 m) +3
- Bardzo duży hangar (pojazdy do 80 m) +4

Ciernie w tej sferze mogą obniżyć koszt nieruchomości za cenę słabego wyposażenia, złej lokalizacji, nieprzyjemnego otoczenia, dziurawych systemów ochronny i tysięcy innych czynników.

Wyposażenie

- Wyposażenie
- Garaż/osobna śluza dokująca +0 (z wyjątkiem najmniejszego lokum)
- Zbrojownia +1
- Sprzęt medyczny +1
- Sprzęt techniczny +1
- Sprzęt laboratoryjny +2
- Mały hangar do (15 m długości pojazdu)

WPŁYWY, ZNAJOMOŚCI I POWIĄZANIA

W przyszłości tak jak dzisiaj znajomości i powiązania z odpowiednimi osobami potrafią znacznie ułatwić życie, zwykle poprzez nepotyzm i dostęp do najdroższego dobra – informacji. Małe wpływy to po prostu jakiś znajomy, mogący stanowić punkt zaczepienia i źródło podstawowych informacji, potrzebnych do operowania na danym obszarze, jakich informatorów szukać, czy gdzie można nabyć trudno dostępne dobra. Średnie wpływy pozwalają na wykorzystywanie swojej znajomości czy pozycji do załatwienia swoich spraw oraz umożliwiają zakup w pełni profesjonalnego sprzętu. Duże wpływy pozwalają na załatwianie spraw szybko i co najważniejsze, dyskretnie. Pomagają zdobyć zaawansowany sprzęt i technologię oraz dane, jeśli są one dostępne na obszarze naszych wpływów.

Wpływy można też wykorzystać jako powiązania. Wtedy nie tyle mamy wtyki w jakimś środowisku czy grupie, ile zaufaną osobę, na której możemy polegać. Jednak to jak dobra ona jest w swoim fachu, jakimi danymi dysponuje, zależy od ilości punktów, które wydamy – im więcej, tym jest ona przydatniejsza. Znajomy za jeden punkt jest zaufany, choć nie bezgranicznie. Pomoże nam noclegiem czy jakąś wskazówką, jednak to wszystko, na co można liczyć. Przyjaciel za trzy punkty przylec po postać w potrzebie czy zapewni opiekę medyczną, kiedy jesteśmy w krytycznym stanie, jest również lojalny i gracz nieprovokujący go do agresji nie powinien martwić się o to zagadnienie.

Znajomości

Zakres	Planeta/stacja	Układ	Sektor	Państwo	L. strefa
Małe	0	2	4	6	8
Ograniczone	1	3	5	7	9
Średnie	2	4	6	8	10
Duże	3	5	7	9	11
Znaczne	4	6	8	10	12
Ogromne	5	7	9	11	13

Wpływy

Zakres	Planeta/stacja	Układ	Sektor	Państwo	L. strefa
Małe	6	8	10	12	14
Ograniczone	7	9	11	13	15
Średnie	8	10	12	14	16
Duże	9	11	13	15	17
Znaczne	10	12	14	16	18
Ogromne	11	13	15	17	19

Postać posiada wszystkie typy wpływów/znajomości za dany koszt np. posiadając duże znajomości w układzie, ma ogromne na jednej stacji oraz ograniczone w sektorze.

Znajomości i wpływy zmniejszają koszt zdobycia dóbr i usług o 5% za każdą wydaną gwiazdę również w trakcie rozgrywki.

PRZYNALEŻNOŚĆ

Bohaterowie graczy mogą być aktualnymi lub byłymi członkami setek organizacji i grup, z tego powodu mogą posiadać pewne profity zarówno przy kreacji, jak i w ciągu rozgrywki. Jednak wiążą się z tym pewne ograniczenia i obowiązki w postaci niemożności łamania prawa, wykonywania poleceń przełożonych czy wymogu przestrzegania surowych kodeksów religijnych w przypadku sekt i grup wyznaniowych. Kiedy bohater w momencie rozpoczęcia rozgrywki już nie należy do danej grupy, to profity uzyskiwane z tytułu przynależności przysługują jedynie w czasie tworzenia postaci, w trakcie gry można korzystać tylko z pewnych znajomości i wpływów związanych z dawnym grupą czy pewnych przywilejów jak prawo do posiadania broni. Koszt byłych przynależności jest zmniejszony o połowę, ale w stosunku do wartości już obniżonej przez pochodzenie.

Organizacja o luźnej strukturze

Ilość gwiazd	Stopień w hierarchii organizacji	Zakres obowiązków
1-3	Niska	Niski
4-6	Średni	Średni
7-9	Wysoki	Wysoki

Każda gwiazda zwiększa przelicznik chrimów o 5% oraz zmniejsza koszt nabycia sprzętu i usług związanych z jej działalnością o analogiczną wartość. Oprócz tego otrzymuje się darmowy punkt umiejętności w dziedzinie związanej z rolą postaci w organizacji.

Przykładem przynależności tego typu jest członkostwo w małej grupie najemników operującej w wolnych światach.

Największą zaletą tych formacji jest swoboda działań i niezależność bohatera, jeśli zechce, może on w każdej chwili zrezygnować. Dobrym mechanizmem jest włączenie innych graczy do tej samej struktury, ale nie jest to przymus – organizacje o luźnej strukturze pozwalają postaci działać poza jej obrębem, jeśli nie będzie to skierowane w jej interesy. Mocną stroną jest również możliwość przywłaszczania sobie większości mienia zdobytego w trakcie misji – każdy w grupach tego rodzaju radzi sobie sam.

Co prowadzi do słabości tej kategorii – sprzęt trzeba zapewnić sobie samemu, również przelicznik waluty i zniżka cen są najmniejsze.

Organizacja o średnio złożonej strukturze

Ilość gwiazd	Stopień w hierarchii organizacji	Zakres obowiązków
1-4	Niska	Średni
5-8	Średni	Wysoki
9-12	Wysoki	Bardzo wysoki

Każda gwiazda zwiększa przelicznik chrimów o 10% oraz zmniejsza koszt nabycia sprzętu i usług związanych z jej działalnością o analogiczną wartość. Oprócz tego otrzymuje się darmowy punkt umiejętności w dziedzinie związanej z rolą postaci w organizacji.

Przykładem przynależności tego typu jest członkostwo w gangu bądź bandzie pirackiej w wolnych światach.

Zaletą tych formacji jest równowaga pomiędzy swobodą postaci a osiąganymi korzyściami z przynależności, choć odejście z szeregów tego typu organizacji może być problematyczne. Dobrym mechanizmem jest włączenie innych graczy do tej samej struktury, choć jeszcze nie jest to przymus – organizacje o średnim stopniu złożoności struktury dopuszczają mniejszą działalność poza jej obrębem, jednakże powinna być ona w pewnym stopniu związana z jej celami, bądź przynosić korzyść jej interesom. Część mienia zdobytego w trakcie misji można zdobyć na własność, jednakże nie ma już potrzeby pełnego wyposażenia się na własny koszt, część zasobów dostarcza grupa jako całość – około 50%.

Organizacja o mocno zhierarchizowanej strukturze

Ilość gwiazd	Stopień w hierarchii organizacji	Zakres obowiązków
1-6	Niska	Wysoki
7-12	Średni	Bardzo wysoki
13-18	Wysoki	Cała atencja postaci

Każda gwiazda zwiększa przelicznik chrimów o 20% oraz zmniejsza koszt nabycia sprzętu i usług związanych z jej działalnością o 10%. Oprócz tego otrzymuje się darmowy punkt umiejętności w dziedzinie związanej z rolą postaci w organizacji.

Przykładem przynależności tego typu jest członkostwo w państwowych korporacjach, siłach zbrojnych, koteriach i familiach bądź grupach religijnych o charakterze sekty.

Największą zaletą organizacji tego stopnia złożoności są największe profity finansowe oraz całkowity brak potrzeby martwienia się zasobami i ekwipunkiem, w pełni dostarczonym przez mocodawcę.

Z drugiej strony nasza postać jest w pełni kontrolowana i podporządkowana celom grupy, każde odstępstwo będzie ścigane i karane a odejście może nie wchodzić w grę. Wszelkie aktywności bohatera muszą być poddyktowane interesem organizacji. Dobrym mechanizmem jest włączenie innych graczy do tej samej struktury, połączenie bohatera przynależnego do takich sił wymaga od prowadzącego wyczucia i odpowiedniej konstrukcji scenariusza.

Organizacje a ciernie

Ciernie mogą być wykorzystane jako konflikty wewnątrz samej organizacji, można również je wykorzystać również jako infamię, pewne odłamy frakcji mogą być bardziej osławione od innych i skazywać nas na większe trudności w trakcie przygody. Innym sposobem ich wydania może być degradacja postaci z wyższego stanowiska.

WROGOWIE

Postać może posiadać przeciwników.

Pojedynczy adwersarz

Ilość cierni.	Nastawienie
1	Nasz przeciwnik rywalizuje na polu tej samej dziedziny, bez bezpośredniego zagrożenia dla postaci, jest on nieprzychylnie nastawiony.
2	Nasz przeciwnik jest wrogo nastawiony, przez co nieustannie będzie dążył do zaszkodzenia bohaterowi przy spotkaniu.
3	Nasz przeciwnik jest zdeterminowany do pokonania bądź zabicia postaci w każdej możliwej okazji.
4	Nasz przeciwnik oprócz powyższego posiada znaczące wpływy, umiejętności bądź majątek.
5+	Przeciwnik jest potężny – posiadając ogromny majątek, wpływy bądź umiejętności z determinacją do zniszczenia postaci gracza.

Organizacja

Ilość cierni.	Nastawienie
1	Pomniejsza organizacja jest do nas nieprzychylnie nastawiona.
2	Pomniejsza organizacja jest do nas bardzo nieprzychylnie nastawiona, a większa organizacja nieprzychylnie.
3	Pomniejsza organizacja jest do nas wrogo nastawiona, a większa organizacja bardzo nieprzychylnie nastawiona.
4	Pomniejsza organizacja poluje na postać w celu jej eliminacji, a większa organizacja jest wrogo nastawiona.
5	Większa organizacja poluje na postać w celu jej eliminacji.
6+	Każdy cierń zwiększa zasięg i potęgę organizacji dążącej do zniszczenia bohatera.

Państwa

Nie można wydać cierni bezpośrednio na wrogie podejście do nas państw, jest to wynikiem jednak inwestowania gwiazd w organizacje im wrogie, najczęściej związane z innym organizmem politycznym. Każde dwie gwiazdy zużyte w ten sposób są odpowiednikiem jednego ciernia zużytego na antagonizm organizacji.

KONFLIKT SPOŁECZNY

Postacie graczy często mogą natrafić na sytuację wymagającą wykorzystania dyplomacji, blefu czy manipulacji do rozwiązania. Od prób zastraszania spotkanych postaci, targowania się o cenę dóbr czy usług, po konflikty światopoglądowe czy podejmowanie ważnych decyzji. Te umysłowe potyczki mogą mieć miejsce zarówno ze światem zewnętrznym, jak i pomiędzy samymi postaciami graczy.

Za interakcję pomiędzy postaciami odpowiadają trzy cechy – inteligencja, wola oraz charyzma, w kwestii umiejętności odpowiadają umiejętności społeczne wraz z synergiami z innych dziedzin wiedzy, jak psychologia.

PROSTE INTERAKCJE SPOŁECZNE

Pojedynczy test umiejętności wykonywany jest przy mało ważnych interakcjach społecznych jak przekonywanie najemników co do kupna paliwa itp. Jest to test łączony inteligencji i charyzmy.

Pojedyncza synergia jest otrzymywana za posiadanie umiejętności łączącej się z umiejętnościami społecznymi, a która jest przydatna w danej sytuacji, ale również za pomoc innych postaci czy odpowiedni wygląd, czy sława postaci.

Przykład: Łatwiej jest zastraszyć kogoś, gdy ma przed sobą grupę uzbrojonych najemników osławionych swoimi działaniami, niż gdy stoi przed nim nikomu nieznanym wymoczek.

Jednakże działa to także w drugą stronę – doświadczony najemnik będzie dość odporny na próby zastraszania przez żołnierzy, z drugiej strony mogą do niego trafić argumenty osoby posiadającej wiedzę z dziedziny, w której jest totalnym laikiem.

Początkowy stopień trudności testu to zero jest on modyfikowany przez:

Nastawienie postaci a modyfikacja trudności testu:

- Wrogie – rośnie o trzy stopnie.
- Nieprzychylnie – rośnie o dwa stopnie.
- Ambiwalentne – rośnie o stopień.
- Neutralne – brak modyfikacji.
- Pozytywne – maleje o stopień.
- Przychylnie – maleje o dwa stopnie.
- Przyjazne – maleje o trzy stopnie.

Ilość osób, jakie przekonywujemy – pojedyncza osoba nie wpływa, grupa do pięciu osób zwiększa trudność testu o stopień, grupa do dziesięciu osób o dwa, a większa o trzy.

Na szansę zdania testu ma wpływ również to jak bardzo skomplikowana czy trudna do uwierzenia jest konstrukcja myślowa, jaką chcemy zaszcześcić naszym rozmówcom. Modyfikatory różnią się od zmiany stopnia trudności testów o dwa bądź jeden poziom oraz maksymalnie +-9 do rzutu.

POWAŻNIEJSZY KONFIKT

Konflikty społeczne mogą dotyczyć ważnych kwestii, zwłaszcza jeśli stronami konfliktu są postacie graczy, przedstawienie ich w formie pojedynczego rzutu jest niesatysfakcjonujące. Taki konflikt można przeprowadzić w formie specyficznej walki.

Jeśli obydwie strony chcą przekonać swoich oponentów do swoich racji, należy zrealizować to jako konflikt społeczny według poniższych zasad.

Jednak nie ma przymusu udziału w nim, postać może nie być zainteresowana dyskusją – istnieje możliwość jej przekonania do intelektualnej próby sił w formie porównawczego testu łączonego inteligencji i charyzmy, który podlega tym samym zasadom jak proste interakcje społeczne. Sukces tej akcji inicjuje konflikt społeczny.

Starcie te przeprowadzone jest według kolejności charyzmy – uczestnik sporu o wyższej wartości cechy jako pierwszy wykonuje akcję. Schemat – argument gracza A, reakcja gracza B, argument gracza B, reakcja gracza B. Po tym kończy się tura sporu.

Atak – wykonywany jest jako łączony test porównawczy inteligencji i charyzmą wraz z wpływem umiejętności na analogiczny parametr przeciwnika. Udany atak retoryczny powoduje utratę u przeciwnika ilości punktów woli równej umiejętności retoryka atakującego – postać bez umiejętności zadaje również jeden punkt.

PUNKTY WOLI

Każdy uczestnik spory posiada ograniczoną odporność na wrogie argumenty – jest nią wartość cechy woli postaci, powiększoną o wysokość umiejętności społecznych.

Empatia pozwala poznać wartość punktów woli przeciwnika, jeśli poziom empatii jest równy stopniowi rozwoju umiejętności aktorstwa oponenta. Gdy jest wyższa, otrzymujemy premię +3 do wszelkich chwytów retorycznych wymierzonych w niego.

SPRZĘT

Bohaterowie przyszłości potrzebują sprzętu i to w dużych ilościach, od najprostszego jak ubiór czy narzędzia po zaawansowane, złożone z wielu systemów przedmioty jak kombinezony, roboty czy pojazdy. W tym dziale opisane są wszelkie zasady ekwipunku, ceny oraz mechanizm tworzenia złożonych konstrukcji i ich parametrów.

PARAMETRY EKWIPUNKU

E – Elektronika to odporność sprzętu na negatywne czynniki takie jak impulsy elektromagnetyczne uzbrojenia impulsowego, zakłócenia czy infekcje nanitowe. Elektronika złożonych przedmiotów jak roboty, pancerze itd. jest średnią arytmetyczną elektroniki elementów składowych.

Osobne testy elektroniki w przypadku złożonych obiektów wykonuje się za generatory osłon oraz CPU robotów, reszta urządzeń jest testowana w zbiorczym rzucie dla przyspieszenia rozgrywki. Systemów testowanych osobno, nie liczy się do elektroniki sprzętu złożonego.

Jeśli gracze i prowadzący uznają, że jest to zbyt duże uproszczenie, według swojej woli mogą testować każdy przedmiot z osobna, testuje się wtedy wartość tej cechy u poszczególnych elementów składowych, ignorując cechę przedmiotu złożonego.

Jeśli obiekt posiada cechę elektronika, ale jej wartość wynosi zero, to automatycznie oblewa on test.

Test elektroniki wykonuje się po każdorazowym narażeniu na wyżej wymienione negatywne czynniki, stanowi ona również stopień trudności testu przy próbach elektronicznego łamania zabezpieczeń przy użyciu umiejętności technika. Jest to test efektu, w którym porównuje się elektronikę i siłę czynnika, gdzie każdy poziom różnicy oznacza otrzymanie kary bądź premii o wartości +2 (10%).

- ✦ Sukces – przedmiot działa w pełni sprawnie.
- ✦ Porażka – każde oczko, którego brakowało do zaliczenia testu, oznaczają turę niesprawności urządzeń. Jeżeli siła impulsu jest większa o dwa poziomy od elektroniki przedmiotu, to oblany test oznacza niesprawność nie przez tury, a minuty. Jeśli jest większa o cztery poziomy, to oblany test powoduje całkowitą niesprawność przedmiotu.

Integralność wskazuje kondycje pola siłowego, im mniejsza jest jego wartość, tym pole jest bliższe dezaktywacji w wyniku przegrzania jego systemów. Są to swoiste punkty żywotności, które pole traci przy pochłanianiu energii trafienia.

Klasa pancerza określa ochronę, jaką zapewnia pancerz przed jednym z trzech głównych czynników:

- ✦ K – Kinetyczna klasa pancerza, odpowiada za ochronę przed pociskami posiadającymi masę czy falami energii kinetycznej, więc przed wszelkimi wariacjami uzbrojenia akceleratorowego, odłamkami, ciosami w walce wręcz, spadającymi głazami, falami akustycznymi itp.
- ✦ T – Termiczna klasa pancerza, odpowiada za niwelowanie skutków trafienia strumieniem ciepła, wrzącymi płynami, wysoką temperaturą atmosfery, uzbrojeniem wiązkowym takim jak laser czy plazma.
- ✦ F – Falowa (radiacyjna) klasa pancerza, odpowiada za ochronę radiacyjną, ważną przy stosowaniu przez przeciwników uzbrojenia impulsowego czy neutronowego. Chroni również przed wszelkim szkodliwym promieniowaniem przenikliwym.

KL – Klasa techniczna wskazuje stopień zaawansowania i złożoność konstrukcji przedmiotów, co ma wpływ na trudność napraw czy próg umiejętności wymagany do ich zbudowania. Zerowy i pierwszy poziom to przedmioty o prostej konstrukcji, dostępne na każdym kroku jak elektronika powszechnego użytku, podobnie jest z poziomem drugim, zwykle stanowiący cywilny sprzęt wyższej klasy. Trzeci poziom to przedmioty o wysokiej klasie technicznej, w większości stanowiące najlepszą technologię, z którą ma do czynienia mieszkaniac ludzkiej przestrzeni np. napęd pojazdów. Czwarty poziom reprezentują maszyny i urządzenia dysponujące zaawansowaną technologią, niedostępne dla większości, podobnie jest z ostatnimi dwoma poziomami, zwykle stanowiącymi produkty wojskowe, dla elity lub prototypy.

Skomplikowanie ważne jest zwłaszcza w przypadku tworzenia przedmiotów za pomocą narzędzi czy ich naprawy. W pierwszym wypadku maszynaria służąca do budowy, hodowli i innych metod uzyskiwania końcowego produktu musi posiadać poziom przynajmniej równy temu, jaki posiada ten produkt np. by wyhodować organiczne implanty o KL=3, hodowla musi mieć przynajmniej trzeci poziom. W przypadku naprawiania przedmiotów poziom narzędzi działa analogicznie jak umiejętności, czyli istnieje możliwość automatycznego wykonania danej czynności, jeśli posiada się odpowiednio dobre narzędzia, lub też sytuacja przeciwna, gdy zbyt prymitywne nie pozwalają nawet doświadczonych postaci na wykonanie tego zadania.

Poziom zaawansowania – Każdy typ przedmiotu oprócz klasy technicznej posiada również sześć poziomów zaawansowania. Ułatwia to orientację i porównywanie obiektów tego samego typu, np. silników czy komputerów. Stopnie te również uwzględniają rozpowszechnienie lepszych modeli, pierwsze trzy poziomy występują powszechnie, dwa następne są dużo rzadsze, natomiast ostatni zarezerwowany jest dla prototypów. Tworząc przedmiot, można poświęcić pewne jego parametry dla innych, jak elektronikę czy próg przegrzania, aby uzyskać ich równowartość do rozdzielania na inne cechy przedmiotu.

Pierwszy poziom to przedmiot o parametrach podanych w jego opisie, każdy następny stopień daje dwa punkty do rozdzielania oraz zwiększa cenę o 25% początkowej. Wyjątkiem jest ostatni poziom zaawansowania warty trzykrotnie więcej niż pierwszy.

Optymalizacja – czyli wymagania sprzętowe oprogramowania, im bardziej złożony program, tym wydajniejszy sprzęt jest wymagany do poprawnego jego użycia. Cechą wymaganą do obsługi zaawansowanych programów jest moc obliczeniowa. Każdy brakujący punkt równy jest zwiększeniu stopnia trudności wszelkich akcji związanych z daną aplikacją.

PA – Punkty Akcji. Jest to wartość punktów akcji potrzebna do skorzystania z przedmiotu.

Przys/Ham – Wartości przyspieszenia i hamowania osiągnane przez napęd. Wartość procentowa, o którą zmienia się szybkość na każdy punkt akcji.

Reg. – Regeneracja oznacza liczbę punktów integracji odzyskiwanych z każdą turą. Określa więc czas potrzebny do schłodzenia systemów osłony, które nagrzewają się w trakcie rozpraszania energii trafienia.

Zużycie energii to ilość, jaką potrzebuje do sprawnego działania dany przedmiot w okresie jednej tury, niedostateczna ilość energii skutkuje wyłączeniem, bądź złym działaniem przedmiotu.

Zwrotność – to wartość wpływająca na wykonywanie manewrów zarówno przez postacie, roboty, jak i pojazdy. Jest dokładniej opisana w dziale *POJAZDY*.

OGÓLNE ZASADY EKWIPUNKU

Niskiej jakości – Przedmiot traci punkt do rozdzielenia na parametry, jest jednak tańszy o 10%, przedmioty czwartego i wyższych poziomów zaawansowania nie mogą być niskiej jakości.

Wysokiej jakości – Przedmioty te mają dodatkowo punkt do rozdzielenia na parametry, są przez to droższe o 10%. Przedmioty szóstego poziomu zaawansowania nie mogą być wysokiej jakości.

Rzadki – Przedmiot złożony tej klasy jest trudno dostępny, dlatego jego koszt nie jest zmniejszony o 20% podczas kreacji.

Ekskluzywny – Ten przedmiot złożony jest dostępny jedynie dla bardzo małej grupy odbiorców, często na specjalne zamówienie. Zawsze jest zbudowany z komponentów wysokiej jakości, jednak, zamiast obniżyć, zwiększa się jego cenę o 30% podczas jego kreacji, musi również posiadać przynajmniej IV poziom zaawansowania. Wysoka jakość jest już wliczona w cenę.

Używany – Sprzęt z drugiej ręki jest zwykle tańszy nawet o połowę, przy czym zniżka z tej racji jest liczona jako pierwsza i osobno od innych czynników zmieniających cenę przedmiotu. Wadą tego rozwiązania jest zwykle brak pomocy technicznej, co przekłada się na pełen koszt naprawy lub przymus dokonania jej własnoręcznie. Przy przedmiotach złożonych przy zakupie należy wykonać test, czy wszystkie systemy są sprawne. Istnieje 10% szansa na to, że coś nie działa.

Szybkie odzyskiwanie sprawności – Czas, przez który urządzenie jest niesprawne z powodu oblanego testy elektroniki, jest o połowę krótszy.

Producent – Każdy z większych dostawców technologii w ludzkiej przestrzeni posiada tak szeroki zakres sprzętu, że konkurencja między nimi odnosi się do marki, przestrzeni gdzie prowadzi się jej sprzedaż oraz cech charakterystycznych takich jak styl i małe różnice techniczne. Poniższa lista wskazuje, jakimi cechami charakterystycznymi odróżniają się produkty danych konsorcjów i korporacji od setek konkurencyjnych modeli.

Premie te naliczane są dla poszczególnych elementów i niektóre efekty np. szybkie odzyskiwanie sprawności, działają jedynie, kiedy każdy element przedmiotu został wyprodukowany przez danego producenta.

- ✦ Korporacja Perseusz – Nastawienie na niezawodność konstrukcji, każdy element posiadający elektronikę ma jej dodatkowy poziom.
- ✦ Zakłady zbrojeniowe Wołkow – Firma słynie z uzbrojenia o dużej sile ognia i z wytrzymałych robotów. Uzbrojenie wiązkowe i plazmowe ma zmniejszoną losowość obrażeń, np. zamiast k6 ma k6 z minimalnie 2 punktami obrażeń. BADM ma odrzut zmniejszony o stopień. AWP ma zasięg poprawiony o 10%. Roboty mają zwiększoną o 10% żywotność.
- ✦ Marsjański Koncern Przemysłowy – Prostota powoduje, że testy naprawy tego sprzętu, jak i tworzenia kompleksowych systemów, gdy części tego producenta przeważają, są o poziom łatwiejsze.
- ✦ Korporacja Piro – Najlepsze projektowanie przestrzenne i zastosowanie lekkich materiałów zmniejszają masę przedmiotów o 25%. Pojazdy i roboty mają masę mniejszą o 15%.
- ✦ Williams Industries – Doskonałe chłodzenie jest cechą charakterystyczną sprzętu tej firmy. Uzbrojenie ma próg przegrzania wyższy o 20%, emiterzy pola dodatkowe 20% regeneracji itd.
- ✦ Zakłady Zbrojeniowe Strzelec – Sprzęt ma darmową cechę szybkiego odzyskiwania sprawności, jako jedne mają dostęp do BAMM IV, V i VI poziomu.

- ✦ Factum – Doskonale zoptymalizowane systemy energetyczne zmniejszają zużycie energii o 15%.
- ✦ Kashimura – Wysoka precyzja wykonania daje dodatkowy punkt do rozdzielania w ich rozwoju, nawet na pierwszym poziomie.
- ✦ Zakłady zbrojeniowe Ramienia Oriona – Zasięg skuteczny uzbrojenia jest większy o 20%.

Masowa produkcja – Każde urządzenie złożone takie jak broń, kombinezony, roboty i pojazdy podane w tym podręczniku, mają koszt zmniejszony o 20%. Jest to spowodowane wielonakładową produkcją tych modeli, zmniejszającą koszty ich wytworzenia. W przypadku przedmiotów tworzonych przez postać lub kupowanych na zamówienie kosztu się nie zmniejsza. Dotyczy to również części zamiennych.

ZASADY UZBROJENIA

Typ – Określa rodzaj uzbrojenia np. laserowa czy BAMB.

Kaliber – Kaliber broni, w przypadku uzbrojenia wiązkowego jest to rodzaj ogniwa energetycznego, wykorzystywanego jak zasilanie.

Magazynek – Pojemność aktualnego magazynka/ogniwa.

Zasięg – Określa zasięg skuteczny uzbrojenia, czyli próg odległości wiążącej się z otrzymaniem kary odpowiedniej dla typu broni, np. karabin z zasięgiem skutecznym 100 metrów dostaje karę za każde 100 metrów powyżej tej wartości, czyli na 200 metrach dostanie podwojoną karę, na 300 potrojoną itd.

Zasięg minimalny – Broń wykorzystująca pociski manewrujące posiada dodatkowy parametr, określający minimalną odległość, w jakiej są one w stanie zmienić swój tor lotu. Poniżej jej nie działa zasada naprowadzania.

Pen. – Penetracja – Wskazuje skuteczność uzbrojenia w przebijaniu pancerzy i osłon, wpływa na zadawane przez uzbrojenie obrażenia, im wyższa wartość tym uzbrojenie jest skuteczniejsze. Każdy poziom różnicy penetracji i klasy pancerza to premia +1 bądź kara -1 do obrażeń.

Obr. – Obrażenia – Jest to losowa pula punktów żywotności, jakie traci cel po otrzymaniu trafienia, modyfikowana przez penetrację.

Wymagana siła – Uzbrojenie ma swoją wagę, co może mieć wpływ na operowanie nim. Jeśli waga uzbrojenia jest większa od siły postaci, to za każdy brakujący punkt siły dostaje karę -1 do każdego testu trafienia.

Tryby ognia – Większość uzbrojenia posiada różne tryby ognia, takie jak strzał pojedynczy czy seria.

Rozrywająca – Broń zaprojektowana pod kątem powodowania jak największych uszkodzeń w strukturze wewnętrznej celu. Już pierwszy punkt obrażeń powoduje powstanie lekkiego efektu ran, a normalnie efekty ran są dotkliwsze o stopień.

Strumieniowa – Broń posiadająca tę zasadę strzela ciągłym strumieniem zdolnym do rażenia kilku celów stojących w jednej linii. Jeśli obrażenia zadane celowi wynoszą przynajmniej połowę maksymalnych, niemodyfikowanych obrażeń strumień przebija się na wylot i może trafić w inny cel znajdujący się bezpośrednio za nim. Za każde przebicie penetracja maleje o wartość przebitego pancerza. Do uzbrojenia strumieniowego zaliczają się głównie konstrukcje laserowe, BAMB oraz strumieniową broń plazmową.

Przeżranie/zacięcie – Broń posiadająca tę zasadę po oddaniu określonej liczby strzałów w jednej akcji, wymusza na postaci wykonanie testu, który określa czy nie doszło do przeżrania bądź przeciążenia systemów uzbrojenia. Jest to test k6, w którym wartość 6 oznacza przeżranie.

Przykład: karabin z progiem przeżrania 3 musi testować chłodzenie przy oddaniu czwartego i każdego kolejnego strzału w jednej akcji. Przeciążenie uzbrojenia nie oznacza uniemożliwienia dalszego oddawania ognia, a jedynie uniemożliwia oddanie tego konkretnego strzału, na którym wykonano test. Nie przerywa to akcji, można nadal prowadzić długą serię bez potrzeby rozpoczynania jej od nowa, jednak nadal trzeba testować przeżranie broni. Punkty akcji wykorzystane na wystrzały, do których nie doszło, są tracone. Analogicznie wyglądają testy możliwego zacięcia się uzbrojenia oraz niewypałów, przy czym zacięta broń nie strzela aż do jej odblokowania testem techniki.

Automatyczne przeżranie/zacięcie – Broń z tą zasadą, gdy dojdzie do swojego progu przeżrania, przerywa ogień bez rzutu i nie można jej już użyć w tej samej turze. Cecha zmniejszająca cenę broni o 20%.

Broń wiązkowa – Broń tego typu strzela ciągłym strumieniem fal czy materii. Przy przedłużeniu ostrzału każdy punkt akcji równy jest pełnoprawnemu pociskowi, dodatkowo uzbrojenie tej klasy, jeśli raz przebije osłony, to ta sama wiązka nie musi jej już przebijać. Do tej kategorii zalicza się broń akustyczną oraz odpowiednie modele laserowej, plazmowej oraz cząsteczkowej. Tryb ognia zapisuje się jako wiązka.

Odrzut – Broń z tą zasadą posiada odrzut, przez co jest mniej celna podczas prowadzenia długotrwałego ostrzału. Zasady odrzutu zostały opisane w dziale walka.

Ogień zaporowy – Niektóre uzbrojenie dysponuje trybem ognia zaporowego, stosowany do pokrywania danego obszaru zaporą ogniową, a nie do precyzyjnej eliminacji pojedynczych celów. Wybiera się w nim strefę rażenia, a nie poszczególne cele, nie można celować w segmenty mniejsze niż 1,5 metra. Tryb ten dubluje normalną szybkostrzelność broni, a szerokość strefy rażenia może wynosić maksymalnie tyle pół (po pół metra każde), ile broń wystrzeliwuje pocisków w serii po ich pomnożeniu.

Stosunek szerokości strefy rażenia a liczby wystrzeliwanych strzałów wpływa na liczbę ewentualnych trafień w obiekty znajdujące się na danym polu, np. kiedy karabin wystrzeliwujący 8 pocisków pokrywa ogniem pas szerokości 2 metrów, to na każde pół metra przypadają dwa pociski, a kiedy pas ma 4 metry, na każdy kwadrat przypada jeden strzał itd. Jeśli uzbrojenie jest wyposażone w system celowniczy, to można przydzielać ilość strzałów na poszczególne cele, przy czym muszą się znajdować w maksymalnej szerokości strefy rażenia. Pozwala to na zwiększenie skuteczności ognia poprzez skupienie go na celach bez ostrzału pustych pul.

Szansa trafienia pojedynczym pociskiem nie jest modyfikowana przez cechy strzelca i wynosi 50% w granicy zasięgu skutecznego. Na możliwość trafienia wpływają czynniki niezależne od umiejętności strzelca jak rozmiar celu, ruch, warunki atmosferyczne czy odległość. Jeśli wykorzystuje się podział ognia przy użyciu systemu celowniczego, to wtedy wykorzystuje się jego percepcję jako szansę trafienia.

Wyciszona – Uzbrojenie tego typu emituje minimalne ilości promieniowania i fal akustycznych, co znacznie ułatwia wykorzystanie go z ukrycia. Dzięki temu nie otrzymuje się negatywnego modyfikatora do ukrywania się podczas prowadzenia ostrzału z tego rodzaju broni.

Głośna – Broń emituje znaczne ilości promieniowania i fal akustycznych przy wystrzale. Uzbrojenie te automatycznie ujawnia pozycję strzelającego, jest to wszelkie uzbrojenie laserowe w atmosferze, plazmowe czy akceleratorowe niskiej masy.

Niecelna – uzbrojenie przyszłości posiada praktycznie stuprocentowe skupienie ognia, jednak niektóre historyczne, uszkodzone, wadliwe lub sfatygowane egzemplarze mogą dawać kary do trafienia. Każdy stopień kary zmniejsza cenę broni o 10%. Zasada nie wpływa na celność uzbrojenia z amunicją naprowadzaną i samonaprowadzającą, jeśli cel nie znajduje się poniżej zasięgu minimalnego.

Rakietowa – Broń ta strzela amunicją z własnym napędem, która koryguje swój lot do celu, zwiększając celność prowadzonego ognia zależnie od użytego systemu namierzania. Jeśli posiada się systemy celownicze, to uzbrojenie korzystające z tej zasady staje się automatycznie uzbrojeniem naprowadzanym. W przypadku posiadania przez samą amunicję systemów celowniczych to ona posiada cechę samonaprowadzania i nie wymaga systemów celowniczych uzbrojenia.

Samonaprowadzanie – Pociski manewrujące zwiększają skuteczność ostrzału celów, zwłaszcza w trakcie manewrów. Zasady opisane w dziale walka.

TYPY UZBROJENIA

BEZŁUSKOWA BROŃ PALNA

Uzbrojenie wykorzystujące do rozpędzenia pocisku energię gazów powstających przy detonacji ładunku w formie spalanej łuski. Najstarszy typ uzbrojenia, niestosowany już z powodu rozpowszechnienia osłon piechoty, przeciwko któremu jest nieskuteczny, gdyż spalana łuska uniemożliwia zastosowanie skutecznych pocisków impulsowych.

Charakterystyka:

- ✦ Odrzut zależny od kalibru i typu uzbrojenia ma charakter stałego nacisku, nie rośnie w trakcie oddawania ognia. Wystrzelenie więcej niż jednego naboju w akcji powoduje powstanie odrzutu.
- ✦ Uzbrojenie kinetyczne, możliwość zmiany typu obrażeń rodzajem amunicji.
- ✦ Tryb cichy możliwy do osiągnięcia dzięki przystosowanej konstrukcji i amunicji.
- ✦ Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność kara do trafienia i zmniejszenie penetracji zależne od atmosfery i grawitacji.
- ✦ Broń ręczna tej klasy ma zerową klasę techniczną.
- ✦ Całkowicie nieskuteczna w strzałach podwodnych.
- ✦ Podczas używania w próżni otrzymuje zasadę automatycznego przegrzania, próg przegrzania równy jest szybkostrzelności uzbrojenia.
- ✦ Pozbawiona elektroniki – całkowicie odporna na uzbrojenie impulsowe, ale nie na infekcje nanitowe.
- ✦ Ruchome elementy powodują wrażliwość na zanieczyszczenie i zamoczenie, możliwość zacięcia.
- ✦ Z powodu konstrukcji mniejsza celność, częsta zasada niecelny.
- ✦ Bardzo wysoka szybkostrzelność.

BROŃ AKCELERATOROWA DUŻEJ MASY (BADM)

Zwana potocznie uzbrojeniem magnetycznym, wyrzela pociski z ferromagnetycznych materiałów rozpędzane w polu elektromagnetycznym wytwarzanym przez kompozytowe szyny rozpędzające. Zasilane z wewnętrznej baterii lub zewnętrznych źródeł energii.

Brak eksplozji i możliwość wewnętrznego ekranowania pocisku umożliwia zastosowanie bardzo szerokiego zakresu głowic, a co najważniejsze pocisków impulsowych. Również penetracja związana ze znaczną prędkością wylotową jest wyższa niż w konwencjonalnej broni palnej.

Z tego powodu mimo pewnych wad (potrzeba zasilania i większe skomplikowanie konstrukcji) broń BADM wyparła z użycia starsze rozwiązania po okresie współistnienia w okresie wojny o sferę.

Charakterystyka:

- ✦ Uzbrojenie kinetyczne, możliwość zmiany typu obrażeń rodzajem amunicji.
- ✦ Tryb cichy – wyrzela pocisk z prędkością poddźwiękową, co drastycznie zmniejsza penetrację, ale również emisję promieniowania i fal mechanicznych. Penetracja zależy od kalibru uzbrojenia, broń otrzymuje zasadę cicha.
- ✦ Posiada próg przegrzania 10 w próżni, w normalnych warunkach się nie przegrzewa.
- ✦ Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność kara do trafienia i penetracji zależy od wpływu atmosfery i grawitacji.
- ✦ W trakcie ostrzału w wodzie strzały oddane amunicją bez napędu mają skuteczny zasięg zmniejszony dziesięciokrotnie. Pociski z napędem mają zasięg zmniejszony o połowę.
- ✦ Możliwość używania amunicji o stopień większym kalibrze. Zmniejsza to szybkostrzelność o dwa pociski w serii, w przypadku serii trzystrzałowej broń po prostu strzela ogniem pojedynczym. W przypadku serii dwustrzałowej jest ona zmieniana na strzał pojedynczy o zwiększonym o stopień koszcie punktów akcji, a w przypadku broni zawsze strzelając ogniem pojedynczym o dwa.
- ✦ Broń ręczna tego typu ma pierwszą klasę techniczną.
- ✦ Tryb ognia zaporowego dostępny dla każdego typu broni, ale dzielenie ognia jedynie dla broni o lufie o przynajmniej 75 cm długości.
- ✦ Szybkostrzelność większa niż strzał pojedynczy powoduje powstanie zjawiska odrzutu, narasta on za każdy dodatkowy wyrzuty w serii pocisk, np. seria 6 strzałowa posiada już odrzut -5.
- ✦ Uzbrojenie magnetyczne ma możliwość szybkiego wymienienia lufy bez dodatkowego sprzętu czy modyfikacji, zajmuje to dwie tury.

Wszystkie części składowe broni magnetycznej mają dwa punkty elektroniki na pierwszym poziomie.

Szyny magnetyczne rozpędzają pocisk do wysokich prędkości. Przy opisie poszczególnych kalibrów uzbrojenia podano stosunek długości szyny do zasięgu skutecznego na pierwszym poziomie zaawansowania.

Punkty można wydać na:

- ⤴ Zwiększenie elektroniki o stopień za punkt.
- ⤴ Zmniejszenie masy szyny o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- ⤴ Zwiększenie progu przegrzania o dwa stopnie za punkt.
- ⤴ Dodanie trybu ognia zaporowego za dwa punkty.
- ⤴ Zmniejszenie kary do szybkostrzelności o stopień za dwa punkty.
- ⤴ Zwiększenie penetracji i zasięgu o 10% (minimalnie o stopień) za cztery punkty.

Kaliber 5 mm:

- ⤴ Centymetr lufy równy jest 2 m zasięgu skutecznego, waga 20 g, cena 10 chr.
- ⤴ Minimalna długość szyny to 10 cm, każde dodatkowe 20 cm długości daje premię +10% do penetracji. Każde dodatkowe 30 cm szyny zmniejsza szybkostrzelność o poziom.
- ⤴ Uzbrojenie tego kalibru dysponuje serią trzystrzałową, maksymalna szybkostrzelność to 8 pocisków w serii, 16 w trybie zaporowym. Maksymalna penetracja dla broni tego kalibru to 15, większe wartości uzyskuje się po otrzymaniu premii +2.
- ⤴ Tryb cichy ma penetrację o wartości 3.

Kaliber 10 mm:

- ⤴ Centymetr lufy równy jest 4 m zasięgu skutecznego, waga 30 g, cena 20 chr.
- ⤴ Minimalna długość szyny to 30 cm, każde dodatkowe 15 cm długości daje premię +10% do penetracji. Każde dodatkowe 30 cm szyny zmniejsza szybkostrzelność o poziom.
- ⤴ Uzbrojenie tego kalibru dysponuje standardowo serią dwustrzałową, maksymalna szybkostrzelność to 6 pocisków w serii, 12 w trybie zaporowym. Maksymalna penetracja dla broni tego kalibru to 21, większe wartości uzyskuje się po otrzymaniu premii +2.
- ⤴ Tryb cichy ma penetrację o wartości 5.

Kaliber 15 mm:

- Centymetr lufy równy jest 8 m zasięgu skutecznego, waga 45 g, cena 40 chr.
- Minimalna długość szyny to 70 cm, każde 5 cm długości powyżej minimalnej daje premię +5% do penetracji. Każde dodatkowe 20 cm szyny zmniejsza szybkostrzelność o poziom.
- Uzbrojenie tego kalibru dysponuje standardowo strzałem pojedynczym, maksymalna szybkostrzelność to 4 pociski w serii, 8 w trybie zaporowym. Maksymalna penetracja dla broni tego kalibru to 30, większe wartości uzyskuje się po otrzymaniu premii +2.

Kaliber 20 mm

- Centymetr lufy równy jest 16 m zasięgu skutecznego, waga 60 g, cena 80 chr.
- Minimalna długość szyny to 100 cm, każde 5 cm długości powyżej minimalnej daje premię +5% do penetracji. Każde dodatkowe 20 cm szyny zmniejsza szybkostrzelność o poziom.
- Uzbrojenie tego kalibru dysponuje standardowo strzałem pojedynczym, maksymalna szybkostrzelność to 3 pociski w serii, 6 w trybie zaporowym. Maksymalna penetracja dla broni tego kalibru to 45, większe wartości uzyskuje się po otrzymaniu premii +2.

Szyna teleskopowa – Szyna może posiadać modyfikowalną długość, dzięki temu może ona posiadać kilka profili, pozwala również na składanie broni do celów transportowych. Rozpisuje się parametry lufy w jej najdłuższej konfiguracji, następnie dzieli się ją ilość odcinków zależną od stopnia zaawansowania ulepszenia, rozpisując wpływ na penetrację i szybkostrzelność. Szyna nie może być krótsza niż jej minimalna długość. Zwiększa cenę o 20% dla dwusegmentowej szyny, o 30% dla trójsegmentowej i 40% dla czterosegmentowej. Przełączenie się długości szyny zajmuje trzy punkty akcji.

Generator magnetyczny z baterią zasila szyny magnetyczne oraz odpowiada za przeładowywanie broni.

Punkty można wydać na:

- ♣ Zwiększenie elektroniki o stopień za punkt.
- ♣ Zmniejszenie masy generatora o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- ♣ Zwiększenie penetracji o stopień i zasięgu o 10% za dwa punkty.
- ♣ Zwiększenie szybkostrzelności o strzał za trzy punkty.

Pistoletowy generator 5 mm zmniejsza penetrację o dwa stopnie i obsługuje jedynie pociski 5 mm, koszt 100 chr, masa 0,3 kg, obsługiwana szyna może mieć maksymalnie 20 cm.

Karabinowy generator 5 mm – koszt 200 chr, masa 1 kg.

Generator 10 mm – koszt 400 chr, masa 2 kg.

Generator 15 mm – koszt 800 chr, masa 7 kg.

Generator 20 mm – koszt 1600 chr, masa 14 kg.

Broń magnetyczna nie musi posiadać dodatkowego źródła zasilania, wbudowana w generator bateria oraz pobieranie energii z kombinezonu/magazynek wystarczają do poprawnego działania broni.

AKCELERATOROWA WYRZUTNIA POCISKÓW (AWP)

To uzbrojenie, które wystrzeliwuje pociski zwykle wyposażone we własny napęd na małe i średnie odległości za pomocą słabych pól magnetycznych.

Charakterystyka:

- ✦ Brak dużej mocy i prosta konstrukcja skutkuje elektroniką czwartego stopnia.
- ✦ Słaba moc powoduje brak odrzutu.
- ✦ Broń wsparcia.
- ✦ Broń tego typu ma zerową klasę techniczną.

Szyina magnetyczna połączona z generatorem odpowiada za wystrzeliwanie pocisków. Występuje w czterech popularnych rodzajach.

Punkty można wydać na:

- ✦ Zwiększenie elektroniki o stopień za punkt.
- ✦ Zmniejszenie masy o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- ✦ Zwiększenie zasięgu o 10% w uzbrojeniu z amunicją bez napędu za punkt.
- ✦ Zwiększenie szybkostrzelności o strzał za cztery punkty.

14 mm

- Centymetr lufy równy jest 0,5 m zasięgu skutecznego amunicji pozbawionej napędu, waga 20 g, cena 10 chr.
- Minimalna długość szyny 30 cm, szybkostrzelność 2.

30 mm

- Centymetr lufy równy jest 1 m zasięgu skutecznego amunicji pozbawionej napędu, waga 40 g, cena 20 chr.
- Minimalna długość szyny 30 cm, szybkostrzelność 1.

60 mm

- Centymetr lufy równy jest 1,5 m zasięgu skutecznego amunicji pozbawionej napędu, waga 80 g, cena 30 chr.
- Minimalna długość szyny 60 cm, szybkostrzelność 1.

Lufa dwudzielna – Modyfikacja wyrzutni 30 mm pozwala na dodatkowe korzystanie z rakiet 14 mm i wystrzeliwanie ich w trybie podwójnego strzału, broń nadal ma możliwość ostrzału granatami. Cena wynosi połowę wartości szyny, a jej waga rośnie o 25%.

Lufa czterodzielna – Modyfikacja wyrzutni 60 mm pozwala na dodatkowe korzystanie z rakiet 14 mm i wystrzeliwanie ich w trybie poczwórnego strzału, broń nadal ma możliwość korzystania z pocisków 60 mm. Cena wynosi połowę wartości szyny, a jej waga rośnie o 25%.

BROŃ AKCELERATOROWA MAŁEJ MASY (BAMM)

Uzbrojenie te wyrzuca mały, zwykle jednogramowy ładunek zjonizowanej materii z wyższą niż BADM prędkością, rażąc cel nie tylko energią kinetyczną, ale również wysoką temperaturą i promieniowaniem powstałym w eksplozji ładunku przy zetknięciu się z celem. Stanowi więc ona połączenie broni magnetycznej, plazmowej i częściowo impulsowej.

Charakterystyka:

- ✦ Uzbrojenie kinetyczno-termiczne wybiera ten typ pancerza, który jest słabszy, zadaje obrażenia termiczne.
- ✦ Promieniowanie powstałe przy trafieniu spowalnia o połowę regenerację ran i skuteczność środków medycznych. Dodatkowo każde 10 punktów penetracji powoduje otrzymanie przez cel trafienia impulsowego i neutronowego z siłą 1, ignorującego ekranowanie celu.
- ✦ Przegrzewa się, w próżni otrzymuje zasadę automatycznego przegrzania.
- ✦ Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność kara do trafienia i penetracji zależna od wpływu atmosfery i grawitacji.
- ✦ Uzbrojenie strumieniowe, jeśli ma większą penetrację od klasy pancerza, to przebija cel na wylot, mogąc ranić inne cele z penetracją obniżoną o połowę klasy pancerza pierwszego celu.
- ✦ Broń ręczna tego typu ma trzecią klasę techniczną.
- ✦ W wodzie zasięg uzbrojenia jest zmniejszony do 20%.

Akcelerator szynowy

Punkty można przeznaczyć na:

- ✦ Zmniejszenie masy o 10% (maksymalnie o 50%) za punkt.
- ✦ Zwiększenie elektroniki o stopień za punkt.
- ✦ Zwiększenie penetracji i zasięgu o 10% o stopień za dwa punkty.
- ✦ Zwiększenie progu przegrzania o stopień za trzy punkty.
- ✦ Zwiększenie szybkostrzelności o strzał za cztery punkty.

Karabin

- Penetracja 14, obrażenia k6, szybkostrzelność 2, próg przegrzania 4.
- Centymetr długość lufy jest równy 5 m zasięgu skutecznego, waga 85 g, cena 40 chr.
- Minimalna długość szyny to 40 cm, każde dodatkowe 15 cm powoduje wzrost penetracji o 10%, jednak kosztem zmniejszenia progu przegrzania o stopień.
- Maksymalna penetracja dla broni tego rozmiaru to 21, większe wartości uzyskuje się po otrzymaniu premii +2.

Lekka broń wsparcia.

- Penetracja 20, obrażenia k6, szybkostrzelność 2, próg przegrzania 4
- Centymetr długości lufy jest równy 10 m zasięgu skutecznego, waga 120 g, cena 80 chr.
- Minimalna długość szyny to 70 cm, każde dodatkowe 10 cm powoduje wzrost penetracji o 10%, jednak kosztem zmniejszenia progu przegrzania o stopień.
- Maksymalna penetracja dla broni tego rozmiaru to 30, większe wartości uzyskuje się po otrzymaniu premii +2.

Średnia broń wsparcia.

- Penetracja 26, obrażenia k6, szybkostrzelność 2, próg przegrzania 4.
- Centymetr długości lufy jest równy 15 m zasięgu skutecznego, waga 175 g, cena 160 chr.
- Minimalna długość szyny to 100 cm, każde dodatkowe 5 cm powoduje wzrost penetracji o 10%, jednak kosztem zmniejszenia progu przegrzania o stopień.
- Maksymalna penetracja dla broni tego rozmiaru to 39, większe wartości uzyskuje się po otrzymaniu premii +2.

Ciężka broń wsparcia.

- Penetracja 38, obrażenia k6, szybkostrzelność 1, próg przegrzania 3.
- Centymetr długości lufy jest równy 20 m zasięgu skutecznego, waga 200 g, cena 320 chr.
- Minimalna długość szyny to 130 cm, każde dodatkowe 5 cm powoduje wzrost penetracji o 10%, jednak kosztem zmniejszenia progu przegrzania o stopień.
- Maksymalna penetracja dla broni tego rozmiaru to 57, większe wartości uzyskuje się po otrzymaniu premii +2.

Generator plazmowy – broń typu BAMM musi posiadać już własne źródło zasilania:

- Karabinowa – mały generator plazmowy.
- Lekka i średnia broń wsparcia – średni generator plazmowy.
- Ciężka broń wsparcia – duży generator plazmowy.

LASEROWA

Broń laserowa emituje wysokoenergetyczne impulsy fotonów.

Charakterystyka:

- ⤴ Uzbrojenie termiczne.
- ⤴ Tryb wzmacnionego strzału zwiększa penetrację o 1/3, ale rośnie również pobór energii w zależności od wzrostu mocy. Broń zaczyna się przegrzewać a w próżni automatycznie przegrzewać.
- ⤴ Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność penetracja maleje o stopień.
- ⤴ Broń ręczna tego typu ma pierwszą klasę techniczną.

Soczewka skupiająca wpływa głównie na zasięg, ale również na szybkość nagrzewania się uzbrojenia.

Punkty można wydać na:

- ⤴ Zwiększenie zasięgu skutecznego o 20% za punkt.
- ⤴ Zwiększenie progu przegrzania o stopień za dwa punkty.

Soczewka pierwszopoziomowa kosztuje:

- Pistoletowa 100 chr.
- Karabinowa 200 chr.
- Lekka broń wsparcia 400 chr.
- Średnia broń wsparcia 800 chr.
- Ciężka broń wsparcia 1600 chr.

System szybkiej wymiany soczewek – pozwala na zmianę soczewek bez potrzeby rozkładania uzbrojenia. Do systemu wkłada się soczewki w pojemnikach, pozwalających na zbadanie ich parametrów. Wymiana zajmuje turę, soczewki wymieniają się miejscami, do pojemnika trafia wcześniej używana soczewka. System ten waży 0,25 kg dla każdego typu uzbrojenia ręcznego.

Emiter fotonów ma decydujący wpływ na większość parametrów uzbrojenia.

Punkty można wydać na:

- ⤴ Dodatkowy tryb ognia za punkt.
- ⤴ Zmniejszenie masy emitera o 10% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- ⤴ Zwiększenie progu przegrzania o stopień za punkt.
- ⤴ Dodatkowy strzał za dwa punkty.
- ⤴ Zmniejszenie zużycia energii o 10% za dwa punkty.
- ⤴ Zwiększenie penetracji o 10% (przynajmniej stopień) za dwa punkty.
- ⤴ Zwiększenie elektroniki o stopień za trzy punkty.

Pistoletowy

- Penetracja 5, obrażenia k6, seria 4 strzałowa.
- Wiązka – penetracja 7, obrażenia 6.
- Zasięg 125 m, próg przegrzania 2.
- Waga 1 kg, cena 200 chr.
- Maksymalna penetracja broni tego rozmiaru to 7, powyżej tego progu broń zaczyna się przegrzewać, każdy dodatkowy stopień zmniejsza próg przegrzania o stopień.

Karabinowy

- Penetracja 7, obrażenia k6, seria 4 strzałowa.
- Wiązka – penetracja 10, obrażenia 6.
- Zasięg 250 m, próg przegrzania 3
- Waga 3 kg, cena 400 chr.
- Maksymalna penetracja broni tego rozmiaru to 10, powyżej tego progu broń zaczyna się przegrzewać, każdy dodatkowy stopień zmniejsza próg przegrzania o stopień.

Lekka broń wsparcia.

- Penetracja 10, obrażenia k6, seria 4 strzałowa
- Tryb wiązki – penetracja 15, obrażenia 6.
- Zasięg 500 m, próg przegrzania 4
- Waga 6 kg, cena 800 chr.
- Maksymalna penetracja broni tego rozmiaru to 15, powyżej tego progu broń zaczyna się przegrzewać, każdy dodatkowy stopień zmniejsza próg przegrzania o stopień.

Średnia broń wsparcia.

- Penetracja 15, obrażenia k6, seria 3 strzałowa
- Wiązka – penetracja 20, obrażenia 6.
- Zasięg 1000 m, próg przegrzania 5
- Waga 12 kg, cena 1600 chr.
- Maksymalna penetracja broni tego rozmiaru to 20, powyżej tego progu broń zaczyna się przegrzewać, każdy dodatkowy stopień zmniejsza próg przegrzania o stopień.

Ciężka broń wsparcia.

- Penetracja 25, obrażenia k6, seria 2 strzałowa
- Wiązka – penetracja 35, obrażenia 6.
- Zasięg 2000 m, próg przegrzania 6
- Waga 18 kg, cena 3200 chr.
- Maksymalna penetracja broni tego rozmiaru to 35, powyżej tego progu broń zaczyna się przegrzewać, każdy dodatkowy stopień zmniejsza próg przegrzania o stopień.

Źródło zasilania w postaci generatora plazmowego lub uniwersalnego ogniwa energetycznego.

PLAZMOWA

Energia jest przekazywana na cel przez zjonizowany gaz o wysokiej temperaturze, ale nieposiadający dużej energii kinetycznej.

Charakterystyka:

- ✦ Uzbrojenie termiczne o wysokiej penetracji.
- ✦ Przeciwko broni plazmowej można wykorzystać jedynie połowę mocy pola, użycie pełnej wartości jest możliwe jedynie w trybie aktywnym.
- ✦ Broń ta nie przebija się przez obiekty, ale je przepala i topi, dlatego bardzo skutecznie penetruje osłony o niskiej odporności termicznej jak ściany itp. Penetracja broni jest obniżona jedynie o połowę wartości w przypadku ostrzału przez takie obiekty.
- ✦ Przegrzewa się, jest również uzbrojeniem ujawniającym położenie strzelca.
- ✦ Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność kara do trafienia i penetracji zależna od wpływu atmosfery i grawitacji
- ✦ W atmosferze z powodu przekazywania ciepła otoczeniu przez strumień plazmy, broń tego typu daje premię +1 do trafienia w zakresie zasięgu skutecznego.
- ✦ Broń ręczna tego typu ma pierwszą klasę techniczną.

Komora jonizująca – To w niej następuje przekształcenie dostarczonego materiału na plazmę przez emiter laserowy. Poziom komory wpływa na penetrację oraz chłodzenie uzbrojenia.

Pistoletowa – penetracja 10, seria 2 strzałowa, próg przegrzania 4, waga 1 kg, cena 240 chr.

Karabinowa – penetracja 15, seria 2 strzałowa, próg przegrzania 5, waga 2,5 kg, cena 480 chr.

Lekka broń wsparcia – penetracja 20, seria 2 strzałowa, próg przegrzania 6, waga 5 kg, cena 960 chr.

Średnia broń wsparcia – penetracja 25, strzał pojedynczy, podwojona kość obrażeń otworu wylotowego, waga 10 kg, cena 1920.

Ciężka broń wsparcia – penetracja 35, strzał pojedynczy, potrójna kość obrażeń otworu wylotowego, waga 15 kg, cena 3840 chr.

Punkty można przeznaczyć na:

- ✦ Zwiększenie elektroniki o stopień za punkt.
- ✦ Zmniejszenie masy komory o 10% (maksymalnie o 20%) za punkt.
- ✦ Zwiększenie progu przegrzania o stopień za dwa punkty.
- ✦ Zwiększenie penetracji o 10% za dwa punkty.
- ✦ Zwiększenie szybkostrzelności o stopień za cztery punkty.

Stabilizator strumienia połączony z generatorem magnetycznym ma decydujący wpływ na zasięg broni plazmowej.

Punkty można przeznaczyć na:

- ✦ Zwiększenie elektroniki o stopień za punkt.
- ✦ Zmniejszenie masy stabilizatora o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- ✦ Zwiększenie zasięgu skutecznego o 10% za punkt.
- ✦ Dodatkowy tryb ognia za dwa punkty.

Pistoletowy

- Centymetr jest równy 1 m zasięgu skutecznego, waga 20 g, cena 10 chr.
- Minimalna długość 10 cm, maksymalna 20 cm.

Karabinowy

- Centymetr jest równy 1,5 m zasięgu skutecznego, waga 30 g, cena 14 chr.
- Minimalna długość 20 cm, maksymalna 60 cm.

Lekka broń wsparcia.

- Centymetr jest równy 2 m zasięgu skutecznego, waga 40 g, cena 20 chr.
- Minimalna długość 40 cm, maksymalna 120 cm.

Średnia broń wsparcia.

- Centymetr jest równy 2,5 m zasięgu skutecznego, waga 50 g, cena 24 chr.
- Minimalna długość 60 cm, maksymalna 140 cm.

Ciężka broń wsparcia.

- Centymetr jest równy 3 m zasięgu skutecznego, waga 60 g, cena 30 chr.
- Minimalna długość 80 cm, maksymalna 160 cm.

Tryb pocisku rozczepionego strzela analogicznie do uzbrojenia akustycznego, szerokość kanału pół metra, obrażenia maleją o 50%, cel otrzymuje trafienie w każdy segment w polu rażenia (maksymalnie 12 trafień we wszystkie możliwe cele). Gdy cel jest poniżej czterech metrów, otrzymuje pełną liczbę trafień. Sześciokrotny pobór amunicji liczony dla przegrzewania się broni. Zasięg maksymalny równy zasięgowi skutecznemu normalnego trybu ognia, szybkostrzelność maleje o połowę.

Tryb ognia ciągłego zamiast pojedynczego pocisku wystrzeliwuje nieregularny strumień plazmy na odległość równą połowie zasięgu broni. Pokrywa on obszar o szerokości metra w każdym kierunku od centrum wiązki, obrażenia broni są zmniejszone o połowę, ale cel otrzymuje jedno trafienie na każdym segmencie w strefie rażenia. Trzykrotny pobór amunicji liczony dla przegrzewania się broni.

Otwór wylotowy – Jego rozmiary mają wpływ na szybkostrzelność uzbrojenia oraz pulę obrażeń, jakie zadaje pojedynczy pocisk plazmy.

- ⤴ K4 – szybkostrzelność rośnie o stopień, próg przegrzania rośnie o dwa stopnie, pojemność magazynka zwiększona o 50%.
- ⤴ K6 – bez zmian szybkostrzelności i ilości strzałów.
- ⤴ K8 – szybkostrzelność maleje o stopień, próg przegrzania zmniejszony o dwa stopnie, pojemność magazynka zmniejszona o 25%.

AKUSTYCZNA

Uzbrojenie te wykorzystuje wysokoenergetyczne częstotliwości fal akustycznych do destabilizacji struktury obiektu i jej zniszczenia. Może służyć również za broń do walki z tłumem, echosondę czy odstraszacz zwierząt, jej obszarowy zasięg działania skutecznie niszczy obiekty takie jak ściany czy drzwi. Z powodu swojego działania nieskuteczna w próżni.

Charakterystyka:

- ⤴ Uzbrojenie kinetyczne.
- ⤴ Tryb wiązki razi do kilku celów położonych na danej szerokości, przy szerokim kanale znacznie łatwiej trafić w cel, każde pół metra jego szerokości zwiększa szansę na trafienie w najbardziej odstający element (liczne jak draśnięcie innej części ciała) o oczko. Przeciwno dużym obiektom jak drzwi, ściany czy pojazdy ma penetrację większą o 50%.
- ⤴ Tryb punktowy działa analogicznie do innego uzbrojenia kinetycznego.
- ⤴ Tryb bąbla rozchodzi się jako eksplozja od emitera, rażąc wszystkie cele w polu rażenia.
- ⤴ Tryb ogłuszający używa podwojonej penetracji jako siły.
- ⤴ Tryb echosondy jest echolokacją na poziomie emitera, z penetracją jako percepcją.
- ⤴ Bez modyfikacji posiada dwa tryby ognia.
- ⤴ Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność penetracja maleje o stopień.
- ⤴ Broń ręczna tego typu ma pierwszą klasę techniczną.

Generator fali

Punkty można przeznaczyć na:

- ⤴ Zwiększenie mocy trybu ogłuszającego o 20% za punkt.
- ⤴ Zmniejszenie masy generatora o 10% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- ⤴ Zwiększenie szerokości kanału o 20% za punkt.
- ⤴ Dodatkowy tryb ognia za dwa punkty.
- ⤴ Zwiększenie elektroniki o stopień za dwa punkty.
- ⤴ Zmniejszenie zużycia energii o 10% za dwa punkty.
- ⤴ Zwiększenie progu przegrzania o 10% (minimalnie o punkt) za trzy punkty.
- ⤴ Zwiększenie szybkostrzelności o stopień w trybie punktowy za trzy punkty.
- ⤴ Zwiększenie penetracji i zasięgu o 10% (zawsze o punkt) za trzy punkty.

Pistolet

- Wiązka – penetracja 4, obrażenia k6, zasięg 10 m, kanał–linia bez możliwości poszerzenia.
- Strzał punktowy – seria 2 strzałowa, penetracja 6, obrażenia k6, zasięg 10.
- Próg przegrzania 3, waga 1 kg, koszt 200 chr.

Karabin

- Wiązka – wiązka, penetracja 7, obrażenia k6, zasięg 20 m, kanał szerokości pół metra.
- Strzał punktowy – seria 2 strzałowa, penetracja 10, obrażenia k6, zasięg 40.
- Tryb bąbla – penetracja 14, obrażenia k4, penetracja maleje co metr.
- Próg przegrzania 4, waga 3,5 kg, koszt 400 chr.

Lekka broń wsparcia.

- Wiązka – penetracja 10, obrażenia k6, zasięg 30 m, kanał szerokości metra.
- Strzał punktowy – seria 2 strzałowa, penetracja 15, obrażenia k6, zasięg 30.
- Tryb bąbla – penetracja 20, obrażenia k6, penetracja maleje co metr.
- Próg przegrzania 5, waga 7 kg, koszt 800 chr.

Średnia broń wsparcia.

- Wiązka – penetracja 13, obrażenia k6, zasięg 40 m, kanał szerokości 1,5 metra.
- Strzał punktowy – seria 2 strzałowa, penetracja 19, obrażenia k6, zasięg 40.
- Tryb bąbla – penetracja 26, obrażenia k6, penetracja maleje co metr.
- Próg przegrzania 6, waga 14 kg, koszt 1600 chr.

Ciężka broń wsparcia.

- Wiązka – penetracja 19, obrażenia k6, zasięg 50 m, kanał szerokości 2 metrów.
- Strzał punktowy – seria 2 strzałowa, penetracja 28, obrażenia k6, zasięg 50.
- Tryb bąbla – penetracja 38, obrażenia k6, penetracja maleje co metr.
- Próg przegrzania 7, waga 28 kg, koszt 3200 chr.

Źródło zasilania w postaci generatora plazmowego lub uniwersalnego ogniwa energetycznego.

NEUTRONOWA

Broń neutronowa eliminuje cele organiczne za pomocą strumienia szybkich neutronów, dosłownie zagotowując je na śmierć.

Charakterystyka:

- ✦ Uzbrojenie falowe o wysokich stałych obrażeniach.
- ✦ Obrażenie dzielone na równo pomiędzy trafioną część ciała a wytrzymałość, w przypadku nieparzystej liczby większa część przypada na trafiony segment.
- ✦ Całkowicie nieskuteczne przeciw maszynom.
- ✦ Przegrzewa się, a w próżni automatycznie przegrzewa.
- ✦ Pancierz falowy obniża obrażenia, jakie zadaje uzbrojenie o własną wartość.
- ✦ Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność obrażenia maleją o punkt.
- ✦ Tryb obszarowy działa niczym ukierunkowana eksplozja, zasięg broni zostaje zmniejszony dwudziestokrotnie, każdy obiekt otrzymuje normalne trafienie według zasad uzbrojenia na każdym segmencie, poświęca to 15 strzałów z magazynka, liczony jako potrójny strzał dla zasad przegrzania się.
- ✦ Broń ręczna tego typu ma trzecią klasę techniczną.

Emiter szybkich neutronów – Obrażenia 8, zasięg 20 metrów, strzał pojedynczy, próg przegrzania dwa, elektronika 3, waga 5 kg, cena 2000 chr.

Punkty pozwalają na:

- ✦ Zwiększenie elektroniki o stopień za punkt.
- ✦ Zmniejszenie masy emitera o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- ✦ Dodatkowy tryb ognia za dwa punkty.
- ✦ Zwiększenie progu przegrzania o stopień dwa punkty.
- ✦ Zwiększenie zadawanych obrażeń o stopień za trzy punkty.
- ✦ Dodatkowy strzał za cztery punkty.

Źródło zasilania w postaci małego generatora plazmowego lub uniwersalnego ogniwa energetycznego.

IMPULSOWA

Broń strzelająca kierowanymi impulsami elektromagnetycznymi niegroźnymi dla organizmów żywych, jednak destabilizującymi systemy elektroniczne maszyn, głównie ich CPU.

- ♣ Za każde trafienie należy wykonać test elektroniki.
- ♣ Zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność siła impulsu maleje o stopień.
- ♣ Broń ręczna tego typu ma drugą klasę techniczną.

Generator impulsów

Punkty pozwalają na:

- ♣ Zmniejszenie masy generatora o 10% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- ♣ Zwiększyć elektronikę o stopień za dwa punkty.
- ♣ Zwiększyć siłę impulsu o 10% (minimalnie o punkt) za trzy punkty.
- ♣ Zwiększyć szybkostrzelność o stopień za cztery punkty.

Pistoletowy – siła impulsu 2, zasięg 60 metrów, strzał pojedynczy, masa 1,5 kg, cena 400 chr.

Karabinowy – siła impulsu 4, zasięg 60 metrów, seria 2, masa 3,5 kg, cena 800 chr.

Lekka broń wsparcia – siła impulsu 6, zasięg 60 metrów, seria 2, masa 7 kg, cena 1600 chr.

Średnia broń wsparcia – siła impulsu 9, zasięg 60 metrów, seria 2, masa 14 kg, cena 3200 chr.

Ciężka broń wsparcia – siła impulsu 18, zasięg 60 metrów, seria 2, masa 28 kg, cena 6400 chr.

Źródło zasilania w postaci generatora plazmowego lub uniwersalnego ogniwa energetycznego.

BRÓŃ CHEMICZNA I BIOLOGICZNA

Trucizna to substancja chemiczna w dawce powodującej niekorzystny efekt w przypadku bezpośredniego kontaktu z organizmem postaci. Każda z nich może wywoływać różne efekty, od nudności i paraliżu, po rozkład tkanek i zniszczenie układu nerwowego. W przeciwieństwie do zakażenia trucizny działają zawsze. Ich skuteczność zależy od ich toksyczności, podawanej w skali od 1 do 6. Moc zależy również od dawki, nawet słaba trucizna jest zabójcza, jeśli dostarczy jej się odpowiednio dużo. Wszystkie wartości są podane dla jednej jednostki trucizny, dwie jednostki mają podwojoną toksyczność, połowa mniejszą o połowę itd. Trucizna może mieć najwyżej sześć poziomów efektów, może zarówno mieć jeden z poniższych skutków na ostatnim poziomie, jak i wszystkie na niskich.

- ⤴ Paraliż miejscowy – trafiony segment ciała jest sparaliżowany na ilość tur równą wyrzuconej wartości na kości. Trucizna o większej toksyczności utrudnia test o poziom oraz wydłuża czas działania trucizny do minut, kwadransów, godzin, sześciu godzin, doby za oczko.
- ⤴ Paraliż całego ciała – postać jest sparaliżowana na ilość tur równą połowie wyrzuconej wartości na kości. Trucizna o większej toksyczności utrudnia test o poziom oraz wydłuża czas działania trucizny do minut, kwadransów, godzin, sześciu godzin, doby za oczko.
- ⤴ Nudności i zawroty głowy – postać otrzymuje karę -3 do wszystkich testów. Ilość oczek określa czas działania w minutach. Trucizna o większej toksyczności utrudnia test o poziom oraz wydłuża czas działania trucizny do kwadransów, godzin, sześciu godzin, doby za oczko.
- ⤴ Utrata przytomności – postać traci przytomność na ilość minut równą połowie wyrzuconej wartości na kości. Trucizna o większej toksyczności utrudnia test o poziom oraz wydłuża czas działania trucizny do kwadransów, godzin, sześciu godzin, doby za oczko czy nawet do śpiączki.
- ⤴ Osłabienie – wybrany parametr postaci maleje o dwa poziomy na ilość minut równą połowie wyrzuconej wartości na kości. Trucizna o większej toksyczności utrudnia test o poziom, zwiększa karę do parametru o dwa poziomy oraz wydłuża czas działania trucizny do kwadransów, godzin, sześciu godzin, doby za oczko.
- ⤴ Utrata żywotności – trafiony segment ciała traci punkt żywotności co godzinę. Trucizna o większej toksyczności przyspiesza czas działania trucizny do kwadransów, minut, tur. Następnie rosną obrażenia do dwóch i maksymalnie trzech punktów na turę.
- ⤴ Utrata wytrzymałości – postać co sześć godzin traci punkt wytrzymałości. Trucizna o większej toksyczności przyspiesza działanie trucizny do godzin, kwadransów, minut, tur. Następnie rosną obrażenia do dwóch i maksymalnie trzech punktów na turę.

Nanity działają tak samo, jak środki chemiczne, ale je znacznie łatwiej dostarczyć do celu odpowiednią głowicą, mogą mieć również szersze zastosowanie:

- ⤴ Destruktywne, których zadaniem jest niszczenie sprzętu, do którego się dostaną. Poziom pierwszy to ekwiwalent impulsu drugiego poziomu, jednak za każdy następny test otrzymuje się karę -1. Kolejne poziomy nanitów zwiększają ten modyfikator o 1, za każde dwa poziomy siła impulsu rośnie o 1.
- ⤴ Przejmujące, które mają za zadanie przejąć kontrolę nad systemem urządzenia i połączyć go z siecią właściciela, przeprogramując hasła dostępu itp. Działają analogicznie do destruktywnych (poziom 1 zamiast 2), ale zamiast wyłączyć przedmiot, dają możliwość przeprowadzenia ataku cybernetycznego – można go przeprowadzić ręcznie lub przez SWE.

Paralizatory to urządzenia mające zakłócić działanie systemu nerwowego lub mięśniowego napastnika, w celu bezkrwawego ubezwłasnowolnienia. Głównymi rodzajami są:

- ⤴ Paralizatory elektryczne, powodujące niekontrolowane skurcze mięśni.
- ⤴ Paralizatory chemiczne, które za pomocą toksyny porażają układ nerwowy czy motoryczny, można w ten sposób zastosować broń palną i BADM.
- ⤴ Paralizatory akustyczne, wywołujące nudności, zaburzenia orientacji, wykorzystywane do odstraszania celów, jako one może posłużyć broń akustyczna.
- ⤴ Paralizatory elektromagnetyczne, które za pomocą silnych pól wywołują zaburzenia pracy układu nerwowego celu.

Wszystkie one wywołują u zaatakowanego obiektu trudny, czasowy test wytrzymałości, gdzie każde oczko oznacza 30 sekund działania.

WYPOSAŻENIE DODATKOWE UZBROJENIA

Płynna rękojeść z rękawem – Jest to zaawansowana rękojeść pistoletowa pokryta system automatycznego dopasowywania się do ręki użytkownika wraz z kołnierzem łączącym z powierzchnią jego kombinezonu lub ciała. Pozwala to na pewniejszy chwyt, uniemożliwiając wytrącenie broni z ręki przez odłamek bądź napastnika. Współdziała ona z neurozłączem, jak i posiada system gestów, pozwala to na bezproblemowe wyjęcie ręki z uzbrojenia. Każdy model ma również fabrycznie wmontowany system autoryzacji właściciela z blokadą uniemożliwiającą szybkie rozłożenie uzbrojenia oraz zdolną do porażenia włamywacza. Kołnierz ma zawsze gładkie kształty, anatomicznie dopasowane do ludzi i skafandrów. System ten może być zamontowany w broni rozmiarów karabinka, kosztuje 250 chr, powoduje wzrost masy broni o 0,2 kg. Uzbrojenie posiadające płynną rękojeść może z łatwością zintegrować się z przedramieniem kombinezonu.

System autoryzacji – uniemożliwia osobom postronnym na korzystanie z uzbrojenia i może nawet porazić osobę próbującą użyć broni. System można obejść przy pomocy odpowiednich narzędzi lub poprzez jego przeprogramowanie. Kosztuje 50 chr.

Powiększone gniazdo magazynka – Uzbrojenie wiązkowe czy plazmowe może posiadać gniazdo o zwiększonej uniwersalności, zdolne do obsługi większych typów zasobników i ogniw niż zakładane docelowo dla uzbrojenia danego rozmiaru. Pistolety mogą posiadać gniazdo dla poziomu drugiego, a uzbrojenie karabinowe dla poziomu trzeciego. Usprawnienie te zwiększa wagę odpowiednio o 0,1 i 0,2 kg dla pistoletów i karabinów, kosztując 50 chr.

Dodatkowe gniazdo magazynka – Uzbrojenie magnetyczne może korzystać z różnych kalibrów pocisków, przy czym wystarczy do ich wystrzelenia jedna szyna. Wymaga to jednak dodatkowego gniazda, pozwalającego na ładowanie do tej samej szyny innej amunicji, czy podłączenia po prostu drugiego magazynka tego samego kalibru. Waga broni wzrasta o 0,1 kg dla pistoletów i 0,2 kg, cena 50 chr.

Stały magazynek z systemem segregacji – Magazynek stały podzielony na przynajmniej dwie komory lub po prostu osobne magazynki stałe, pozwalające na segregację wystrzeliwanej amunicji według potrzeb. Działa analogicznie jak zwykły magazynek stały dla przeładowywania, ma on jednak zmniejszoną maksymalną pojemność, podobnie jak zewnętrzne magazynki z podziałem komory.

Rama broni – Systemy uzbrojenia bez względu na jego typ muszą być umieszczone w szkielet konstrukcji, jeśli mają być używane przez ludzi. Dla pistoletów waży ona 200 g, dla karabinu 700 g, dla broni wsparcia innej niż AWP 1,5 kg. Nie wlicza się ich w cenę broni, jednak można zastosować droższe ramy o niższej masie, dla pistoletu zmniejszenie wagi o 100 g kosztuje 25 chr, można wagę zmniejszyć do 100 g. Dla karabinu i broni wsparcia masa może zmaleć do 400 g, gdzie zmniejszenie jej o 100 g kosztuje 50 chr. AWP o kalibrze większym niż 30 mm wykorzystuje 1,5 kg ramę.

Stabilizator kinetyczny pochłania utraty energii przy wystrzale, dzięki czemu uzbrojenie może dłużej działać bez wymiany baterii i braku dodatkowego zasilania. Eliminuje również zjawisko odrzutu i ma możliwość wykorzystywania jako dwójnoga. Każdy poziom obniża odrzut o stopień.

- ✦ Pistoletowy 5 mm kosztuje 100 chr, waży 0,3 kg.
- ✦ Karabinowy 5 mm kosztuje 200 chr, waży 0,6 kg.
- ✦ Stabilizator 10 mm kosztuje 400 chr, waży 1,2 kg.
- ✦ Stabilizator 15 mm kosztuje 600 chr, waży 1,8 kg.
- ✦ Stabilizator 20 mm kosztuje 1200 chr, waży 3,6 kg.

Urządzenie pierwszej klasy technicznej, montaż o poziom za małego stabilizatora zmniejsza jego skuteczność o połowę, a montaż o dwa poziomy zbyt małego powoduje jego nieskuteczność.

Zewnętrzny system chłodzenia stosowany jest w sytuacji wysokiej zewnętrznej temperatury lub starć w próżni, gdzie standardowe systemy chłodzenia są niewystarczające. Każdy poziom zwiększa próg przegrzania o dwa stopnie.

- ✦ Pistoletowy kosztuje 100 chr, waży 0,4 kg.
- ✦ Karabinowy kosztuje 200 chr, waży 0,8 kg.
- ✦ Chłodzenie lekkiej broni wsparcia kosztuje 400 chr, waży 1,6 kg.
- ✦ Chłodzenie średniej broni wsparcia kosztuje 600 chr, waży 2,4 kg.
- ✦ Chłodzenie ciężkiej broni wsparcia kosztuje 1200 chr, waży 4,8 kg.

Urządzenie pierwszej klasy technicznej, montaż o stopień mniejszego chłodzenia zmniejsza jego skuteczność o połowę.

Chłodzenie jest niezbędne w zaawansowanym uzbrojeniu, generującym dużo ciepła przy wystrzale. Ulepszenie wewnętrznych systemów chłodzenia może zostać dokonane trzykrotnie, każde z nich zwiększa próg przegrzania o poziom. Cennik:

- ✦ Pistolety – 50/100/150 chr.
- ✦ Karabiny – 100/200/300 chr.
- ✦ Broń wsparcia – 200/400/600 chr.

Kamuflaż mimetyczny – Postać musi wyposażyć uzbrojenie w kamuflaż mimetyczny, jeśli chce mieć je wyciągnięte podczas używania tego typu kamuflażu aktywnego. Dla uproszczenia zasad uznaje się, że system uzbrojenia ma zawsze ten sam poziom co system pancerza/powłoki. Cennik:

- ✦ Pistolety – 50 chr.
- ✦ Karabiny – 100 chr.
- ✦ Broń wsparcia o nie karabinowym profilu – 200 chr.

Kamuflaż optyczny Postać musi wyposażyć uzbrojenie w ten system, jeśli chce mieć je wyciągnięte podczas używania tego typu kamuflażu aktywnego. Dla uproszczenia zasad uznaje się, że system uzbrojenia ma zawsze ten sam poziom co system pancerza/powłoki. Cennik:

- ✦ Pistolety – 75 chr.
- ✦ Karabiny – 150 chr.
- ✦ Broń wsparcia o nie karabinowym profilu – 300 chr.

Ekranowanie – Każde uzbrojenie musi posiadać systemy chroniące przed negatywnymi czynnikami środowiska, jak i uzbrojeniem impulsowym. Zwykle posiadają już fabryczną osłonę, ale można ją poprawić o dodatkowe powłoki. Cennik:

- ✦ Pistolety – 50/100/150 chr.
- ✦ Karabiny – 100/200/300 chr.
- ✦ Broń wsparcia – 200/400/600 chr.

Celowniki optyczne i systemy celownicze – Patrz dział sensory.

AMUNICJA

BROŃ PALNA

Wyparta z wojskowego użycia w okresie federacji dzięki miniaturyzacji uzbrojenia magnetycznego, była jeszcze przez jakiś czas używana na rynku cywilnym. Od ponad stu lat jest praktycznie wycofana z rynku, nawet w sektorach posiadających niski poziom kontroli jest okazem muzealnym. Wykorzystuje naboje z łuską będącą ładunkiem miotającym, spala się ona w pełni w komorze zamkowej. Z tego powodu posiada ona ograniczony wybór pocisków.

Naboje

Istnieją dwa najpowszechniejsze rodzaje, obydwa są kalibru 4,7 mm, pierwszy to długi nabój karabinowy o stosunkowo dużej sile rażenia, drugim jest jego krótsza pistoletowa wersja. Są one stosunkowo drogie, bo oprócz małych serii dla kolekcjonerów nie są już produkowane.

4,7 mm – penetracja 3, obrażenia k6, paczka 40 pocisków kosztuje 30 chr.

4,7s – penetracja 1, obrażenia k6, paczka 40 pocisków kosztuje 20 chr.

Rodzaje:

- ✦ Naboje przeciwpancerne – penetracja +2, cena zwiększona dwukrotnie.
- ✦ Naboje z aktywnym płaszczem – obrażenia 2k6, penetracja -3.

BROŃ AKCELERATOROWA

Broń magnetyczna wystrzeliwuje bezłuskowe pociski wytwarzane z ferromagnetycznych materiałów, rozpędzane do dużych prędkości przez pola elektromagnetyczne. Ponieważ wystarczy, żeby tylko powłoka pocisku miała te właściwości, wyposażane są one w różnorakie głowice, dobierane zależnie od zadania. Amunicja posiada pierwszą klasę techniczną w przypadku przenoszenia specjalistycznych głowic.

Magazyunki

Wykorzystuje się kilka najpowszechniejszych rodzajów magazynków, pierwszym z nich jest klasyczny magazynek pudełkowy w pełni wypełniony pociskami. Drugim typem magazynków są ich wersje posiadające możliwość obrotu i doboru, który pocisk ma zostać wystrzelony, zwykle wykorzystywane w granatnikach. Następną kategorią są magazynki z systemem segregacji, będące właściwie podzielone na osobne komory, mogące przenosić różne typy amunicji.

Rodzaje pocisków

Kaliber 5 mm – podstawowy uniwersalny pocisk. Wymiary pocisku to 5×35 mm, wykonywany jest z różnych surowców, zależnie od przeznaczenia, klasyczne mają kształt strzałki.

P-10 O-k6, standardowy pocisk waży 5 g, paczka 40 pocisków kosztuje równowartość dwóch chrimów, siła amunicji impulsowej 1.

Do pistoletów stosuje się jedynie połączone poprzez namagnesowanie dwurzędowe taśmy o pojemności 30 pocisków lub jednorzędowe mieszczące 10. W dłuższej broni zwykle wykorzystuje się takie rozmiary komory wewnątrz obrysu broni:

- ✦ 80 pociskowe na jeden typ amunicji;
- ✦ 60 pociskowe z systemem segregacji między dwoma rodzajami amunicji (wykorzystuje łódki 30 pociskowe).
- ✦ 40 pociskowe z systemem segregacji między czterema rodzajami amunicji.

Kaliber 10 mm – ciężki pocisk zaprojektowany dla broni długodystansowej oraz wkm. Większy rozmiar i znacznie wydłużona głowica pozwalają na stosowanie potężniejszych ładunków, potrzebnych do niszczenia celów takich jak EGZO czy lekkie pojazdy. Wymiary pocisku to 12×70 mm.

P-15 O-k6, pocisk waży 25 g, paczka 10 pocisków kosztuje trzy chrimy, siła amunicji impulsowej 2.

Magazynek analogiczny do 5 mm mieszczący 60 pocisków przenosi cztery pociski z systemem segregacji pełnej lub osiem bez niej. Analogiczny do dwusegmentowych siodłowych, połówka mieści 6 pocisków z segregacją lub 12 bez niej.

Kaliber 15 mm – amunicja do ciężkiej broni wsparcia i lekkich systemów przeciwpancernych, posiada podwójne ekranowanie, dzięki czemu może bezpiecznie dla ładunku osiągać znacznie większe prędkości wylotowe.

P-20 O-k8, pocisk waży g, paczka 10 pocisków kosztuje osiem chrimów, siła amunicji impulsowej 5.

Amunicja zasilana z taśmy.

Kaliber 20 mm

P-30 O-2k6

Pociski klasyczne – Normalne pociski do broni magnetycznej wykonane są zwykle z wolframu lub stali wzmocnionej komponentami węglowymi. Łączą one stosunkowo duże wymiary z masą, dzięki temu posiadają dobre właściwości balistyczne w różnorodnym środowisku, od próżni po planetę o wysokim ciśnieniu i gęstości atmosfery.

Pociski przeciwpancerne – Wykonywane są z twardszych materiałów o podwyższonej gęstości, a pociski mają zmniejszone wymiary i zwiększoną prędkość wylotową. Dzięki temu penetracja broni rośnie o 20% w stosunku do normalnych pocisków.

Amunicja z aktywnym płaszczem – Pocisk ten jest wykonany z plastycznych materiałów i posiada wkłasy płaszcz aktywny, co skutkuje podwyższonym przekazywaniem energii strukturze celu oraz odkształceniem i koziołkowaniem pocisku. Dzięki temu pocisk ma większą moc obalającą, jednak nie jest skuteczny w przebijaniu pancerzy i pól energetycznych.

Podwojona liczba kości obrażeń (np. k6 rośnie do 2k6) i zasada rozrywająca, penetracja maleje jednak o połowę.

Amunicja zapalająca – Amunicja tego typu posiada specjalny rdzeń z materiału zapalającego, dzięki czemu ma termiczną kategorię penetracji. Nadal jest ona powstrzymywana przez pola ochronne, jednak tylko o połowę ich mocy. Penetracja nie jest obniżana przez tryb cichy ani nie zmienia się z powodu parametrów broni odmiennych od podstawowego profilu. Koszt amunicji zwiększony dwukrotnie.

Amunicja wybuchowa – Amunicja ta posiada głowicę detonującą się przy trafieniu, rażąc cel ukierunkowaną eksplozją. Pocisk otrzymuje zasadę rozrywającą oraz zwiększenie penetracji o 20% w stosunku do profilu podstawowego kalibru. Niedostępna dla kalibru 5 mm, koszt amunicji zwiększony czterokrotnie.

Amunicja odłamkowa – Zaprojektowana do rażenia wielu celów za pomocą małych pocisków, stanowi odpowiednik śrutu. Niedostępna dla kalibru 5 mm, penetracja zmniejszona o 50%, kość obrażeń zmniejszona o stopień (k6-k4, 2k6-k6 itd.), strzela analogicznie do uzbrojenia akustycznego, szerokość kanału pół metra, trafiony segment otrzymuje k3 trafień (maksymalnie 25 trafień we wszystkie możliwe cele), jeśli cel jest bliżej niż 4 metry, otrzymuje pełną liczbę trafień. Zasięg maksymalny 30 metrów.

Amunicja przebijająca – Pocisk dwuczłonowy, pierwszy przebija przeszkodę, aby umożliwić drugiemu detonację w środku celu. Pozwala to na przebijanie przeszkód bez straty siły pocisku. Zmniejsza wpływ wytrzymałości przeszkód terenowych i osłon energetycznych na penetrację o połowę penetracji broni. Niedostępna dla kalibru 5 mm. Cena amunicji zwiększona trzykrotnie.

Amunicja obezwładniająca – Stworzona w celu szybkiego i bezkrwawego obezwładnienia celu, po opuszczeniu lufy pocisk zmienia swój kształt na placek, który przekazuje swą energię bez penetracji. Amunicja ta nie zadaje obrażeń, zamieniając podwojoną wartość penetracji na siłę, cel trawiony w głowę musi wykonać test wytrzymałości, obłąany oznacza utratę przytomności, zdany oszołomienie. Amunicja nieskuteczna przeciw opancerzonym celom, bez zmiany kosztu amunicji.

Amunicja impulsowa – Ten pocisk składa się ze specjalnego ładunku eksplodującego przy dotknięciu, jego eksplozja powoduje powstanie impulsu elektromagnetycznego. Siła impulsu zależy jedynie od kalibru uzbrojenia. Amunicja ta nie penetruje pancerza ani nie osłabia integralności osłony, a wymusza na niej testy elektroniki. Koszt amunicji zwiększony dziesięciokrotnie.

Amunicja strzałkowa – Pocisk zaprojektowany do poruszania się z poddźwiękowymi prędkościami oraz przenoszenia w środku różnych substancji, od środków chemicznych po bojowe grupy nanitów. Dlatego wykorzystywanie tej amunicji zawsze skutkuje trybem cichym, przy czym dzięki wykorzystaniu materiałów o bardzo wysokiej gęstości penetracja maleje nie o połowę, a 25%. Strzałka nie zadaje obrażeń, bez względu na pancerz celu, jej konstrukcja ma nie dopuścić do przekazania zbyt dużej energii kinetycznej, co mogłoby zniszczyć jej zawartość i naruszyć strukturę trafionego obiektu. By doszło do wstrzyknięcia substancji, penetracja strzałki musi być równa bądź większa od klasy pancerza trafionego miejsca. Koszt to 5 strzałek za chrim (bez jakiegokolwiek substancji w środku). Tylko dla kalibru 5 mm.

Broń akceleratorowa malej masy ze względu na swoją specyfikę, ładowana jest czystym blokiem surowca wykorzystywanego jako amunicja, zależnie od modelu mogą to być różne substancje.

Uniwersalne magazynki masowe są wykorzystywane głównie przez firmy z niezależnych światów i Federacji, które stworzyły ten standard w analogii do istniejących już typów magazynków w uzbrojeniu magnetycznym i wiązkowym.

Waga 200 g, koszt 10 chrimów za sztukę, starcza na 200 strzałów.

Magazynki SRS wykorzystywane są jedynie przez siły wojskowe samego Sojuszu, który nie prowadzi dystrybucji własnego uzbrojenia BAMM. Dąży również do braku kompatybilności z uzbrojeniem używanym przez inne ludzkie nacje, oczywiście produkowane są zamienniki w niezależnej przestrzeni.

Waga 300 g, koszt 15 chrimów za sztukę, starcza na 300 strzałów.

INNE SPECYFIKACJE AMUNICJI

Napęd

Typy napędu:

- ✦ Raketowy – bardzo wysoka prędkość lotu, skutkiem czego jest duży zasięg i skuteczność w eliminacji szybko poruszających się obiektów jak pojazdy. Mała zwrotność skutkuje powstaniem zjawiska minimalnego zasięgu manewrów.
- ✦ Grawitacyjny – Niska prędkość lotu powoduje, że szybko lecące obiekty są w stanie uciec przed pociskiem. Wysoka zwrotność eliminuje zjawisko minimalnego zasięgu, pozwala również na trafienie nawet mocno ukrytego celu, doskonały w walce miejskiej.
- ✦ Kroczący – pocisk ma możliwość przyczepienia się do obiektów i poruszania się po nich, dzięki czemu może zmienić swoje położenie i gonić cel. Ruch jest wykonywany według inicjatywy pocisku.

Rozmiary silników dostosowane do danego typu amunicji:

Kaliber 14 mm – napęd ma masę 150 g. Koszt napędu 2 chr, cena ulepszenia 1 chr.

- ✦ Napęd raketowy – zasięg minimalny manewru pocisków to 10 m, zasięg maksymalny 2 km, każdy poziom może zwiększyć zasięg o 20% lub zmniejszyć zasięg minimalny o metr.
- ✦ Napęd grawitacyjny – zasięg maksymalny 1 km, każdy poziom może zwiększyć zasięg o 10%.

Kaliber 30 mm – napęd ma masę 450 g. Koszt napędu 10 chr, cena ulepszenia 2,5 chr.

- ✦ Raketowy – zasięg minimalny manewru pocisku to 15 m, zasięg maksymalny 4 km, każdy poziom może zwiększyć zasięg o 20% lub zmniejszyć zasięg minimalny o półtora metra.
- ✦ Grawitacyjny – zasięg maksymalny 2 km, każdy poziom może zwiększyć zasięg o 10%.
- ✦ Pajęczny

Kaliber 60 mm – napęd ma masę 1 kg, koszt 100 chr, cena ulepszenia 25 chr.

- ✦ Napęd raketowy – zasięg minimalny manewru pocisku to 20 metrów, zasięg maksymalny 6 km, każdy poziom może zwiększyć zasięg o 20% lub zmniejszyć zasięg minimalny o dwa metry.
- ✦ Napęd grawitacyjny – zasięg maksymalny 3 km, każdy poziom może zwiększyć zasięg o 30%.

GRANATY I RAKIETY

Każdy granat waży w przybliżeniu 0.3 kg. W przypadku trafienia w granat bądź jego wystawienia na eksplozję należy wykonać test, w który penetracja zmniejsza pulę, w której jest on zdawany. Porażka oznacza detonację ładunku.

GRANATY RĘCZNE

Wykorzystywane od setek lat, granaty to ładunek umieszczony w dobrze pasującej do dłoni obudowie w formie walca lub tzw. gruszki. Wyposażone w podstawową elektronikę, pozwalającą na ustalanie trybu detonacji (czas, dotyk lub sygnał) oraz w prymitywną powierzchnię przylepną, co pozwala na stosowanie ich jako lekkich ładunków wybuchowych czy min. Granaty ręczne mogą zostać wyposażone w stabilizatory lotu zwiększające ich zasięg o połowę, co zwiększa ich koszt o 5 chrimów.

Granat dymny – Tworzy zasłonę z ciężkiej zawiesziny pochłaniającej promieniowanie i fale mechaniczne. Jej struktura została zaprojektowana do jak najdłuższego utrzymywania się w miejscu detonacji oraz do utrudnienia jej usunięcia. Promień zadymienia wynosi 5 metrów. Wszystkie obiekty znajdujące się w jego obrębie otrzymują karę -12 do testów percepcji. Podobną karę otrzymuje się za próbę ostrzału celu w i za chmurą. Każdy poziom sensorów zmniejsza otrzymywaną karę o trzy stopnie.

Koszt 10 chr, ulepszenie granatów o stopień zwiększa karę do percepcji lub promień zadymienia o poziom, cena rośnie o 2,5 chr.

Granat hukowo-błyskowy – Jego detonacja wytwarza ogłuszająco głośny huk połączony z emisją szerokiego zakresu promieniowania, pozwalając nie tylko na obezwładnienie niechronionego celu, ale również na zmylenie systemów celowniczych i sensorów.

Wszelkie postacie nieposiadające hełmu, gogli lub innych urządzeń chroniących zmysły muszą wykonać bardzo trudny czasowy test wytrzymałości, którego niepowodzenie powoduje utratę wzroku i słuchu na ilość tur równą brakującym do zdania oczkom.

Sensory muszą wykonać test percepcji, w którym stopień trudności zależy od różnicy między zaawansowaniem sensorów a granatu. Porażka oznacza zmniejszenie percepcji użytkownika i sensorów o cztery poziomy oraz utratę wszelkich namierzonych obiektów.

Koszt 25 chr, ulepszenie granatów o stopień utrudnia test wytrzymałości o poziom oraz wpływa na test sensorów, cena rośnie o 5 chr.

Granat przenoszący – ten rodzaj pocisku może przenosić różne substancje lub urządzenia zależnie od woli konstruktora, można ustalić czas uwolnienia zawartości. Przykładowym ładunkiem są cztery mikro rakiety kalibru 14 mm czy granat gazowy.

Koszt 20 chr. za pusty granat, wypełnienie płaci się osobno.

Granat zaczepny – Służy do atakowania pozycji broniącego się przeciwnika, wykorzystuje się w nim silny materiał wybuchowy, wytwarzający zabójczą falę podciśnienia. Obudowa i systemy wykonane są z materiałów ulegających całkowitemu stopieniu w wyniku detonacji, nie powstają więc odłamki mogące zranić postronne osoby.

Kinetyczny, centrum P-14 O-6, penetracja maleje o poziom co metr.

Koszt 30 chr, ulepszenie granatów o stopień zwiększa penetrację o poziom, cena rośnie o 7,5 chr.

Odłamkowy granat obronny – Ma służyć do obrony przed natarciem przeciwnika, dlatego jego pole rażenia musi być jak największe. Razi cele rozgrzanymi odłamkami lecącymi z dużą prędkością we wszystkich kierunkach.

Kinetyczny, centrum P-13 O-k4, penetracja maleje o poziom co dwa metry.

Koszt 30 chr, ulepszenie granatów o stopień zwiększa penetrację o poziom, cena rośnie o 7,5 chr.

Zaczepny granat termiczny – Granat zapalający jest skutecznym środkiem bojowym nawet w epoce zaawansowanych pancerzy termicznych.

Termiczny, centrum P-14 O-6, penetracja maleje o trzy poziomy co metr.

Koszt 40 chr, ulepszenie granatów o stopień zwiększa penetrację o poziom, cena rośnie o 10 chr.

Granat mikrofalowy – Jego detonacja emituje silny impuls mikrofal, skuteczny w eliminacji wszelkich słabo ekranowanych celów.

Impulsowy, siła impulsu 1 lub obrażenia 2, maleją o poziom co dwa metry.

Koszt 40 chr, ulepszenie granatów o stopień zwiększa moc i obrażenia o poziom, cena rośnie o 10 chr.

Granat impulsowy – Przy jego detonacji powstaje silny impuls elektromagnetyczny rozchodzący się we wszystkich kierunkach. Wspecjalizowany w rażeniu zaawansowanej elektroniki, a zwłaszcza systemom sterowania autonomicznych jednostek bojowych.

Impulsowy, siła impulsu 3, maleje ona o poziom co dwa metry.

Koszt 40 chr, ulepszenie granatów o stopień zwiększa moc o poziom, cena rośnie o 10 chr.

Granat neutronowy – Detonacja miniaturowego ładunki powoduje emisję szybkich neutronów w ilości odpowiedniej do eliminacji organicznych celów pozbawionych silnego ekranowania.

Impulsowy, centrum O-6, obrażenia maleją o trzy punkty za każdy metr.

Koszt 40 chr, ulepszenie granatów o stopień zwiększa obrażenia o poziom, cena rośnie o 10 chr.

DYSKO GRANATY

Granaty w formie dysków posiadają ograniczoną korektę lotu pocisku bez potrzeby posiadania osobnego napędu. Dysk wykorzystuje do tego energię nadaną mu przez wyrzutnię i budowę swojej powierzchni. Granat wazy zaledwie 0,4 kg, minimalny zasięg manewru pocisków to 15 m.

Dysk hukowo-błyskowy – Jego detonacja powoduje silną emisję szerokiego zakresu promieniowania i fal akustycznych. Wymusza trudny test percepcji, reszta zasad analogiczna jak granatu hukowo-błyskowego.

Koszt 30 chr, ulepszenie dysków o stopień utrudnia test wytrzymałości o poziom oraz wpływa na test sensorów, cena rośnie o 6 chr.

Dysk zaczepny – Detonacja powoduje powstanie zabójczej fali podciśnienia.

Kinetyczny, centrum P-12 O-6, penetracja maleje o dwa poziomy co metr.

Koszt 40 chr, ulepszenie dysków o stopień zwiększa penetrację o poziom, cena rośnie o 10 chr.

Dysk przecinający – Granat wytwarzający przy uderzeniu pierścien plazmy, przecinając trafiony obiekt.

Termiczny, P-18 O-k6, rozrywający.

Koszt 40 chr, ulepszenie dysków o stopień zwiększa penetrację o dwa poziomy, cena rośnie o 10 chr.

Dysk liniowy – Granat ten przy detonacji tworzy pierścień plazmy o grubości kilku centymetrów, rozchodzący się we wszystkich kierunkach.

Termiczny, centrum P-14 O-6, penetracja maleje o dwa poziomy co metr. Promień rażenia ma metr grubości.

Koszt 60 chr, ulepszenie dysków o stopień zwiększa penetrację o poziom, cena rośnie o 15 chr.

Dysk Przenoszący – ten rodzaj pocisku może przenosić różne substancje lub urządzenia zależnie od woli konstruktora, można ustalić czas uwolnienia zawartości. Przykładowym ładunkiem jest dysk gazowy.

Koszt 30 chr.

Dysk mikrofalowy – Jego detonacja emituje silny impuls mikrofal, skuteczny w eliminacji wszelkich słabo ekranowanych celów.

Impulsowy, siła impulsu 1 lub obrażenia 2, maleją o poziom co metr.

Koszt 50 chr, ulepszenie dysków o stopień zwiększa moc i obrażenia o poziom, cena rośnie o 12 chr.

Dysk Impulsowy – Detonacja powoduje powstanie impulsu elektromagnetycznego, skutecznego w eliminowaniu maszyn.

Impulsowy, siła impulsu 2, maleje ona o poziom co dwa metry.

Koszt 50 chr, ulepszenie dysków o stopień zwiększa moc o poziom, cena rośnie o 12 chr.

Dysk neutronowy – Detonacja miniaturowego ładunki powoduje emisję szybkich neutronów w ilości odpowiedniej do eliminacji organicznych celów pozbawionych silnego ekranowania. Impulsowy, centrum O-4, obrażenia maleją o trzy punkty za każdy metr.

Koszt 50 chr, ulepszenie dysków o stopień zwiększa obrażenia o poziom, cena rośnie o 12 chr.

MIKRORAKIETY 14 MM

Pociski kierowane kalibru 14 mm to miniaturowe granaty o napędzie raketowym bądź magnetycznym, skuteczne jako broń ręczna w sytuacjach ostrzału poruszających się celów lub obiektów skrytych za wytrzymałymi zasłonami. Postały jako owoc zapotrzebowania na uzbrojenie wsparcia o dużej sile ognia, ale również uniwersalnego i o jak najmniejszych rozmiarach. Ważne jest również bezpieczne używanie w pomieszczeniach bez narażenia się na negatywne skutki prowadzonego ognia.

Wymiary pocisku to 10×1,4 cm, masa 0,2 kg, zasięg minimalny manewru pocisków to 10 m, zasięg 2 km (dla napędu raketowego I poziomu). W koszt amunicji wliczono silnik pierwszego stopnia.

Głowica błyskowa – Wymagający test wytrzymałości i sensorów, reszta zasad analogiczna do granatu hukowo-błyskowego.

Koszt 10 chr, ulepszenie pocisków o utrudnia test wytrzymałości oraz wpływa na test sensorów, cena rośnie o 5 chr.

Głowica kumulacyjna – Termiczna P-13 O-k6.

Koszt 5 chr, ulepszenie pocisków o stopień zwiększa penetrację o poziom, cena rośnie o 2 chr.

Głowica zaczepna – Kinetyczna P-10, O-k3, penetracja maleje o trzy poziomy co metr.

Koszt 5 chr., ulepszenie pocisków o stopień zwiększa penetrację o stopień, cena rośnie o 2 chr.

Głowica zapalająca – Termiczna, P-10 O-2, penetracja maleje o trzy poziomy co metr.

Koszt 6 chr, ulepszenie pocisków o stopień zwiększa penetrację o stopień, cena rośnie o 3 chr.

Głowica impulsowa – Impulsowa, siła impulsu 1, moc maleje o poziom co dwa metry.

Koszt 10 chr, ulepszenie pocisków o dwa stopnie zwiększa siłę impulsu o poziom, cena rośnie o 5 chr.

POCISKI 30 MM

Granaty działowe kaliber 30 mm mają identyczne parametry jak granaty ręczne, dochodzą jednak nowe typy głowic.

Granat kumulacyjny – Pocisk wyposażony w materiał ulegający stopieniu przy detonacji, zaprojektowany do penetracji pancerza celu i niszczenia jego struktury wewnętrznej.

Termiczny, P-25 O-k6.

Koszt 50 chr, ulepszenie granatu o poziom zwiększa penetrację o dwa stopnie, cena wzrasta o 12 chr.

POCISKI 60 MM

Pociski tego kalibru stosowane są w lekkich wyrzutniach stanowiących podstawowe wyposażenie mniejszych jednostek. Dzięki małym wymiarom i mocnej głowicy są bardzo popularne, choć nie są w stanie skutecznie zwalczać celów na większym dystansie. Wymiary pocisku to 50×6 cm, masa zależy od ciężaru głowicy zwiększonego o 1 kg skorupy i zespołu napędowego. W koszt amunicji wliczono silnik pierwszego stopnia.

Głowica przenosząca – Przystosowana do przenoszenia substancji płynnych, gazów oraz urządzeń.

Koszt 100 chr, masa głowicy bez masy ładunku 0,5 kg.

Głowica wielocłonowa – Osiem członów 14 mm lub dwa 30 mm, każdy może być namierzony na inny cel.

Koszt 200 chr, ulepszenie głowicy zwiększa pojemność pocisku o kolejną raketę 14 mm, cena rośnie o 50 chr. Masa głowicy bez masy mikroraket 0,5 kg.

Głowica burząca – Kinetyczna, centrum P-17 O-5, penetracja maleje o poziom co metr.

Koszt 400 chr, ulepszenie głowicy o stopień zwiększa penetrację o dwa poziomy, cena rośnie o 100 chr. Masa głowicy 1 kg.

Głowica kumulacyjna – Termiczna, P-35 O-k10.

Koszt 500 chr, ulepszenie głowicy o stopień zwiększa penetrację o pięć poziomów, cena rośnie o 120 chr. Masa głowicy 2,5 kg.

Głowica mikrofalowa – Impulsowa, siła impulsu 2 lub obrażenia 4, maleją o poziom co dwa metry.

Koszt 300 chr, ulepszenie głowicy o stopień zwiększa moc i obrażenia o poziom, cena rośnie o 75 chr. Masa głowicy 3 kg.

Głowica impulsowa – Impulsowa, siła impulsu 6, moc maleje o poziom co dwa metry.

Koszt 400 chr, ulepszenie głowicy o stopień zwiększa moc o dwa poziomy, cena rośnie o 100 chr. Masa głowicy 4 kg.

Głowica neutronowa – Impulsowa, obrażenia 12, maleją o punkt za każdy metr.

Koszt 600 chr, ulepszenie głowicy o stopień zwiększa obrażenia o dwa poziomy, cena rośnie o 150 chr. Masa głowicy 6 kg.

BROŃ WIĄZKOWA

Wszelkie uzbrojenie bezpośredniej energii musi być zasilane przez akumulatory, generatory lub inne źródło energii. W ludzkiej przestrzeni mimo licznych konfliktów pomiędzy pofederacyjnymi państwami zdecydowana większość uzbrojenia wiązkowego nadal korzysta z tych samych typów ogniów, co jest pozostałością po unifikacji uzbrojenia w okresie federacji.

Przelicznik broni akustycznej.

- ✦ Emiter przy penetracji 5 pobiera trzy punkty energii na segment ognia strumieniowego, jedną przy trybie punktowym oraz sześć przy bąblu. Zwiększenie penetracji o stopień zwiększa zużycie energii o pół jednostki. Każde zwiększenie szerokości kanału o 0,5 m zwiększa zużycie energii o 100% początkowego.

Przelicznik broni impulsowej.

- ✦ Każdy poziom impulsu pochłania przy wystrzale sześć jednostek energii.

Przelicznik broni laserowej.

- ✦ Emiter przy penetracji o wartości 5 i puli obrażeń K6 pobiera trzy punkty energii na strzał. Każdy punkt penetracji zwiększa zużycie energii o połowę punktu.

Wszelkie ogniwa mają trzecią klasę techniczną, są wielokrotnego użytku.

Broń plazmowa jest zasilana przez ogniwa energetyczne wbudowane w emiter oraz przez magazynki wykonane z bloku surowca, wykonanego z syntetycznych materiałów, dostosowane do zamiany w plazmę przez emiter laserowy. Magazynki te są podzielone na typy analogicznie do ogniów energetycznych. W1 kosztuje 10 chr przy pojemności 12 strzałów, W2 kosztuje 20 chr przy pojemności 36 strzałów, a W3 ma pojemność 108 w cenie 50 chr.

UZBROJENIE DO WALKI WRĘCZ

Nóż – Obrażenia k3 zwiększone o modyfikator siły, punkty można wydać na:

- ♣ Zwiększenie penetracji o stopień za dwa punkty.

W przypadku ostrzy penetracja nie wpływa na zwiększenie zadawanych obrażeń. Nóż pierwszego poziomu kosztuje 5 chr.

Ostrze plazmowe – Jest to uzbrojenie tworzące ukierunkowany strumień plazmy wykorzystywany niczym ostrze do błyskawicznego przepalania się przez obiekty. Ten typ broni jest skuteczny w walce w zwarcu oraz jako urządzenie, technicznie wywodzi się od narzędzi plazmowych. Tak samo, jak strzelecka broń plazmowa, jedynie połowa mocy pola może zostać wykorzystana do obniżenia penetracji ataku.

Rozmiar ostrza	Obrażenia	Penetracja	Premia z SI	Pobór mocy	Pobór paliwa	Elektronika	Masa	Cena
Małe – do 10 cm.	k4	6	Połowa	1 na 4 punkty P	1 na turę	1	1 kg	200
Średnie 11-20 cm	k6	9	Pełna	1 na 3 punkty P	2 na turę	1	2 kg	400
Duże 21-30 cm	k8	14	Pełna	1 na 2 punkty P	3 na turę	2	4 kg	800
B. duże 31-40 cm	2k6	21	Pełna	1 na 1 punkt P	4 na turę	2	8 kg	1600
Ogromne 41-50 cm	2k8	32	Pełna	1 na 1 punkt P	5 na turę	3	16 kg	3200

Punkty można wydać na:

- ♣ Zwiększenie elektroniki o stopień za punkt.
- ♣ Zwiększenie penetracji o 10% (minimalnie o stopień) za dwa punkty.
- ♣ Zmniejszenie zużycia energii o 10% (minimalnie o stopień) za dwa punkty.
- ♣ Zmniejszenie zużycia paliwa o 50% (minimalnie o stopień) za trzy punkty.

Pałka – Obrażenia k4, testy rozbrojenia i ogłuszenia celu są o poziom łatwiejsze.

Punkty można wydać na:

- ♣ Zwiększenie premii do rozbrojenia i ogłuszenia celu o stopień za dwa punkty.
- ♣ Zwiększenie obrażeń o stopień za cztery punkty.

Pałka pierwszego poziomu kosztuje 10 chr.

Istnieją pałki energetyczne, posiadające penetrację na szóstym poziomie oraz możliwość paraliżowania celu z podwojoną penetracją jako siłą. Dodatkowe ulepszenia:

- ♣ Zwiększyć elektronikę o stopień za punkt.
- ♣ Zwiększyć penetrację o stopień za dwa punkty.
- ♣ Zwiększyć mnożnik penetracji przy ogłuszaniu o stopień za dwa punkty.

Pałka pierwszego poziomu kosztuje 50 chr, ma wagę 1 kg.

System Agresywnego Pola Ochronnego (SAPO) – Ta modyfikacja emiterów pola znajdujących się w panczeru statków czy większych pojazdów pozwala na rozpraszanie wrogiego pola ochronnego za pomocą własnego lub nawet do rażenia celów w postaci uderzenia energii kinetycznej. Opracowane zostały również jego mniejsze wersje, montowane w robotach i kombinezonach piechoty. Umieszczenie ich na rękach i nogach pozwala na znacznie skuteczniejsze niszczenie obiektów terenowych, zwłaszcza tych chronionych polem. Technologi można użyć na dwa sposoby, pierwszy to poświęcenie własnego punktu integralności do odebrania ich osłonie przeciwnika, drugi to przekazanie energii kinetycznej, zwiększające siłę ciosu, pozwalając na przebijanie nawet wojskowych kombinezonów. Z tego powodu system zakazany jest w cywilnych pojazdach i skafandrach.

Rozmiar	Obrażenia	Pobór mocy	Masa	Cena
Obiekt malutki poniżej 50 cm	1	Zwiększony o 25%	20% masy pola ochronnego.	100
Obiekt mały do 1 m.	K2	Zwiększony o 25%	20% masy pola ochronnego.	200
Człowiek	K3	Zwiększony o 25%	20% masy pola ochronnego.	300
Obiekty duże do 2.5 m	K4	Zwiększony o 25%	20% masy pola ochronnego.	600
Obiekty b. duże do 3.5 m.	K6	Zwiększony o 25%	20% masy pola ochronnego.	1200
Obiekty do 5 m.	K8	Zwiększony o 25%	20% masy pola ochronnego.	2400
Obiekty do 10 m.	2k6	Zwiększony o 25%	20% masy pola ochronnego.	4800

System zapewnia zwiększenie penetracji ciosu o stopień za każdy poświęcony punkt integralności pola. Można dodać tyle penetracji, ile wynosi moc pola.

- ♣ Zmniejszenie zużycia energii o 10% za punkt.
- ♣ Poprawienie mnożnika penetracji o 0,5 za dwa punkty.
- ♣ Umożliwić przekroczenie mocy pola za cztery punkty.

PISTOLETY

Jest to mała i podręczna broń osobista, o wadze nieprzekraczającej 2,5 kg i długości maksymalnie 50 cm.

AKCELERATOROWE DUŻEJ MASY

Boren P12 – Wycofany kilka lat temu pistolet służb mundurowych FOP, będący unowocześnioną wersją pistoletu Ros 204P. Prosta i wytrzymała konstrukcja spowodowała, że pomimo słabych parametrów i przestarzałej technologii jest to pistolet bardzo popularny również poza granicami federacji, dawno już wypierając swój pierwowzór. Dzięki niskiej cenie i prostej technologii jest to najpopularniejsza broń osobista.

Magnetyczny, 5 mm, 20 pocisków, skuteczny zasięg 20 m, klasa techniczna 1, elektronika 3.

Penetracja 8, obrażenia k6, seria 3 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 0,7 kg niezaładowany, 0,9 kg załadowany. Cena 160 (200) chr.

Budowa:

- ♣ Szyna I – długość 10 cm, waga 200 g, cena 100 chr.
- ♣ Generator pistoletowy I – waga 300 g, cena 100 chr.
- ♣ Rama – waga 200 g.

Producent – Korporacja Perseusz, biuro projektowe i zakłady zbrojeniowe Boren (Elektronika+1).

Boren P13 – Następca serii dwunastej w założeniu ma być tanim konkurentem dla innych pistoletów na rynku niezależnych systemów, gdzie pozycja firm z Perseusza znacznie osłabła w ciągu ostatnich lat. Obowiązkowa broń wszystkich służb mundurowych Federacji i jej najbliższych sojuszników.

Magnetyczny, 5 mm, 20 pocisków, skuteczny zasięg 22 m, klasa techniczna 1, elektronika 5.

Penetracja 9, obrażenia k6, seria 3 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 0,6 kg niezaładowany, 0,8 kg załadowany. Cena 260 (325) chr.

Budowa:

- ♣ Szyna II (Masa zmniejszona o 1/2) – długość 10 cm, waga 100 g, cena 125 chr.
- ♣ Generator pistoletowy III (P+1, E+2) – waga 300 g, cena 150 chr.
- ♣ Rama – waga 200 g.
- ♣ Dodatkowy stopień elektroniki – 50 chr.

Producent – Korporacja Perseusz, biuro projektowe i zakłady zbrojeniowe Boren (Elektronika+1).

G 505 – To uniwersalny pistolet przeznaczony dla oddziałów wojska i klientów wymagających jak najbardziej wszechstronnej broni o małych wymiarach i rozsądnej masie. Ciężki i masywny pistolet podwójny, którego głównym środkiem rażenia są pociski magnetyczne, jednak zamontowano w nim również lekki emiter laserowy do samoobrony i w celu zmniejszenia zużycia amunicji.

Magnetyczny, 5 mm, 20 naboji, skuteczny zasięg 42 m.

Penetracja 10, obrażenia k6, seria 4 strzałowa, próg przegrzania 10.

Laserowy, zewnętrzne gniazdo i kombinezon, strzał zużywa trzy punkty energii, skuteczny zasięg 37 m.

Penetracja 5, obrażenia k6, seria 3 strzałowa, próg przegrzania 3.

Klasa techniczna 1, elektronika 5, waga 1,7 kg niezaladowany, 1,9 kg zaladowany, cena 710 (888).

Budowa:

- ♣ Szyna IV (P+1, E+2) – długość 15 cm, waga 300 g, cena 263 chr.
- ♣ Generator pistoletowy IV (P+1, +1 strzał, masa-25%) – waga 300 g, cena 175 chr.
- ♣ Soczewka I – 100 chr.
- ♣ Emiter I – waga 1 kg, cena 200 chr.
- ♣ Rama – waga 200 g.
- ♣ Dodatkowe dwa punkty elektroniki – 150 chr.

Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Orion (zasięg +20%).

ZZS APMu10 – Lekki pistolet automatyczny produkcji Sojuszu to doskonałe rozwiązanie w przypadku walki z wieloma lekko opancerzonymi celami za rozsądną cenę. Posiada niską penetrację, jednak duża szybkostrzelność pozwala na błyskawiczne przeładowywanie osłon przeciwnika pociskami impulsowymi.

Magnetyczny, 5 mm, 20/60 naboji, skuteczny zasięg 40 m, klasa techniczna 1, elektronika 3

Penetracja 7, obrażenia k6, seria 5 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 1,2 kg niezaladowany, 1,3/1,6 kg zaladowany. Cena 480 (600) chr.

Budowa:

- ♣ Szyna II (E+2) – długość 20 cm, waga 400 g, cena 250 chr.
- ♣ Generator pistoletowy III (P-1, dodatkowe dwa strzały) – waga 300 g, cena 150 chr.
- ♣ Rama – waga 200 g.
- ♣ Powiększone gniazdo magazynka – waga 100 g, cena 50 chr.
- ♣ Stabilizator kinetyczny III – waga 300g, cena 150 chr.

Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec (szybkie odzyskiwanie sprawności).

LASEROWE

Rosi 205 – To nowy pistolet laserowy, przeznaczony na rynki cywilne o wysokim rygorze technologicznym, takie jak państwa Unii czy Federacja. Dlatego nie posiada on dużej szybkostrzelności, a jego parametry są celowo osłabione, by nie mógł być skuteczny w eliminacji wojskowego czy policyjnego sprzętu.

Laserowy, EN-1, strzał zużywa trzy punkty energii, zasięg skuteczny 125 m, klasa techniczna 1, elektronika 2.

Penetracja 5, obrażenia k6, seria 2 strzałowa, próg przegrzania 2, waga 1,2 kg, cena 240 (300) chr.

Budowa:

- ✦ Soczewka I – 100 chr.
- ✦ Emiter pistoletowy I (brak trybu wzmocnionego, szybkostrzelność – 1, E+1) – waga 1kg, cena 200 chr.
- ✦ Rama – waga 200 g.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy (testy naprawy i modyfikacji łatwiejsze o poziom).

Rosi 206 – Laserowy pistolet pulsacyjny oparty na konstrukcji Ros 205 stanowiący główne uzbrojenie osobiste w Unii. Siła ognia pojedynczego strumienia jest identyczna w 205, jednak szybkostrzelność została powiększona dzięki zastosowaniu wydajniejszego emitera.

Laserowy, EN-1, strzał zużywa trzy punkty energii, wzmocniony 4, skuteczny zasięg 175 m, klasa techniczna 1, elektronika 2.

Penetracja 5/7, obrażenia k6, seria 5 strzałowa, próg przegrzania 2, waga 1,2 kg, cena 380 (475) chr.

Budowa:

- ✦ Soczewka II (zasięg +40%) – cena 125 chr.
- ✦ Emiter pistoletowy III (Dwa dodatkowe strzały) – waga 1kg, cena 300 chr.
- ✦ Rama – waga 200 g.
- ✦ Dodatkowy stopień elektroniki – 50 chr.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy (testy naprawy i modyfikacji łatwiejsze o poziom).

PLAZMOWE

Boren P15a – Piąta generacja pistoletów plazmowych zakładów Boren, posiada udoskonalone chłodzenie i poprawiony zasięg. Uzyskano więc pistolet mogący już bez problemów służyć za podstawową broń osobistą. Jest to jednak nadal pistolet o niskich nakładach technologicznych, dlatego jego przenikliwość osłon wyższej klasy jest niska, a chłodzenie nie pozwala na prowadzenie ognia ciągłego.

Plazmowy, W-1, magazynek 12 strzałów, skuteczny zasięg 12 m, klasa techniczna 1, elektronika 2

Penetracja 10, obrażenia k6, seria 2 strzałowa, próg przegrzania 5, waga 1,4 kg, cena 340 (425)

Budowa:

- ⤴ Komora jonizująca II (PP+1) – waga 1 kg, cena 300 chr.
- ⤴ Stabilizator II (Zasięg +20%) – długość 10 cm, waga 200 g, cena 125 chr.
- ⤴ Otwór wylotowy k6.
- ⤴ Rama – waga 200 g.

Producent – Korporacja Perseusz, biuro projektowe i zakłady zbrojeniowe Boren (Elektronika+1)

G 317 – To bardzo nietypowa konstrukcja, strzelająca dużymi ładunkami, które przeciążyłyby normalny pistolet, a zwykle są stosowane w karabinkach. Wadą tej broni oprócz dużego rozmiaru, jest mała liczba amunicji w jednym magazynku oraz wysoka cena. Jest to model produkowany w bardzo małym nakładzie, przeznaczony głównie dla klientów indywidualnych na zamówienie.

Plazmowy, W-1, magazynek 9 strzałów, skuteczny zasięg 17 m, klasa techniczna 1, elektronika 2.

Penetracja 11, obrażenia k8, seria 2 strzałowa, próg przegrzania 4, waga 1,8 kg, cena 600 (745) chr.

Budowa:

- ⤴ Komora jonizująca IV (P+1, dodatkowy strzał) – waga 1 kg, cena 420 chr.
- ⤴ Stabilizator IV (Masa -25%, zasięg + 50%) – długość 10 cm, waga 150 g, cena 175 chr.
- ⤴ Otwór wylotowy k8.
- ⤴ Rama – waga 200 g.
- ⤴ Zewnętrzny system chłodzenia – PP+2, waga 400 g, 100 chr.
- ⤴ Dodatkowy stopień elektroniki – 50 chr.

Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Orion (zasięg +20%)

ZZS APP012 – Plazmowy pistolet automatyczny produkowany przez Sojusz, charakteryzujący się wyważonymi parametrami i małymi gabarytami. Posiada dobre chłodzenie, ale odradza się strzelania ogniem ciągłym. Zaletą powiększenia rozmiarów tylnej komory jest duża pojemność magazynka.

Plazmowy, W-2, magazynek 12/36 strzałów, skuteczny zasięg 20 m, klasa techniczna 1, elektronika 4

Penetracja 9, obrażenia k6, seria 4 strzałowa, próg przegrzania 5, waga 1,9 kg, cena 648 (810) chr.

Budowa:

- ✦ Komora jonizująca III (+2 strzały, P-1, masa +20%) – waga 1200 g, cena 360 chr.
- ✦ Stabilizator III (E+4) – długości 20 cm, waga 400 g, cena 300 chr.
- ✦ Powiększone gniazdo magazynka – waga 100 g, cena 50 chr.
- ✦ Otwór wylotowy k6.
- ✦ Rama – waga 200 g.
- ✦ Dodatkowy stopień progu przegrzania – 50 chr.
- ✦ Dodatkowy stopień elektroniki – 50 chr.

Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec (szybkie odzyskiwanie sprawności).

IMPULSOWE

Piro IPO 4 – Pistolet impulsowy produkowany przez niezależną korporację Piro. Jest to skuteczna, ale powolna broń, co wynika z chęci obniżenia ceny i zwiększenia wytrzymałości z powodu niskiej szybkostrzelności używany częściej jako podwieszany miotacz niż pistolet.

Impulsowy, EN-1, strzał zużywa 12 jednostek energii, zasięg skuteczny 60 m, klasa techniczna 2, elektronika 3.

Siła impulsu 2, strzał pojedynczy, waga 1,3 kg, cena 440 (550) chr.

Budowa:

- ✦ Generator impulsów II (E+1), waga 1,1 kg, cena 500 chr.
- ✦ Dodatkowy stopień ekranowania – 50 chr.
- ✦ Rama – waga 150 g.

Producent – Korporacja Piro (zmniejszenie masy o 25%).

KARABINY

Broń średniego rozmiaru jest określana wspólną nazwą karabinu, nawet jeśli nie jest to stricte karabin, a broń wielosystemowa. Kategoria ta obejmuje modele o wadze do 7 kg, jeśli broń jest cięższa i waży np. 7,5 kg, to jest już liczona jako broń wsparcia lub jeśli jej element określony został częścią uzbrojenia wsparcia.

AKCELERATOROWE DUŻEJ MASY

Boren P44b – Podstawowy karabinek szturmowy sił FOP to używana od dekady konstrukcja, która zastąpiła kilka modeli używanych przez federację. Bardzo popularny na obszarze niezależnych koloni oraz wśród najemników z powodu wytrzymałej konstrukcji i konkurencyjnej ceny. Karabinek ten ma typową dla producenta bardzo zbitą konstrukcję o ergonomicznym kształcie, jednak mimo posiada pełną kompatybilność z większością produkowanych modyfikacji.

Parametry karabinka na rynek cywilny.

Magnetyczny, 5 mm, skuteczny zasięg 60 m, klasa techniczna 1, elektronika 4

Penetracja 11, obrażenia k6, seria 4 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 2,8 kg, cena 700 (875) chr.

Budowa:

- ✦ Szyna II (P+1, E+1, masa –25%) długość 30 cm, waga 450 g, cena 375 chr.
- ✦ Generator karabinowy III (Dodatkowy strzał, E+1) waga 1 kg, cena 300 chr.
- ✦ Stabilizator kinetyczny I – waga 600 g, cena 200 chr.
- ✦ Rama – waga 700 g.

Producent – Korporacja Perseusz, biuro projektowe i zakłady zbrojeniowe Boren (E+1)

Boren P44a – Wersja wojskowa, poniżej podano parametry karabinka.

Magnetyczny, 5 mm, skuteczny zasięg 72 m, klasa techniczna 1, elektronika 6

Penetracja 12, obrażenia k6, seria 4 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 2,6 kg, cena 1320 (1650) chr.

Budowa:

- ✦ Szyna III (P+1, E+2, masa –50%) długość 30 cm, waga 300 g, cena 450 chr.
- ✦ Generator karabinowy IV (Dodatkowy strzał, P+1, masa – 25%) waga 750 g, cena 350 chr.
- ✦ Płynna rękojeść – waga 200 g, cena 250 chr.
- ✦ Stabilizator kinetyczny III – waga 600 g, cena 300 chr.
- ✦ Rama – waga 700 g.
- ✦ Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 300 chr.

Producent – Korporacja Perseusz, biuro projektowe i zakłady zbrojeniowe Boren (E+1).

Wołkow ZKS – Boren P44 jest konstrukcją dobrą, jednak niektóre jednostki federacji oraz wymagający klienci zewnętrzni wyrażali zapotrzebowanie na karabinek o odmiennych parametrach niż najlepsze wersje produktu zakładów Perseusza. Niszę tę wypełniły zakłady Wołkow, konstruując karabin o oszałamiającej szybkostrzelności. Niżej podano parametry karabinka.

Magnetyczny, 5 mm, skuteczny zasięg 72 m, klasa techniczna 1, elektronika 4

Penetracja 12, obrażenia k6, seria 5 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 2,9 kg, cena 1580 (1975) chr.

Budowa:

- ⤴ Szyna IV (P+2, masa-50%) długość 30 cm, waga 300 g, cena 525 chr.
- ⤴ Generator karabinowy IV (Dodatkowe dwa strzały) waga 1 kg, cena 350 chr.
- ⤴ Płynna rękojeść – waga 200 g, cena 250 chr.
- ⤴ Stabilizator kinetyczny III – waga 600 g, cena 300 chr.
- ⤴ System szybkiej zmiany lufy – waga 400 g, cena 100 chr.
- ⤴ Rama – waga 400 g, cena 150 chr.
- ⤴ Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 300 chr.

Producent – Korporacja Wołkow, (zmniejszenie odrzutu o stopień)

G 50 – Karabinek wielkokalibrowy produkcji Oriońskich zakładów zbrojeniowych to dobra, niezawodna konstrukcja rozwijana od początku istnienia niezależnych kolonii. Zapewnia ona dużą siłę ognia na bliskim i średnim dystansie przy odporności na niekorzystne warunki i promieniowanie, tak częste podczas starć w dopiero co eksplorowanych obszarach.

Magnetyczny, 10 mm, magazynek 16 pocisków, skuteczny zasięg 144 m, klasa techniczna 1, elektronika 6

Penetracja 15, obrażenia k6, seria 2 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 4,8 kg, cena 1520 (1900) chr.

Budowa:

- ⤴ Szyna III (E+4) długość 30 cm, waga 900 g, cena 900 chr.
- ⤴ Generator III (E+4), waga 2 kg, cena 600 chr.
- ⤴ Stabilizator kinetyczny I – waga 1,2 kg, cena 400 chr.
- ⤴ Rama – waga 700 g.

Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Orion (zasięg +20%).

Boren P111 – Większość strzelców FOP korzysta z P44 z dłuższymi lufami, jednak oddziały specjalne oraz wysoko wykwalifikowani strzelcy potrzebują karabinu o lepszych parametrach. Parametry fabryczne wersji podstawowej bez systemów celowniczych.

Magnetyczny, 5 mm, skuteczny zasięg 168 m, klasa techniczna 1, elektronika 4

Penetracja 15, obrażenia k6, seria 2 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 3,1 kg, cena 1740 (2175) chr.

Budowa:

- ⤴ Szyna IV (P+4, zmniejszenie kary do szybkostrzelności o stopień) długość 70 cm, waga 1,4 kg, cena 1225 chr.
- ⤴ Generator karabinowy IV (P+1, E+2 masa -50%), waga 500 g, cena 350 chr.
- ⤴ Płynna rękojeść – waga 0,2 kg, cena 250 chr.
- ⤴ Stabilizator kinetyczny II – waga 0,3 kg, cena 250 chr.
- ⤴ Rama – waga 700 g.
- ⤴ Dodatkowy stopień elektroniki – 100 chr.

Producent – Korporacja Perseusz, biuro projektowe i zakłady zbrojeniowe Boren (E+1).

Boren P65a – Ręczny karabin maszynowy Federacji. Konstrukcja ta charakteryzuje się bardzo dużą szybkostrzelnością, co w połączeniu z dużym zasięgiem pocisku i modyfikowanym rozrzutem tworzy dobrą, uniwersalną broń.

Magnetyczny, 5 mm, opcja zasilania z taśmy, zasięg skuteczny 150 m, klasa techniczna 1, elektronika 5.

Penetracja 12, obrażenia k6, seria 5 strzałowa/10 strzałowy ogień zaporowy, próg przegrzania 10, waga 3,2 kg, cena 1700 (2125) chr.

Budowa:

- ⤴ Szyna IV (+2P, zmniejszenie kary do szybkostrzelności o strzał, tryb ognia zaporowego, E+2) długość 50 cm, waga 1 kg, cena 875 chr.
- ⤴ Generator karabinowy IV (Dodatkowe dwa strzały), waga 1 kg, cena 350 chr.
- ⤴ Płynna rękojeść – waga 200 g, cena 250 chr.
- ⤴ Stabilizator kinetyczny IV – waga 300 g, cena 350 chr.
- ⤴ Rama – waga 700 g.
- ⤴ Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 300 chr.

Producent – Korporacja Perseusz, biuro projektowe i zakłady zbrojeniowe Boren (E+1)

LASEROWE

Rosi 105 – Karabinek szturmowy sił wojskowych Unii, konstrukcja ta pomimo konkurencji ze strony AR44 jest aktualnie najlepiej sprzedającą się bronią ręczną piechoty. Broń ta jest bardzo podatna na wszelkiego rodzaju modyfikacje i podkręcenie, dlatego zyskała dużą popularność u najemników wszelkiej maści.

Parametry wersji z zasilaniem zewnętrznym:

Laserowy, EN-2, strzał pobiera 3,6 jednostki energii, wzmocniony 4,5, skuteczny zasięg 250 m, klasa techniczna 1, elektronika 2.

Penetracja 7/9, obrażenia k6, seria 5 strzałowa, próg przegrzania 5, waga 3,7 kg, cena 840 (1050) chr.

Budowa:

- ⤴ Soczewka III (PP+2) – 350 chr.
- ⤴ Emiter karabinowy III (Szybkostrzelność +1, zużycie energii -10%) – waga 3 kg, cena 600 chr.
- ⤴ Rama – waga 700 g.
- ⤴ Dodatkowy stopień elektroniki – 100 chr.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy (testy naprawy i modyfikacji łatwiejsze o poziom).

Rosi 116 – Laserowy karabinek precyzyjny stworzony by posiadał najsilniejszą pojedynczą wiązkę spośród wszystkich modeli tej klasy. Poświęcono więc szybkostrzelność na rzecz mocy, niestety wiązało się to też ze wzrostem ceny i rozmiarów broni.

Laserowy, EN-2, strzał pochłania 5,5 jednostek energii, wzmocniony 7, skuteczny zasięg 450 m, klasa techniczna 1, elektronika 3.

Penetracja 10/13, obrażenia k6, seria 4 strzałowa, próg przegrzania 4, waga 3,9 kg, cena 1400 (1750) chr.

Budowa:

- ⤴ Soczewka IV (Zasięg +80%, PP+1) – 400 chr.
- ⤴ Emiter karabinowy IV (P+3) – waga 3 kg, cena 800 chr.
- ⤴ Płynna rękojeść – waga 0,2 kg, cena 250 chr.
- ⤴ Rama – waga 700 g.
- ⤴ Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 300 chr.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy (testy naprawy i modyfikacji łatwiejsze o poziom).

Factum L2M – Wysokiej klasy karabinek laserowy, stworzony do walki w trudnych warunkach, posiadający skuteczne ekranowanie i chłodzenie. Powstał dzięki temu nie tyle mocny, ile szybkostrzelny karabin, na którym zawsze można polegać.

Laserowy, EN-2 lub EN-3, strzał pochłania 3,4 jednostki energii, wzmocniony 4,25, skuteczny zasięg 250 m, klasa techniczna 1, elektronika 4.

Penetracja 7/9, obrażenia k6, seria 6 strzałowa, próg przegrzania 6, waga 4,1 kg, cena 1600 (2000) chr.

Budowa:

- ⤴ Soczewka IV (Próg przegrzania+3) – cena 350 chr.
- ⤴ Emiter IV (+3 strzały) – waga 3 kg, cena 750 chr.
- ⤴ Płynna rękojeść – waga 200 g, cena 250 chr.
- ⤴ Powiększone gniazdo magazynka – 200 g, cena 50 chr.
- ⤴ Rama – waga 700 g.
- ⤴ Dodatkowe trzy stopnie elektroniki – 600 chr.

Producent – Korporacja Factum – zużycie energii –15%.

PLAZMOWE

Boren P23a – To krótkodystansowy karabinek plazmowy stanowiący główny tego typu sprzęt Federacji Oriońsko-Persuańskiej. Jest to konstrukcja stworzona do walki na bliskim dystansie jak pokłady stacji czy tereny miejskie, dlatego poświęcono donośność na rzecz siły ognia. Wskutek tego wystrzeliwuje duże ładunki zdolne dosłownie przepalić cel na pół.

Plazmowy, W-2/W-3, 27/81 strzałów, skuteczny zasięg 45 m, klasa techniczna 1, elektronika 4

Penetracja 15, obrażenia k8, seria 2 strzałowa, próg przegrzania 4, waga 4,5 kg, cena 1580 (1975) chr.

Budowa:

- ⤴ Komora karabinowa IV (Dodatkowy strzał, PP+1) – waga 2,5 kg, cena 840 chr.
- ⤴ Stabilizator karabinowy IV (Tryb ognia śrutowego, tryb ognia strumieniowego, E+2) – długość 30 cm, waga 900 g, cena 735 chr.
- ⤴ Płynna rękojeść – waga 200 g, cena 250 chr.
- ⤴ Powiększone gniazdo magazynka – 200 g, 50 chr.
- ⤴ Dodatkowy stopień elektroniki – 100 chr.
- ⤴ Rama – waga 700 g.

Producent – Korporacja Perseusz, biuro projektowe i zakłady zbrojeniowe Boren (E+1).

Factum F11M – Karabin plazmowy będący na wyposażeniu wojsk Unii i niezależnych systemów. Charakteryzuje się dobrą szybkostrzelnością i donośnością.

Plazmowy, W-2, magazynek 41 strzałów, skuteczny zasięg 72 m, klasa techniczna 1, elektronika 3
Penetracja 16, obrażenia k6, seria 3 strzałowa, próg przegrzania 5, waga 4,3 kg, cena 1700 (2125).

Budowa:

- ♣ Komora karabinowa IV (Dodatkowy strzał, penetracja +1) – waga 2,5 kg, cena 840 chr.
- ♣ Stabilizator karabinowy IV (Zasięg +60%) – długość 30 cm, waga 900 g, cena 735 chr.
- ♣ Płynna rękojeść – waga 200 g, cena 250 chr.
- ♣ Rama – waga 700 g.
- ♣ Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 300 chr.

Producent – Korporacja Factum – zużycie amunicji – 15%.

AKUSTYCZNE

Piro KA3 – Karabin akustyczny produkowany przez Piro, używany w całej ludzkiej przestrzeni do obezwładnienia przeciwników na bliskich odległościach, głównie w pomieszczeniach.

Akustyczny, EN-2, klasa techniczna 1, elektronika 3.

Próg przegrzania 4, waga 3,1 kg, cena (900) 720 chr.

Tryb wiązki – wiązka, penetracja 8, obrażenia k6, szerokość kanału 0,6 m, zasięg 22 m, zużycie energii 4,5 p.

Tryb punktowy – seria 2 strzałowa, penetracja 11, obrażenia k6, zasięg 44 m, zużycie energii 4 p.

Budowa:

- ♣ Generator akustyczny III poziomu (P+1, szerokość kanał +20%), waga 2,6 kg, cena 600 chr.
- ♣ Rama – waga 525 g.
- ♣ Dodatkowe dwa punkty elektroniki – 300 chr.

Producent – Korporacja Piro (zmniejszenie masy o 25%).

IMPULSOWE

Uniwersalny zestaw broni impulsowej UZBlv13 – Karabin impulsowy SRS będący jedną z najlepszych konstrukcji tego rodzaju z powodu doskonałych parametrów i wysokiej skuteczności. Ponieważ żołnierz wyposażony w ten rodzaj uzbrojenia byłby w niektórych sytuacjach bezbronny wobec organicznych przeciwników, karabin ten jest dostosowywany do łączenia się w warunkach bojowych z uzbrojeniem rozmiaru subkarabinka i mniejszym.

Uzbrojenie te posiada ciekawą możliwość rozdzielenia się na dwie osobne bronie. Rozłączenie jest akcją, która zawsze wymaga 6 punktów akcji. Systemy celownicze zawsze pozostają w UZBl.

Impulsowy, EN–2, strzał pochłania 24 jednostki energii, zasięg skuteczny 60 m, klasa techniczna 2, elektronika 3.

Siła impulsu 3, seria 3 strzałowa, waga 4,3 kg, cena 1240 (1550).

Budowa:

- ✦ Emiter III (Dodatkowy strzał), waga 3,5 kg, cena 1200 chr.
- ✦ Dodatkowe gniazdo E–2, waga 200 g, cena 50 chr.
- ✦ Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 300 chr.
- ✦ Rama – waga 700 g.

Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec (szybkie odzyskiwanie sprawności).

Wysokoenergetyczny karabin impulsowy Piro KI5 – Karabin impulsowy wprowadzony na rynek przez korporację Piro charakteryzuje się niespotkaną wśród konkurencji siłą pojedynczego impulsu, przy czym posiada normalną dla broni impulsowej szybkostrzelność. Często już jedno trafienie wystarcza na zneutralizowanie nawet wojskowego sprzętu, dlatego znajduje się na wyposażeniu wielu formacji, w tym sił Federacji czy Zjednoczonych Systemów. Wadą rewelacyjnej siły jest znaczne zużycie energii oraz wysoka cena.

Impulsowy, EN–2, strzał pochłania 30 jednostek energii, zasięg skuteczny 60 m, klasa techniczna 2, elektronika 4.

Siła impulsu 5, seria 2 strzałowa, waga 3,3 kg, cena 1720 (2150).

Budowa:

- ✦ Emiter IV (E+1, S+1), waga 2,6 kg, cena 1400 chr.
- ✦ Powiększone gniazdo, waga 150 g, cena 50 chr.
- ✦ Dodatkowe trzy stopnie elektroniki, cena 700 chr.
- ✦ Rama – waga 525 g.

Producent – Korporacja Piro (zmniejszenie masy o 25%).

AKCELERATOROWE MAŁEJ MASY

Boren P33c – Karabin akceleratorowy produkcji Perseusza, wyróżniający się na tle konkurencji małymi wymiarami, uzyskanymi nietypową konstrukcją akceleratora. Niestety dla formacji Federacji karabin ten odstaje od aktualnych generacji broni BMM używanej przez głównego przeciwnika w postaci Sojuszu.

BMM, UMM, magazynek 200 strzałów, skuteczny zasięg 600 m, klasa techniczna 3, elektronika 5

Penetracja 14, obrażenia k6 strzał pojedynczy/seria 3 strzałowa, próg przegrzania 5, waga 4,5 kg, cena 6850 (8550).

Budowa:

- ✦ Akcelerator szynowy trzeciego poziomu (Dodatkowy strzał, zmniejszenie masy o 25%) długości 40 cm, o wadze 3,2 kg, cena 2800 chr;
- ✦ Generator, waga 0,5 kg, cena 500 chr.
- ✦ Stabilizator kinetyczny trzeciego poziomu, waga 0,3 kg, cena 450 chr.
- ✦ Dodatkowe trzy punkty elektroniki 1800 chr.
- ✦ Zwiększenie progu przegrzania o dwa punkty 900 chr.
- ✦ Rama – waga 350 g, cena 300 chr.

Producent – Korporacja Perseusz, biuro projektowe i zakłady zbrojeniowe Boren (E+1).

Uniwersalny karabinek akceleratorowy UKA v4 – Podstawowym uzbrojeniem sił Sojuszu stanowi czwarta generacja ręcznej broni akceleratorowej małej masy, wprowadzona po doświadczeniach wojen o dominację. Najnowsza konstrukcja różni się od poprzedników zwiększoną ergonomią i zmniejszeniem masy, dodatkowo poprawiono jakość elektroniki. Zachowano jednak długość broni, jej skrócenie negatywnie wpływało na temperaturę akceleratora, czego dowodem są konstrukcje konkurencji. Jest to bezkonkurencyjnie najlepsza broń w swojej klasie, jednak brak jej sprzedaży nawet dla sprzymierzeńców Sojuszu powoduje, że jest skrajnie rzadka nawet na czarnym rynku. Posiada również bardzo dobry system autodestrukcji w przypadku wykrycia nieautoryzowanej próby skopiowania.

BAMM, SMM, magazynek 300 strzałów, skuteczny zasięg 600 m, klasa techniczna 3, elektronika 6 Penetracja 14, obrażenia k6, strzał pojedynczy–seria 3 strzałowa, próg przegrzania 7, waga niezaladowany 5,65 kg zaladowany 5,95 kg, cena 8150 (10200).

Budowa:

- ♣ Akcelerator szynowy czwartego poziomu (Dodatkowy strzał, P+1) długości 40 cm, o wadze 4,3 kg, cena 3200 chr.
- ♣ Generator czwartego poziomu (Zmniejszenie kary do PP o 2, E+3), waga 0,5 kg, cena 1750 chr.
- ♣ Stabilizator kinetyczny trzeciego poziomu, waga 0,3 kg, cena 450 chr.
- ♣ Dodatkowe trzy punkty elektroniki 1800 chr.
- ♣ Zwiększenie progu przegrzania o dwa punkty 900 chr.
- ♣ Rama waga 350 g, cena 300 chr.

Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec (szybkie odzyskiwanie sprawności).

FALOWE

Impulsowy karabin neutronowy Piro KIN 2 – Konsorcjum Piro słynie z szerokiej gamy nietypowego uzbrojenia, rzadko używając powszechnie stosowanych technologii i mając własne podejście do problemu broni ręcznej. Zaprojektowało ono już drugą generację karabinu neutronowego, stanowiącego jedną z odmian uzbrojenia falowego. Mała uniwersalność tego rodzaju oręża wynagrodzona jest pełnym dopasowaniem do łączenia się z uzbrojeniem impulsowym, tworząc wtedy zabójczy dla wszystkiego duet. Sam karabin neutronowy to droga, ciężka i niebezpieczna broń, zdolna do ugotowania celu w ułamku sekundy, lub przynajmniej zadania poważnych obrażeń wewnętrznych i poparzeń.

Neutronowy, magazynek 20 impulsów, skuteczny zasięg 20 m, klasa techniczna 3, elektronika 4.

Obrażenia 8, strzał pojedynczy/seria 2 strzałowa, próg przegrzania 3, waga 3,75 kg, cena 7920 (9900).

Budowa:

- ⤴ Generator czwartego poziomu (Dodatkowy strzał, +1 PP) waga 3,7 kg, cena 6500 chr.
- ⤴ UKGK drugiego poziomu (Brak kary do PP), waga 0,5 kg, cena 1500 chr.
- ⤴ Kamuflaż termomimetyczny, cena 500 chr.
- ⤴ Kamuflaż termooptyczny, cena 800 chr.
- ⤴ Dodatkowy punkt elektroniki 300 chr.
- ⤴ Zwiększenie progu przegrzania o punkt 300 chr.
- ⤴ Rama – waga 700 g.

Producent – Korporacja Piro (zmniejszenie masy o 25%).

BROŃ WSPARCIA

Broń wsparcia tworzy uzbrojenie wystrzeliwujące standardowo pociski 12 mm i większe w przypadku broni akceleratorowej, będące emiterym uzbrojenia bezpośredniej energii o odpowiedniej zasadzie, lub jakimkolwiek typem uzbrojenia o wadzę większej niż 7 kg.

AKCELERATOROWA

Karabin raketowy Rosi 12 – Idea automatycznej broni magnetycznej zasilanej miniaturowymi raketami pamięta jeszcze czasy ekspansji w układzie Słonecznym. Choć postęp techniczny zmniejszył jej znaczenie z powodu straty dominującej siły ognia, to zdolność do zmiany trajektorii lotu nadal jest atutem nieocenionym podczas walki w próżni czy na otwartej przestrzeni. Wadą tej broni jest waga i wymiary pocisków, ograniczające mocno czas, jaki można prowadzić ogień bez zaopatrzenia. Pociski 14 mm wykorzystywane przez ten karabin są na tyle małe i zwrotne, że trudno je eliminować za pomocą systemów przeciwraketowych, również pola obszarowe nie są w stanie zawsze ich wychwycić.

Raketowy, 14 mm, magazynek 20 pocisków, opcja zasilania z taśmy, klasa techniczna 0, elektronika 5.

Seria 3 strzałowa, zasięg skuteczny uzbrojenia 15 m, waga 3,3 kg (7,6 załadowany), cena 1400 chr. (1750)

Budowa:

- ✦ Szyna III (dodatkowy strzał) długość 30 cm, waga 600 g, cena 450 chr.
- ✦ System celowniczy I – waga 2 kg, 1200 chr.
- ✦ Rama – waga 700 g.
- ✦ Dodatkowy stopień elektroniki – 100 chr.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy (testy naprawy i modyfikacji łatwiejsze o poziom).

Granatnik automatyczny Wołkow MGA 9 – Podstawowy granatnik sił wojskowych FOP, wykorzystywany również przez służby mundurowe wielu niezależnych koloni. Tania i wytrzymała konstrukcja połączona z łatwością modyfikacji i popularnym kalibrem pocisków spowodowała, że broń ta wyparła konstrukcje korporacji Perseusz czy Piro na znacznych obszarach.

Magnetyczny, 30 mm, magazynek 6 granatów, klasa techniczna 0, elektronika 5

Seria 2 strzałowa, zasięg skuteczny uzbrojenia 44 m, waga 2,3 kg (4,1 załadowany) cena 1000 chr. (1200).

Budowa:

- ✦ Szyna III (E+4) długość 40 cm, waga 1,6 kg, cena 1200 chr.
- ✦ Rama – waga 700 g.

Producent – Korporacja Wołtow, (zasięg +10%)

System wielkokalibrowy Wołkow MKW 3 – Produkowany przez Wołkova system akceleratorowej broni wsparcia ma możliwość łączenia w zestawy wielolufowe i pełnej synchronizacji prowadzonego ognia nawet w wersji pięciolufowej. Duża siła ognia stanowi jednak zagrożenie już w jednolufowej wersji piechoty dzięki wysokiej penetracji i dobrej donośności.

Magnetyczny, 10 mm, zasilanie z taśmy, zasięg skuteczny 600 m, klasa techniczna 1, elektronika 6.

Penetracja 21, obrażenia k6, strzał pojedynczy/seria 3 strzałowa/6 strzałowy ogień zaporowy, próg przegrzania 10, waga 7,2 kg, cena 4160 (5200) chr.

Budowa:

- ⤴ Szyna IV (P+40%, zmniejszenie kary do szybkostrzelności o dwa stopnie, tryb ognia zaporowego) długość 100 cm, waga 3 kg, cena 3500 chr.
- ⤴ Generator IV (Dodatkowy strzał, P+10%, masa -25%) waga 1,5 kg, cena 700 chr.
- ⤴ Stabilizator kinetyczny I – waga 1,2 kg, cena 400 chr.
- ⤴ Rama – 1,5 kg.
- ⤴ Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 600 chr.

Producent – Korporacja Wołkow (odrzut zmniejszony o stopień).

Działko magnetyczne 20 mm Rosi 503.

Magnetyczny, 20 mm, zasilanie z taśmy, zasięg skuteczny 1936 m, klasa techniczna 1, elektronika 4.

Penetracja 36, obrażenia 3k6, strzał pojedynczy/seria 2 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 22,8 kg, cena 15920 (19900) chr.

Budowa:

- ⤴ Szyna IV (P+20%, długość 110 cm, waga 7,2 kg, cena 15400 chr.
- ⤴ Generator III (Dodatkowy strzał, masa - 25%) waga 10,5 kg, cena 2400 chr.
- ⤴ Stabilizator kinetyczny II – waga 3,6 kg, cena 1500 chr.
- ⤴ Rama – waga 1,5 kg.
- ⤴ Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 600 chr.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy (testy naprawy i modyfikacji łatwiejsze o poziom).

Lekki system raketowy G35 (LSR G35) – Podstawowa lekka magnetyczna wyrzutnia pocisków raketowych oddziałów powietrznodesantowych FCS w przededniu wojny domowej, aktualnie wycofana już z uzbrojenia wszystkich większych sił zbrojnych. Jednak nadal można ją znaleźć na wyposażeniu sił niezależnych koloni lub najemników.

Raketowy, 60 mm, pojemnik/magazynek o pojemności 2 rakiet, klasa techniczna 0, elektronika 4.

Strzał pojedynczy, zasięg skuteczny uzbrojenia 108 m, waga 10,2 kg (w zależności od rakiet) cena 3360 chr. (4200).

Budowa:

- ⤴ Szyna I długość 60 cm, waga 4,8 kg, cena 1800 chr.
- ⤴ System celowniczy I, waga 4, cena 2400 chr.
- ⤴ Rama – waga 1,4 kg.

Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Orion.

KOMBINEZONY

Istnieją najróżniejsze kombinezony, wykorzystywane w ludzkiej przestrzeni, od cywilnych skafandrów i kamizelek ochronnych po wojskowy sprzęt najwyższej klasy, wszystkie łączy jeden cel – zapewnienie bezpieczeństwa i ergonomii pracy. Masa skafandra jest równa masie elementów składowych, rzeczy takie jak niezbędne do jego działania systemy komputerowe, oprzyrządowanie itp. są wliczone w masę tych systemów.

ZASADA OPCJONALNA – Psucie się kombinezonów

Skafandry, kamizelki ochronne i kombinezony tak jak każda kategoria sprzętu może ulec uszkodzeniu w trakcie gry, zwłaszcza w walce. Zasady dotyczące psucia się tej kategorii sprzętu są opcjonalne. Ten rodzaj ekwipunku posiadana jedynie uszkodzenia związane z progiem obrażeń, jakie otrzymuje postać, nie ma pasywnych uszkodzeń. Próg obrażeń powoduje uszkodzenie jednego z systemów (pancerz też jest liczony jako system) zamontowanych na danym segmencie kombinezonu. Na to, jaki system ulega uszkodzeniu, ma wpływ kierunek, z którego otrzymano trafienie typ broni oraz celowanie przez przeciwnika (można uszkadzać wybrane systemy).

Progi wytrzymałości dla kamizelek i kombinezonów taktycznych:

- ♣ Korpus – 3/6/9
- ♣ Głowa i kończyny – 2/4/6

Progi wytrzymałości dla kombinezonów środowiskowych

- ♣ Korpus – 4/8/12
- ♣ Głowa i kończyny – 3/6/9

KAMIZELKI BALISTYCZNE

Jest to najtańszy, ale również najmniej skuteczny sprzęt ochronny w formie kamizelki nakładanej na ubranie lub będącej nakładką na niebojowe kombinezony. Często nie są wyposażone w kamuflaż, więc ich powierzchnia może różnić się w zależności od producenta, często mają też tylko jeden, fabrycznie ustawiony kolor powierzchni. Do tej klasy pancerza zalicza się też wszelkie nakolanniki czy inne elementy ochronne, niebędące zintegrowanym kombinezonym wspomaganym.

Zasady kamizelek balistycznych:

- ✦ Cała waga pancerza obciąża postać;
- ✦ SPŻ do trzeciego poziomu.
- ✦ Brak systemów medycznych czy ASU;
- ✦ Nie wymagają umiejętności do sprawnego ich wykorzystywania;
- ✦ Pobór energii systemów jest na tyle niski, że nie wlicza się do zużycia, oczywiście systemy takie jak osłony czy silniki pobierają energię według własnych wymagań.
- ✦ Maksymalne progi klasy pancerza:
 - Suma wartości klasy pancerza termicznego i kinetycznego głowy nie przekracza 14;
 - Suma wartości klasy pancerza termicznego i kinetycznego tułowia nie przekracza 16;
 - Suma wartości klasy pancerza termicznego i kinetycznego kończyn nie przekracza 10;

Kamizelka ochronna model 23 – Podstawowa kamizelka ochronna produkowana przez korporację Perseusz, zaprojektowana została do zapewniania bezpieczeństwa pracownikom pracującym w niebezpiecznych warunkach. Dobrze chroni przed uderzeniami, wysoką temperaturą i nieintensywnym promieniowaniem, choć zapewnia również minimalną ochronę przed postrzałem z nowoczesnej broni krótkiej. Zestaw zawiera kamizelkę, antyradiacyjne spodnie, buty, rękawice oraz hełm z automatycznie dopasowującym kołnierzem. Całość posiada podstawowe systemy komunikacyjne i możliwość rozszerzenia SPŻ.

Producent – Korporacja Perseusz, elektronika +1.

	Kinetyczna	Termiczna	Falowa
Głowa	5	5	1
Korpus	6	5	1

SPŻ I, ogniwo EN-2 o pojemności 270 jednostek energii, elektronika 2.

Hełm	Kamizelka
Pancerz 0,75 kg	Pancerz 1,65 kg
Ekranowanie 150 g.	Ekranowanie 0,3 kg
SPŻ 0,5 kg	Ogniwo EN-2 0/3 kg.
Wizjer nie wpływa na masę;	Suma: 1,95 kg.
Suma: 1,4 kg.	

Całkowita waga 3,35 kg.

Koszty	Elektronika systemów
SPŻ 50	–
Pancerz 320	–
Ekranowanie 120	–
Ogniwo EN-2 100	–
Cena (590) 470 chr.	–

Kamizelka ochronna Mk. 1 – Pierwszy model całkowicie nowej generacji kamizelek i kombinezonów ochronnych produkowanych przez MKP na potrzeby rynku cywilnego Unii. Składa się z hełmu integralnego, właściwej kamizelki oraz sztywnych ochraniaczy na ręce i nogi wraz z mundurem. Zapewnia stosunkowo dobrą ochronę jak na swój koszt i zastosowaną technologię.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy, poziom trudności naprawy i modyfikacji mniejszy o stopień.

	Kinetyczna	Termiczna	Falowa
Głowa	6	5	2
Korpus	7	6	2
Ramiona	3	3	1
Dłonie	–	–	1
Nogi	3	3	1

Sensory EMG, SPŻ II, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- ♣ Sensory optyczne III – percepcja 11, elektronika 1.
- ♣ Emiter pola – Moc 5, integralność 20, regeneracja 5, zużycie energii 9, elektronika 1.
- ♣ UGP – wydajność 30, pojemność 270 jednostek energii, elektronika 1.

Elektronika 1, zużycie energii 11+12.

Hełm	Kamizelka	Ochraniacze rąk	Ochraniacze nóg
Pancerz 825 g	Pancerz 1,95 kg	Pancerz 0,9 kg	Pancerz 0,9 kg
Ekranowanie 160 g	Ekranowanie 0,6 kg	Ekranowanie 0,3 kg	Ekranowanie 0,3 kg
SPŻ 1000 g	UGP 3 kg	Emiter pola 0,5 kg	Emiter pola 0,5 kg
Sensory 500 g	Emiter pola 4,5 kg	Suma 1,7 kg	Suma 1,7 kg
Emiter pola 500 g	Suma 10 kg.		
Suma 3 kg			

Całkowita masa 18,4 kg

Koszty	Elektronika systemów
SPŻ 200	–
Pancerz 610	–
Ekranowanie 420	–
Sensory optyczne 15	1
Sensory EMG 200	1
UGP 500	1
Emiter pola 1000	Własna 1
Cena (2945) 2360 chr.	Elektronika 1

KOMBINEZONY TAKTYCZNE

Kombinezony taktyczne to najbardziej rozpowszechniony ekwipunek obronny w ludzkiej przestrzeni, będący kompromisem pomiędzy ochroną a ceną. Z zewnątrz pokryte kamuflażem nie posiadają żadnych ostrych linii czy załamień, ich powierzchnia jest obła i „płynna”. Wszelkie sensory, silniki czy inne systemy również pokryte są kamuflażem utrudniającym ich wykrycie. Dzięki elastycznej budowie dopasowują się do użytkownika, przylegając niczym druga skóra, składają się z wielu warstw, z czego najważniejsza jest motoryka ukształtowana niczym ludzka muskulatura, w jej splotach umieszczone jest wiele mniejszych systemów, pod nią główne elementy SPŻ. Ważną częścią pancerza jest odcinek kręgowy, będący częścią najbardziej wzmocnioną, pozwalając na unoszenie znacznie cięższych obiektów, jak i chroniąc kręgosłup właściciela. Dodatkowo zamontowano na plecach główne systemy zasilania.

Zasady kombinezonów taktycznych

- ✦ Oprzyrządowanie skafandra pobiera dwa punkty energii, nie wliczając systemów z własnym poborem.
- ✦ Do sprawnego wykorzystywania wymagają umiejętności obsługi kombinezonów na drugim poziomie;
- ✦ Niemożliwość wykręcania/łamania kończyn w stawach, czy łamania karku, budowa pancerza nie pozwala na takie akcje, jeśli uderzenie nie uszkodzi samego kombinezonu;
- ✦ Tylko połowa wagi pancerza obciąża postać;
- ✦ Może zostać wyposażony w średnich rozmiarów emiter i generator;
- ✦ Motoryka posiada maksymalnie 7,5 kg masy własnej, zwiększa udźwig postaci o dwa kilogramy;
- ✦ SPŻ ma maksymalnie 4 poziom;
- ✦ Maksymalne progi klasy pancerza:
 - Suma wartości klasy pancerza termicznego i kinetycznego głowy nie przekracza 16;
 - Suma wartości klasy pancerza termicznego i kinetycznego tułowia nie przekracza 20;
 - Suma wartości klasy pancerza termicznego i kinetycznego kończyn nie przekracza 14;
 - Do 4 punktów pancerza falowego na każdym segmencie.

Uniwersalny mundur policyjny Mk. 9 (UMP Mk9) – Podstawowe umundurowanie sił policyjnych w Unii, to zaprojektowany po wojnie kombinezon o parametrach lekkiego skafandra piechoty, z którego usunięto część systemów i dostosowano do potrzeb oddziałów porządkowych. Ponieważ nie jest on przeznaczony dla oddziałów wojskowych, odchodzono pancerz oraz usunięto możliwość przebywania w szczególnie toksycznym środowisku. Dzięki temu uzyskano sprzęt bardzo tani i łatwy w naprawie, w sam raz nie tylko dla policji, ale również prywatnych użytkowników. Wersja na rynek cywilny posiada odmienną budowę i system informatyczny. Parametry obydwóch wersji są identyczne, cywilny model nazywa się po prostu Uniwersalny Kombinezon Ochronny model 3 (UKO 3).

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy, poziom trudności naprawy i modyfikacji mniejszy o jeden.

	Kinetyczna	Termiczna	Falowa
Głowa	6	5	2
Korpus	8	7	3
Ręce	5	4	1
Dłonie	2	1	1
Nogi	5	4	1

Sensory EMG, SPŻ II, system medyczny I podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- System celowniczy – Percepcja 10, redukcja kar 10, elektronika 1.
- Motoryka – Masa 1,5 kg, premia + 1 SI, elektronika 1.
- Emiter pola – Moc 4, integralność 20, regeneracja 6, zużycie energii 9, elektronika 1.
- UGP – wydajność 30, pojemność 270 jednostek energii, elektronika 1.
- Silniki grawitacyjne – szybkość 14, zwrotność 2, zużycie energii 12, elektronika 1.

Elektronika 2, zużycie energii 12+12.

Hełm	Korpus	Ramiona	Nogi
Pancerz 0,83 kg	Pancerz 2,25 kg	Pancerz 1,35 kg	Pancerz 1,35 kg
Ekranowanie 0,3 kg	Ekranowanie 0,9 kg	Ekranowanie 0,3 kg	Ekranowanie 0,3 kg
SPŻ 0,25 kg	SPŻ 0,25 kg	SPŻ 0,25 kg	SPŻ 0,25 kg
System med. 0,5 kg	System med. 0,5 kg	System med. 0,5 kg	System med. 0,5 kg
Emiter pola 0,5 kg	Motoryka 0,5 kg	Emiter pola 0,5 kg	Emiter pola 0,5 kg
Sensory 0,5 kg	Silniki grawitacyjne 20	Motoryka 0,5 kg	Motoryka 0,5 kg
Suma 2,9 kg	kg	Suma 3,4 kg	Suma 3,4 kg
	UGP 3 kg		
	Emiter pola 2 kg		
	Suma 29,4 kg		

Całkowita masa 39,1 kg

Koszty	Elektronika systemów
Pancerz 770	–
Ekranowanie 480	–
SPŻ 200	–
Sensory EMG 200	1
System medyczny 500	–

System celowniczy 600	2
Motoryka 200	1
Silniki grawitacyjne 500	1
UGP 500	1
Emiter pola 1000	1 własna
Punkt elektroniki 200	+1
Cena (5150) 4120 chr.	Elektronika 2

Kombinezon Bojowy Kashimura 2 wersja A (KBK 2a) – Ten typ kombinezonu taktycznego jest następcą popularnej konstrukcji wprowadzonej na rynek w okresie drugiej wojny o dominację. Sukces skłonił producenta do szybkiego opracowania i wyprodukowania nowego modelu o poprawionej ergonomii i elektronice. Zapewnia standardową w swej klasie ochronę na ogień z broni krótkiej, wręcz bardzo dobrą ochronę kinetyczną porównywalną z tą oferowaną przez w pełni wojskowy sprzęt, ustępuje mu jednak w innych aspektach.

Producent – Kashimura, dodatkowy punkt rozwoju przedmiotu.

	Kinetyczna	Termiczna	Falowa
Głowa	8	6	3
Korpus	10	9	3
Ręce	6	5	2
Dłonie	3	3	2
Nogi	6	5	2

SPŻ III, system medyczny III, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- ♣ System celowniczy – Percepcja 11, redukcja kar 10, elektronika 1.
- ♣ Emiter pola – Moc 5, integralność 20, regeneracja 6, zużycie energii 9, elektronika 1.
- ♣ Kamuflaż mimetyczny – Kara –3, elektronika 1.
- ♣ Motoryka – 3 kg, premia + SI2, elektronika 2.
- ♣ Silniki grawitacyjne II – prędkość 15, zwrotność 2, zużycie energii 12, elektronika 1.
- ♣ UGP II – wydajność 30, pojemność 270 jednostek energii, elektronika 2.

Elektronika 4, zużycie energii 13+13,5.

Hełm	Korpus	Ramiona	Nogi
Pancerz 0,9 kg	Pancerz 2,55 kg	Pancerz 1,35 kg	Pancerz 1,35 kg
Ekranowanie 0,3 kg	Ekranowanie 0,6 kg	Ekranowanie 0,3 kg	Ekranowanie 0,3 kg
SPŻ 0,5 kg	SPŻ 0,5 kg	SPŻ 0,5 kg	SPŻ 0,5 kg
System med. 0,5 kg	System med. 0,5 kg	System med. 0,5 kg	System med. 0,5 kg
Sensory 0,5 kg	Motoryka 1 kg	Motoryka 1 kg	Motoryka 1 kg
Emiter pola 0,5 kg.	Silniki grawitacyjne 20	Emiter pola 0,5 kg.	Emiter pola 0,5 kg.
Suma: 3,2 kg	kg	Suma: 4,15 kg	Suma: 4,15 kg
	Emiter pola 2 kg		
	UGP 3 kg		
	Suma 30,15kg		
Całkowita masa 41,6 kg			

Koszty	Elektronika systemów
Pancerz 960	–
Ekranowanie 680	–
System medyczny 1000	–
SPŻ 600	–
System celowniczy 600	2
Motoryka 400	2
Silniki grawitacyjne 500	2
UGP 625	2

Kamuflaż mimetyczny 400
Emiter pola 1000
Dwa punkty elektroniki 600
Cena (7240) 5790 chr.

Własna 1
Własna 1
+2
Elektronika 4

Uniwersalny Kombinezon Taktyczny model 32 wersja A (UKT 32a) – Standardowe wyposażenie oddziałów antyterrorystycznych i korporacyjnych w Federacji, to model stosowany powszechnie również poza jej granicami, głównie przez jej sprzymierzeńców i przyjaciół w Orionie. Ideą konstrukcji tego modelu było stworzenie kombinezonu o na tyle wysokich parametrach, aby móc go bez obaw wykorzystywać w mało intensywnych starciach z wojskowym wyposażeniem, ale zachowując przy tym cenę w zasięgu prywatnych odbiorców.

Producent – Korporacja Perseusz, elektronika+1.

	Kinetyczna	Termiczna	Falowa
Głowa	7	7	3
Tułów	9	9	4
Ręce	6	6	3
Dłonie	3	3	3
Nogi	6	6	3

Sensory EMG II, SPŻ III, system medyczny III, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- ⤴ System celowniczy II – Percepcja 12, redukcja kar 10, elektronika 1.
- ⤴ Emiter pola II – Moc 6, integralność 20, regeneracja 6, elektronika 1.
- ⤴ Motoryka – 3 kg, premia + 2SI, elektronika 1.
- ⤴ Silniki grawitacyjne III – prędkość 14, zwrotność 2, zużycie energii 11, elektronika 1.
- ⤴ UGP III – wydajność 32, pojemność 270 jednostek energii, elektronika 2.
- ⤴ Kamuflaż mimetyczny II – kara -4, elektronika 1.

Elektronika 4, zużycie energii 13+11.

Hełm	Korpus	Ramiona	Nogi
Pancerz 0,9 kg	Pancerz 2,4 kg	Pancerz 1,5 kg	Pancerz 1,5 kg
Ekranowanie 0,3 kg	Ekranowanie 0,9 kg	Ekranowanie 0,6 kg	Ekranowanie 0,6 kg
SPŻ 0,5 kg	SPŻ 0,5 kg	SPŻ 0,5 kg	SPŻ 0,5 kg
System med. 0,5 kg	System med. 0,5 kg	System med. 0,5 kg	System med. 0,5 kg
Sensory 0,5 kg	Motoryka 1 kg	Motoryka 1 kg	Motoryka 1 kg
Emiter pola 0,5 kg	Silniki grawitacyjne 20	Emiter pola 0,5 kg	Emiter pola 0,5 kg
Suma: 3,2 kg	kg	Suma: 4,6 kg	Suma: 4,6 kg
	Emiter pola 2 kg		
	UGP 3 kg		
	Suma: 30,3 kg		

Całkowita masa 42,7 kg

Koszty	Elektronika systemów
Pancerz 980	–
System medyczny 1000	–
SPŻ 600	–
System celowniczy 750	2
Sensory EMG 250	1
Motoryka 400	1
UGP 750	1
Silniki grawitacyjne 750	2
Emiter pola 1250	Własna 1

Kamuflaż mimetyczny 750
Ekranowanie 920
Dodatkowy punkt elektroniki 200
Producent

Cena (8600) 6900 chr

Własna 0

+1

+1

+1

Elektronika 4

Uniwersalny Kombinezon Taktyczny model 32 wersja B (UKT 32b) – Wersja wojskowa UKT 32 posiada doskonalsze wojskowe oprzyrządowanie i zamontowany system pochłaniania energii, poprawioną osłonę i wiele innych udoskonaleń. Stworzona na potrzeby sił zbrojnych Federacji. Jest to też obok modeli technicznych najlepszy kombinezon oferowany w handlu detalicznym.

Producent – Korporacja Perseusz, elektronika+1.

	Kinetyczna	Termiczna	Falowa
Głowa	8	8	4
Korpus	10	10	4
Ręce	7	7	4
Dłonie	4	4	4
Nogi	7	7	4

SPŻ IV, sensory EMG III, system medyczny IV, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- ⤴ System celowniczy IV – Percepcja 12, redukcja kar 15, elektronika 2.
- ⤴ Silniki grawitacyjne IV – prędkość 18, zwrotność 2, zużycie energii 14, elektronika 1.
- ⤴ Motoryka III – masa 3 kg, premia + SI4, elektronika 2.
- ⤴ UGP III – wydajność 32, pojemność 270 jednostek, energii elektronika 2.
- ⤴ Emiter pola III – Moc 6, integralność 25, regeneracja 6, zużycie energii 9 elektronika 1.
- ⤴ Kamuflaż mimetyczny III – kara -5, elektronika 1.

Elektronika 5, zużycie energii 15+14.

Hełm	Korpus	Ramiona	Nogi
Pancerz 0,9 kg	Pancerz 2,4 kg	Pancerz 1,5 kg	Pancerz 1,5 kg
Ekranowanie 0,3 kg	Ekranowanie 0,6 kg	Ekranowanie 0,6 kg	Ekranowanie 0,6 kg
SPŻ 1 kg	SPŻ 1 kg	SPŻ 1 kg	SPŻ 1 kg
System medyczny 0,5 kg	System medyczny 0,5 kg	System medyczny 0,5 kg	System medyczny 0,5 kg
Sensory 0,5 kg	Motoryka 1 kg	Motoryka 1 kg	Motoryka 1 kg
Emiter pola 0,5 kg	Silniki grawitacyjne 20 kg	Emiter pola 0,5 kg	Emiter pola 0,5 kg
Suma: 3,7 kg	Emiter pola 2 kg	Suma: 5,1 kg	Suma: 5,1 kg
	UGP 3 kg		
	Suma: 30,5 kg		
	Całkowita masa 44,4 kg		

Koszty	Elektronika systemów
Pancerz 1120	–
SPŻ 1200 chr	–
System medyczny 1250	–
Sensory EMG 280	–
System celowniczy 1050	2
Motoryka 600	2
UGP 750	2
Silniki grawitacyjne 875	1

Emiter pola 1500
Kamuflaż mimetyczny 560
Ekranowanie 1120
Dwa punkty elektroniki 600
Producent

Cena (11 705) 9350 chr

Własne 1

Własne 1

+1

+2

+1

Elektronika 5

Taktyczny Kombinezon Zwiadowczy model 10 (TKZ 10) – Znacznie zmodyfikowana konstrukcja powyższego modelu, powstała dla sił szybkiego reagowania i formacji zwiadowczych armii federalnej FOP. Z racji zastosowania lepszego niż zwykle oprzyrządowania nie jest on już dostępny w handli detalicznym, co oznacza, że wszystkie egzemplarze oferowane na rynku są zdobyczne, mają więc zmieniony system operacyjny i brak wsparcia technicznego producenta.

Producent – Korporacja Perseusz, elektronika+1.

	Kinetyczna	Termiczna	Falowa
Głowa	8	8	4
Korpus	10	10	4
Ręce	6	6	4
Dłonie	3	3	4
Nogi	6	6	4

Sensory EMG IV, SPŻ IV, system medyczny IV, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- ⤴ System celowniczy V – Percepcja 15, redukcja kar 17, elektronika 2.
- ⤴ Silniki grawitacyjne IV – prędkość 6, zużycie energii 18, elektronika 1;
- ⤴ Motoryka III – waga 3 kg, premia + 4SI, elektronika 2.
- ⤴ Emiter pola III – Moc 6, integralność 25, regeneracja 6, elektronika 1;
- ⤴ UGP III – wydajność 32, pojemność 270 jednostek energii, elektronika 2;
- ⤴ Kamuflaż mimetyczny III – kara -5, elektronika 1;
- ⤴ Kamuflaż optyczny III – kara -8, elektronika 2;

Elektronika 5, zużycie energii 15–18.

Hełm	Korpus	Ramiona	Nogi
Pancerz 0,9 kg	Pancerz 2,4 kg	Pancerz 1,2 kg	Pancerz 1,2 kg
Ekranowanie 0,3 kg	Ekranowanie 0,6 kg	Ekranowanie 0,6 g	Ekranowanie 0,6 g
SPŻ 1 kg	SPŻ 1 kg	SPŻ 1 kg	SPŻ 1 kg
System medyczny 0,5 kg	System medyczny 0,5 kg	System medyczny 0,5 kg	System medyczny 0,5 kg
Sensory 0,5 kg	Motoryka 1 kg	Motoryka 1 kg	Motoryka 1 kg
Emiter pola 0,5 kg	Silniki grawitacyjne 20 kg	Emiter pola 0,5 kg	Emiter pola 0,5 kg
Suma: 3,7 kg	Emiter pola 2 kg	Suma: 4,8 kg	Suma: 4,8 kg
	UGP 3 kg		
	Suma: 30,5 kg		

Całkowita masa 43,8 kg

Koszty	Elektronika systemów
Pancerz 1040	–
SPŻ 1200 chr	–
System medyczny 1250	–
Sensory EMG 320	–
System celowniczy 1200	2
UGP 750	2

Silniki grawitacyjne 875	1
Motoryka 600	2
Emiter pola 1500	Własna 1
Kamuflaż mimetyczny 560	Własna 1
Kamuflaż optyczny 1200	Własna 2
Ekranowanie 1120	+1
Dwa punkty elektroniki 600	+2
Producent	+1
Cena (12 215) 9800 chr	Elektronika 5

KOMBINEZONY ŚRODOWISKOWE

Skafandry środowiskowe to masywne konstrukcje, dysponujące znaczną odpornością na ostrzał oraz wydatnie zwiększające siłę użytkownika i chroniące go przed niebezpiecznymi warunkami zewnętrznymi. Początkowo były to pierwsze i jedyne modele pozwalające na walkę na powierzchni planet o skrajnych warunkach, jak i w kosmosie, używane w dużych ilościach w okresie ekspansji i w początkach wojny o sferę. Jednak postęp technologii udostępniający te pola walki konstrukcjom taktycznym, a pod koniec wojny powrót w pełni zrobotyzowanych oddziałów zmarginalizował użycie tej klasy kombinezonów. Ten rodzaj wyposażenia ochronnego zapewnia całkowitą samodzielność użytkownika od otoczenia, pozwalając na poruszanie się nawet w najbardziej nieprzyjawnym środowisku, jakim jest przestrzeń kosmiczna o wysokim poziomie radiacji przez wiele godzin. Jest to spowodowane po prostu większymi rozmiarami, pozwalającymi na znacznie lepsze ekranowanie i przenoszenie większego zapasu powietrza czy energii. Są to konstrukcje masywniejsze, również zaopatrzone w stosowne systemy kamuflujące, nadal dopasowane i sterowane anatomicznie przez użytkownika, hełm często jest mocno wrośnięty w korpus skafandra.

Zasady kombinezonów środowiskowych

- ⤴ Nie obciążają postaci;
- ⤴ Oprzyrządowanie skafandra pobiera dwa punkty energii do działania, nie wliczając systemów o osobnym poborze.
- ⤴ Niemożliwość wykręcania czy łamania kończyn w stawach, czy łamania karku, budowa pancerza nie pozwala na takie akcje bez zniszczenia jego własnej struktury.
- ⤴ Do sprawnego wykorzystywania wymagają umiejętności obsługa kombinezonów na czwartym poziomie;
- ⤴ SPŻ musi posiadać minimalnie czwarty poziom w modelach komercyjnych;
- ⤴ Można zamontować generator i emiter pola dużego rozmiaru;
- ⤴ Motoryka musi posiadać minimalnie 6 kilogramów masy własnej, maksymalnie 12 kilogramów. Udźwig jest zwiększony o cztery kilogramy;
- ⤴ Progi klasy pancerza:
 - Suma wartości klasy pancerza termicznego i kinetycznego głowy wynosi od 18 do 24;
 - Suma wartości klasy pancerza termicznego i kinetycznego tułowia wynosi od 20 do 26;
 - Suma wartości klasy pancerza termicznego i kinetycznego kończyn wynosi od 18 do 24;
 - Do 9 punktów pancerza falowego na każdym segmencie.

Uniwersalny Kombinezon Środowiskowy model 12 wersja C (UKŚ 12c) – Skafandry środowiskowe Perseusza nie mają dobrej opinii wśród wojskowych, nawet w mocno kontrolowanych siłach zbrojnych samej Federacji. Po części wynika to z doktryny wojsk, ale również z małego doświadczenia tej spółki w produkcji sprzętu tej klasy. Wśród najemników cieszą się pewnym zainteresowaniem głównie z powodu niskiej ceny, łatwego serwisu i odporności na trudne warunki.

Producent – Korporacja Perseusz, elektronika+1.

	Kinetyczna	Termiczna	Falowa
Głowa	13	11	5
Korpus	14	12	6
Ręce	13	11	5
Dłonie	10	8	5
Nogi	13	11	5

SPŻ V, Sensory EMG IV, system medyczny IV, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- ♣ Motoryka IV – 6 kg, siła 12, elektronika 3;
- ♣ Silniki grawitacyjne IV – prędkość 6, przyspieszenie/hamowanie +30%, zużycie energii 18, elektronika 1;
- ♣ Kamuflaż mimetyczny III – kara -5, elektronika 1;
- ♣ Emiter pola III – moc 6, regeneracja 6, integralność 25, elektronika 1;
- ♣ System celowniczy II –
- ♣ Dwa UGP I – wydajność 24 (48), elektronika 4;

Elektronika 6, zużycie energii 23+18.

Hełm	Korpus	Ramiona	Nogi
Pancerz 1,05 kg	Pancerz 2,55 kg	Pancerz 2,1 kg	Pancerz 2,1 kg
Ekranowanie 0,3 kg	Ekranowanie 0,9 kg	Ekranowanie 0,6 kg	Ekranowanie 0,6 kg
SPŻ 1,75 kg	SPŻ 1,75 kg	SPŻ 1,75 kg	SPŻ 1,75 kg
System medyczny 0,5 kg	System medyczny 0,5 kg	System medyczny 0,5 kg	System medyczny 0,5 kg
Emiter pola 0,5 kg	Motoryka 6 kg	Motoryka 1 kg	Motoryka 1 kg
Sensory 1 kg	Silniki grawitacyjne 20 kg	Emiter pola 0,5 kg	Emiter pola 0,5 kg
Suma: 4,6 kg	Emiter pola 2 kg	Suma: 5,95 kg	Suma: 5,95 kg
	UGP 6 kg		
	Suma: 42,2 kg		
Całkowita masa 58,7 kg			

Koszty	Elektronika systemów
Pancerz 1720	–
Sensory EMG 320	–
SPŻ 1200	–
System medyczny 1250	–
Motoryka 1280	3
System celowniczy 1500	2
SPE 840	0

2 UGP1000	4
Silniki grawitacyjne 825	1
Kamuflaż mimetyczny 750	Własna 1
Emiter pola 1500	Własna 1
Ekranowanie 1480	+1
Dwa punkty elektroniki 600	+2
Producent	+1
Cena (14 265) 11 400 chr	Elektronika 6

EGZOSZKIELETY

Mianem EGZO określa się duże kombinezony bojowe, przystosowane do korzystania z uzbrojenia większego niż broń ręczna piechoty. W przeciwieństwie do kombinezonów środowiskowych jedynie część wnętrza konstrukcji jest zajmowana przez pilota, a jego głowa zawsze jest schowana w korpusie maszyny, tylko mniejsze EGZO są anatomicznie sterowane, większe są sterowane głównie przez neurozłącze, zdalnie lub przez SI. Drugą i bardziej rzucającą się w oczy różnicą są znacznie większe rozmiary egzozkielec, dochodzące do 3 metrów w wyprostowanej pozycji. Konstrukcje te wymagają już bardzo szczegółowego szkolenia, przyswajającego pilota do ich obsługi oraz posiadania neurozłącza.

Zasady EGZO

- ⤴ Motoryka musi posiadać minimalnie 21 kilogramów masy własnej, maksymalnie 40 kilogramów;
- ⤴ Nie obciąża postaci;
- ⤴ Systemy kombinezonu pobierają 4 punkty energii.
- ⤴ Do sprawnego wykorzystywania wymagają umiejętności obsługi kombinezonów na szóstym poziomie oraz neurozłącza;
- ⤴ Połowa obrażeń przechodzi na pilota, kiedy penetracja jest większa niż klasa pancerza. Ten typ pancerza jest niesprawny, kiedy jego własne punkty żywotności spadną do zera.

LISTA

Lekki egzozkielec zwiadowczy model 23 „modliszka” (LEGZOZ 23) – Jeden z kilku najpowszechniejszych modeli egzozkielec, w ludzkiej sferze, produkowany głównie dla FOP.

Producent: Korporacja Perseusz, elektronika +1.

	Kinetyczna	Termiczna	Falowa	PŻ
Głowa	19	19	9	20
Korpus	25	25	9	80
Ręce	23	23	9	30
Nogi	19	19	9	30

Elektronika 7, siła 38, prędkość 19/22. Wymiary 2,5x1x0,6 (premia do trafienia korpusu +4, ręk +1, nóg +3 oraz głowy -5, jako całość premia +10). Generowana energia 120, zużycie energii 36+48+4.

Sensory EMG V, SPŻ VI, System medyczny VI.

- ⤴ CPU zdecentralizowane IV – Moc 4, zużycie energii 4, elektronika 4.
- ⤴ Cztery sensory optyczne III – percepcja 20, elektronika 4, wielowzroczność III.
- ⤴ Motoryka IV – waga 30 kg, SI 38, zużycie energii 10, elektronika 2.
- ⤴ System celowniczy I – percepcja 25, redukcja kar 40, elektronika 4.
- ⤴ Emiter pola III – moc 10, integralność 30, regeneracja 8, zużycie energii 18, elektronika 4.
- ⤴ Silniki grawitacyjne III – prędkość 22, zużycie energii 48, elektronika 3.
- ⤴ Kamuflaż mimetyczny III – kara -7, zużycie energii w trakcie zmiany 4, elektronika 1.
- ⤴ Dwa UGP III – wydajność 60x2, pojemność 270 x 2 jednostek energii, elektronika 1.

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika systemów
Szkielet	16	1600	-
Pancerz	51,6	6880	-
SPŻ	15	4800	-
System medyczny	2	2000	-
2 UGP	12	3000	1×2
CPU	-	1400	Własne 4
Sensory optyczne	4	120	4
System celowniczy	8	4800	4
Sensory EMG	-	100	-
Silniki grawitacyjne	80	3000	3
Motoryka	30	7000	2
Kamuflaż mimetyczny	-	600	Własne 0
Emiter pola	7	3000	Własna 4
Ekranowanie	18,9	5040	+3
Producent	-	-	+1
	245 kg.	(43340) 35 700 chr.	Elektronika EGZO 7

WYPOSAŻENIE

NARZĘDZIE UNIWERSALNE

Uniwersalne narzędzie techniczne wykorzystujące nanity i miniaturową fabrykę materiałów syntetycznych, służące do wszelkich prac technicznych bez potrzeby wykorzystywania innego sprzętu. Sam rdzeń nie posiada poziomów, a rozmiary i ilość modułów, jakie można podłączyć, to one charakteryzują się poziomami zaawansowania i różnorodnym zastosowaniem.

Poziom modułu wpływa również na jego rozmiar, każdy poziom = jeden zajęty punkt pojemności rdzenia. Narzędzia mogą zajmować o jedno miejsce mniej niż normalnie, jednak wtedy cena modułu rośnie o 200%.

Rozmiar rdzenia	Cena rdzenia	Pojemność rdzenia
Miniaturowe (scyzoryk)	50	1
Małe (obroż na przedramię)	100	6
Średnie (rozmiaru walizki)	200	18
Duże (rozmiaru torby podróźnej)	400	36

Cena moduły pierwszego poziomu to 200 chr. Każdy poziom zwiększa cenę o 25% ceny początkowej, a szósty poziom o 300%.

Moduł narzędziowy – Uniwersalne narzędzia potrzebne do operowania częściami elektronicznymi i mechanicznymi przedmiotów i maszyn.

Moduł bioinżynierii – Pozwala na produkcję wirusów, bakterii, nanitów organicznych itp. Umożliwia również analizowanie znalezionej materiału organicznego. Wyższy poziom pozwala na szybszą kreację bardziej złożonych struktur i ich analizę.

Moduł fabryka materiałów – Pozwala na wytwarzanie w czasie rzeczywistym różnej klasy polimerów, im wyższym poziomem się charakteryzuje, syntezuje większe ilości coraz bardziej złożonych materiałów.

Moduł fabryka nanitów – Specjalny moduł podporządkowany do produkcji nanitów mechanicznych, im wyższy poziom tym więcej jednostek mazi wytwarza, a roboty mają większy poziom skomplikowania.

System walki elektronicznej (SWE) jest to wyspecjalizowany moduł, służący do generowania i łamania kodów, tworzenia wirusów oraz innych programów służących destabilizacji sieci. Oprócz tego służy on szeroko pojętej komunikacji i walce elektronicznej, czyli zakłócaniu i wzmacnianiu sygnału, podszywaniu się, komunikowaniu na duże odległości i wiele innych.

Pierwszy poziom zaawansowania tych programów zapewnia możliwość przeprowadzenia akcji zagłuszania, łamania zabezpieczeń, optymalizacja 1. Każdy następny ma optymalizację większą o dwa punkty.

Punkty mogą posłużyć do:

- ⤴ Zwiększenia premii do testów o poziom za punkt.
- ⤴ Poprawienie optymalizacji o poziom za punkt.

Moduł medyczny – element wyposażenia przeznaczony do udzielania pomocy medycznej, zależnie od jego poziomu można neutralizować skutki różnorodnych schorzeń czy obrażeń.

Pierwszy poziom przenosi dwie jednostki opatrunków i trzy zestawy pierwszej pomocy oraz podstawowe narzędzia służące opatrywaniu rannych. Elektronika 2.

Punkty można wydać na:

- ✦ Optymalizację przestrzeni i zwiększenie ilości przenoszonych środków medycznych o jeden za punkt.
- ✦ Zwiększenie elektroniki za punkt.
- ✦ Zwiększenie premii do testów medycyny za dwa punkty.

SYSTEMY OBRONNE I PODTRZYMANIA ŻYCIA

Elastyczne włókna kompozytowe – z których wytwarza się pancerze i pokrywy maszyn, zapewniając dobrą ochronę, przy nieograniczeniu możliwości ruchu. Jeden punkt równy jest poziomowi klasy pancerza, kinetycznej lub termicznej. Z powodu ich natury, masa i cena wszelkich elementów nośnych pancerza oraz elementów ruchomych czy takich jak klamry, pasy czy torby wlicza się w koszt tego elementu.

Klasę pancerza, którą trzeba odzwierciedlić w cenie kombinezonu rozdziela się pomiędzy cztery sekcje: kończyny górne, kończyny dolne, głowę oraz korpus. Podobnie w przypadku kończyn robotów, dla manipulatorów danej klasy wykupuje się pancerz wspólnie. Na głowie waga i ceny są zmniejszone o połowę.

Punkt na segment	Obiekty małe	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Cena	5	10	20	40	80	160
Waga	38 g	75 g	150 g	300 g	600 g	1,2 kg

System pochłaniania energii (SPE) to sieć urządzeń zamontowanych pomiędzy warstwami pancerza, które pochłaniają część energii trafienia, przekazując do systemów magazynowania energii, lub bezpośrednio ją wydalają w postaci ciepła. System ten pozwala na zmniejszenie skutków trafienia oraz na podładowanie systemów w przypadku niedostatków energii. Wadą tego rozwiązania jest jego podatność na uzbrojenie impulsowe, które łatwo go przeładowuje, co zwiększa awaryjność kombinezonu. Innym skutkiem nadwrażliwości systemu jest jego dezaktywacja przy oblanym teście elektroniki.

Dlatego klasa pancerza otrzymywana z działania SPE zapisywana jest w formie premii do normalnej wartości. System z racji swojej konstrukcji musi być stosowany zamiennie z emiterym pola magnetycznego, co stanowi źródło niekończących się debat o wyższości jednego systemu nad drugim.

Pochłaniacze dla obiektów średnich i mniejszych rozmiarów za każdy poziom zaawansowania dostają jeden punkt do rozdelenia między pancerzem termicznym, kinetycznym a dodatkowym poziomem elektroniki, który normalnie wynosi zero.

System ten zawsze musi być zamontowany w korpusie, reszta sekcji jest opcjonalna.

	Obiekty małe	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Cena	30/8	30/8	60/15	120/30	240/60	480/120
Punkty na poziom	1	1	1	2	4	8
Waga	38 g	75 g	150 g	300 g	600 g	1,2 kg

Ekranowanie – Część kombinezonów nie posiada systemów podtrzymywania życia lub też ma wzmocnione ekranowanie jak modele wojskowe. W przypadku odstonięcia na działanie promieniowania ekranowanie działa tak dobrze, jak jego najślabszy element. Za każde trzy punkty średniej arytmetycznej ekranowania całego kombinezonu czy pokrywy maszyny, otrzymują one premię +1 do wartości elektroniki. Premia ta nie wlicza się do SPE czy emiterów pola, jako najbardziej odstoniętych elementów kombinezonu.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Cena	20	40	80	160	320	640
Waga	75 g	150 g	300 g	600 g	1,2 kg	2,4 kg

Systemy elektroniczne – Ich jakość wpływa na niezawodność maszyny jako układu, im dokładniej wykonane i trwalsze, tym mniejsza szansa awarii. Każdy poziom zwiększa elektronikę całego układu o stopień, ale wykupienie kolejnych jest dwukrotnie droższe od poprzedniego. Można maksymalnie trzy razy poprawić elektronikę.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Cena	50	100	200	400	800	1600

Systemy medyczne – Ich zadaniem jest neutralizacja obrażeń, jakie użytkownik może doznać w trakcie pracy lub walki. Działają one w pełni automatycznie, układ trzeciej klasy technicznej o wadze dwóch kilogramów.

1. Tamuje krwawienie i usztywnia złamanie kończyny, dzięki czemu postać nie traci punktów wytrzymałości z powodu otrzymanych obrażeń. Cena 500 chr.
2. Oprócz powyższych potrafi automatycznie aplikować środki medyczne, od lekarstw na przeziębienie na bojowych stymulantach kończąc. Posiadają one możliwość analizy stanu psychicznego użytkownika, by odpowiednio dozować środki chemiczne. Cena 750 chr.
3. Poziom trzeci potrafi neutralizować obrażenia takie jak zwichnięcia, oparzenia, odmrożenia za pomocą zestawów pierwszej pomocy, których przenosi pięć sztuk. Cena 1000 chr.
4. Poziom czwarty dodatkowo jest w stanie przeprowadzić operację na złamanych kończynach czy rozerwanych tkankach oraz przyspiesza proces regeneracji. Ma możliwość zamontowania moduły nanitowego pierwszej klasy, co pozwala na produkcję niskiej klasy nanitów medycznych. Cena 1250 chr.
5. Poziom piąty pozwala na podtrzymywanie funkcji życiowych mózgu w przypadku niesprawności organów wewnętrznych i przeprowadzanie innych, inwazyjnych czynności takich jak amputacja zakażonych części organizmu czy w skrajnych wypadkach może odizolować układ nerwowy od reszty ciała i przejąć funkcję utrzymania go przy życiu. Cena 1500 chr.
6. Poziom szósty pozwala na stałe podtrzymywanie życia użytkownika, bez względu na stopień zniszczenia jego tkanek, o ile układ nerwowy nie ulegnie pełnej destrukcji. Nie oznacza to zachowania zdolności do działania czy walki. Cena 2000 chr.

Systemy podtrzymywania życia (SPŻ) – Określa się tak zespół systemów, które mają odizolować użytkownika od warunków zewnętrznych i umożliwiają jego przeżycie. Najprostsze metody ograniczają się do kontroli powietrza, ale lepsze systemy zapewniają całkowitą autonomiczność i możliwość działania w każdych warunkach, nawet w przestrzeni kosmicznej i obszarach o wysokiej radiacji. Waga tych systemów jest równo rozdzielana pomiędzy segmenty pancerza. System ten może również stanowić osobny kombinezon.

1. Zaawansowana maska przeciwigazowa i system uzdatniania powietrza, pozwalają na filtrację atmosfery ze szkodliwych substancji czy nanitów, koszt 50 chr, waga 0,5 kg.
2. Filtr powietrza wysokiej klasy połączony z zestawem tlenowym i powłoką ciśnieniową zapewniają ochronę przed niskimi i wysokimi temperaturami na globach pierwszej i drugiej klasy. Cena 200 chr, waga kilograma.
3. Dodanie kolejnych warstw powłoki i powiększenie systemu zaopatrywania w tlen wraz z zamontowaniem systemu żywienia i zamkniętego obiegu biomasy pozwala na ochronę przed skrajnie niskimi i wysokimi temperaturami na globach drugiej i trzeciej klasy oraz na wielotygodniowe przebywanie na nich, Wymaga punktu pancerza do wszystkich trzech klas na powierzchni całego kombinezonu. Cena 600 chr, masa 4 kg.
4. Poszerzenie systemu o warstwy ekranowania, dodatkowe systemy zarządzania temperaturą i zestaw silniczków fotonowych niskiej mocy do poruszania się w próżni pozwalają na długie przebywanie na planetach wszelkich klas oraz na krótkie spacerunki kosmiczne. Wymaga dwóch punktów ochrony kinetycznej, termicznej i falowej na powierzchni całego kombinezonu. Cena 1200 chr, masa 6 kg.
5. Wzmocniona struktura pozwala na poruszanie się w środowisku o wysokim ciśnieniu oraz lepiej chroni przed szerokim pasmem promieniowania. Wymaga trzech punktów ochrony kinetycznej, termicznej i falowej na powierzchni całego kombinezonu. Cena 2400 chr, masa 10 kg.
6. Rozbudowa wszystkich podsystemów wraz z zamontowanym modułem kriogenicznym pozwala na wielomiesięczne misje w każdych warunkach lub w sytuacji krytycznej na wieloletnie uśpienie użytkownika wraz z odpaleniem systemów ratunkowych. Wymaga czterech punktów ochrony kinetycznej, termicznej i falowej na powierzchni całego kombinezonu. Cena 4800 chr, masa 15 kg.

SPRZĘT MEDYCZNY

WSZCZEPY

W odległej przyszłości czwartego milenium nie istnieją już techniczne ograniczenia związane z ciałem, jedyną barierą jest ścisła kontrola władz nad rozpowszechnianiem się wszczepów, wiele z nich zostało zakazanych i od setek lat informacje o nich są wymazane z oficjalnych sieci informatycznych. Również sami ich producenci ograniczają ich dostępność, im droższe i trudniejsze w zdobyciu są metody ulepszania ciała i przedłużania jego żywotności, tym większa władza jest w ich rękach.

Mimo to stanowią one do pewnych kategorii ulepszeń chleb powszechny, trudno znaleźć kogoś, kto nie miałby żadnego doświadczenia z implantami, to przez użytkowanie ich, czy kontakt z ulepszonymi. W okresie istnienia jednopaństwa rządziła niepodzielnie doktryna wolnego wyboru w kwestii ulepszeń i po dziś dzień żadne państwo jej nie naruszyło. W centralnej i średniej przestrzeni ulepszenia mają najczęściej charakter wyposażenia firmowego, mogą być nawet odczepianymi modułami wykorzystywanymi jedynie w trakcie pracy. Stanowią czasami również typowy gadżet i element snobizmu, niektóre technologie medyczne z różnych powodów osiągają zawrotne ceny, więc ich posiadanie jest wyznacznikiem statusu.

Implanty niczym nie różnią się od reszty technologii w kwestii światopoglądowych i stanowią wieczną kość niezgody pomiędzy ludźmi o odmiennych poglądach. Rozkład struktur kontroli od zakończenia wojny domowej w Federacji pozwolił na realizację swoich zamierzeń i pomysłów tym grupom, istnieją więc całkiem niezależne enklawy „czystych” ludzi, jak i wyznawców skrajnego transhumanizmu. Obydwie grupy tak naprawdę niczym się od siebie nie różnią, z wręcz religijnym zapałem broniąc swoich racji.

Poza rdzeniem ludzkiej przestrzeni marzenia ambicje czy proza życia posuwają wielu zwykłych ludzi do modyfikacji swojej osoby, nawet gdy nie jest to ich pragnieniem. Dzięki temu są oni w stanie zarobić na swoje utrzymanie czy po prostu przeżyć, słabsza kontrola pozwala im na często bardzo tanie zdobycie modyfikacji, o której mieszkańcy centrum daliby się pokroić, jednak znacznie trudniej jest tam funkcjonować bez nich. Są to najczęściej ulepszenia o często fizycznym charakterze, tanie i skuteczne, ale nie tak wyrafinowane, jak te z centrum. Wysoka konkurencja i rządy silniejszego wymuszają na jednostkach wykorzystanie wszelkich metod i środków do osiągnięcia sukcesu.

Postacie graczy mogą być modyfikowane przy użyciu nowoczesnej technologii implantów, zarówno mechanicznych, jak i organicznych, zdolnych zwiększyć ich możliwości. Modyfikacje dzielą się na 3 główne grupy:

- ✦ Modyfikacje genetyczne – zakazane w całej ludzkiej przestrzeni, jeśli przekraczają one progi „człowieczeństwa”. Jeśli gracz chce odgrywać bohatera przekraczającego tę granicę, to musi wybrać jako gatunek syntetyczny niższego rzędu. Daje mu to dostęp do szerokiej gamy umiejętności nieosiągalnych dla człowieka, a ulepszenia jego genomu odzwierciedlone za pomocą implantów są dużo tańsze.
- ✦ Modyfikacje przy użyciu syntetycznych organów – łatwo dostępne i bardzo popularne. Nie potrzebują zasilania, jednak cybernetyczne implanty są zwykle efektywniejsze i co ważne, tańsze. Jednak odpowiedni poziom techniczny symbiontów pozwala na ich regenerację i nie istnieje problem zwyczajnego braku zasilania czy przepalenia się sprzętu.
- ✦ Modyfikacje mechaniczne – będące najczęstszym sposobem doskonalenia ciała. Tylko niektóre typy modyfikacji są ograniczone prawnie. W większości można je usuwać i montować jak się chce, ich wadą jest potrzeba zasilania i wrażliwość na promieniowanie.

Większość ulepszeń mieści się w jednej z poniższych trzech klas cenowych.

Niskiej klasy	Średniej klasy	Wysokiej klasy
500	1000	2000
625	1250	2500
750	1500	3000
875	1750	3500
1000	2000	4000
1500	3000	6000

Ulepszenie modyfikacji kosztuje różnicę w cenie pomiędzy posiadanym poziomem a docelowym w przypadku ulepszeń organicznych i nanitów. Implanty cybernetyczne mogą zarówno występować w wersjach z możliwością rozwoju, jak i wymagających wymiany.

Modyfikacje organiczne można ulepszać dopiero po miesiącu aklimatyzacji, w innym wypadku mogą wystąpić negatywne efekty zabiegu. Zawsze po nieudanej implantacji, następuje efekt uboczny w postaci braku jakichkolwiek pozytywnych skutków działania implantu na okres miesiąca, chyba że jest to implant działający pasywnie jak wzmocniony kości. Dodatkowo otrzymuje się efekty zależne od umiejscowienia modyfikacji. Wyjątkiem są nanity, które można aktualizować nawet w kilka minut, po otrzymaniu pierwszej dawki. Nowsze nanity po prostu zastąpią gorsze lub inne od siebie.

Modyfikacje genetyczne o zbyt dużym poziomie ingerencji, są w większości przypadków zakazane ze względu na prowadzoną przez setki lat politykę genetycznych restrykcji spowodowaną rozpasaniem w modyfikacji ludzkiego genomu w XXII w. Doskonałe narzędzie kontroli społeczeństw opóźniło pierwsze poważne modyfikacje genetyczne całej populacji do początków pierwszego okresu ekspansji. Mimo upływu wielu lat zasady te są nadal żywe nawet wśród większości ludzi żyjących poza państwową kontrolą. Będąc środkiem nacisku, polityka ta ma również swoje pozytywne strony, połączona z działaniami migracyjnymi pozwoliła zachować jedność gatunkową ludzkości.

Modyfikacja przy życiu sztucznych narządów jest bardzo upowszechniona wśród byłych żołnierzy i grup przestępczych, chcących zwiększyć skuteczność swoich podkomendnych, bez używania podatnej na broń impulsową elektroniki. Tego typu implanty mają jednak inną wadę – są dostosowane jedynie do jednego użytkownika, z którym dzielą część DNA.

Najczęściej stosowane implanty to cybernetyczne lub nanitowe modyfikacje, pozwalające zwiększać skuteczność organów użytkownika lub zastępować je. Zaletą tego typu urządzeń jest uniwersalność, łatwość dostępu i mała cena. Większość tych urządzeń to protezy, bioniczne oczy itd. Najpowszechniejszym implantem jest neurozłącze, pozwalające komunikować się z urządzeniami za pomocą myśli, bez potrzeby podłączania bezinwazyjnych urządzeń. W wielu obszarach przestrzeni jedynie restrykcje prawne powodują, że nie montuje się go wszyskich mieszkańcom i dzieciom.

KOMPLEKSOWE

To modyfikacje wpływające na całe układy organizmu. Do tej grupy zalicza się również implanty niemieszczące się w innych kategoriach.

Urządzenie – W ciele można zamontować praktycznie każdy typ urządzenia, jeśli jest ono na tyle małe, aby się zmieścić wraz ze źródłem zasilania. Poziomy zaawansowania, a co za tym idzie cena w tym przypadku to rozmiary przedmiotów implementowanych w ciało. Cena podana jest dla korpusu i kończyn, koszt montażu w czasie jest podwojony.

1. Urządzenia najmniejsze takie jak czipy, kapsułki z substancjami, dawki nanitów itp. Koszt 50 chr za implementację lub 150 za wielorazowy, otwierany schowek.
2. Przedmioty takie jak klucze, małe baterie czy syntetyczne oko. Koszt 150 chr za implementację lub 450 za wielorazowy, otwierany schowek.
3. Większe przedmioty, rozmiaru dużej baterii, ogniwa EN-1 czy sensorów wysokiej klasy. Koszt 300 chr za implementację lub 900 za wielorazowy, otwierany schowek.
4. Przedmioty rozmiaru małego pistoletu, mikrogenerators, systemu sensorów itp. Koszt 500 chr za implementację lub 1500 za wielorazowy, otwierany schowek.
5. Przedmiot rozmiaru standardowego generatora wymagają już bardzo poważnej modyfikacji, dostępne jedynie dla korpusu, koszt implementacji wynosi 2000 chr, tego typu przedmioty zawsze są wyjmowalne.
6. Ten poziom to nie tylko możliwość implementacji większego sprzętu, ale możliwość łączenia tkanki z urządzeniami zewnętrznymi takimi jak kombinezony. Łączenie ma kilka stopni zaawansowania, dających pewne premie, jak i minusy. Po pierwsze, jeśli nie mamy zdolności regeneracji, to łączenie się jest procesem nieodwracalnym bez kosztownej i drogiej kuracji. Zaletą jest zwiększenie wytrzymałości postaci, wyeliminowanie wszelkich kar za używanie sprzętu z powodu kwestii fizycznych, zwiększenie skuteczności motoryki o 25% (bez zwiększenia zużycia energii). Koszt 3000 chr.

Krew – Udoskonalenie krwi pozwala na zwiększenie wydajności organów i odporności na obrażenia układu krwionośnego oraz tkanek. Modyfikacja nieusuwalna, średniej klasy cenowej.

1. Premia +1 do siły i zwinności.
2. Premia +1 do siły, zwinności i inteligencji, testy kondycji łatwiejsze o poziom.
3. Premia +1 do siły, zwinności i inteligencji, testy kondycji oraz testy chorób łatwiejsze o poziom.
4. Premia +1 do siły, zwinności i inteligencji, testy kondycji oraz testy chorób łatwiejsze o poziom, samoczynnie zasklepia się punkt krwawienia na turę.
5. Premia +2 do siły, premia +1 zwinności i inteligencji, testy kondycji oraz testy chorób łatwiejsze o dwa poziomy, samoczynnie zasklepiają się dwa punkty krwawienia na turę.
6. Premia +2 do siły i zwinności, premia +1 do inteligencji, testy kondycji oraz testy zakażenia łatwiejsze o trzy poziomy, samoczynnie zasklepiają się trzy punkty krwawienia na turę.

Operacja plastyczna – Kosmetyka ciała pozwala na poprawienie walorów fizycznych i zmianę wyglądu, płci czy nawet „rasy” postaci w dowolny sposób. Każdy poziom poprawia aparycję postaci o poziom (maksymalnie do trzeciego poziomu zalety). Cena zabiegu zależy od prowadzącego. Modyfikacja niskiej klasy cenowej.

Pancerz wewnętrzny – Modyfikacja polegająca na wszczępieniu pasm elastycznego i wytrzymałego materiału organicznego zwiększającego ochronę przed danym typem urazów. Otrzymana w ten sposób klasa pancerza sumuje się tą posiadaną przez kombinezony. Modyfikacja trudno usuwalna, średniej klasy cenowej.

Każdy poziom daje punkt pancerza do rozdzielenia pomiędzy jedną z trzech klas pancerza, przypada on na całe ciało.

Wzmocnienie czułych punktów – Ten typ modyfikacji polega na zastąpieniu lub wzmocnieniu wrażliwszych części ciała syntetycznymi odpowiednikami, poprawieniu mechanizmów regeneracyjnych i wytworzeniu zapasowych organów, dzięki czemu rośnie odporność postaci na nawet poważne urazy. Modyfikacja nieusuwalna, wysokiej klasy cenowej.

1. Obniżenie poziomu otrzymywanych ran o stopień.
2. Obniżenie poziomu otrzymywanych ran o stopień, dodatkowy punkt żywotności na całym ciele poza dłońmi.
3. Obniżenie poziomu otrzymywanych ran o stopień, dodatkowe dwa punkty żywotności na całym ciele poza dłońmi, dłonie dostają punkt żywotności.
4. Obniżenie poziomu otrzymywanych ran o stopień, dodatkowe trzy punkty żywotności na całym ciele poza dłońmi, dłonie dostają punkt żywotności.
5. Obniżenie poziomu otrzymywanych ran o stopień, dodatkowe cztery punkty żywotności na całym ciele poza dłońmi, dłonie dostają punkt żywotności.
6. Obniżenie poziomu otrzymywanych ran o dwa stopnie, wszystkie punkty witalne mają mnożniki zmniejszone o poziom, może to je likwidować w całości, dodatkowe pięć punktów żywotności na całym ciele poza dłońmi, dłonie dostają dwa punkty żywotności.

Układ oddechowy – Usprawnienie poprawia fizyczne walory postaci, umożliwia również oddychanie gorszej jakości powietrzem, a w doskonalszych odmianach nawet na przeżycie w atmosferze o niskiej zawartości tlenu i dużym zanieczyszczeniu toksycznymi gazami czy nanitami. Modyfikacja niskiej klasy cenowej.

1. Testy kondycji łatwiejsze o poziom.
2. Testy kondycji łatwiejsze o poziom, premia +1 do siły.
3. Testy kondycji łatwiejsze o poziom, premia +1 do siły i zwinności, dodatkowo umożliwia filtrowanie powietrza z mniej szkodliwych gazów.
4. Testy kondycji łatwiejsze o dwa poziomy, premia +1 do siły i zwinności, dodatkowo pozwala na odzyskiwanie tlenu z powietrza zawierającego szkodliwe gazy oraz środki bojowe.
5. Testy kondycji łatwiejsze o dwa poziomy, premia + 1 do siły i zwinności, pozwala na odzyskiwanie tlenu z powietrza zawierającego większe ilości mniej szkodliwych gazów oraz środków bojowych.
6. Testy kondycji łatwiejsze o trzy poziomy, zwiększa siłę i zwinność o 2, pozwala na filtrowanie atmosfery z bardzo niskim poziomem tlenu a wysokim toksycznych gazów czy środków bojowych.

Organy odkażające – Specjalny system organów drastycznie zwiększa odporność na zatrucia. Składa się on z kilku małych wszczępów, jednym z nich jest implant wątroby, który znacznie zwiększa jej wydolność i zdolność do regeneracji. Implant zmniejsza toksyczność trucizn o swoją wartość. Modyfikacja niskiej klasy cenowej.

Układ trawienny – Poprawienie wydajności organów związanych z procesem przetwarzania pokarmu pozwala na poszerzenie gamy możliwych produktów spożywczych, jakie jest się w stanie spożyć. Modyfikacja niskiej klasy cenowej.

Nano-szpik – Szpik kostny zostaje zmodyfikowany, dzięki czemu otrzymuje możliwość produkcji wybranej klasy nanitów organicznych i poprawia ich syntezę z tkankami użytkownika. Dzięki temu postać nie musi się obawiać ich zniszczenia, działają one sprawniej i można posiadać ich więcej w organizmie. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

1. Limit nanitów zwiększony o stopień oraz umożliwia produkcję nanitów pierwszego stopnia wybranej klasy.
2. Limit nanitów zwiększony o dwa stopnie oraz umożliwia produkcję nanitów drugiego stopnia.
3. Limit nanitów zwiększony o trzy stopnie, wszelkie nanity są sprawniejsze o poziom, oraz umożliwia produkcję nanitów trzeciego stopnia.
4. Limit nanitów zwiększony o cztery stopnie, wszelkie nanity są sprawniejsze o poziom oraz umożliwia produkcję nanitów czwartego stopnia.
5. Limit nanitów zwiększony o pięć stopni, wszelkie nanity są sprawniejsze o poziom oraz umożliwia produkcję nanitów piątego stopnia.
6. Limit nanitów zwiększony o sześć stopni, wszelkie nanity są sprawniejsze o dwa poziomy oraz umożliwia produkcję nanitów szóstego stopnia.

System feromonowy – Implant ten pozwala na wpływanie na innych za pomocą specjalnych feromonów. Implant ten zmniejsza trudność testów perswazji o swój poziom, jednak jedynie, jeśli obiekt znajduje się w odległości kilku metrów w atmosferze, SPŻ chronią przed jego wpływem. Nie działa on na istoty o innej strukturze, w tym wszystkie typy syntetów. Implant średniej klasy cenowej.

UKŁAD NERWOWY

Implanty wpływające na działanie mózgu i reszty układu nerwowego pozwalają na zwiększenie inteligencji, szybkości reakcji, zdolności zapamiętywania czy wytrzymałości i tempa odbudowy zniszczonych połączeń nerwowych.

Układ nerwowy może przyjąć bez poważnego przebudowania jedynie ograniczoną liczbę implantów. Suma poziomów modyfikacji nie może w jego przypadku przekroczyć dwunastu.

Neurozłącze – Jest to typ modyfikacji polegający na połączeniu mózgu postaci z elektronicznymi systemami, dając tym samym bezpośredni dostęp do cyberprzestrzeni bez potrzeby używania niewygodnych systemów manualnych, jak i na otrzymanie wielu profitów z użytkowania urządzeń. Jest to modyfikacja wysokiej klasy cenowej.

1. Bezinwazyjne neurozłącze, pozwala na korzystanie z niepełnego połączenia nerwowego, jedynie przez bezpośrednie podłączenie do odpowiedniej aparatury np. w kombinezonie.
2. Inwazyjne złącze neuronowe w rdzeniu kręgowym pozwala na szybsze przekazywanie informacji i pełne podłączenie, nadal jest to jedynie gniazdo, z którego można korzystać jedynie w autoryzowanych punktach i kombinezonach. Akcje informatyki mają koszt akcji obniżony o punkt.
3. Zamontowanie dodatkowych systemów w rdzeniu przedłużonym i korze mózgowej pozwala na przyspieszenie procesów myślowych przy operowaniu w cyberprzestrzeni. Zamontowane jest również gniazdo wychodzące, do którego można podpinąć kabel, dzięki czemu można podłączać się do wszelkich przedmiotów i terminali. Koszt akcji informatycznych jest zmniejszony o dwa punkty.
4. Postać otrzymuje premię +1 do wszelkich typów akcji wykonywanych neurozłączem, koszt akcji informatycznych maleje o trzy punkty.
5. Postać otrzymuje premię +2 do wszelkich akcji wykonywanych przez neurozłącze oraz akcje te wymagają dwóch punktów akcji mniej, akcje informatyczne mają koszt zmniejszony o cztery punkty.
6. Postać otrzymuje premię +3 do wszelkich akcji wykonywanych przez neurozłącze oraz akcje te wymagają dwóch punktów akcji mniej, akcje informatyczne mają koszt zmniejszony o pięć punktów.

Digitalizacja – Nie jest to implant sam w sobie, co postępujące zastępowanie oryginalnych części ośrodkowego układu nerwowego komponentami syntetycznymi. Pozwala to na zwiększanie liczby poziomów innych implantów układu nerwowego o sześć poziomów każdy, jednak skutkiem ubocznym jest postępujący zanik uczuć wyższych. Szósty poziom oznacza całkowite zastąpienie oryginalnych komponentów organicznych syntetycznymi. Modyfikacja wysokiej klasy cenowej.

Wzmocniony obwodowy układ nerwowy – Sieć nerwów jest wzmacniania syntetycznymi komponentami, co poprawia ich wytrzymałość i przesył impulsów, dodatkowo przyspiesza jej regenerację w wypadku uszkodzenia. Wyższe poziomy oznaczają zastąpienie coraz większej części obwodowego układu nerwowego materiałem syntetycznym, szósty poziom oznacza jego całkowite zastąpienie implantem. Zapewnia on rosnącą z każdym poziomem odporność na efekty ran oddziałujące na układ nerwowy. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

Wszczep mentalny – Powoduje on zwiększenie tolerancji na ból oraz na wyniszczające psychikę procesy i obrazy, umożliwiając również działanie pod presją, w postaci premii do woli równą swojemu poziomowi. Modyfikacja niskiej klasy cenowej.

Wspomaganie reakcji – przyspiesza i poprawia przesył informacji w układzie nerwowym, co poprawia refleks i szybkość reakcji postaci, w postaci premii do inicjatywy równą swojemu poziomowi. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

Analizator empatyczny – Pozwala na wykrywanie mikro sygnałów, mogących informować o prawdziwych zamierzeniach innych osób oraz poprawia ocenę zachowań społecznych użytkownika, zmniejszając trudność testów empatii o swój poziom. Modyfikacja niskiej klasy cenowej.

Koordinator myśli – Ten implant zwiększa zdolności umysłowe postaci, poprzez optymalizację procesów myślowych oraz zwiększenie liczby połączeń nerwowych. Modyfikacja wysokiej klasy cenowej.

1. +1 do inteligencji.
2. +2 do inteligencji, +1 inicjatywy.
3. +3 do inteligencji, +1 do inicjatywy.
4. +4 do inteligencji, +2 do inicjatywy.
5. +5 do inteligencji, +3 do inicjatywy.
6. +6 do inteligencji, +4 do inicjatywy.

Moduł pamięciowy – Ten implant poprawia zdolności do zapamiętywania informacji, co pozwala na szybsze i ich przyswajanie. Dodatkowo może służyć jako baza danych. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

1. Dodatkowy punkt rozwoju na każde pięć nabytych.
2. Dodatkowy punkt rozwoju na każde cztery nabyte.
3. Dodatkowy punkt rozwoju na każde trzy nabyte.
4. Dodatkowy punkt rozwoju na każde dwa nabyte.
5. Dodatkowy punkt rozwoju na każdy nabyty.
6. Dodatkowe dwa punkty rozwoju na każdy nabyty.

Poprawiona czułość rąk – Ten rodzaj wszczepu polega na likwidacji drżenia rąk i zwiększeniu precyzji ich ruchów, w postaci premii premię do zręczności równą swojemu poziomowi. Modyfikacja niskiej klasy cenowej.

NARZĄDY ZMYŚLÓW

Są to wszczepy wpływające na postrzeganie postaci, nie tylko poprzez poprawienie odbieranego obrazu czy dźwięku, ale również poprzez rozszerzanie odczuwanych bodźców po całkowicie nowe zmysły.

W przypadku implantów oddziałujących na ten sam zmysł (narząd) modyfikacje wykluczają siebie nawzajem.

Wzmocnienie i osłabienie światła – Postać zyskuje umiejętność widzenia w ciemnościach, bez straty widzenia barw. Wyższe poziomy pozwalają na zmniejszenie podatności również na nadmiar światła. Modyfikacja niskiej klasy cenowej.

1. Widzenie w ciemnościach I
2. Widzenie w ciemnościach II
3. Widzenie w ciemnościach III oraz zmniejszenie o poziom trudności testów wytrzymałości wywołanych granatami błyskowymi i analogicznymi efektami.
4. Widzenie w ciemnościach III oraz zmniejszenie o dwa poziomy trudności testów wytrzymałości wywołanych granatami błyskowymi i analogicznymi efektami.
5. Widzenie w ciemnościach III oraz zmniejszenie o trzy poziomy trudności testów wytrzymałości wywołanych granatami błyskowymi i analogicznymi efektami.
6. Widzenie w ciemnościach III oraz niewrażliwość na efekty granatów błyskowych i odporność na rażące oświetlenie.

Implant echolokacji – Pozwala postaci na korzystanie z tej zdolności. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

1. Echolokacja I
2. Echolokacja II
3. Echolokacja III
4. Echolokacja III wraz z otrzymaniem możliwości skanujących sensorów multispektralnych I.
5. Echolokacja III wraz z otrzymaniem możliwości skanujących sensorów multispektralnych II.
6. Echolokacja III wraz z otrzymaniem możliwości skanujących sensorów multispektralnych III.

Rozszerzone spektrum elektromagnetyczne – ten typ modyfikacji wpływa na wszystkie zmysły postaci, pozwalając jej na odczuwanie i analizowanie szerokiego spektrum fal elektromagnetycznych. Dzięki temu może ona odczuć to, co zwykle można zobaczyć jedynie za pomocą zaawansowanych sensorów. Każdy poziom równy jest klasie sensorów elektromagnetycznych. Modyfikacja nieusuwalna, wysokiej klasy cenowej.

Wyostwienie wzroku – ten typ modyfikacji wyostwra wzrok, pozwalając na ostre widzenie na znacznie większą odległość oraz zwiększa promień ostrego widzenia. Modyfikacja nieusuwalna, niskiej klasy cenowej.

Każdy poziom daje premie do percepcji równą jego wartości oraz zmniejsza kary za dystans o:

1. Zmniejszenie kar za dystans o $1/6$.
2. Zmniejszenie kar za dystans o $1/5$.
3. Zmniejszenie kar za dystans o $1/4$.
4. Zmniejszenie kar za dystans o $1/3$.
5. Zmniejszenie kar za dystans o $1/2$.
6. Zmniejszenie kar za dystans o $3/4$.

Efekt zmniejszenia kar działa jedynie przy korzystaniu z własnej percepcji.

Wzmocniony węch – Pozwala postaci na korzystanie z umiejętności tropienie.

1. Tropienie I
2. Tropienie II
3. Tropienie III
4. Tropienie III, testy łatwiejsze o stopień.
5. Tropienie III, testy łatwiejsze o dwa stopnie.
6. Tropienie III, testy łatwiejsze o trzy stopnie.

UKŁAD MOTORYCZNY

Wszczepy wpływające na walory fizyczne postaci.

Stabilizacja ramion – ta modyfikacja polega na poprawieniu parametrów stawów, ścięgien oraz wspomaganie układu nerwowego, pozwalając na likwidację przewagi jednej kończyny nad drugą, w postaci otrzymania oburęczności równej stopniowi implantu. Modyfikacja niskiej klasy cenowej.

Wzmocnienie szkieletu – ten typ modyfikacji polega na wzmocnieniu szkieletu za pomocą łatwo przyswajalnych przez kośćce preparatów. Modyfikacja nieusuwalna, średniej klasy cenowej.

1. Premia +1 do fizycznych testów wytrzymałości, efekty ran oznaczające złamanie obniżone o poziom;
2. Premia +2 do fizycznych testów wytrzymałości, efekty ran oznaczające złamanie obniżone o poziom;
3. Fizyczne testy wytrzymałości łatwiejsze o poziom, efekty ran oznaczające złamanie obniżone o poziom, dodatkowy punkt żywotności na korpucie i głowie;
4. Fizyczne testy wytrzymałości łatwiejsze o poziom, efekty ran oznaczające złamanie obniżone o poziom, dodatkowy punkt żywotności na całym ciele;
5. Fizyczne testy wytrzymałości łatwiejsze o dwa poziomy, efekty ran oznaczające złamanie obniżone o dwa poziomy, dodatkowe dwa punkt żywotności na całym ciele, z wyłączeniem dłoni, które otrzymują stopień.
6. Fizyczne testy wytrzymałości łatwiejsze o trzy poziomy, efekty ran oznaczające złamanie obniżone o dwa poziomy, dodatkowe trzy punkty żywotności na całym ciele, z wyłączeniem dłoni, które otrzymują stopień.

Wzmocnienie mięśni – ten typ modyfikacji polega na zwiększeniu wydajności układu mięśniowego poprzez biosyntetyczne włókna, zdolne do sprawniejszej i dłuższej pracy przy tych samym zasobach energii oraz tlenu. Za każdy stopień zaawansowania otrzymuje się dwa punkty do rozdzielenia pomiędzy siły oraz zwinności, dodatkowo stopień testów kondycji maleje o poziom implantu. Modyfikacja nieusuwalna, niskiej klasy cenowej.

Wzmocnienie korpusu – ten wszczep polega nie tylko na wzmocnieniu kośćca klatki piersiowej, ale też na implantacji w klatce piersiowej i jamie brzusznej pasm specjalnych biomateriałów chroniących kluczowe organy. W przypadku posiadania dwóch modyfikacji wpływających na poziom odnoszonych ran nie sumuje się ich działania, a otrzymuje jedynie premię +1 do efektu wynikającą z synergii implantów. Modyfikacja trudno usuwalna, średniej klasy cenowej.

1. Premia +1 do punktów żywotności na korpucie.
2. Premia +2 do punktów żywotności na korpucie.
3. Premia +3 do punktów żywotności na korpucie, efekty ran korpusu są słabsze o stopień.
4. Premia +4 do punktów żywotności na korpucie, efekty ran korpusu są słabsze o stopień.
5. Premia +5 do punktów żywotności na korpucie, efekty ran korpusu są słabsze o stopień, osłabia mnożnik obrażeń przy trafieniu w serce do 1,5.
6. Premia +6 do punktów żywotności na korpucie, efekty ran korpusu są słabsze o dwa stopnie, eliminuje mnożnik obrażeń przy trafieniu w serce.

Udoskonalony system motoryczny – ten typ modyfikacji polega na implantacji biosyntetycznych włókien mięśniowych, ścięgien oraz stawów, poprawiających znacznie szybkość poruszania się postaci. Zwinność postaci rośnie o stopień równy poziomowi implantu. Zwiększa on również siłę kończyn dolnych o poziom równy klasie implantu. Modyfikacja nieusuwalna, średniej klasy cenowej.

1. Zwiększa szybkość postaci o 0,5 stopnia, testy poruszania się łatwiejsze o poziom implantu, zasięg skoku większy o połowę.
2. Zwiększa szybkość postaci o stopień, testy poruszania się łatwiejsze o poziom implantu, zasięg skoku podwojony.
3. Zwiększa szybkość postaci o 1,5 stopnia, testy poruszania się łatwiejsze o poziom implantu, zasięg skoku zwiększony o 150%.
4. Zwiększa szybkość postaci o 2 stopnie, testy poruszania się łatwiejsze o poziom implantu, zasięg skoku zwiększony trzykrotnie.
5. Zwiększa szybkość postaci o 2,5 stopnia, testy poruszania się łatwiejsze o poziom implantu, zasięg skoku zwiększony o 250%.
6. Zwiększa szybkość postaci o 3 stopnie, testy poruszania się łatwiejsze o poziom implantu, zasięg skoku zwiększony czterokrotnie.

NANITY

Nanity to mikroskopijne, organiczne lub mechaniczne konstrukcje, mogące różnorakie zastosowania, od naprawy sprzętu, jego badanie czy sabotaż, po preparaty medyczne i środki bojowe. Jednym ograniczeniem ich skuteczności jest zasilanie, bo bez niego szybko przestają działać. Nanity tej sekcji służą do zwiększania parametrów nosiciela, odbudowy jego tkanek czy ochrony przed toksynami, nanitami i cząstkami promieniotwórczymi, które dostały się do jego ciała. Wszystkie zasilane są ciepłem jego ciała, jednak ich skuteczność zależy od ich ilości w ciele użytkownika, nie można posiadać więcej niż 6 poziomów.

Regeneracyjne – ten typ nanitów ma za zadanie ciągnąć regenerację tkanek użytkownika oraz wspomaganie naturalnych procesów regeneracji, działania wszelkich rodzajów leków i środków medycznych. Każdy poziom oznacza otrzymanie zdolności regeneracji o stopniu równym zaawansowaniu nanitów, ich działanie sumuje się ze zdolnością posiadaną przez postać.

Modyfikacja wysokiej klasy cenowej.

1. Zwiększają skuteczność działania opatrunków o 50%.
2. Zwiększają skuteczność opatrunków, zestawów pierwszej pomocy i wszelkich innych medykamentów o 50%.
3. Zwiększają skuteczność wszelkiej pomocy medycznej o 75%.
4. Zwiększają skuteczność wszelkiej pomocy medycznej o 100%.
5. Zwiększają skuteczność wszelkiej pomocy medycznej o 150%.
6. Zwiększają skuteczność wszelkich pomocy medycznej o 200%.

Pochłaniające – ten rodzaj nanitów został zaprojektowany do pochłaniania i wydalania z organizmu cząstek radioaktywnych oraz neutralizacji trucizn, w tym innych nanitów. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

1. Zmniejszają toksyczność środków chemicznych i nanitowych o poziom.
2. Zmniejszają toksyczność środków chemicznych i nanitowych o dwa poziomy oraz zmniejsza obrażenia od uzbrojenia falowego o jeden punkt.
3. Zmniejszają toksyczność środków chemicznych i nanitowych o trzy poziomy oraz zmniejsza obrażenia od uzbrojenia falowego o jeden punkty.
4. Zmniejszają toksyczność środków chemicznych i nanitowych o cztery poziomy oraz zmniejsza obrażenia od uzbrojenia falowego o dwa punkty.
5. Zmniejszają toksyczność środków chemicznych i nanitowych o pięć poziomów oraz zmniejsza obrażenia od uzbrojenia falowego o dwa punkty.
6. Zmniejszają toksyczność środków chemicznych i nanitowych o sześć poziomów oraz zmniejsza obrażenia od uzbrojenia falowego o trzy punkty.

Wspomagające – ten typ nanitów integruje się z organami właściciela, w zależności od potrzeb poprawiając wybrane parametry postaci. Modyfikacja wysokiej klasy cenowej.

Za każdy poziom jedna z cech głównych otrzymuje premię +1, właściciel może zmienić zadanie nanitów i przenieść modyfikator na inną cechę, trwa to około minuty.

PROTEZY

Część postaci może utracić swoje kończyny lub inne części ciała w trakcie gry, lub już rozpocząć ją z takim ubytkiem. Naturalne kończyny mogą zostać zastąpione przez mechaniczną protezę lub wyhodowaną zastępczą kończynę.

Mechaniczne protezy różnią się od organicznych kończyn posiadaniem elektroniki, źródeł zasilania lub podpięciem do niego oraz dużą możliwością ich personalizacji. Dzięki temu protezy dla „żołnierza” będą oznaczały się inną konstrukcją, a co za tym idzie innym wyposażeniem i zasadami niż ta dla hakera czy inżyniera.

Największą wadą wszelkich rodzajów mechanicznych protez, bez względu na ich rodzaj i umiejscowienie jest podatność na uzbrojenie impulsowe, są one w stanie po prostu zostać zdezaktywowane na pewien okres lub nawet całkowicie zniszczone w wyniku nastawienia na impuls elektromagnetyczny. Może to mieć bardzo poważne skutki dla posiadającej je postaci, wymagają one również odpowiedniego przystosowania okolicznych partii ciała, np. proteza ręki wymaga tego, aby jej włókna wchodziły w tułów. Dlatego jest to metoda wykorzystywana jedynie, kiedy nie ma możliwości lub czasu na wyhodowanie organicznego zamiennika, czy na wyraźne życzenie zainteresowanego.

Protezy tworzy się identycznie jak motorykę i kończyny maszyn o rozmiarach podobnych do człowieka, dlatego jak chcesz stworzyć bohatera je posiadające, przeskocz do sekcji działu technika dotyczących tej kwestii.

Pewnym typem protezy mięśniowej może być całkowite zastąpienie organicznych mięśni ich mechanicznymi odpowiednikami, jednak zatopionymi w normalnej tkance. Proces ten jest stosunkowo kosztowny i zajmuje dużo czasu, jednak pozwala zmiany 40% masy ciała na syntetyczne mięśnie na całym ciele.

Jeśli postać posiada protezę tylko jednego z narządów zmysłów zwykle występujących w parze, to wartość percepcji to ich średnia arytmetyczna.

MEDYKAMENTY

Bojowy zestaw pierwszej pomocy to zautomatyzowany dozownik substancji aktywnej. Do jej składu należą nanity regeneracyjne o wysokiej skuteczności i symbiotyczne komórki łączące się z użytkownikiem, odbudowując zniszczone tkanki. Nie jest to jednak w pełni skuteczny sposób niwelacji obrażeń, działa on raczej jak łatanie dziur niż w pełne usunięcie ich skutków, dlatego jedynie efekty pasywne i lekkie rany z tabeli obrażeń są usuwane przez BZPP, poważniejsze uszkodzenie tkanki jest jedynie obniżane o poziom (poważne do lekkich, krytyczne do poważnych).

Mimo testów i nacisku na osiągnięcie jak najniższej szkodliwości środki te mają wysoką toksyczność, więc użycie większej dawki niż zalecana grozi wystąpieniem negatywnych efektów. Dlatego wykorzystanie więcej niż jednego zestawu w turze, wymusza na postaci czasowy test wytrzymałości chemicznej, jego niepowodzenie powoduje, że wszystkie testy postaci są trudniejsze o poziom. Użycie większej ilości środków niż dwa jeszcze bardziej pogłębia ewentualne negatywne skutki oraz zmniejsza szansę zdania testu o poziom za każdy następny BZPP.

BZPP pierwszego poziomu przywraca punkt żywotności w turę po zażyciu. Cena 40 chr.

Punkty można wydać na:

- ✦ Zmniejszenie toksyczności środka (test chemiczny łatwiejszy o poziom) za punkt.
- ✦ Zwiększenie ilości przywracanych punktów żywotności o stopień za cztery punkty.

Opatrunki są niezautomatyzowanym środkiem medycznym, służącym do leczenia poważnych obrażeń organizmu. Składają się z wielowarstwowego materiału w formie bandaża, który po dotknięciu z uszkodzoną tkanką dokonuje natychmiastowej z nią syntezy, przekształcając się w symbiotyczną strukturę zastępującą zniszczone tkanki i organy. Z czasem jest ona kolonizowana przez organizm poszkodowanego. Skuteczne ich wykorzystywanie wymaga pewnej wprawy oraz sprzętu medycznego, jeśli chce się je stosować dla ludzi ubranych np. w kombinezony. Z powodu swojej natury nie mogą przywracać punktów wytrzymałości, utraconych wskutek krwawienia, zatrucia czy napromieniowania. Zajmują również zbyt dużo miejsca, aby montować je w standardowych systemach medycznych.

Test opatrywania jest to czynność, która zajmuje trzy tury, ale aklimatyzacja środka trwa jeszcze siedem tur, cały proces zabiera więc około minuty. Porażka testu medycyny powoduje jedynie połowiczne działanie środka.

- ✦ Lekkie rany – test pierwszego poziomu.
- ✦ Poważne rany – test drugiego poziomu.
- ✦ Krytyczne rany – test trzeciego poziomu.

Opatrunki pierwszego poziomu przywracają cztery punkty żywotności. Kosztują 80 chr.

Punkty można wydać na:

- ✦ Zwiększenie szybkości aplikacji i aktywacji środka o turę za punkt (maksymalnie do 5 pięciu tur łącznie).
- ✦ Zwiększenie ilości przywracanych punktów żywotności o stopień za dwa punkty.
- ✦ Zmniejszenia trudności testu za trzy punkty.

Leki to kategoria zawierająca środki neutralizujące zatrucia i zakażenia. Są one łatwo dostępne i jedynie nieznanne wcześniej mikroorganizmy mogą stanowić niebezpieczeństwo, z powodu braku opracowanych na nie środków. Istnieją uniwersalne zasobniki, przenoszące specjalny środek nanitowy, służący wyłapaniu i eliminacji większości poznanych substancji i mikroorganizmów określonych jako szkodliwe. Jego skuteczność ocenia się na 95%, jednak cena jednej dawki to 50 chrimów.

Stymulanty to wszelkie środki, mające poprawić parametry organizmu użytkownika poprzez zwiększenie jego wydajności czy wręcz niwelowanie pewnych naturalnych mechanizmów, np. odpowiedzialnych za ból. Stymulanty mogą mieć wpływ na każdą cechę postaci, jednak z powodu mocy większość takich środków ma działanie uboczne.

Stymulant pierwszego stopnia daje premię +2 do wybranej statystyki przez okres 4 godzin, przy cenie 40. Po tym czasie daje on karę równą połowy premii przez połowę czasu jego normalnego działania. Przyjęcie większej dawki zwiększa moc o 50%, ale powoduje dwukrotne wzmocnienie i wydłużenie efektów ubocznych. Wymaga również testu wytrzymałości, którego porażka oznacza otrzymanie kary do parametru zamiast premii.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie premii o stopień (można wybrać inny parametr) za punkt.
- Zwiększenie czasu działania o 25% za dwa punkty.
- Zmniejszenie toksyczności środka (test toksyczności łatwiejszy o poziom) za dwa punkty.
- Zmniejszenie skutków ubocznych (zmniejszenie kary o stopień i czasu o 25%) za trzy punkty. Można wybrać jedynie dwa razy.

Ambrozja – Trudno dostępny wielopoziomowy środek farmakologiczny dokonujący rekombinacji struktury tkanek i organów użytkownika, naprawiając uszkodzenia i wymieniając część jego populacji komórek. Powoduje to fizyczne odmłodzenie organizmu o koło rok na jedną dawkę. Proces trwa kilka dni. Środek ten jest dostępny jedynie dla elit lub półświatka.

Płomień – Nielegalnej hodowli symbiont stworzony w celu rekombinacji struktury genetycznej, a co za tym idzie również tkankowej właściciela. Daje on postaci po miesiącu aklimatyzacji jeden, przypisany do danego egzemplarza pakiet ulepszeń syntety. Postać ma po jego aplikacji syntetyczny charakter i może zostać określona tym mianem przez systemy kontroli. Po dokonaniu operacji ulega on autodestrukcji.

Boskość – Znacznie doskonalszy produkt, najpewniej korporacyjnego pochodzenia. Daje on postaci po miesiącu aklimatyzacji dwa pakiety ulepszeń syntety wraz z kamuflażem genetycznym I stopnia.

Wolność – Preparat likwidujący mechanizmy kontrolne syntety. Musi on być dostosowany do danego modelu syntety, a często do konkretnej jednostki.

Czas – Preparat przestrajający zegar nagłej śmierci syntety o wcześniej zaprogramowany czas. Musi on być dostosowany do danego modelu syntety, a często do konkretnej jednostki.

Wieczność – Preparat niszczący struktury odpowiedzialne za zegar nagłej śmierci syntety. Musi on być dostosowany do danego modelu syntety, a często do konkretnej jednostki.

NAPĘDY

SYSTEMY NAPĘDOWE

Prędkość – Szybkość maksymalna, wartość w hm/h jest sześciokrotnie większa.

Elektronika – Wartość elektroniki zestawu.

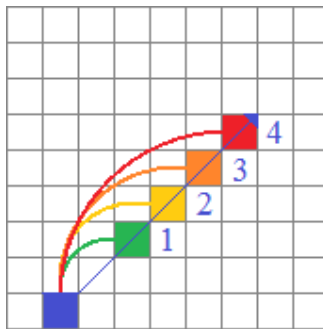
Udźwig – Optymalny udźwig maszyny, powyżej tej wartości każde 10% nadbagażu obniża prędkość o 20%.

Waga – Waga całego zestawu.

Żywotność – Ilość punktów żywotności zestawu – jest on liczony jako osobny segment maszyny. W przypadku napędu składającego się z kilku segmentów jak koła – żywotność jest dzielona na każdy element składowy.

Zużycie energii – ilość energii, jaką potrzebuje napęd na każdy punkt osiągniętej prędkości.

Zwrotność Wskazuje ile miejsca potrzeba do wykonania manewrów, to jedyna cecha, której przyrost oznacza negatywny skutek w postaci zmniejszonej zwrotności. Brak wartości powoduje, że obiekt może przy normalnej prędkości obrócić się w miejscu, natomiast większa prędkość powoduje zawsze wzrost wartości cechy. Poniższa ilustracja ukazuje, jak wysokość parametru wpływa na ilość miejsca potrzebną do manewrów.



Wartość zwrotności to nic innego jak liczba pól po przekątnej, od których jest oddalone pole startowe od pola docelowego. Wartość zwrotności wskazuje zmniejszenie pokonywanej odległości, w jednej akcji ruchu, np. obiekt ze zwrotnością 1, który pokonuje 3 m w akcji, potrzebuje przeznaczyć jedną akcję na skręt.

Motoryka – System włókien działających analogicznie do mięśni, służący do napędu maszyn kroczących i różnorodnych typów odnóży, w tym protez. Wykorzystywany również do poprawy parametrów użytkowników kombinezonów wojskowych i środowiskowych.

Muskulatura kombinezonu ma przynajmniej 1,5 kg. Za każde następne półtora kilograma premia do siły rośnie o poziom, wagę systemu rozdziela się pomiędzy trzy segmenty: korpus, ręce i nogi.

	Cztery nogi robota	Dwie nogi robota	Skafandry	Egzoszkielec
Cena I poziomu	50	100	200	400
Masa	375 g	750 g	1,5 kg	3 kg
Premia SI	+1	+1	+1	+1,5

Pierwszy poziom zaawansowania motoryki daje premię +1 do siły i posiada elektronikę na pierwszym poziomie. Motoryka za każdy poziom siły zużywa punkt energii.

Punkty pozwalają:

- ♣ Zwiększyć elektronikę o stopień za punkt.
- ♣ Zwiększyć wydajność motoryki o 25% wartości początkowej (nie rośnie zużycie energii) za punkt.

Odnóża lokomocyjne – To typ napędu stosowany do maszyn maksymalnie rozmiarów EGZO, jednak najczęściej jest to jednostka napędowa dla obiektów mniejszych od ludzi lub podobnych do nich rozmiarów. Wszystkie tego typu konstrukcje wykonane są z systemów motoryki identycznych z tymi wykorzystywanymi w kombinezonach.

Typy ustawień odnóży

- ♣ Para odnóży – Tego typu układ zapewnia niską stabilność i posiada zwykle wysoko rozmieszczony środek ciężkości, zaletą jednak jest mała masa zestawu oraz możliwa wysoka skoczność przy częstym montażu przeciwwagi. Szybkość poruszania się jest równa sile kończyn, np. *dwie nogi z siłą 4 zapewniają prędkość 4 kratek na punkt akcji*. Długość skoku jest trzykrotnie większa niż normalnie.
- ♣ Ludzkie – Odnóża, jakie wykształciły się homo sapiens w procesie ewolucji, nie pozwalają na osiąganie wysokich prędkości, dlatego jedynie połowa siły zamienia się w szybkość poruszania się, poza tym nie różną się od pary kończyn.
- ♣ Troje odnóży – Układ zainspirowany istotami rdzennymi dla Gamalii. Posiada on skokowy sposób poruszania się, zapewnia większą stabilność niż para odnóży. Otrzymuje się zasadę płynny ruch. Jeden punkt siły kończyny równy jest 2/3 szybkości poruszania się, np. *trzy nogi z SI-6 zapewniają prędkość 4 kratek na punkt akcji*.
- ♣ Czworo odnóży, dwie pary – Rozmieszczenie kończyn analogicznie do ziemskich kręgowców. Szybkość poruszania się równa jest powiększonej o połowę sile, np. robot mający cztery nogi z S-4 ma szybkość 6. Płynny ruch na pierwszym poziomie.
- ♣ Sześcioro – Połączenie stabilizacji i szybkości, którą stanowi pełna wartości siły kończyn, dodatkowo zasada płynny ruch na drugim poziomie. Pokonywanie przeszkód terenowych jest łatwiejsze o poziom.

- ✦ Ośmioro – Jedynie połowa siły jest zamieniana na szybkość poruszania się maszyny, płynny ruch na trzecim poziomie, testy pokonywania przeszkód terenowych są łatwiejsze o trzy poziomy.
- ✦ Symetrycznie rozmieszczenie kończyn – Tego typu ustawienie poświęca szybkość poruszania się dla stabilizacji i możliwości bezproblemowego poruszania się w sytuacji utraty kończyn. Prędkość maleje o 50%, daje poziom umiejętności płynny ruch, tylko dla większej ilości nóg niż dwie.

Szkielet i rama kończyny

Koszt 20 chr za każde 100 g masy kończyny, ulepszenie wytrzymałości o 10% bez wzrostu masy zwiększa koszt o 25%. Nieulepszony szkielet i rama zapewniają 1 PŻ na każde 250 g wagi.

- ✦ Malutkie – Kończyny maksymalnie długości ludzkiej dłoni, prędkość zwiększona czterokrotnie, masa szkieletu pojedynczej kończyny wynosi 50 g.
- ✦ Małe – Kończyny mające do 40 cm długości, prędkość zwiększona dwukrotnie, masa szkieletu pojedynczej kończyny wynosi minimalnie 200 g.
- ✦ Średnie – Kończyny zbliżone lub tożsame z ludzkimi, masa szkieletu pojedynczej kończyny wynosi przynajmniej 500 g.
- ✦ Duże – Kończyny dwukrotnie większe od ludzkich, np. EGZO. Prędkość zmniejszona o 50%, masa szkieletu nogi wynosi przynajmniej 3 kg.
- ✦ B. Duże – Trzy razy większe od ludzkich, np. Ciężkie EGZO, największe maszyny kroczące. Prędkość zmniejszona o 100%, masa szkieletu pojedynczej kończyny wynosi 9 kg.
- ✦ Ogromne – Cztery razy większe od ludzkich. Prędkość zmniejszona trzykrotnie, masa szkieletu pojedynczej kończyny wynosi 27 kg.

Manipulatory można podzielić na dwa rodzaje, pierwsze tzw. proste, występują w formie szczypiec czy widel i nie mają poziomów. Służą one po prostu jako narzędzie do jednego typu zadania. Drugi typ to manipulatory złożone, naśladujące w sposobie działania ludzką dłoń.

Punkty można wydać na:

- ✦ Zwiększenie zręczności o stopień za punkt.
- ✦ Zwiększenie elektroniki o stopień za dwa punkty.
- ✦ Zwiększenie wytrzymałości o 10% za trzy punkty.

Rozmiar	Malutkie	Małe	Ludzkie	Duże	B. Duże	Ogromne
Cena I poziomu	60	125	250	500	1000	2000
Zręczność	12	11	10	9	8	7
Elektronika	0	1	1	2	3	4
Waga	2 × 0,12 kg	2 × 0,25kg	2 × 0,5kg	2x1kg	2x2kg	2x4kg

Koła – Tani i prosty typ napędu o niskim zużyciu energii. Montowany głównie w modelach budżetowych, które muszą poruszać się w miarę szybko na przygotowanej już powierzchni.

Punkty pozwalają na:

- ⤴ Zwiększenie prędkości o 25% (minimalnie o 0,5) za punkt.
- ⤴ Zwiększenie elektroniki o stopień za dwa punkty.
- ⤴ Zmniejszenie zużycia energii o 10% za dwa punkty.
- ⤴ Zwiększenie wytrzymałości napędu o 10% za dwa punkty.
- ⤴ Zwiększenie udźwigu o 10% za dwa punkty.

Cena I poziomu		15			25		50
Prędkość	1	2	4	6	8	10	12
Zwrotność		1		1/10m	1/9m	1/8m	1/7m
Zużycie energii				1			3
Elektronika		0		1			2
Udźwig	1,5	3	6	12,5	25	50	100
Masa	0,2	0,3	0,6	1,2	2,5	5	10
Żywotność	1	1	1	1	2	4	8

Cena I poziomu	100	200	400	800	1600	3200	6400
Prędkość	12	14	16	18	16	14	12
Zwrotność	1/6m		1/5m		1/4m		1/3m
Zużycie energii	6	12	24	48	96	190	380
Elektronika		3			4		5
Udźwig	200	400	800	1600	3200	6400	13000
Masa	20	40	80	160	320	640	1300
Żywotność	12	16	20	25	30	40	60

Napęd gąsienicowy – Napęd klasyczny przeznaczony do działania w najtrudniejszych warunkach, zapewnia również największy udźwig ze wszystkich typów napędu.

Punkty pozwalają na:

- ♣ Zwiększenie prędkości o 10% za punkt.
- ♣ Zwiększenie elektroniki o stopień za dwa punkty.
- ♣ Zmniejszenie zużycia energii o 10% za dwa punkty.
- ♣ Zwiększenie wytrzymałości napędu o 10% za dwa punkty.
- ♣ Zwiększenie udźwigu o 10% za dwa punkty.

Cena I poziomu		20			40		60
Prędkość		1	2	3	4	5	6
Zwrotność		1		1/10m	1/9m	1/8m	1/7m
Zużycie energii			1				3
Elektronika		0		1			2
Udźwig	3	6	12	25	50	100	200
Masa	0,2	0,3	0,6	1,2	2,5	5	10
Żywotność		1		2	4	8	16
Cena I poziomu	120	240	480	880	1720	3440	6900
Prędkość	12	14	16	18	16	14	12
Zwrotność	1/6m		1/5m		1/4m		1/3m
Zużycie energii	6	12	24	48	96	190	380
Elektronika		3			4		5
Udźwig	400	800	1600	3200	6400	13000	26000
Masa	20	40	80	160	320	640	1300
Żywotność	24	32	40	50	60	80	120

Wirniki – Mają zastosowanie jako jednostka napędowa na światach o gęstej atmosferze, jako tania alternatywa. Jest to napęd o dużej masie czy zajmowanej powierzchni, o wysokiej wydajności energetycznej i bardzo niskiej cenie.

Punkty pozwalają na:

- ♣ Zwiększenie prędkości o 10% za punkt.
- ♣ Zwiększenie elektroniki o stopień za dwa punkty.
- ♣ Zmniejszenie zużycia energii o 10% za dwa punkty.
- ♣ Zwiększenie wytrzymałości napędu o 10% za dwa punkty.
- ♣ Zwiększenie udźwigu o 10% za dwa punkty.

Cena I poziomu		15			25		50
Prędkość	1	2	4	6	8	10	12
Zwrotność		1		1/10m	1/9m	1/8m	1/7m
Zużycie energii			1				3
Elektronika		0		1			2
Udźwig	1	2	4	8	17	34	66
Masa	0,2	0,3	0,6	1,2	2,5	5	10
Żywotność	1	1	1	1	2	4	8
Cena I poziomu	100	200	400	800	1600	3200	6400
Prędkość	12	14	16	18	16	14	12
Zwrotność	1/6m		1/5m		1/4m		1/3m
Zużycie energii	6	12	24	48	96	190	380
Elektronika		3			4		5
Udźwig	133	266	533	1066	2133	4266	8666
Masa	20	40	80	160	320	640	1300
Żywotność	12	16	20	25	30	40	60

Silniki odrzutowe – Działają na zasadzie odrzutu spowodowanego wyrzucaniem z dużą prędkością rozgrzanego powietrza wraz z paliwem lub zjonizowanej materii. Ten rodzaj napędu charakteryzuje się bardzo dużym udźwigiem i mocą, jednak pobór energii jest wysoki. Dodatkowo zwrotność nie stanowi najlepszej cechy jednostek tej klasy.

Punkty pozwalają na:

- ⤴ Zwiększenie prędkości o 20% (minimalnie o stopień) za punkt.
- ⤴ Zwiększenie elektroniki o stopień za dwa punkty.
- ⤴ Zmniejszenie zużycia energii o 10% za dwa punkty.
- ⤴ Zwiększenie wytrzymałości napędu o 10% za dwa punkty.
- ⤴ Zwiększenie udźwigu o 10% za dwa punkty.

Cena I poziomu		15			25		50
Prędkość	2	4	8	12	16	20	24
Zwrotność		1		1/10m	1/9m	1/8m	1/7m
Zużycie energii	1	1	2	3	4	5	6
Elektronika		0		1			2
Udźwig	0,5	1	3	6	12,5	25	50
Masa	0,2	0,3	0,6	1,2	2,5	5	10
Żywotność	1	1	1	1	2	4	8

Cena I poziomu	100	200	400	800	1600	3200	6400
Prędkość	28	32	36	38	42	46	50
Zwrotność	1/6m		1/5m		1/4m		1/3m
Zużycie energii	12	24	48	96	190	380	720
Elektronika		3			4		5
Udźwig	100	200	400	800	1600	3200	6400
Masa	20	40	80	160	320	640	1300
Żywotność	12	16	20	25	30	40	60

Silniki grawitacyjne – Pozwalają na ograniczony „lot” w polu grawitacyjnym planety lub innego dużego ciała niebieskiego. Zapewniają one przeciętną prędkość, ale fenomenalną zwrotność i przyspieszenie, dodatkowo działają bez względu na atmosferę. Wadami jest największy pobór energii i bardzo duża masa przy przeciętnym udźwigu.

Punkty pozwalają na:

- ⤴ Zwiększenie prędkości o 10% za punkt.
- ⤴ Zwiększenie elektroniki o stopień za dwa punkty.
- ⤴ Zmniejszenie zużycia energii o 10% za dwa punkty.
- ⤴ Zwiększenie wytrzymałości napędu o 10% za dwa punkty.
- ⤴ Zwiększenie udźwigu o 10% za dwa punkty.

Cena I poziomu		60			125		250
Prędkość	1	2	4	6	8	10	12
Zwrotność		1		1/10m	1/9m	1/8m	1/7m
Zużycie energii	1	1	2	3	4	5	6
Elektronika		0		1			2
Udźwig	0,5	1	3	6	12,5	25	50
Masa	0,2	0,3	0,6	1,2	2,5	5	10
Żywotność	1	1	1	1	2	4	8

Cena I poziomu	500	1000	2000	4000	8000	16000	32000
Prędkość	14	16	18	20	22	24	26
Zwrotność	1/6m		1/5m		1/4m		1/3m
Zużycie energii	12	24	48	96	190	380	720
Elektronika		3			4		5
Udźwig	100	200	400	800	1600	3200	6400
Masa	20	40	80	160	320	640	1300
Żywotność	12	16	20	25	30	40	60

POLA OCHRONNE

Pole bliskodystansowe zapewnia skuteczną ochronę przed bezpośrednim trafieniem poprzez zmniejszenie energii pocisku, co pozwala na pochłonięcie reszty jego energii przez pancerz konwencjonalny. Pole wychwytuje energię blisko powierzchni chronionego obiektu (2–4 mm), przekazując ją przez system emiterów do reszty systemów w przypadku niskiego poziomu zasilania, lub co następuje najczęściej – kumuluje ją w rdzeniu w postaci wzrostu temperatury. Wszystkie generatory pola tego typu to urządzenia trzeciej klasy technicznej.

Cena I poziomu	500	1000	2000	4000	8000	16000	32000	64000
Moc	3	5	7	15	30	60	120	240
Integralność	10	20	30	60	120	240	480	960
Regeneracja	3	5	7	15	30	60	120	240
Zużycie energii	4,5	9	18	32	64	128	256	512
Elektronika	0	1	2	3	4	5	6	7
Waga (kg)	1,75	3,5	7	14	28	48	96	192

Opis działania:

- ✦ Pole osłabia penetrację pocisku o wybraną wartość.
- ✦ Można zwiększyć karę do penetracji powyżej mocy emitera, jednak uzyskane w ten sposób punkty pochłaniają podwojoną wartość integralności.
- ✦ Można osłabić trafienie o większą wartość niż aktualna integralność, ale powoduje to przeciążenie systemu na ilość tur równą brakującej integralności.
- ✦ Tryb aktywny – osłona może być włączony w tryb stałego działania, powoduje on zwiększenie mocy pola o 100%, kosztem braku regeneracji. Dodatkowo pole tego typu działa w pełni przeciwko uzbrojeniu, które normalnie ignoruje połowę jego wartości.
- ✦ Trafienie pociskami impulsowymi powoduje stratę tylu punktów integralności, ile wynosi trzykrotność mocy impulsu. Dodatkowo, jeśli prowadzi się ogień automatyczny, to następny pocisk wystrzelony w tej samej serii/segmentie prowadzonego ognia nie jest wychwytywany. W przypadku trafienia przez impuls z broni elektromagnetycznej oprócz tego należy wykonać normalny test elektroniki emitera.

Punkty pozwalają na:

- ✦ Zwiększenie mocy pola o 20% za punkt (maksymalnie dwukrotność wartości początkowej);
- ✦ Zwiększenie regeneracji o 20% za punkt.
- ✦ Zwiększenie integralności o 10% poziomu za punkt.
- ✦ Zwiększenie elektroniki o poziom za dwa punkty.

Pole dalekiego działania – Nie służy ono do ochrony konkretnego obiektu przed silnym trafieniem, a wybranego obszaru przed obiektami o dużej masie, ale niskiej energii kinetycznej, jak granaty czy pociski kierowane.

Cena I poziomu	250	500	1000	2000	4000	8000	16000	32000
Zużycie energii	2,25	4,5	9	18	32	64	128	256
Chroniony promień.	1,5	3	4,5	9	18	32	64	128
Odbicie	0,5	1	1,5	3	6	12	24	48
Elektronika	1	2	3	4	5	6	7	8
Waga	1,75	3,5	7	14	28	48	96	192

Opis działania:

- ✦ Pole te odbija granat od użytkownika w kierunku, z którego przyleciał lub detonuje go, jeśli ma on zapalnik nastawiony na dotyk.
- ✦ Obiekty zostają odbite na odległość zależną od modelu emitera.
- ✦ W przypadku pocisków kierowanych pole odkształca ich tor lotu, odbierając im możliwość przetrwania nieudanego testu, jeśli cel znajduje się w sferze działania pola.

Punkty pozwalają na:

- ✦ Zwiększenie chronionego promienia o 20% za punkt (maksymalnie do dwukrotności wartości początkowej).
- ✦ Wydłużenie dystansu odbicia o 25% za punkt.
- ✦ Zwiększenie elektroniki o poziom za trzy punkty.

KAMUFLAŻE

Najważniejszą sprawą w wielu sytuacjach jest to, aby zostać niezauważony, a w najgorszym wypadku, by przetrwać wedle maksymy, że to, czego nie widać trudniej zabić. Dlatego sprawny kamuflaż może zadecydować o sukcesie działań bohatera, od infiltracji niebezpiecznego terenu na walce kończąc.

Istnieją różnorodne typy kamuflażu, od najprostszego dostosowania barwy do otoczenia, przez efekt niewidzialności, po dostosowywanie również faktury kombinezonu do form otoczenia. Ważne jest również wygłuszenie sygnałów, jakie może emitować bohater, od dźwięku, po światło i innych zakresach promieniowania kończąc. Waga powłoki kamuflującej jest minimalnie większa od normalnego pokrycia warstwami odpornymi na ścieranie, więc nie liczy się jej do ogólnej masy. Można zamontować tylko do sześciu poziomów kamuflażu innych niż elektromagnetyczny, można jednak posiadać więcej niż jeden typ aktywnego kamuflażu.

Zwykły kamuflaż – Odpowiednie pomalowanie, wymodelowanie lub po prostu ubrudzenie powierzchni stroju czy maszyny mogą mieć właściwości kamuflujące w danej sytuacji, dając karę o wartości od -1 do -5 do testów percepcji, zależnie od poziomu upodobnienia się do otoczenia. Jeśli pokryje się obiekt substancją o temperaturze zbliżonej lub identycznej z otoczeniem, to otrzymuje się ekwiwalent pierwszego poziomu kamuflażu elektromagnetycznego, ale jedynie, jeśli nie wykorzystuje się systemów powodujących emisję promieniowania, takich jak napęd grawitacyjny czy odrzutowy.

Kamuflaż elektromagnetyczny – Nie jest kamuflażem w precyzyjnym tego słowa znaczeniu, ile systemem minimalizującym emisję szerokiego zakresu promieniowania, w celu uniknięcia wykrycia przez sensory pasywne. W skład oprócz ekranowania, systemów zagłuszających wchodzi min. SZEPT (**S**ystem **Z**arządzania **E**nergią **P**owłoki **T**ermoemisyjnej). SZEPT działa na zasadzie wyrównywania różnicy temperatur najbliższego otoczenia a powierzchni maskowanego obiektu, wyrównuje on ją poprzez akumulację jej w wewnętrznych systemach, zmniejszaniem wydajności generatora, nastawieniem się na tryb oszczędności energii, lub w sytuacji wysokiej temperatury na zewnątrz na jak najwydajniejszym wydalaniu nadmiaru ciepła.

Ten typ kamuflażu nie musi być zasilany, gdyż zarządza energią samego pancerza, system drugiej klasy technicznej. W świetle widzialnym kamuflaż ten pozwala jedynie na zmianę barwy na tę, która występuje w otoczeniu, jednak brakuje mu możliwości zmiany faktury czy kształtu, dlatego musi być uzupełniony kamuflażem aktywnym.

Przy wykrytym obiekcie, stosunek wartości kamuflażu do sensorów wpływa na skuteczność innych form maskowania. Gdy sensory i kamuflaż są sobie równe, maskowanie optyczne czy mimetyczne zapewnia jedynie połowę normalnych kar do testów percepcji, każdy poziom różnicy działa na korzyść sensorów czy kamuflażu zwiększając lub zmniejszając efektywność powłok maskujących o 25%. *Przykład: Kamuflaż elektromagnetyczny III poziomu przeciwko sensorom II, zapewnia 75% skuteczności powłok maskujących innego typu. Gdy sensory mają poziom V a kamuflaż III, maskowanie jest nieskuteczne.*

Test wykrycia sensorami elektromagnetycznymi jest normalnym rzutem porównawczym, na którego powodzenie oprócz samego stosunku poziomu sensorów i kamuflażu wpływają takie czynniki jak:

- ⤴ Szybkie zmiany temperatury otoczenia np. eksplozja obok postaci; zbyt szybkie przejście ze stref o skrajnej odmiennej temperaturze jak z zamrzniętej lodowej pustyni wprost do rozgrzanego pomieszczenia. Ich wpływ może ograniczyć skuteczność kamuflażu maksymalnie o dwa poziomy, na czas określony przez prowadzącego.
- ⤴ Wykorzystywanie uzbrojenia wysokiej energii, emitującego przy wystrzale znaczne ilości promieniowania. Zwykle powstaje jej tak dużo, że oznacza to automatyczne wykrycie bez względu na poziom kamuflażu.

- ⤴ Uszkodzenia mechaniczne powłoki takie jak jej przebicie lub rozdarcie, jak i samych sensorów; trafienie uzbrojeniem wykorzystującym do penetracji wysoką energię cieplną jak plazmowa czy laserowa. W zależności od stopnia uszkodzenia mogą one ograniczyć skuteczność kamuflażu nawet do zera. W przypadku trafienia obiektu, gdy jest w strefie działania sensorów, jest on wykrywany natychmiast.
- ⤴ Działanie systemów o szczególnie silnej emisji fal jak systemu walki elektronicznej czy silników grawitacyjnych. Ten pierwszy osłabia skuteczność kamuflażu o poziom, podczas gdy silniki aż o trzy.
- ⤴ Tryb całkowitego wytłumienia zakłóceń, który zwiększa wydajność systemu aż o dwa poziomy, jednak wymaga on całkowitego wyłączenia systemów takich jak silniki grawitacyjne, moduły komunikacji czy emitery pola ochronnego.

Kamuflaż EMG nie występuje samodzielnie, poniższe rodzaje kamuflaży posiadają kamuflaż EMG równy własnemu.

Kamuflaż mimetyczny – Zmiana samej barwy nie jest już wystarczająca, by ukryć się przed wścibskim okiem, każde załamanie powierzchni może wpłynąć na szansę zlokalizowania obiektu przez sensory. Dlatego kamuflaż mimetyczny nie tylko analizuje otoczenie i upodabnia kolorystykę kombinezonu, ale również potrafi zmieniać fakturę, czy nawet wytwarzać kopię pobliskich struktur, takich jak liście czy kryształy. Ten typ kamuflażu nigdy nie daje pełnej niewykrywalności, jednak jest odporny na uszkodzenie i negatywne czynniki, skuteczne wykorzystanie uzbrojenia impulsowego odbiera mu jedynie możliwość zmiany formy.

Charakterystyczną formą tego kamuflażu są zmiennokształtne ubrania, które potrafią nie tylko zmieniać kolor czy fakturę, ale również kształt np. z długich na krótkie spodnie itp. Wydatki energetyczne tego typu kamuflażu są na tyle niskie, kiedy zmienia on swoje właściwości, że nie są one liczone do zużycia energii. Ich cena to sam kamuflaż.

System drugiej klasy technicznej, kara z działania kamuflażu rośnie o połowę za każde 100 m.

Punkty pozwalają na:

- ⤴ Zwiększenie poziomu elektroniki za punkt.
- ⤴ Zwiększyć skuteczność o 1/3 (minimalnie o punkt) za dwa punkty.

Rozmiar	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Cena I poziomu	50	100	200	400	800	1600
Kara	-2	-3	-3	-4	-5	-6
Zużycie energii w trakcie zmiany kamuflażu	1	2	3	4	5	6
Elektronika	0	0	0	1	2	3

Kamuflaż optyczny – Ten typ kamuflażu dokładnie analizuje wygląd otoczenia, a następnie wyświetla jego projekcje z każdej strony, co skutkuje efektem przezroczystości pokrytego nim obiektu. Ten typ kamuflażu jest trudno wykrywalny dla sensorów pasywnych, najdoskonalsze są niewykrywalne nawet z bliska. Oblanie testu elektroniki czy pozbawienie zasilania powodują wyłączenie kamuflażu.

System drugiej klasy technicznej, kara z działania kamuflażu rośnie o połowę za każde 100 m.

Punkty pozwalają na:

- ♣ Zwiększenie kary do percepcji o stopień za punkt.
- ♣ Zwiększenie elektroniki o stopień za dwa punkty.

Rozmiar	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Cena I poziomu	100	200	400	800	1600	3200
Kara	-6	-7	-7	-7	-8	-10
Zużycie energii	Wystarczy zasilanie.	1	2	4	8	16
Elektronika	0	1	1	2	3	4

SENSORY

Zintegrowane sensory – pozwalają na łączenie ze sobą kilku rodzajów sensorów w jedno urządzenie, pozwala to na zmniejszenie wykorzystywanej przestrzeni i obniża koszt o 25%, jednak są one traktowane jako pojedynczy przedmiot dla testów elektroniki oraz ewentualnych uszkodzeń.

Zestaw sensorów – łączenie w sieć tego samego typu czujnika, jako osobne urządzenia dla testów elektroniki i uszkodzeń. Odpowiednie ich rozmieszczenie może skutkować otrzymaniem zasady wielowzroczność na pierwszym poziomie dla dwóch sensorów, na drugim dla trzech itd. Maszyny wykorzystują je jako swoją percepcję, istoty organiczne mogą wykorzystywać swoją bądź percepcję systemu, jeśli mają neurozłącze.

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	B. duży	Ogromny
Cena I poziomu	3	5	10	20	40	80
Percepcja	5	7	10	15	20	25
Elektronika	0	0	1	2	3	4
Waga	0,125	0,25	0,5	1	2	4

Punkty pozwalają na:

- ♣ Zwiększenie percepcji o 10% (minimalnie za punkt) za punkt.
- ♣ Zwiększenie elektroniki o stopień za punkt.

Sensory optyczne – Służą do obserwowania otoczenia w widzialnym spektrum barw, wykorzystywane od małych urządzeń, przez panczerze na pojazdach kończąc.

Sensory akustyczne – Oprócz pasywnego badania drgań ośrodka, pozwalają na aktywne poszukiwania za pomocą echosondy. Maszyny mogą posiadać „słuch” bez potrzeby montażu tego typu sensorów. Mogą być wykorzystywane jako akustyczny wykrywacz ruchu, poprzez efekt radarowy uzyskiwany poprzez ultradźwięki. Nie ma możliwości uniknięcia takiego wykrycia, jeśli obiekt się porusza, ale nieruchomy z odpowiednimi systemami kamuflażu jest w stanie wtopić się w otoczenie i rozpraszać fale, co zmniejsza szansę jego odkrycia. Wadą tego systemu sensorów jest to, że wytwarzany sygnał sam jest wychwytywany przez sensory pasywne.

Sensory zapachowe – Umożliwiają wyczuwanie i rozpoznawanie zapachów, wykorzystując percepcję do tropienia celów.

Sensory EMG – Sensory te rejestrują sygnały w szerokim zakresie promieniowania elektromagnetycznego, co pozwala za ich pomocą wykrywać działające urządzenia czy obecność organizmów żywych. Uchronić przed wykryciem może odpowiedni kamuflaż, ekranowanie obiektu oraz używanie napędu niegenerującego silnych fal. Obiekt nieposiadający ekranowania bądź kamuflażu jest automatycznie wykrywany.

Sensory tego typu są systemem drugiej klasy technicznej, o wadze dwóch kilogramów. Pierwszy poziom kosztuje 200 chr.

Mechaniczne przyrządy celownicze – Zwiększają o połowę premię z celowania.

Celowniki optyczne – Czyli dodatek do broni mający na celu przyspieszenie celowania oraz poprawienie celności, zwłaszcza przy ostrzeliwaniu odległych celów. Dzięki rozszerzonej rzeczywistości nie trzeba z nich korzystać w konwencjonalny sposób, obraz może być przesyłany do wizjera hełmu lub przez neurozłącze.

Redukcję kar za odległość otrzymuje się jedynie w trakcie celowania, a korzystanie z celownika podwaja premię z celowania.

Rozmiar	Małe (pistolet, hełm)	Średnie (karabinek)	Duże (Broń wyborowa, broń wsparcia)	B. Duże (małe pojazdy i EGZO)	Systemy celownicze pojazdów
Cena I poziomu	50	100	200	400	800
Zmniejszenie kar za dystans	10	20	30	40	50
Elektronika	2	3	4	5	6
Waga (kg)	0,5	1	2	4	8

Punkty pozwalają na:

- ⤴ Zmniejszyć masę o 25% za punkt, maksymalnie o 50%.
- ⤴ Poprawienie redukcji kar za dystans o 25% początkowej za punkt.
- ⤴ Zwiększyć elektronikę o stopień za dwa punkty.

Systemy celownicze to kombinacja sensorów, dalmierzy i komputerów wspomagająca prowadzenie ognia do ruchomych lub zakamuflowanych celów. Wykorzystywane jako doskonalsze od zwykłych celowników optycznych, stanowią standard dla sprzętu wojskowego.

Premie za działanie systemu celowniczego są otrzymywane bez celowania, które pozwala na ich podwojenie. Sprzęt ten można zamontować w hełmie zamiast normalnych wizjerów i sensorów optycznych, uzbrojenie nie musi posiadać własnych systemów, aby wykorzystywać za system wbudowany w hełm, jednak wbudowanie ich w posiadane uzbrojenie pozwala np. bez wychylenia ostrzeliwać się za przeszkód czy celować również w trakcie biegu. Podczas prowadzenia automatycznego ognia, ostrzału uzbrojeniem naprowadzanym itp. akcji wykorzystuje się percepcję systemu, lub innych sensorów, jeśli te posiadają jej wyższą wartość.

Rozmiar	Małe – pistolet, hełm kombinezonu taktycznego	Średnie– karabinek, kombinezon środowiskowy	Duże – Broń wyborowa, broń wsparcia.	B. Duże – małe pojazdy i EGZO	Systemy celownicze pojazdów
Cena I poziomu	600	1200	2400	4800	9600
Sensory EMG	–	I	II	III	IV
Percepcja	10	15	20	25	30
Zmniejszenie kar za ruch	10	20	30	40	50
Zmniejszenie kar za dystans	10	20	30	40	50
Elektronika	1	2	3	4	5
Waga (kg)	0,5	2	4	8	16

Punkty pozwalają na:

- ♣ Zwiększenie percepcji o 10% (minimalnie o stopień) za punkt.
- ♣ Poprawienie redukcji kar o 20% początkowej za punkt.
- ♣ Zwiększyć elektronikę o stopień za dwa punkty.

By poprawić wbudowane sensory EMG, należy je wymienić według cennika tego rodzaju sprzętu.

ŹRÓDŁA ZASILANIA

Uniwersalny Generator Plazmowy to źródło energii dla wielu klasy urządzeń, od małych robotów po pojazdy cywilne i wojskowe. Główną zaletą montażu reaktora jest znacznie dłuższy czas działania niż w przypadku użycia jedynie akumulatorów. Do wad jednak należy do wyższa cena, potrzeba uzupełniania paliwa oraz mniejsze bezpieczeństwo. Istnieje kilka zestandaryzowanych klas tych urządzeń, opisanych poniżej.

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	B. duży	Ogromny
Cena I poziomu	250	250	500	1000	2000	4000
Wydajność	7	15	30	50	140	280
Akumulator wbudowany	–	EN-1	EN-2	EN-2	EN-3	3xEN-3
Elektronika	1	1	1	1	2	2
Waga (kg)	0,75	1,5	3	6	12	24
Rozmiar (cm)	5x5x5	10x10x10	20x20x20	30x30x30	40x40x40	50x50x50

Punkty pozwalają na:

- ♣ Zwiększenie wydajności generatora o 5% za punkt.
- ♣ Zwiększenie elektroniki o stopień za trzy punkty.

Ogniwa energetyczne

EN1 – Ogniwo o kształcie cylindra o wymiarach 2 × 6 cm i wadze 0,5 kg. Wykorzystywany we wszelkich małych urządzeniach o niskim poborze energii jako główne źródło zasilania. Sprzęt o niskim zużyciu energii może być zasilany tym ogniwem przez bardzo długi czas. W przypadku broni ręcznej najczęściej wystarcza na kilka-kilkanaście strzałów. Należy chronić je przed ogniem i zbyt wysoką temperaturą.

Pojemność 90 jednostek energii, koszt 30 chr za sztukę. Ogniwa lepszej klasy mają za każdy poziom zwiększoną pojemność o 10 jednostek energii, a cenę o 7,5 chr.

EN2 – Ogniwo w formie cylindra o wymiarach 4 × 12 cm i wadze 1,5 kg. Jego pojemność wystarcza do zasilania większości urządzeń przez długi czas. W przypadku uzbrojenia zwykle wystarcza na kilkanaście-kilkadziesiąt strzałów. Posiada zwiększoną odporność na negatywne czynniki środowiska i przebicie.

Pojemność 270 jednostek energii, koszt 100 chr za sztukę. Ogniwa lepszej klasy mają za każdy poziom zwiększoną pojemność o 30 jednostek, a cenę o 25 chr.

EN3 – Ogniwo o formie cylindra o wymiarach 6 × 18 cm i wadze 4 kg. Używany jako źródło energii dla małych pojazdów krótkodystansowych, małych robotów czy większego sprzętu. W przypadku uzbrojenia piechoty najczęściej stosowany w broni wsparcia, gdzie jego pojemność wystarcza na kilka-kilkanaście strzałów.

Pojemność 810 jednostek energii, 300 chr za sztukę. Ogniwa lepszej klasy mają za każdy poziom zwiększoną pojemność o 90 jednostek, a cenę o 75 chr.

EKWIPUNEK INFORMATYCZNY

Umiejętności – W przyszłości nie trzeba się wszystkiego uczyć samemu, wiedzę można po prostu kupić w sieci i zaimplementować przez neurozłącze. Dzięki temu można bardzo szybko opanować języki, wiedzę teoretyczną, jednak bez praktycznego doświadczenia czy umiejętności jej wykorzystania. Premie za wykupioną wiedzę są połowiczne przez pewien czas, potrzebny na jej aklimatyzację i nauczenie się jej wykorzystania w praktyce.

Przyjmowanie tak wiedzy jest wygodne i szybkie, ale ma pewne wady, oprócz potrzeby ugruntowania jej praktyką, istnieje zagrożenie uzależnienia mózgu od tego typu zdobywania wiedzy i osłabienie jego zdolności do samodzielnej nauki. Raz na mniej więcej miesiąc postać może bez zagrożenia wykupić punkt rozwoju do jakiegokolwiek umiejętności, każda następna próba ma 3% szansę na uzależnienie się, przy czym następny zwiększa pulę oblanego testu o oczko. Tak samo uczenie się kolejnych punktów w innych umiejętnościach obciążone jest szansą poprzednich testów.

Przykład: Postać wykupiła 5 punktów rozwoju w broni krótkiej, miała przy tym 12% szans na uzależnienie się, jeśli w ciągu miesiąca znowu wykupi punkt rozwoju do jakiegokolwiek umiejętności, to będzie miała już 15% szans na negatywny efekt zabiegu. Kiedy znowu będzie chciała kupić wiedzę bez odczekania odpowiednio długo, to następne wykupienie punktu rozwoju będzie miało aż 21%, że zakończy się uzależnieniem postaci.

Cennik:

1. Poziom umiejętności wymaga 200 chr. na każdy punkt rozwoju potrzebny do jego osiągnięcia.
2. Poziom umiejętności wymaga 300 chr. na każdy punkt rozwoju potrzebny do jego osiągnięcia.
3. Poziom umiejętności wymaga 400 chr. na każdy punkt rozwoju potrzebny do jego osiągnięcia.
4. Poziom umiejętności wymaga 500 chr. na każdy punkt rozwoju potrzebny do jego osiągnięcia.
5. Poziom umiejętności wymaga 600 chr. na każdy punkt rozwoju potrzebny do jego osiągnięcia.
6. Poziom umiejętności wymaga 700 chr. na każdy punkt rozwoju potrzebny do jego osiągnięcia.

Scentralizowane CPU – To prawdziwy mózg autonomicznych maszyn, pozwalający na samodzielne działanie i wykonywanie nawet skomplikowanych poleceń bez pomocy. Scentralizowany system jest tańszy, dysponuje większą mocą obliczeniową, ale jest łatwy do zniszczenia przez broń konwencjonalną, jak i impulsową.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Moc obliczeniowa	1	2	3	4	5	6
Zużycie energii	1	2	3	4	5	6
Elektronika	0	0	1	1	2	2
Cena	100	200	400	800	1600	3200

Punkty można wydać na:

- ♣ Zwiększenie elektroniki o stopień za dwa punkty.
- ♣ Zwiększenie mocy obliczeniowej o stopień za cztery punkty.

Zdecentralizowane CPU – Układ nieposiadający jednego centrum cechuje się zwiększoną odpornością, bardzo przydatną zwłaszcza dla wojskowych maszyn. Jednak zmniejszona zostaje wydajność układu, a jego cena jest wyższa.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Moc obliczeniowa	0	1	1	2	3	4
Zużycie energii	1	2	3	4	5	6
Elektronika	1	1	2	2	3	4
Cena	150	300	600	1200	2400	4800

Punkty można wydać na:

- ♣ Zwiększenie elektroniki o stopień za dwa punkty.
- ♣ Zwiększenie mocy obliczeniowej o stopień za cztery punkty.

Scentralizowane organiczne CPU to produkt bioinżynierii, będący odpowiedzią na rozwój małowymiarowej, wysoko energetycznej broni elektromagnetycznej. Jak sama nazwa wskazuje, jest to po prostu wyhodowany i odpowiednio „zaprogramowany” układ nerwowy kompatybilny z elektroniką maszyn.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Moc obliczeniowa	0	0	1	1	2	2
Wytrzymałość	10	12	14	16	18	20
Zużycie energii	1	1	1	2	2	3
Cena	150	300	600	1200	2400	4800

Tego typu konstrukcje posiadają odporność na wszelką broń impulsową, nie posiadają elektroniki, jednak można je zabić i są podatne na inne typy promieniowania czy trujące środki chemiczne.

Punkty można wydać na:

- ♣ Zwiększenie wytrzymałości o stopień za punkt.
- ♣ Zwiększenie mocy obliczeniowej o stopień za trzy punkty.

Zdecentralizowane organiczne CPU – Zdecentralizowany układ posiada zwiększoną wytrzymałość, bez strat wydajności, ale kosztem wyższej ceny.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Moc obliczeniowa	0	0	1	1	2	2
Wytrzymałość	13	15	17	19	21	23
Zużycie energii	1	1	1	2	2	3
Cena	200	400	800	1600	3200	6400

Tego typu konstrukcje posiadają odporność na wszelką broń impulsową, nie posiadają elektroniki, jednak można je zabić i są podatne na inne typy promieniowania czy trujące środki chemiczne.

Punkty można wydać na:

- ♣ Zwiększenie wytrzymałości o stopień za punkt.
- ♣ Zwiększenie mocy obliczeniowej o stopień za cztery punkty.

W pełni hybrydowe CPU – Ten typ łączy zalety dwóch poprzednich rodzajów, cechując się wysoką odpornością, wysoką wydajnością i zdolnościami adaptacyjnymi. Z drugiej strony koszt tego systemu jest znaczny.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Moc obliczeniowa	1	1	2	2	3	4
Wytrzymałość	16	19	22	25	28	31
Zużycie energii	1	1	1	2	2	3
Cena	400	800	1600	3200	6400	12800

Punkty można wydać na:

- ⤴ Zwiększenie wytrzymałości o stopień za punkt.
- ⤴ Zwiększenie mocy obliczeniowej o stopień za cztery punkty.

ROBOTY

PARAMETRY ROBOTÓW

SI – Siła w przypadku robotów zależy od jakości i wydajności jej manipulatorów i motoryki. Maszyny pozbawione motoryki mają jedynie udźwig.

WT – Jest cechą kadłuba i elementów takich jak kończyny. Jeden model maszyny może posiadać wiele wartości tej cechy.

ZW – Zwinność w przypadku robotów określa ich zdolność do poruszania się i reagowania na zmiany otoczenia. Największy wpływ na tę cechę ma typ i rozmiar rdzenia robota, drugim czynnikiem bezpośrednio na nią wpływającym jest stosunek mocy jednostki napędowej do masy maszyny i sam rodzaj napędu.

ZR – W pełni zależy od konstrukcji manipulatorów maszyny.

PE – Określa zdolność maszyny do analizowania otoczenia za pomocą jego sensorów. Poziom tej cechy, jak i spektrum widzenia zależy całkowicie od tego, jakie sensory posiada, cecha ta ma również wpływ na szybkość reakcji.

MO – Moc obliczeniowa wpływa na wszystkie inne parametry maszyny, od niej zależy szybkość reakcji, możliwość operowania różnorodnym sprzętem itd. Daje ona premię do wszelkich testów maszyny oraz zwiększa wartość inicjatywy. W przypadku sprzętu informatycznego zastępuje inteligencje do wszelkich jego testów, dodatkowo jej stosunek z optymalizacją oprogramowania ma wpływ na możliwość jego wykorzystania. Każdy brakujący punkt mocy obliczeniowej zwiększa poziom testów związanych z danym programem o stopień.

WO I CHA – Zamiast woli i charyzmy, maszyny wykorzystują moc obliczeniową w interakcjach społecznych.

SZ – Zależy od stosunku masy i mocy napędu maszyny, montaż kilku jednostek napędowych może skutkować posiadaniem przez maszyny więcej niż jednej wartości tej cechy.

I – Inicjatywa w przypadku robotów to 10 zwiększone o 1/4 percepcji i moc obliczeniową.

SZKIELET KONSTRUKCJI

Szkielet robota wpływa na wszystkie jego cechy, od wytrzymałości i rozmiaru, po ilość montowanego wyposażenia i jego rozmieszczenie.

Roboty najpopularniejszych typów zwykle posiadają jeden z kilku rodzajów kadłuba. Wzory, rozmiary i materiały, z których zostały wykonane oraz techniki produkcji są tak różnorodne, że trudno jest podać uniwersalną rozpiskę pozwalającą na tworzenie maszyn. W tym rozdziale umieszczono jedynie kilka typów kadłuba, które wykorzystano w maszynach rozpisanych w tym podręczniku oraz pewne rady co do ich tworzenia.

W maszynach wojskowych wytrzymałe materiały pozwalają otrzymać 1 punkt żywotności na zaledwie 250 gram masy szkieletu konstrukcji maszyny. W przypadku modeli cywilnych wartość ta może być nawet dziesięciokrotnie mniejsza i dopiero dwa kilogramy masy szkieletu mogą oznaczać otrzymanie punktu żywotności. Wpływ na tę kwestię ma również zwartość konstrukcji. Roboty przy tej samej masie są wytrzymalsze niż pojazdy załogowe, gdyż nie muszą posiadać pustych przestrzeni i wyposażenia dla załogi.

Sfera – Do jej zalet zalicza się najlepszy możliwy stosunek objętości do powierzchni oraz wytrzymałość, co predysponuje jego wykorzystywanie przez jednostki muszące wytrzymać duże ciśnienie czy stosujące kamuflaż. Jest ona również stosunkowo łatwa do transportu, a w przypadku modeli cywilnych dodatkowym atutem jest nieśmiertelna stylistyka. Do wad należy słabe wsparcie napędu w postaci odnoży, które muszą znacznie wychodzić poza kadłub – czyli zajmować większość jego objętości lub znajdować się poza nim oraz nie zawsze możliwe w pełne wykorzystanie przestrzeni wewnątrz konstrukcji. Dlatego często można napotkać kadłuby jedynie przypominające kulę z odkształceniami czy wklęsłościami, w zależności od potrzeb konstrukcji.

Średnica	Żywotność	Zwinność	Modyfikator trafienia	Waga (KG)	Cena
15 cm	3	15	-7	500 g	50
30 cm	6	13	-5	1,5	150
45 cm	14	11	-1	3,5	350
60 cm	24	9	+1	6	600
75 cm	36	7	+2	9	900

Wytrzymałość może zostać poprawiona o 10% (maksymalnie o 50%) kosztem wzrostu ceny o 25% początkowej.

Dysk – Stosowany głównie w maszynach mających osiągać wysoką prędkość i zwrotność w locie, przy jedynie pomocniczym napędzie lądowym. Transport również jest w miarę prosty, można przenosić jeden na drugim w stosach.

Średnica	Grubość	ŻYW dysku	ŻYW rdzenia	Zwinność	Modyfikator trafienia	Waga (KG)	Cena
15 cm	5 cm	1	2	17	-8	125 g	20
30 cm	10 cm	2	4	15	-6	250 g	60
45 cm	15 cm	4	8	13	-4	0,5	140
60 cm	20 cm	6	12	11	-3	1,5	240
75 cm	25 cm	9	18	9	-1	3,5	360
90 cm	30 cm	12	24	7	-	6	720

Ten typ kadłuba zbudowany jest z minimalnie dwóch segmentów. Pierwszym z nich jest dysk, zawierający prawie zawsze napęd główny, część systemów zasilania, sensory pomocnicze czy takie systemy jak emitery pola. Rdzeń natomiast z powodu bardziej foremnego kształtu przenosi systemy mające bardziej zbite proporcje jak główne zasilanie, uzbrojenie, większe sensory czy narzędzia. Istnieje możliwość przenoszenia drugiego napędu w postaci odnoży czy kół, jednak nie ma nigdy możliwości schowania go w obrysie dwóch podstawowych segmentów, chyba że jest jedynie napędem awaryjnym o małych wymiarach.

Wytrzymałość może zostać poprawiona o 10% (maksymalnie o 50%) kosztem 20% wzrostu ceny.

System samonaprawy – Maszyny mogą posiadać zdolność regeneracji dzięki mikromodułowi nanitowemu pojemnikami z materiałem naprawczym. Każdy stopień systemu to jeden poziom zdolności regeneracji, każdy kolejny kosztuje tyle samo co poprzednie.

Za poziom	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Cena	50	100	200	400	800	1600

OPROGRAMOWANIE

System ochronny – To pasywny program, którego zadaniem jest chronić maszynę przed atakami elektronicznymi, zagłuszeniem i dezinformacją. Jego poziom porównuje się z wartością SWE dokonującego ataku. Stosunek ten ma wpływ na poziom trudności testu i w ogóle możliwość jego wykonania. Oprogramowanie te można zarówno kupić, jak i stworzyć samemu.

Cena dla pojedynczego systemu to 200 chr, każdy następny poziom zwiększa koszt o 50 chr, szósty poziom kosztuje trzykrotność pierwszego.

Umiejętności – czyli oprogramowanie o praktycznym zastosowaniu, umożliwiające wykonywanie zadań podporządkowanych systemowi umiejętności. Roboty nie muszą posiadać oprogramowania do wykonywania wszystkich czynności, jednak nadal obowiązują ich zasady testu umiejętności. Brak odpowiednich danych i oprogramowania powoduje, że nie są w stanie wykonać skomplikowanych operacji, nawet przy wysokiej mocy obliczeniowej. Umiejętności robotom wykupuje się podobnie jak żywym postaciom, przy czym każdy punkt to po prostu wydanie pewnej sumy. Tworzenie oprogramowania danego typu wymaga umiejętności, którą ma się posługiwać maszyna oraz odpowiedniego poziomu programowania. Jeśli CPU posiada wysoką moc obliczeniową, jest w stanie uczyć się od swojego właściciela bez potrzeby wgrywania i optymalizacji danych. Można jednak tę cechę im fabrycznie zablokować.

Pierwszy poziom umiejętności kosztuje 50 chr, każdy kolejny zwiększa cenę o 50 chr.

Przykład: Robot ma docelowo posiadać obsługę broni ręcznej na 4 poziomie, musi więc rozwinięte również dwa poziomy umiejętności głównej. Cena oprogramowania wynosi wtedy 400 chr (100+300).

LISTA MASZYN

Ten dział zawiera listę najczęściej spotykanych maszyn o charakterze bojowym czy technicznym, od najmniejszych po większe od człowieka. Wszystkie modele mają oprócz parametrów i posiadanych zasad dokładnie rozpisaną konstrukcję i cenę, dzięki czemu wiadomo co może ulec uszkodzeniu przy trafieniu w dany moduł oraz za ile można kupić i naprawić maszynę.

TYPY ROBOTÓW

Maszyny można podzielić na kilka kategorii, jednym z wyznaczników jest napęd, najczęściej wykorzystywany w określaniu typu maszyn bojowych. Najprostsze to **Naziemne Roboty Bojowe (NRB)**, które posiadają napęd kroczący, kołowy, gąsienicowy lub inny umożliwiający jedynie poruszanie się po powierzchni gruntu czy bliskiej od niego odległości. Są one bardzo popularne w cywilnych ofertach, dla służ ochrony czy firm. Tanie i łatwe w serwisie, a maszyny kroczące mają dużą mobilność za rozsądną cenę. Następną klasą są **Latające Roboty Bojowe (LRB)**, które poruszają się napędem śmigłowym, wirnikowym, skrzydłowym, odrzutowym, grawitacyjnym i innymi służącymi do poruszania się w atmosferze lub w próżni. Część z nich może posiadać zapasowy napęd lądowy, zwykle w formie małych kół lub odnóży. Ostatnią z najczęściej używanych klas napędowych jest **Uniwersalny Robot Bojowy (URB)**, wyposażony w dwie równorzędne jednostki napędowe, co daje bardzo dużą uniwersalność i mobilność, jednak koszt maszyny jest większy, również znacznie więcej miejsca zajmuje sam napęd w stosunku do reszty systemów, co ma negatywne odbicie w ilości sprzętu i masie maszyny.

ROBOTY TECHNICZNE I TRANSPORTOWE

Maszyny wykorzystywane są w każdej dziedzinie życia i gospodarki, od transportu ładunków, osób czy danych, przez naprawę i budowę innych, kończąc na konstrukcjach utrzymujących ludzką społeczność jak roboty śmieciarki. Jedynie same decyzje są podejmowane przez człowieka, a wytwory jego myśli technicznej pracują niczym mrówki, niezauważane przez nikogo. Stały się tak naturalnym elementem krajobrazu ludzkich osiedli, jak w dawnych czasach lampy uliczne, samochody czy inne, prymitywne poprzedniki jak sprzęt RTV i AGD. Przybierają one najróżniejsze formy i najbardziej są odkształcane przez gusta swoich użytkowników, często bardziej stylowe niż praktyczne, jak i całkowicie surowe w przypadku tych pracujących poza ludzkim spojrzeniem.

SZPERACZE

To mała klasa robotów, których celem jest wyszukiwanie obiektów, zwiad, małe zabiegi dywersyjne czy naprawcze. Wyposaża się je w różne typy napędu, zależnie od środowiska ich służby, choć uniwersalne modele najczęściej posiadają drogie i wydajne napędy grawitacyjne oraz zapasowe kończyny lokomocyjne.

Rozmiarami od owadów po małe zwierzęta, często przybierają formę tych istot, choć formy uniwersalne mają najczęściej kształt kulistego oka. Maszyny te same w sobie nie stanowią żadnego zagrożenia dla postaci, jednak wykrycie prawie zawsze oznacza przywitanie się z ich większymi braćmi. Istnieje jednak możliwość montażu silnych ładunków wybuchowych, paralizatorów czy broni chemicznej w lepiej zoptymalizowanych konstrukcjach.

Szperacz kulisty

Szperacz z napędem grawitacyjnym ma formę kuli z zamontowanymi sensorami i napędem, nie posiada fabrycznie innego sprzętu, ale ma możliwość montażu wyposażenia rozmiarem nieprzekraczającym jego średnicy.

Siła	Zwinność	Percepcja	Elektronika	Moc obliczeniowa
–	15+2	15	2	1
Udźwig	Szybkość	Inicjatywa	Energia	Żywotność
–	6	15	7	5
Zręczność	Zwrotność	Punkty akcji	Zużycie energii	Rozmiar
–	–	10	2+2	Sfera 15 cm (–9)

Sensory EMG, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- Kamuflaż optyczny I
- Scentralizowany CPU I – moc obliczeniowa 1, zużycie energii 1, elektronika 0.
- Miniaturowy UGP I – wydajność 7, elektronika 1.
- 4 małe sensory optyczne V – percepcja 13, elektronika 1, wielowzroczność III.
- Miniaturowy napęd grawitacyjny I – udźwig 3 kg, prędkość 4(6), zwrotność 1, zużycie energii 2, elektronika 1.

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika systemów
Kadłub	0,5	40	–
Miniaturowe 4 sensory optyczne V	0,5	36	–
Miniaturowy UGP	0,75	250	1
Sensory EMG	0,25	200	1
Miniaturowe silniki grawitacyjne	0,6	60	1
Kamuflaż optyczny	–	100	Własna 1
CPU	–	100	Własna 0 (+1)
Dodatkowy punkt elektroniki	–	50	+1
	2,6 kg	(836) 670 chr.	Elektronika 2

ROBOTY PREWENCJI

Ich zadaniem jest utrzymywanie porządku i zapewnianie bezpieczeństwa ludności miast, statków i stacji całej ludzkiej przestrzeni. Zwykle wyposażone są one w emitery akustyczne, paralizatory, pałki energetyczne i słabe osłony, chroniące jedynie przed cywilnym uzbrojeniem oraz uderzeniem w zwarcie. Większość robotów prewencji to jednostki latające lub naziemne, modele uniwersalne są rzadkie z powodu zbyt wysokiej ceny i potrzeby posiadania dużej liczby maszyn, by zapewnić szybkość reakcji służb.

Policyjny robot prewencji

Siła	Zwinność	Percepcja	Elektronika	Moc obliczeniowa
7	10+3	13	3	1
Udźwig	Szybkość	Inicjatywa	Energia	Żywotność (suma)
50 kg	12	15	30	28
Zręczność	Zwrotność	Punkty akcji	Zużycie energii	Rozmiar
–	–	10	12,5+6	Sfera 45 cm (–1) Ramie 50x5x5 (–6)
	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Korpus robota	8	7	2	20
Ramiona (2)	3	3	0	4

Ramiona są składane i chowane pod korpusem. Budowa:

Sensory EMG, akustyczny karabinek wsparcia FA2P.

- Manipulatory I – Zręczność 10, elektronika 1.
- UGP I – wydajność 30, pojemność 270 jednostek energii, elektronika 1.
- Scentralizowany CPU I – moc obliczeniowa 1, zużycie energii 1, elektronika 0.
- Emiter pola I – moc 3, integralność 10, regeneracja 3, zużycie energii 4,5, elektronika 1.
- Potrójne sensory optyczne IV – percepcja 14, wielowzroczność II, elektronika 1.
- Silniki grawitacyjne I – prędkość 12, zużycie energii 6, elektronika 2.
- Motoryka I – masa 5,25 kg, SI 7, zużycie energii 7, elektronika 1.
- Pałka energetyczna II – penetracja 7, obrażenia k4, elektronika 1, potrójna siła ogłuszania.

Oprogramowanie:

- Obsługa broni 2.
 - Broń ręczna 2.
- Sprawność 3
 - Walka wręcz 2.

Cena 450 chr.

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika systemów
Szkielet maszyny	3,5	350	–
Pancerz	1,57	315	–
Ekranowanie	0,3	160	–
Oprogramowanie	–	450	–
Szkielet kończyn	2	200	–
Motoryka kończyn	5,25	750	1
UGP	3	500	1
3 sensory optyczne IV	1,5	56	1
Sensory EMG	2	200	1
Silniki grawitacyjne	10	250	2
Manipulatory	2	250	1
Pałka energetyczna	1	62	Własna 1
Emiter pola	1,75	500	Własna 1
CPU	–	100	Własna 0 (+2)
Karabinek akustyczny FA2	2,6	720	Własna 3
Dodatkowe 2 punkty elektroniki	–	600	+2
	36,5 kg.	(5463) 4370 chr.	Elektronika 3

ROBOT TAKTYCZNY

Stanowi od podstawową jednostkę pola walki przyszłości, uniwersalną maszynę o wysokich parametrach i szerokiej gamie uzbrojenia oraz sprzętu zdolną do działania w każdych warunkach. Płaci za to wysokim kosztem produkcji i skomplikowaniem budowy, zwiększając czas naprawy. Są one szczególnie często używane przez małe grupy najemników czy formacje uderzeniowe, które muszą posiadać największą możliwą elastyczność taktyki przy posiadaniu małej liczebności. Uzbrojenie to zwykle kombinacja broni wiązkowej i pocisków kierowanych. Jednostkę napędową najczęściej stanowi napęd grawitacyjny oraz odnóża krocze.

Stosunek ich mocy może być różny, zwykle kładzie się nacisk na jeden z nich, ale przy zachowaniu dużej mobilności w czasie korzystania z drugiego. Roboty tego typu stanowią duże zagrożenie nawet dla dobrze wyszkolonych i uzbrojonych postaci – żołnierzy, przewyższając człowieka praktycznie w każdym aspekcie na polu walki.

Policyjny robot taktyczny

Siła	Zwinność	Percepcja	Elektronika	Moc obliczeniowa
–	10+3	20	5	2
Udźwig	Szybkość	Inicjatywa	Energia	Żywotność (suma)
50 kg	12	15	7	22
Zręczność	Zwrotność	Punkty akcji	Zużycie energii	Rozmiar
–	–	10	10+6	Sfera 45 cm (–1)
	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Korpus robota	10+2	10+1	3	14
Odnóża krocze (4)	4	4	3	2

Budowa:

- ⤴ Emiter pola II – moc 6, integralność 20, regeneracja 6, zużycie energii 9, elektronika 1.
- ⤴ CPU II – moc obliczeniowa 2, zużycie energii 2, elektronika 1.
- ⤴ Cztery sensory optyczne III – percepcja 14, elektronika 1, wielowzroczność III.
- ⤴ System celowniczy I – percepcja 10, redukcja kar 10, elektronika 1.
- ⤴ Silniki grawitacyjne II – prędkość 12, zużycie energii 6, elektronika 3.
- ⤴ UGP I – wydajność 30, pojemność 270 jednostek energii, elektronika 1.
- ⤴ Uzbrojenie – Rosi 105.

Oprogramowanie:

- Obsługa broni 3.
 - Broń ręczna 3.
- Sprawność 2.

Cena 450 chr.

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika systemów
Szkielet kadłuba	3,5	350	–
Pancerz	2,1	420	–
Oprogramowanie	–	450	–
Szkielet kończyn	2	200	–
UGP	3	500	1
Sensory optyczne	2	60	1
System celowniczy	0,5	600	1
Silniki grawitacyjne	10	312	3
Motoryka	1,5	200	1
CPU	–	250	Własna 1 (+4)
Emiter pola	3,5	1250	Własne 1
Rosi 105	3	840	Własne 2
Ekranowanie	1,35	720	+1
Dodatkowe dwa punkt E	–	600	+2
	32,5 kg.	(6752) 5400 chr.	Elektronika 4

Wojskowy robot taktyczny

Siła	Zwinność	Percepcja	Elektronika	Moc obliczeniowa
–	10	20	5	6
Udźwig	Szybkość	Inicjatywa	Energia	Żywotność (suma)
50 kg	14	15	7	22
Zręczność	Zwrotność	Punkty akcji	Zużycie energii	Rozmiar
–	–	10	19+6	Sfera 45 cm (–1)
	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	PŻ
Korpus robota	10+1	10+2	5	14
Odnóża kroczone (4)	4	4	5	2

Korpus robota to sfera o średnicy 45 cm (–1 do trafienia). Budowa:

- ⤴ Emiter pola III – moc 7, integralność 20, regeneracja 5, zużycie energii 9, elektronika 2.
- ⤴ CPU III – moc obliczeniowa 2, zużycie energii 2, elektronika 1.
- ⤴ Cztery sensory optyczne III – percepcja 14, elektronika 1, wielowzroczność III;
- ⤴ Silniki grawitacyjne III – prędkość 14, zużycie energii 6, elektronika 3.
- ⤴ Kamuflaż mimetyczny II – kara –3, elektronika 2.
- ⤴ Motoryka – waga 3 kg, cztery kończyny symetryczne, SI 2, zużycie energii 2, elektronika 2.
- ⤴ UGP I – wydajność 30, pojemność 270 jednostek energii, elektronika 1.
- ⤴ System celowniczy – percepcja 15, redukcja kar 20, elektronika 2.

Oprogramowanie:

- Obsługa broni 6.
 - Broń ręczna 6.
 - Broń wsparcia 3.
 - Pirotechnika 1

Cena 800 chr.

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika systemów
Kadłub	3,5	350	–
Pancerz	2,1	420	–
Oprogramowanie	–	800	–
Szkielet kończyn	2	200	–
UGP	3	500	1
Sensory optyczne	2	70	1
System celowniczy	2	1200	1
Kamuflaż optyczny	–	125	1
Silniki grawitacyjne	10	375	2
Motoryka kończyn	3	400	2
CPU	–	450	Własna 1 (+4)
Emiter pola	3,5	1500	Własna 2
Rosi 105	3	840	Własna 2
Ekranowanie	1,5	800	+1
Dodatkowe trzy punkt E	–	1200	+3
	35,6 kg.	(9230) 7400 chr.	Elektronika 5

Biegacz wojskowy

Biegacz to jednostka bojowa przeznaczona do operowania w pomieszczeniach oraz w terenie o rozbudowanej roślinopodobnej biosferze. Silne odnóża pozwalają nie tylko na osiągnięcie dużej prędkości (do 72 km/h na płaskiej powierzchni), ale również zapewniają całkiem wysokie możliwości obezwładniania celów w zwarciu za pomocą silnych kopnięć z wykorzystaniem SAPO.

Siła	Zwinność	Percepcja	Elektronika	Moc obliczeniowa
12	10	20	5	2
Udźwig	Szybkość	Inicjatywa	Energia	Żywotność (suma)
50 kg	12/6	15	7	47
Zręczność	Zwrotność	Punkty akcji	Zużycie energii	Rozmiar
–	–	10	23+4	Korpus 30x30x50 (-3) Nogi 20x20x80 (-3) Wieżyczka 20x35x50 (-3) Całość 100x35x50 +1

	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Korpus robota	10	10	5	15
Wieżyczka uzbrojenia	8	8	5	12
Odnóża kroczone (2)	6	6	5	10

Budowa:

- ⤴ CPU III – moc obliczeniowa 2, zużycie energii 2, elektronika 1.
- ⤴ Emiter pola IV – moc 6, integralność 24, regeneracja 6, zużycie energii 9, elektronika 2.
- ⤴ Cztery sensory optyczne IV – percepcja 16, elektronika 1, wielowzroczność III.
- ⤴ Kamuflaż mimetyczny IV – kara -5, elektronika 2.
- ⤴ Motoryka II – 9 kg, siła 12, zużycie energii 9, elektronika 3.
- ⤴ Silniki grawitacyjne I – prędkość 6, zużycie energii 4, elektronika 2.
- ⤴ UGP I – wydajność 30, pojemność 270 jednostek energii, elektronika 1.
- ⤴ System celowniczy I – percepcja 15, redukcja kar 20, elektronika 2.
- ⤴ Rosi 105

Oprogramowanie:

- Obsługa broni 6.
 - Broń ręczna 6.
 - Broń wsparcia 3.
 - Pirotechnika 1.
- Sprawność 3.
 - Akrobatyka 4.

- Walka wręcz 2.

Cena 1250 chr

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika systemów
Szkielet kadłuba	3,75	375	–
Wieża uzbrojenia	3	300	–
Pancerz	3,6	720	–
Oprogramowanie	–	1250	–
Szkielet kończyn	5	500	–
UGP	3	500	1
Sensory optyczne	2	70	1
System celowniczy	2	1200	2
Kamuflaż mimetyczny	–	175	2
Silniki grawitacyjne	10	250	2
Motoryka	9	1200	2
CPU	–	450	Własna 1 (+4)
Emiter pola	3,5	1750	Własna 2
Rosi 105	3	840	Własna 2
Ekranowanie	2,2	1200	+1
Dodatkowe trzy punkt E	–	1200	+3
	50 kg.	(11980) 9600 chr.	Elektronika 5

Robot ścigacz

Wykorzystywane do rekonesansu i szybkich akcji ofensywnych czy kontruderzeń, ścigacze to małe maszyny rozmiaru człowieka. Ich głównym atutem jest wysoka prędkość i możliwość zamontowania w kadłubie ciężkiego uzbrojenia i lekkiego w wieżyczce, co pozwala na eliminację różnorodnych celów. Jest to jednostka latająca, ale jej przeznaczeniem jest lot na małych wysokościach.

Siła	Zwinność	Percepcja	Elektronika	Moc obliczeniowa
12	5+5	20	6	2
Udźwig	Szybkość	Inicjatywa	Energia	Żywotność (suma)
200 kg	20	15	7	47
Zręczność	Zwrotność	Punkty akcji	Zużycie energii	Rozmiar
–	–	10	9+45	Kadłub 150×70 (–3) Wieżyczka 20×35×50 (–3) Całość 150×35×50

	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Korpus robota	10	10	6	40
Systemy celownicze i uzbrojenie	8	8	6	10
Silniki	7	7	6	10

Budowa:

- ✦ Emiter pola III – moc 8, integralność 30, regeneracja 8, zużycie energii 18, elektronika 3.
- ✦ System celowniczy I – percepcja 20, redukcja kar 30, elektronika 3.
- ✦ CPU III – moc obliczeniowa 2, zużycie energii 3, elektronika 2.
- ✦ Cztery sensory optyczne III – percepcja 16, elektronika 1, wielowzroczność III.
- ✦ Silniki grawitacyjne III – prędkość 20, zużycie energii 24, elektronika 3.
- ✦ Kamuflaż Optyczny III – kara –9, zużycie energii 2, elektronika 2.
- ✦ Podwójne UGP II – wydajność 2 × 33, pojemność 270 × 2 jednostek energii, elektronika 1.

Oprogramowanie:

Obsługa broni 6.

- ✦ Broń ręczna 6.
- ✦ Broń wsparcia 3.
- ✦ Pirotechnika 1

Obsługa pojazdów 3

- ✦ Atmosferyczne 6

Cena 1200 chr.

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika systemów
Szkielet kadłuba	6	600	–
Pancerz	7,5	1500	–
Oprogramowanie	–	1200	–
UGP	6	1000	1
Sensory optyczne	2	70	1
System celowniczy	4	2400	2
Kamuflaż optyczny	–	600	1
Silniki grawitacyjne	40	1500	3
CPU	–	900	Własna 2(+5)
Emiter pola	7	3000	Własna 1
Boren P65a	2,5	1700	Własna 5
Ekranowanie	5,4	2700	+2
Dodatkowe trzy punkt E	–	1200	+3
	80,4 kg.	(18370) 14700 chr.	Elektronika 6

WIEŻYCZKI I SYSTEMY OCHRONNY

Stacjonarne roboty bojowe lub prewencyjne to alternatywa dla robotów ochronnych, dysponuje ona małą mobilnością, ale z ich konstrukcją pozwala na montaż silnego uzbrojenia i grubego pancerza. Są jednak podatne na użycie broni wsparcia oraz wymagają odpowiedniego ustawienia, by być skuteczne.

Miniaturowa wieżyczka strażnicza

Najczęściej wykorzystywana jako sprzęt wsparcia do szybkiego rozstawienia zarówno przez ludzi, jak i inne maszyny. Mimo małej wytrzymałości i siły ognia może stanowić duże zagrożenie, zwłaszcza jeśli zostanie usprawniona o systemy kamuflujące i poprawioną optykę.

Siła	Zwinność	Percepcja	Elektronika	Moc obliczeniowa
–	–	15	2	2
Udźwig	Szybkość	Inicjatywa	Energia	Żywotność (suma)
50 kg	–	15	15	13
Zręczność	Zwrotność	Punkty akcji	Zużycie energii	Rozmiar
–	–	10	7,5+2	Korpus 40×15 (-5)
	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Korpus działka	6	6	3	10
Nóżki	–	–	–	3

Budowa: Sensory EMG.

- CPU – Moc 2, zużycie energii 2, elektronika 0.
- UGP – wydajność 15, pojemność 90 jednostek energii, elektronika 1.
- Emiter pola I – moc 3, integralność 10, regeneracja 3, zużycie energii 4,5, elektronika 1.
- Kamuflaż mimetyczny I – kara -3, zużycie energii w zmianie 2, elektronika 0.
- Cztery sensory optyczne III – percepcja 14, elektronika 1, wielowzroczność III.
- Rosi 206

Oprogramowanie

- Obsługa broni 2.
 - Broń ręczna 2.

Cena – 200 chr.

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika systemów
Szkielet kadłuba	1,3	130	–
Oprogramowanie	–	200	–
Pancerz	0,9	180	–
4 sensory optyczne V	1	60	1
Sensory EMG	1	200	1
UGP	1,5	250	1
Kamuflaż mimetyczny	–	100	0

Emiter pola	1,75	500	Własna 1
CPU	–	200	Własna 0(+1)
Rosi 205	1	380	Własna 2
Ekranowanie	0,45	240	+1
	8,9 kg	(2440) 1950 chr.	Elektronika 2

Wieżyczka strażnicza USO 12a „Grzybek” produkowana przez Perseusza zwana jest popularnie grzybkiem z racji posiadania dużej płyty ochronnej w stanie spoczynku, wyglądająca wtedy jak kapelusz grzyba. System ten ma wymiary 70 cm na 25 cm, co pozwala na zamontowanie pełnoprawnego uzbrojenia oraz małej krótkodystansowej wyrzutni granatów.

Producent – Korporacja Perseusz, elektronika +1.

Siła	Zwinność	Percepcja	Elektronika	Moc obliczeniowa
–	–	20	5	2
Udźwig	Szybkość	Inicjatywa	Energia	Żywotność (suma)
50 kg	–	15	30	20
Zręczność	Zwrotność	Punkty akcji	Zużycie energii	Rozmiar
–	–	10	12+2	Korpus 70×25 (–2)
	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Korpus systemu	12	10	6	15
Wieża działka	13	10	6	5

Budowa: Sensory EMG II

- UGP – wydajność 30, pojemność 270 jednostek energii, elektronika 1.
- CPU II – Moc 2, pobór mocy 2, elektronika 1.
- Emiter pola I – moc 5, integralność 20, regeneracja 5, zużycie energii 9, elektronika 1.
- Cztery sensory optyczne IV – percepcja 16, elektronika 1, wielowzroczność III.
- Kamuflaż mimetyczny II- Kara -5, zużycie energii w trakcie zmiany 2, elektronika 0.
- Rosi 105

Oprogramowanie

- Obsługa broni 4.
 - Broń ręczna 4.

Cena 400 chr.

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika systemów
Szkielet kadłuba	2	200	–
Pancerz	6,75	1350	–
Oprogramowanie	–	400	–
4 sensory optyczne VI	2	70	1
Sensory EMG	1	200	1

Kamuflaż mimetyczny	–	125	0
UGP	3	500	1
Emiter pola	3,5	1000	Własna 1
CPU	–	250	Własna 1(+4)
Rosi 105	3	840	Własna 2
Ekranowanie	1,8	1920	+2
Dodatkowy punkt elektroniki	–	200	+1
Producent	–	–	+1
	23 kg	(7055) 5650 chr.	Elektronika 5

WALKA

W odległej przyszłości większość ludzi prowadzi bezpieczny i spokojny żywot, nigdy nie zaznając przemocy i obawy przed jutrem, jednak niektórzy nie mają takiego szczęścia z powodu miejsca urodzenia, inni sami poszukują niebezpieczeństw lub wyznań, czy po prostu taką mają pracę. Ten dział dotyczy przeprowadzenia starć, zarówno w świecie fizycznym, jak i w cyberprzestrzeni. Dokładnie rozpisano w nim mechanikę rządzącą kolejnością ruchów, ich rodzaje i wszelkie dostępne modyfikatory i aspekty takie jak osłony, przeszkody czy pancerze.

SYSTEM TUR I KOLEJNOŚĆ AKCJI

TURA

Starcie jest podzielone na tury, każda z nich trwa około 6 sekund, w których trakcie postacie wykonują swoje akcje. Efekty działające czasowo, a które występują w walce, mają swój czas działania określony właśnie w turach. Niektóre działania wymagają odpowiedniej ilości czasu i szybkość działania postaci nie ma na nie wpływu, wtedy oprócz wartości w sekundach bądź minutach podana jest ilość tur potrzebna do ich wykonania. Tura kończy się, kiedy swoje punkty akcji wydadzą wszyscy uczestnicy starcia, którzy mogą to zrobić. Na początku każdej tury nalicza się efekty związane z upływem czasu i ich skutki.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA

Kolejność wykonywania ruchów w trakcie walki jest określana przez inicjatywę postaci, im wyższa wartość tej cechy, tym szybciej rozpoczniemy wykonywać swoje akcje, gdyż ruchy wykonuje się w kolejności od najwyższej do najniższej inicjatywy. Gracz może zdecydować o opóźnieniu swojej akcji w danej turze, zostaje wtedy przerucony na koniec kolejki.

Kiedy wrogie sobie postacie mają taką samą wartość inicjatywy, to pierwsza powinna być zwinniejsza postać, jeśli również i ten parametr jest identyczny, należy co turę wykonać rzut monetą/rzut kością określający kto zaczyna.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Wpływ na sekwencję starcia ma również jego rozpoczęcie, kiedy zaczyna się poprzez atak z zaskoczenia, agresorzy działają pierwsi bez względu na wysokość ich inicjatywy, chyba że zaskoczeni posiadają odpowiednie zasady specjalne. Zaatakowani wykonują swoje ruchy po atakujących, według kolejności inicjatywy.

W sytuacji, gdy część napastników wykonuje swoje ruchy według kolejności inicjatywy, a nie jako rozpoczęcie starcia, to napadnięci mogą wykonywać reakcje.

INICJATYWA POŁĄCZONA

Niektóre istoty wykonują swoje ruchy jednocześnie, zwykle dotyczy do maszyn, jednak niektóre społeczne organizmy również opanowały tak wysoki poziom zarządzania i synchronizacji swoich działań. Ruchy tego typu liczone są, jakby były wykonywane przez jedną postać. Ma to wpływ na zasady reakcji na ich poczynania, jak i kiedy to one reagują jako grupa.

REAKCJA

Reakcja to wykonanie ruchu w kolejce innej postaci, pod wpływem jej poczynañ. Reakcją może być tylko jedna akcja czy akcja połączona. Koszt wykonania ustalonej przez gracza czynności zmniejsza pulę akcji bieżącej tury, a jeśli już ją wykorzystał z następnej. Na jedną akcję gracza może przypadać tylko jedna reakcja każdego adwersarza. Jeśli gracz zakończy swoją kolejkę z niewykorzystanymi punktami akcji, to może je poświęcić na reakcje w kolejkach innych graczy, zmniejszając stratę punktów z następnej tury. Niewykorzystane punkty nie przechodzą do następnej tury.

Postać może reagować jedynie na wydarzenia, o których wie, więc atak z zaskoczenia uniemożliwia próbę reakcji na pierwszą akcję napastnika.

Stosunek inicjatywy wykonującej akcję i postaci reagującej ma wpływ na to, jak zostanie wykonana reakcja. Jeśli reagujący ma inicjatywę równą bądź mniejszą od postaci wykonującą akcję, to wykonuje ją dopiero po jej wykonaniu.

Przykład: Postać A strzela do B, gracz odgrywający postać B deklaruje ucieczkę z linii strzału za róg korytarza, jednak posiada mniejszą inicjatywę, więc pierwsza postać wykonuje normalnie testy trafienia i następują konsekwencje postrzału. Jeśli bohater B jest w stanie mimo ostrzału wykonać deklarowaną akcję, to ją wykonuje, więc gracz A nie może już deklarować kolejnych akcji ostrzału. W sytuacji, kiedy nie może zareagować, postać B traci punkty.

Inaczej przebiega reakcja, kiedy to reagujący ma wyższą inicjatywę. Wykonuje wtedy swoją reakcję równo z akcją, więc postać B uciekając postaci A, wykonuje ruch w tej samej chwili co ostrzał postaci A, która dostaje kary do trafienia za ruch celu.

Pewnym typem reakcji jest czekanie na przeciwnika, przygotowanie się na atak, czy celowanie w obszar, w którym pojawi się przeciwnik, w tej sytuacji to czekający wykonuje swoje ruchy pierwsze, mimo że jest reagującym.

PORUSZANIE SIĘ I UNIKI W WALCE

Postać może poruszać się na kilka sposobów, każdy z nich udostępnia jej inne opcje takie jak pełne wykorzystanie posiadanej szybkości czy możliwość łączenia z innymi akcjami.

Typy ruchów:

- ♣ Sprint – postać poświęca się jedynie na biegu i nie może wykonywać akcji niezwiązanych z poruszaniem się. Każdy punkt akcji to przesunięcie się o pełną prędkość postaci.
- ♣ Bieg z jednoczesnym wykonywaniem innej akcji – koszt jest wtedy równy puli, jaką trzeba przeznaczyć na daną akcję. Otrzymuje się modyfikatory za własny ruch, dodatkowo prędkość postaci maleje o połowę.
- ♣ Chód – to poruszanie się z prędkością do metra na punkt akcji, można normalnie łączyć z innymi czynnościami bez kary za ruch w większości przypadków.
- ♣ Poruszanie się w pozycji przykucniętej pozwala poruszać się z prędkością do jednego metra za punkt akcji.
- ♣ Czołganie się pozwala na osiągnięcie maksymalnej prędkości 0,5 metra za punkt akcji.
- ♣ Skok – może wykonywany być z miejsca lub z rozpędu. Ten pierwszy ma mały zasięg, bo zaledwie do dwóch metrów, drugi ma zasięg powyżej trzech.

WALKA DYSTANSOWA

Prowadzenie ostrzału jest przeprowadzane według poniższego schematu:

Wybranie celu → wybranie segmentu/ostrzał nieprecyzyjny → zliczenie modyfikatorów i test percepcji → ewentualne przerzuty/rykoszety i przypadkowe trafienia → rzut na obrażenia w przypadku trafienia i przebicia pancerza.

Rzut na trafienie jest testem percepcji wraz z modyfikatorami za umiejętności strzeleckie, odległość, rozmiar, zręczności strzelca, szybkość poruszania się celu i strzelającego, kamuflaż i wiele innych. Wartość 1 na kości k20 zawsze oznacza trafienie, chyba że ujemne modyfikatory obniżą szansę trafienia do zera. W sytuacji, kiedy szansa trafienia wynosi 1, to w przypadku trafienia można wykonać test k3, jedynka to trafienie krytyczne celu, dwójka normalne trafienie, a trójka draśnięcie celu.

Wpływ zręczności – Jeśli gracze i prowadzący uznają, że zręczność powinna mieć realny wpływ na celność postaci, może wykorzystać zasadę, że test trafienia nie jest testem samej percepcji, a testem połowy sumy percepcji i zręczności (powstaje wtedy parametr analogiczny do inicjatywy).

W obydwóch przypadkach powstaje problem robotów/postaci nieobsługujących broni rękoma, powinny one wtedy nadal testować jedynie percepcję.

Przykładowy rzut wraz z wszystkimi efektami

W przypadku kiedy cechy i umiejętności postaci pozwalają jej na trafienie przy wyniku od 1 do 10, rzut może przynieść następujące skutki:

- ♣ 1 Trafienie krytyczne w czuły punkt celu np. serce przy strzelaniu w tułów.
- ♣ 2–9 Celne trafienie – pełna wartość penetracji i obrażeń broni.
- ♣ 10 **Draśnięcie celu – zmniejszona penetracja trafienia.**
- ♣ 11 **Draśnięcie celu, ale w inny jego fragment, np. przy ostrzale korpusu trafienie w rękę.**
- ♣ 12 Trafienie w inny cel znajdujący się na linii ostrzału lub stojący obok celu, przy braku takiego obiektu jest to zwykłe chybienie.
- ♣ 13–19 Chybienie.
- ♣ 20 Krytyczne chybienie.

Pola oznaczone **pomarańczowym** to zasady opcjonalne, jeśli nie uznajecie w swojej grze draśnięć, to pula 6-50 to trafienie, a 51-55 trafienie innego celu.

DRAŚNIĘCIE – ZASADA OPCJONALNA

Czasami postać nie wyceluje odpowiednio dokładnie, cel zmieni swoje położenie, czy uzbrojenie nie jest dostatecznie celne, przez co pocisk czy wiązka energii trafia w obrys celu, tracąc połowę swojej penetracji.

Istnieje również możliwość, że pocisk nie trafi dokładnie w celowany fragment a w najbliższą jemu część. Jest to wynikiem wyrzucenia wartości o trzy oczka wyższej, niż próg testu np. postać A strzela w ramię postaci B, szansa trafienia 1–10, wynik rzutu to 13, więc postać B otrzymuje trafienie w korpus zamiast w ramię. Takie trafienie również jest draśnięciem i dotyczy tylko samodzielnych fragmentów celu. Nie można w ten sposób trafić w oczy, serce czy stawy, ale można np. trafić trzymanego zakładnika, kiedy celem jest ramię porywacza.

OGIEŃ AUTOMATYCZNY

Większość uzbrojenia ma możliwość prowadzenia ognia seriami, jak i w pełni automatycznego. Ilość wystrzelonych pocisków na akcję wpływa na wykonywanie testu trafienia. Gdy uzbrojenie dysponuje małą szybkostrzelnością do trzech strzałów w serii, każdy pocisk jest osobnym testem trafienia, natomiast w sytuacji większej szybkostrzelności wykonuje się jeden rzut zbiorczy. Efekt krytyczny w takiej sytuacji dotyczy wszystkich strzałów kryjących się pod tą kością.

Oczywiście gracze i prowadzący mogą to uznać za zbyt duże uproszczenie i rzucać osobno za każdy strumień plazmy czy wiązkę lasera, ale przy użyciu większej liczby szybkostrzelnego uzbrojenia walka może zmienić się w nużące maratony turlania kośćmi.

Ostrzał serią pozwala również na trafienie kilku przeciwników stojących obok siebie, poprzez pokrycie wszystkich częścią ognia. Można więc dzielić liczbę strzałów pomiędzy nimi, przy czym, jeśli oddaleni są dalej niż metr od siebie, to utrzymuje się karę w postaci straty 1/3 pocisków w serii (jeśli broń wystrzela więcej niż 2 pociski), za każdy metr odległości między nimi (do 20 metrów pomiędzy strzelcem i celami, później kara dla ułatwienia mechaniki jest stała i wynosi 1/3 strzałów). Strata ich nie musi oznaczać, że poleciały w powietrze, po prostu postać traci chwilę na przełożenie uzbrojenia na nowy cel w tej samej akcji.

Odzwierciedleniem ognia w pełni automatycznego jest wydłużenie serii – za każdy punkt akcji broń wystrzeliwuje liczbę pocisków równą połowie swojej szybkostrzelności. Przedłużenie serii liczy się jako osobna akcja postaci od serii rozpoczynającej, ale bez względu na długość przedłużenia ognia jest akcją pojedynczą.

ODRZUT/DRGANIE BRONI

Nowoczesna broń dzięki zastosowaniu systemów stabilizacji i pochłaniania strat energii praktycznie nie posiada już zjawiska odrzutu. Jednak starsze czy uszkodzone konstrukcje mogą posiadać odrzut, czy słabe skupienie ognia.

Uzbrojenie akceleratorowe posiada zjawisko częściowego przekazywania energii na własne elementy, powstają wtedy wibracje broni, skutkujące zmniejszeniem celności prowadzonego ostrzału. Wzrost szybkostrzelności broni powoduje wzrost drgań, a więc coraz bardziej utrudnia skupienie ognia. Jeśli uzbrojenie nie ma zainstalowanych systemów stabilizacji lub są one nieaktywne, to otrzymuje się karę równą ilości strzałów zmniejszoną o jeden.

Archaiczna broń palna wykorzystująca bezłuskową amunicję posiada zjawisko odrzutu powstałego przez oddziaływanie gazów prochowych na mechanizmy broni. Używana technologia pozwala zmniejszyć go w broni długiej do stałego nacisku, więc nie rośnie on z powodu szybkostrzelności, a ma stałą wartość zależną od kalibru broni i danego modelu.

AUTOMATYCZNE TRAFIENIE

Jeśli strzelec znajduje się poniżej 6 metrów od nieruchomego celu i sam również się nie porusza, to jakiegokolwiek trafienie powoduje, że następne strzały w tej turze trafiają automatycznie. Wyjątkiem jest występowanie czynników w znacznym stopniu utrudniających trafienie jak wstrząsy itd.

Poniżej dwóch metrów postać trafia automatycznie, chyba że cel wykona reakcję uniemożliwiającą to, bądź oddanie strzału jest utrudnione. Poniżej metra, dochodzi do walki wręcz, która rządzi się własnymi zasadami opisanymi w kolejnym dziale.

CELOWANIE

Postać może poświęcić dodatkowe punkty akcji na dokładniejsze wycelowanie, co przekłada się na otrzymanie premii do testu trafienia. Na wartość premii wpływa stopień rozwoju umiejętności strzeleckich, od pierwszego do piątego otrzymuje się +1 za każdy punkt akcji przeznaczony na wymierzenie strzału, a szósty stopień podwaja premię. Celowanie co oczywiste umożliwia także na korzystanie z celowników i systemów celowniczych.

Postać otrzymuje bonifikatę przy celowaniu za ilość tur równą stopniowi zaawansowania jego obsługi broni, dłuższe celowanie nie daje już żadnych premii. Podczas jednoczesnego chodu i prowadzenia ostrzału można celować, ale w takiej sytuacji tylko jeden punkt akcji można wykorzystać w tym celu. Punkt akcji przeznaczony na celowanie w trakcie ruchu nie liczy się do pokonanego dystansu.

Pistolety mogą być bez problemu obsługiwane jedną ręką.

Uzbrojeniem rozmiaru karabinków nie można celować za pomocą jednej ręki, ale można nadal wykorzystywać je do strzelania z tzw. biodra.

Uzbrojenie wsparcia jest to całkowicie niepraktyczne przy ostrzale jedną ręką, dlatego otrzymuje się karę -3 za ostrzał przy użyciu jednej kończyny. Dodatkowo, jeśli kara masa broni jest o większa od siły postaci, to nie można przeprowadzić takiej akcji bez oparcia broni.

Rozkładanie dwójnogu oraz oparcie uzbrojenia

Część uzbrojenia wsparcia posiada mechaniczne dwójnogi lub odpowiednie stabilizatory pozwalające na przekazanie masy uzbrojenia na powierzchnie, dzięki czemu siła użytkownika nie ma wpływu na prowadzony ostrzał.

Dodatkowo uzbrojenie z zasadą odrzutu lub niecelne z innej przyczyny ma zmniejszone o połowę kary do trafienia wynikające z tych zasad.

CELOWANIE W WYBRANE SEGMENTY CELU

W trakcie walki można deklarować strzał w każdy możliwy do trafienia element obiektu, jeśli gracz nie deklaruje, w co celuje, to jest to brane jako deklaracja ostrzału największego segmentu obiektu. W przypadku broni dysponującym ogniem nieprecyzyjnym, jak tryb zaporowy nie można deklarować ostrzału wybranego segmentu celu. Kiedy ostrzeliwuje się duże fragmenty celu jak korpus, kończyny, głowa itp. istnieje mała szansa na trafienie w czułe elementy takie jak stawy, serce czy oczy, co odzwierciedla trafienie krytyczne.

Przy strzelaniu w szczególny obszar danego segmentu celu jak kolano czy dłoń, draśnięcie oznacza postrzał segmentu, w którym znajduje się ten obszar.

Przykład: Postać A strzela w kolano postaci B, test zdaje na 1-10, wynik rzutu to 12, dlatego zamiast w kolano otrzymuje ona trafienie w nogę.

Oprócz danych fragmentów samego celu można ostrzeliwać jego sprzęt, w tym trzymaną broń czy amunicję. Inaczej wygląda ostrzał fragmentu obiektu, który jest w środku bryły segmentu, jak oczy czy serce. W tym przypadku należy poświęcić trzy punkty akcji na celowanie z deklaracją. Połowa puli, na której zaliczany jest test, równa jest trafieniu w tę część segmentu.

OSTRZAŁ GRUPY CELÓW

Gdy w walce do 50 metrów, jeden metr od deklarowanego celu lub linii strzału do niego znajduje się inny obiekt, to istnieje szansa, że pocisk trafi w niego. Wynosi ona oczko powyżej szansy na draśnięcie celu.

Przykład: Postać A strzela w postać B, obok której stoi postać C. Umiejętności postaci pozwalają jej zdać test przy wynikach od 1 do 10, wynik 12 oznacza postrzelenie postaci C.

Kiedy w strefie rażenia uzbrojenia znajduje się więcej niż jedna postać to pula, na której dochodzi do postronnego trafienia rośnie o stopień. Próg trafienia w wiele celów może w pełni wypełnić pulę rzutu, ale wynik 20 zawsze pozostają krytycznym niepowodzeniem.

Strzały w grupę muszą być równo przydzielone, chyba że jest ich więcej lub mniej niż postaci w polu rażenia, losuje się je pomiędzy obiekty w strefie rażenia.

Powyżej 50 metrów pole postronnego obszaru rośnie o metr.

RUCH CELÓW I STRZELCÓW

Ruch ma duży wpływ na ostrzał, zarówno ten przeprowadzony przez strzelającego, jak i cel. Jeśli cel zakończył swoją turę, poruszając się w kierunku innym niż do postaci, lub jest atakowany w trakcie jego wykonywania, strzelający otrzymuje karę do trafienia równą prędkości celu. Analogiczną karę otrzymuje strzelec w trakcie własnego ruchu.

Przykład: Postać biegnąca 4 m na punkt akcji otrzymuje karę do trafienia wynoszącą -4.

Jeśli postać po biegu chce oddać strzał bez skutków poruszania się, musi przeznaczyć punkt akcji na wyhamowanie, jest wtedy liczona jako nieruchomy obiekt, również dla ewentualnych prób jej ataku w dalszej walce.

Równoczesny ruch zarówno strzelca, jak i celu tworzy sytuacje o odmiennym wpływie na mechanikę:

- ⤴ Strzelający i cel oddalają bądź przybliżają do siebie w linii prostej – brak kar.
- ⤴ Kiedy poruszają się w tym samym kierunku, to modyfikator jest różnicą ich prędkości, niezależnie czy to cel jest szybszy, czy strzelający – modyfikator ten zawsze jest ujemny.
- ⤴ W sytuacji, kiedy oddalają bądź przybliżają się od siebie, na które liniach nie są prostopadłe, to prędkości sumuje się i dzieli przez 2. Następnie z powstałej średniej wylicza się karę.

OGIEŃ NIEPRECYZYJNY

Nie zawsze ostrzał jest precyzyjnie wycelowany w konkretny segment celu, często trafienie otrzymuje obiekt jako całość, najczęściej z powodu odległości czy zasad uzbrojenia. Należy wtedy wykonać test na określenie lokalizacji trafienia. Wartości zależą od celu, poniższa tabela ma zastosowanie w przypadku ludzi i człekokształtnych obiektów.

Człowiek

Część ciała	K20
Głowa	20
Lewa ręka	18–19
Prawa ręka	16–17
Korpus	7–15
Lewa noga	4–6
Prawa noga	1–3

UZBROJENIE NAPROWADZANE I SAMONAPROWADZAJĄCE

Część uzbrojenia wystrzeliwuje amunicję wyposażoną we własny napęd. Dzięki temu otrzymują one zdolność korygowania toru lotu wydatnie zwiększającą celność ostrzału ruchomych celów w postaci przerzutu trafienia wykonywanego na percepcji i oprogramowaniu amunicji/uzbrojenia. Dla tej klasy uzbrojenia odległość od celu nie wpływa na szansę trafienia.

Każde uzbrojenie samonaprowadzające posiada dwie statystyki zasięgu: maksymalny i minimalny. Minimalny określa odległość, po której pocisk może w pełni sprawnie skorygować swój lot. Poniżej tej wartości prędkość lotu uniemożliwia mu zmianę toru, przez co traci się przerzut. Maksymalna określa dystans, jaki może pokonać pocisk, po czym kończy mu się paliwo i opada bez możliwości zmiany toru lotu. Można oczywiście próbować trafić cel przez opadający pocisk, ale zwykle jest on wtedy oddalony o setki, jeśli nie tysiące metrów – trzeba naliczyć karę do trafienia wynikłą z odległości.

UZBROJENIE STRUMIENIOWE

Część uzbrojenia strzela ciągłym strumieniem fal mechanicznych (akustycznych), świetlnych czy w innym zakresie promieniowania. Pozwala to na prowadzenie ognia ciągłego będącego przedłużeniem strzału pojedynczego i w tej kwestii działa analogicznie do ostrzału z uzbrojenia automatycznego. Uzbrojenie strumieniowe ma jednak dodatkową cechę, bardzo skutecznie przebija się przez bariery magnetyczne w przypadku broni akustycznej czy cząsteczkowej, przez co można wykorzystać jedynie połowę maksymalnej mocy emitera ochronnego.

Każdy segment tego typu ostrzału liczy się do progu przegrzania uzbrojenia.

GRANATY

Rzut granatem jest modyfikowany przez dwie statystyki – siłę określającą zasięg oraz zręczność wpływającą na szansę powodzenia testu. Zasięg skuteczny stanowi trzykrotność siły bohatera. Powyżej tej odległości postać otrzymuje modyfikator -1 do rzutu za każdy metr.

Rzut granatem jest testem zręczności, uwzględniającym wpływ umiejętności obsługi broni, dzieląc zasady z innym uzbrojeniem obszarowym dotyczące niecelnego rzutu. Granaty można również turlać po podłożu, zmniejszając zasięg do wartości siły postaci, w zamian otrzymując premię $+9$ do testu. Niepowodzenie tej akcji skutkuje zbyt słabym lub zbyt mocnym poturlaniem. Parzyste za mocne, nieparzyste za słabo.

UZBROJENIE OBSZAROWE

Uzbrojenie powodujące eksplozję powoduje otrzymanie trafienia na każdym nieosłoniętym segmencie celu znajdującym się w promieniu rażenia wybuchu. Odzwierciedleniem słabnięcia energii eksplozji z odległością jest współczynnik spadku penetracji, stanowiący wartość, o jaką ona maleje na wybraną jednostkę odległości. Kiedy postać nie zda testu trafienia uzbrojeniem obszarowym, wykonuje się rzut określający kierunek, w którym zniósł granat oraz podlicza się liczbę oczek, które brakowały do zdania testu. Każde dwa oczka to metr y, który zniósł strzał. Alternatywą dla tej zasady jest ocenienie kierunku lotu po wyniku testu. Parzysty wynik to zbyt odległy strzał, nieparzysty zbyt bliski.

RZUT KRYTYCZNY

Rzut krytyczny w przypadku starcia jest odzwierciedleniem małego prawdopodobieństwa na trafienie celu w wyjątkowo wrażliwe miejsce w przypadku wyniku pozytywnego lub skrajnie nieprzychylny akcji wykonawcy rzutu, gdy wynik jest negatywny.

Pozytywny rzut krytyczny jest wynikiem wyrzucenie 1 na kości w teście trafienia, wtedy uzbrojenie o losowej wartości obrażeń zadaje pełną ich wartość, natomiast uzbrojenie ze stałą wartością ma je zwiększone o połowę.

Nie istnieje trafienie krytyczne uzbrojeniem obszarowym. Broń akustyczna w trybie ogłuszającym ogłusza natychmiastowo, dotyczy to również wszelkiej innej broni paraliżującej i obojętniającej. Broń falowa przy trafieniu krytycznym ma moc zwiększoną o połowę.

Negatywny rzut krytyczny jest wynikiem wyrzucenia 20 na kości w teście trafienia. Najczęściej oznacza on trafienie postronnej osoby bądź sojusznika. Możliwe jest również uszkodzenie otoczenia negatywnie wpływające na sytuację postaci, która wyrzuciła negatywny rzut krytyczny. Jego wpływ zależy od interpretacji prowadzącego, można też wykonać poniższy test k6:

OTOCZENIE

Postacie graczy i ich adwersarze mogą chować się za elementami otoczenia, by te chroniło ich od trafienia bądź zmniejszało jego skutki. Skuteczność osłon zależy od rozmiaru, ale również wytrzymałości na przebicie. Stopień zakrycia obiektu odzwierciedla się jako pomniejszenie jego wymiarów – czyli zmniejszeniu premii do trafienia wynikającej z tego aspektu.

Np. obiekt dwumetrowy zakryty w połowie liczony jest jako metrowy w kwestii modyfikatorów trafienia.

Przeszkody mogą posiadać różną wytrzymałość, co przekłada się na ochronę, jaką dają przed ostrzałem czy eksplozją. Jest ona odzwierciedlana w klasie pancerza, jaką dodaje się do wartości pancerza celu, jeśli doszło do trafienia przez osłonę. Nie można przebić się przez przeszkody, jeśli ich własna klasa pancerza obniża penetrację uzbrojenia do zera.

- ♣ Drzewo i inna roślinność (i organizmy o podobnej strukturze) – Od 0 do 3 punktów w przypadku wytrzymałych struktur na planetach o wysokim ciężeniu i ciśnieniu.
- ♣ Małe skały – w większości zależy to od grubości i gęstości materiału.
- ♣ Ścianka działowa wykonana z lekkich materiałów – od 1 do 2 punktów.
- ♣ Meble – W większości nie zapewniają żadnej ochrony, ale część może dawać do 2 punktów.
- ♣ Ściana wykonana z materiałów średniej wytrzymałości – (ściana około 10 cm) – od 3 do 6 punktów.
- ♣ Ściana wykonana z materiałów o dużej wytrzymałości – (ściana około 10 cm) – od 7 do 12 punktów.
- ♣ Ściana działowa cywilnego pojazdu – od 0 do 8 punktów w przypadku pojazdów o wysokim poziomie odporności na środowisko.
- ♣ Ściana działowa cywilnego statku – od 4 do 12 punktów.
- ♣ Ściana działowa okrętu – od 8 do 16 punktów.
- ♣ Kontenery, pojemniki, beczki – Od 2 do nawet 8 punktów, zależnie od rozmiaru i klasy materiałów.

Sensory EMG pozwalają prześwietlić obiekty zakrywające cel, sukces tej akcji usuwa kary do trafienia z powodu zasłony przy prowadzeniu ostrzału przez nie. Osłony dają jednak kary do testów skanowania zależnie od ich grubości i materiałów, przykładowe kary:

- ♣ Drzewo i inna roślinność (i organizmy o podobnej strukturze), meble, małe skały, ścianki działowe z lekkich materiałów, kontenery, pojemniki, beczki – brak wpływu.
- ♣ Ściana wykonana z materiałów średniej wytrzymałości – od -1 do -3 do testu.
- ♣ Ściana wykonana z materiałów o dużej wytrzymałości – od -2 do -4
- ♣ Ściana działowa cywilnego pojazdu – od -1 do -3
- ♣ Ściana działowa cywilnego statku – od -3 do -5
- ♣ Ściana działowa okrętu – od -4 do -6
- ♣ Obiekt wykonany z częściowo ekranowanych materiałów – test trudniejszy o poziom.
- ♣ Obiekt z warstwą ekranującą – test trudniejszy o dwa poziomy.
- ♣ Obiekt z warstwą wysokiej klasy warstwą ekranującą – test trudniejszy o trzy poziomy.

MODYFIKATORY TRAFIENIA

Ruch

- ⤴ Postać strzelająca porusza się, kara równa jest szybkość poruszania się.
- ⤴ Jeśli cel się porusza, to otrzymuję się karę równą jego prędkości, dla wartości podanych w kilometrach na godzinie istnieje punkt odniesienia, 60 km/h oznacza karę -10 do trafienia, 120 -20 itd.

Odległość

Metry	1	2	3-4	5-6	7-8	9	10	20	+10	50	100	+100	1000
Mod.	Walka wręcz	+4	+3	+2	+1	0	0	-1	-1	-4	-9	-10	-99

Rozmiar

Cm	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	60	70	80	90	100	+10	200	300
Mod.	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+1	+15	+25

Przy określaniu wpływu rozmiaru obiektu należy pamiętać o tym, że jest on trójwymiarowy, modyfikator równy jest zwykle średniej arytmetycznej modyfikatorów za wszystkie trzy wymiary. Od tej zasady istnieją odstępstwa np. w przypadku strzału od przodu do dużego płaskiego obiektu, który ma bardzo małą grubość, nie wpływa ona wtedy na szansę na jego trafienia. Należy więc stosować tę zasadę w granicach rozsądku i kiedy tworzy absurdy, zignorować ją, bo oblicza ona uniwersalną premię do trafienia, nie uwzględniając strony ostrzału.

Przeciętny człowiek o wzroście 185 cm w przypadku bycia celem ataku daje następujące modyfikatory za rozmiar poszczególnych segmentów:

- ⤴ Głowa -6; (20x20x15)
- ⤴ Korpus -3; (50x35x25)
- ⤴ Ramię -4; (80x10x10)
- ⤴ Dłoń -8; (20x10 x 5)
- ⤴ Noga -3; (95x15x15)

Człowiek jako całość (uśrednione wymiary 185x40x20) np. przy ostrzale nieprecyzyjnym lub powyżej odległości 50 metrów daje premię +1 do trafienia.

Oświetlenie

Oświetlenie może w skrajnie różny sposób wpływać na szansę trafienia celu, od modyfikatorów o wartości -1, po całkowite uniemożliwienie trafienia celu. Wartość premii czy kar zależy testu od sytuacji i interpretacji prowadzącego. Wlicza się on również do testów przeszukiwania. Posiadanie sensorów EMG pozwala zignorować wpływ oświetlenia.

Inne modyfikatory

Jeśli postać strzela z dwóch broni jednocześnie, otrzymuje karę -2 sprawniejszą ręką i -4 do ostrzału drugą, traci również możliwość celowania. Broni z odrzutem ma wtedy podwojone kary. Postać przykucnięta otrzymuje premię +1 do testu, a postać leżąca +2. Kiedy postać strzela do dwóch różnych celów przy zastosowaniu dwóch broni, to dostaje dodatkową karę -2, lub jeśli skupi wzrok na jednym to -4 do testów trafienia w drugi cel.

PRZYKŁADY

A – Postać A posiada zwykłą broń strzelecką, bez jakichkolwiek zasad wpływających na rozrzut strzałów. Jak widać, jej celem jest postać C, jednak istnieje mała szansa trafienia przypadkowego w Postać D, Obiekt B jest poza zasięgiem przypadkowego trafienia.

B – W tej sytuacji strzelec A używa uzbrojenia z trybem ognia zaporowego, który ma możliwość definiowania korytarza ogniowego, jaki tworzy i stworzenie dużej strefy rażenia. Wszystkie postacie od B do D się w niej znajdują.

C – Tym razem postać A wykorzystwała uzbrojenie akustyczne o szerokości promienia wynoszącej metr. Powoduje to, że postać B otrzymuje trafienie na każdym segmencie, postać C na całej prawej części ciała. Postać D jest bezpieczna, gdyż jest schowana za B, a dla uproszczenia i przyspieszenia zasad uznaje się, że jest zasłonięta przed skutkami broni akustycznej.

WALKA ELEKTRONICZNA

Oprócz fizycznego kontaktu z przeciwnikiem starcia mogą się rozgrywać się na płaszczyźnie cyberprzestrzeni.

Wszelkie testy walki elektronicznej mają formę testu porównawczego oprogramowania ochronnego z umiejętnościami i inteligencją agresora. Stosunek jakości tego oprogramowania do poziomu SWE wyznacza poziomy trudności rzutu, który jest testem umiejętności.

Pozytywny rzut krytyczny oznacza stałe zmiany aż do przeprogramowania maszyny, a negatywny nie tylko niepowodzenie się akcji, ale całkowitą utratę możliwości dalszego atakowania wskazanej maszyny/grupy.

Test efektu, zdanie na styk oznacza jedynie turę działania efektu. To jaki okres może zostać wylosowany, zależy od stosunku umiejętności atakującego do oprogramowania ochronnego celu:

- Umiejętność mniejsza lub równa jakości oprogramowania – tury.
- Umiejętność większa o stopień – minuty.
- Umiejętność większa o dwa stopnie kwadransy.
- Umiejętność większa o trzy stopnie godziny.
- Umiejętność większa o cztery stopnie doby.
- Umiejętność większa o pięć stopni stały efekt.

Akcje walki elektronicznej.

- ⤴ Destabilizacja – robot lub grupa maszyn tracą liczbę punktów akcji równą przewadze SPE i umiejętności agresora nad SPE i oprogramowaniem obronnym maszyny.
- ⤴ Złośliwy kod – cel ataku otrzymuje karę do wszystkich testów równą przewadze SPE i umiejętności agresora nad SPE i oprogramowaniem ochronnym celu.
- ⤴ Zamiana sygnatur – Jej skutkiem jest czasowe traktowanie sojuszników również jako przeciwników. Atakujący jednak nie kontroluje poczynań zainfekowanych maszyn i nadal mogą one prowadzić wrogie mu działania, wybierając najczęściej najsilniejszego lub najbliższego oponenta jako cel.
- ⤴ Zagłuszanie – Akcja pasywna. Wytwarza pole, w którym wszelkie akcje są trudniejsze o poziom równy umiejętności informatyka, szerokość pola to dziesięciokrotność poziomu SPE używanego przez postać. Roboty znajdujące się w tym polu tracą komunikację między sobą, jeśli nie zdadzą testu wyszukiwania. Brak komunikacji to strata inicjatywy połączonej. Nie mogą również otrzymać poleceń i pakietów danych, dzięki czemu wszelkie negatywne efekty informatyczne nie ustępują, dopóki nie opuszczą strefy zagłuszania. Wrogie uzbrojenie samonaprowadzające traci tę zasadę w polu zagłuszania.
- ⤴ Przejęcie – Przejmuje się kontrolę nad wybranym celem na czas w turach równy przewadze SPE i umiejętności agresora nad SPE i oprogramowaniem obronnym maszyny.

Programowanie ma formę pasywną, w przypadku działań wspierających własne maszyny, efekt nie wymaga rzutu. Chęć osiągnięcia wyższej premii niż otrzymywana z powodu poziomu umiejętności oznacza wykonanie testu, określającego czy próba efektywniejszego działania się powiodła.

- ♣ Koordynacja – Gracz wybiera oddział robotów, otrzymuje on premię równą wartości umiejętności koordynatora, dopóki poświęca on co turę akcję na koordynację.
- ♣ Tworzenie grupy – Grupa może wynosić liczbę robotów równą poziomowi umiejętności+1, posiadanie większej grupy niż pozwala stopień umiejętności, wymaga co turę testu umiejętności, gdzie każdy nadprogramowa maszyna zwiększa poziom trudności testu.
- ♣ Ochrona – Postać może zareagować na atak na sieć znajdującą się w jego zasięgu działania. Dopóki poświęca akcję na obronę, wszystkie wrogie akcje otrzymują karę równą jego stopniowi umiejętności. SPE chronionych maszyn otrzymuje premię równą połowie SPE obrońcy.
- ♣ Restart – Postać może usunąć negatywne efekty będące skutkiem ataku elektronicznego. Poziom trudności testu to stosunek umiejętności i SPE obrońcy z umiejętnością i SPE agresora. Udany test usuwa wszelkie negatywne efekty. Stałe efekty wymagają o dwa stopnie trudniejszego testu, a w pełni przeprogramowane maszyny nie mogą być restartowane.
- ♣ Tworzenie oprogramowania ochronnego – gracz może stworzyć oprogramowanie ochronne na poziomie równym stopniowi zaawansowania umiejętności.
- ♣ Przeprogramowanie – Jeśli obiekt został przejęty, można dokonać próby jego szybkiego przeprogramowania, co daje znaczne korzyści takie jak niemożność restartu przez innego użytkownika sieci, poprawienie oprogramowania celu itp. Poziom trudności to stosunek umiejętności i SPE postaci z poziomem złożoności systemu i umiejętności programowanie jego twórcy. Czas potrzebny na tę akcję to ilość tur równa złożoności systemu.

Wyszukiwanie pozwala na odnajdowanie i identyfikowanie przeciwnika, jego położenia, umiejętności i sprzętu.

- Wyszukiwanie – pozwala na wykrywanie aktywnych i komunikujących się maszyn czy użytkowników sieci z odległości równej 100x poziom SPE. Trudność testu to stosunek umiejętności i SPE poszukującego z oprogramowaniem skanującym i SPE celu.
- Wyszukiwanie – pozwala na określenie położenia innego użytkownika sieci np. atakującego maszyny gracza. Trudność testu to stosunek umiejętności i SPE poszukującego z oprogramowaniem skanującym i SPE celu.
- Analiza – Jeśli inny użytkownik sieci wykona akcję w zasięgu wyszukiwania postaci, to może ona wykonać darmową akcję identyfikacji. Zdany test wyjawia stopień używanej umiejętności oraz SPE zanalizowanego użytkownika. Trudność testu to stosunek umiejętności i SPE poszukującego z oprogramowaniem skanującym i SPE celu.
- Śledzenie – Postać może śledzić aktywność cybernetyczną i elektromagnetyczną celu, uniemożliwiając mu zagłuszenie pocisków kierowanych. Zdany test wyszukiwania ignoruje efekt zagłuszania. Trudność testu to stosunek umiejętności i SPE poszukującego z oprogramowaniem skanującym i SPE zagłuszacza.
- Mocny sygnał – Postać może nawiązać połączenie z maszyną w strefie zagłuszania, co pozwala jej na przeprowadzenie jednej akcji informatycznej. Trudność testu to stosunek umiejętności i SPE poszukującego z oprogramowaniem skanującym i SPE zagłuszacza.

WALKA WRĘCZ

Walka wręcz to wszelkie starcia odbywające się poniżej dwóch metrów, bez względu na zastosowane uzbrojenie, umiejętnością testowaną jest sprawność i jej poboczna walka wręcz.

TEST

W walce wręcz wykonuje się testy porównawcze zwinności obydwóch oponentów, gdzie poziom umiejętności jest premią do wartości cechy, uwzględnia się również inne modyfikatory czy zdolności. Podobnie jak w walce strzeleckiej w większości przypadków deklaruje się cel ataku, chyba że wykonuje się cios mogący trafić w losowy segment adwersarza. W trakcie walki wręcz atakowany musi reagować na działania agresora, nawet jeśli oznacza to utratę punktów akcji z następnej tury. Cel, który nie może się bronić w walce wręcz, zostaje automatycznie trafiony.

Reakcje:

- ✦ Parowanie ciosu to bazowa reakcja, zabierająca punkt akcji, która powoduje, że atakujący wykonuje test trafienia.
- ✦ Odskok to reakcja pozwalająca na całkowite uniknięcie ciosu, jednak wymaga miejsca oraz poświęcenia 3 punktów akcji.

Uzbrojenie strzeleckie

Może być normalnie wykorzystywane w walce wręcz, zarówno do ostrzału, jak i do uderzeń. W pierwszym przypadku otrzymuje się kary związane z rozmiarem uzbrojenia, dodatkowo jest to nadal test walki wręcz oparty o zwinność.

- ✦ Pistolety jako broń najmniejsza i najbardziej poręczna nie dają kary do trafienia.
- ✦ Broń mająca do 40 cm długości o budowie karabinu daje karę -5 do akcji postrzelenia napastnika.
- ✦ Broń dłuższa o każde 10 cm daje dodatkowy modyfikator -1.

Obrażenia

To jak bardzo cel ucierpi w wyniku celnego uderzenia, zależy od kilku czynników, pierwszym jest uzbrojenie, broń strzelecka jest traktowane normalnie. W przypadku broni białej czy obuchowej dochodzi kolejny modyfikator, czyli siła postaci atakującej, która wpływa na obrażenia według poniższej tabeli.

Siła	2-4	5-7	8-10	11-12	13-14	+1
Obrażenia	-2	-1	0	+1	+2	+1

KONTRATAK

W trakcie walki wręcz broniący się może wykonać kontratak, kiedy atakujący nie zda testu trafienia w walce wręcz. Na kontrę można przeznaczyć wartość PA równą użytej na atak. Punkty wykorzystane w kontrze są normalnie wykorzystywane tak jak te w reakcji. Atakujący nie może bronić się ucieczką przed kontrą, ale kontratakujący musi go trafić. Kontratak nie może spowodować kolejnego kontrataku.

RZUT KRYTYCZNY

Pozytywny rzut krytyczny działa analogicznie jak w ostrzale, natomiast krytyczne niepowodzenie kończy się utratą równowagi i daje przeciwnikowi szansę na przeprowadzenie automatycznej kontry łatwiejszej o dwa stopnie trudności.

WARTOŚĆ PUNKTOWA AKCJI

Poruszanie się

- ✦ Unik – 1 PA
- ✦ Kucnięcie/powstanie – 2 PA
- ✦ Padnięcie na podłogę – 1 PA
- ✦ Położenie się na podłodze – 5 PA
- ✦ Powstanie z pozycji leżącej – 5 PA
- ✦ Wychylenie się za osłony i schowanie się ponownie – 1 PA
- ✦ Skok – 2 PA
- ✦ Przeturlanie się – 3 PA

Walka wręcz

- ✦ Prosty cios – 3 PA
- ✦ Dwa szybkie ciosy – 5 PA
- ✦ Odebranie przedmiotu z ręki – 5 PA, użycie przedmiotu wymaga normalnej ilości punktów.
- ✦ Podcięcie – 3 PA, test określa czy cel się przewrócił.
- ✦ Przerzut przez ramię – 3 PA
- ✦ Podniesienie i rzucenie obiektu – 4 PA
- ✦ Duszenie – wytrzymałość celu /5 w turach.
- ✦ Łamanie kończyny – 5 PA, tylko przeciwko bezbronnemu celowi lub w wyniku odpowiedniego chwytu, w pierwszym przypadku jest to automatyczna akcja, w drugim test walki wręcz porównujący siłę atakującego (dostaje on premię do testu za sprawność, walkę wręcz i medycynę) i wytrzymałość broniącego.

Atak za pomocą przedmiotu:

- ✦ Cios – 3 PA, obrażenia zależne od przedmiotu.
- ✦ Cios oburącz – 4 PA, obrażenia zależne od przedmiotu, premia z siły zwiększona o połowę.

Strzelanie

- ✦ Strzał z pistoletu – 3 PA
- ✦ Strzał z karabinu – 4 PA
- ✦ Strzał z broni wsparcia – 5 PA
- ✦ Przeładowanie pistoletu – 6 PA
- ✦ Przeładowanie karabinu – 8 PA
- ✦ Przeładowanie broni wsparcia – 10 PA
- ✦ Ogień ciągły – rozpoczęcie serią, następnie każdy przydzielony punkt równy jest połowie szybkostrzelności. Bez względu na ilość wydanych w ten sposób punktów, są one brane jako osobna akcja w stosunku do serii rozpoczynającej. Niedostępny dla uzbrojenia posiadającego tylko strzał pojedynczy.
- ✦ Rzut granatem – 6 PA.
- ✦ Odbezpieczenie broni – 1 PA.

Inne

- ⤴ Każdy dodatkowy punkt akcji przeznaczony na próbę ataku w walce wręcz może posłużyć na zwiększenie szansy trafienia o oczko, można na to przeznaczyć do dwóch punktów. W ostrzale każdy punkt akcji przeznaczony na celowanie daje premię do trafienia zależną od umiejętności wraz z premią za systemy celownicze.
- ⤴ Wyjęcie broni lub ekwipunku z toreb, wyjęcie broni z kabury, z ramienia itp. 5 PA
- ⤴ Użycie urządzeń wymagających jedynie aktywacji poprzez system kosztuje PA, chyba że postać posiada neurozłącze, wtedy jest darmowe.
- ⤴ Użycie ekwipunku medycznego, technicznego, próba włamania, przeszukanie ciała itp. skomplikowane akcje od 6 PA do kilku tur.

Każda akcja może być wykonana, jeśli postać dysponuje mniejszą liczbą punktów akcji niż wymagana, jednak wtedy za każdy punkt różnicy postać otrzymuje karę -3 do rzutu. Nie dotyczy to akcji, które wymagają więcej niż jednej tury do wykonania.

PANCERZ

Nawet najbardziej mobilny i trudny do wykrycia cel może zostać trafiony, a przed skutkami tego postrzału mogą go ochronić aktywne i pasywne systemy ochronne, takie jak wielowarstwowy pancerz czy emitery pola ochronnego. Obydwa te sposoby zapewniają pewną dozę bezpieczeństwa, będąc prawdziwie skuteczne, dopiero gdy korzysta się z nich równocześnie.

PANCERZ KLASYCZNY

Zbudowany z elastycznych i wytrzymałych materiałów pancerz osobisty, kadłub pojazdu czy poszycie robota, pochłaniają energię trafienia. Każdy poziom klasy pancerza obniża obrażenia o punkt, jednak analogicznie działa penetracja uzbrojenia, powiększając pulę zadawanych obrażeń wraz z jej wzrostem.

Przykład: Pancerz o wartości 10 obniża obrażenia uzbrojenia o swoją wartość, dlatego uzbrojenie z penetracją 8 otrzymuje karę -2 do zadawanych obrażeń, podczas gdy penetracja 12 daje już premię $+2$.

Klasa pancerza podzielona jest na trzy główne rodzaje, pierwszy typ to ochrona kinetyczna, czyli pancerz mający chronić przed pociskiem, odłamkami, falą ciśnienia i innymi skutkami użycia broni konwencjonalnej, niszczącej cel energią kinetyczną. Drugą klasą jest ochrona termiczna, zarówno przed niskimi, jak i skrajnie wysokimi temperaturami, którymi niszczy cel większość uzbrojenia bezpośredniej energii jak laser, ale również antyczne już granaty kumulacyjne.

Oprócz nagrzania lub przebicia na wylot istnieje jeszcze możliwość ataku przy pomocy promieniowania przenikliwego, skutecznego w eliminacji siły żywej lub do niszczenia sprzętu i robotów. Klasyczny pancerz nie zapewnia wtedy żadnej ochrony, dlatego trzeba wykorzystywać ekranowanie, chroniące przed takim uzbrojeniem i promieniowaniem środowiska. W przypadku broni neutronowej obrażenia obniżone są o poziom za każdy poziom pancerza radiacyjnego. Przeciwno broni impulsowej, czyli szerokiemu zakresowi promieniowania zakłócającego działanie elektroniki, każde trzy poziomy tego typu pancerza zwiększają elektronikę urządzenia złożonego o poziom, przy czym dla uproszczenia i przyspieszenia rozgrywki można stosować zasadę, że chodzi o średnią arytmetyczną każdego segmentu. W przypadku narażenia na stałe promieniowanie ekranowanie chroni tak dobrze, jak jego najstarszy segment.

Trafienie z boku, tyłu i w słabiej opancerzone strefy.

Strona, od której dokonuje się ataku, ma kluczowe znaczenie dla skuteczności pancerza. Większość kombinezonów czy maszyn nie jest równomiernie opancerzona z każdej strony. W celu oszczędności materiałów i zajmowanej objętości najlepiej chroni się zwykle przód i boki, zostawiając tył gorzej chronionym. Dlatego atak wykonany z boku obniża klasę pancerza o punkt, a atak z tyłu o dwa. Dodatkowo pewne fragmenty pancerza zawsze są słabsze tak jak przeguby, wizjery sensorów czy dłonie, one również mają klasę pancerza obniżoną o dwa stopnie.

MAGNETYCZNE POLE OCHRONNE

Najsukuteczniejszym środkiem ochrony przed skutkami trafienia nie jest klasyczny pancerz, a jego energetyczna odmiana wytwarzana przez emitery pola magnetycznego. Pozwalają one na wytworzenie bariery zdolnej do powstrzymania pocisku czy fali energii kinetycznej. Jednak powoduje to silne nagrzewanie się komponentów, co mimo wydajnego chłodzenia może szybko doprowadzić do przegrzania i wyłączenia układu. Specyficznym rodzajem osłon są pola wsparcia i dalekiego działania, służące zwykle do eliminacji granatów ręcznych lub wolniejszych działowych pocisków raketowych, lub do samoobrony na bliski dystans.

SYSTEM OBRAŻEŃ

Każdy rodzaj uzbrojenia czy ataku powoduje pewne, szczególne skutki u atakowanego celu, mogące się różnić zależnie od odporności i podatności obiektów na dane rodzaje ataków czy też miejsca, które zostało trafione.

Źródła obrażeń:

- ⤴ Kinetyczne powodują krwawienie i mogą pozostawiać odłamki w strukturze celu. Rany tego rodzaju o wartości przynajmniej 3 punktów żywotności powodują krwawienie i utratę punktu wytrzymałości na każde 10 minut bez opieki medycznej.
- ⤴ Termiczne, które charakteryzuje się wypaleniem lub stopieniem rany, a więc nie mogą spowodować krwawienia, jednak testy medycyny są trudniejsze o stopień, a szybkość regeneracji jest zmniejszona o połowę.
- ⤴ Falowe i trucizny, wyróżniają się często brakiem powierzchownych obrażeń, a niszczeniem całych tkanek i narządów, dlatego są to rany otrzymywane nie tylko na narażony segment, ale również na wytrzymałość postaci.

Progi obrażeń

Oprócz standardowych zasad obrażeń istnieje jeszcze ich wersja rozszerzona, pozwalająca na odzwierciedlenie złożonych skutków trafienia w różne części ciała i stopień ich dolegliwości dla postaci. Wiążą się one z tzw. progami obrażeń, będącymi wartościami zależnymi od poziomu żywotności danego segmentu. Przekroczenie tych progów daje efekt automatyczny, jak i losowy, to kiedy jaki się otrzymuje, zależy od tego, w jaki sposób utracono punkty żywotności. Pierwsze z nich są otrzymywane zawsze, kiedy przekroczony zostanie próg, niezależnie od tego, jak wiele ran otrzymaliśmy i jakie każda z nich zadała obrażenia. Drugi rodzaj związany jest z wartością punktową obrażeń, otrzymuje się je wtedy, kiedy jeden atak bądź pocisk zadają wymaganą liczbę obrażeń.

Przykład: Postać ma 16 punktów żywotności na korpuse, to znaczy, że dostaje lekki efekt pasywny za utratę 5, poważny za utratę 9 a krytyczny za utratę 13 bez względu, jakie były wartości poszczególnych ubytków puli. Gdy otrzyma obrażenia od 5 do 8 punktów, to musi wykonać test lekkiej rany itd.

- ⤴ Lekkie obrażenia – są to jakiegokolwiek rany przekraczające ćwierć puli PŻ segmentu np. od 5 do 8, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- ⤴ Poważne obrażenia – są to jakiegokolwiek rany przekraczające połowę puli PŻ np. od 9 do 12, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- ⤴ Krytyczne obrażenia – są to jakiegokolwiek rany przekraczające 3/4 puli PŻ, czyli powyżej 12 punktów, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- ⤴ Zgon lub zniszczony segment – Jeśli dojdzie do utraty punktów żywotności powyżej puli danego segmentu, traci się punkt wytrzymałości co pół minuty (5 tur). Do tego typu obrażeń zalicza się również wszelkie urwane lub odcięte w wyniku obrażeń segmenty, chyba że zostało to dokonane uzbrojeniem termicznym.

Dodatkowo istnieje mechanizm wzmacniania rany, jeśli postać dostaje lekką ranę powodującą jakiś efekt, i znowu otrzyma lekką ranę o identycznym efekcie, to liczone jest to jako średnia rana tego typu, również zasady broni mogą wpływać na system ran, jak i wynik samego testu. Zawsze istnieje szansa, że rana będzie mniej dotkliwa niż zwykle, lub też poważniejsza.

Postać, która otrzyma poważne i groźniejsze obrażenia, nawet jeśli przywróci wartość PŻ za pomocą zestawu pierwszej pomocy, nadal odczuwa kary za poniesione obrażenia, dotyczy to również szczególnych uszkodzeń tkanki jak złamania itp. Ich skutki maleją jednak o poziom. Dopiero hospitalizacja przy pomocy zaawansowanych środków i systemów medycznych potrafi

usunąć efekty otrzymanych obrażeń, wymaga jednak czasu oraz udanych testów medycyny.

Ból – Obrażenia, jakie otrzymuje postać co oczywiste, nie tylko powodują zniszczenie ciała czy zgon, ale również wystąpienie bólu, skutecznie ograniczającego jej możliwości. Przekroczenie każdego progu obrażeń oznacza wykonanie testu łączonego woli i wytrzymałości, modyfikowanego przez odporność na ból postaci. Niepowodzenie oznacza utratę przez postać 3 punktów akcji, bez względu na miejsce trafienia, dodatkowo krytyczne niepowodzenie skutkuje:

- ♣ Głowa/tułów – postać nie jest w stanie zrobić nic innego jak tylko zwiijać się z bólu.
- ♣ Ręka/noga – bez względu na otrzymanie obrażenia postać traci możliwość wykorzystywania tej kończyny.

Ucięcie kończyny/segmentu i dekapitacja – Do tego zjawiska dochodzi, kiedy obrażenia zadane danemu segmentowi wynoszą dokładnie jego wartość, lub połowę w przypadku bezpośredniego trafienia w staw. Podobnie dzieje się, kiedy segment osiągnie ujemną wartość równą połowie puli, wtedy zostaje nie tyle odseparowany od reszty obiektu, a całkowicie zniszczony np. zgnieciony czy rozszarpany. Uzbrojenie o zasadzie rozrywająca zadaje ten sam efekt, jeśli rana osiągnie IV poziom – może zniszczyć tym samym fragment celu bez potrzeby obniżenia żywotności do zera.

Wytrzymałość

Cecha ta nie tylko wskazuje żywotność postaci na każdym segmencie jej ciała, ale również zdolność do przeżycia długotrwałych skutków obrażeń, krwotoków, odporność na środki chemiczne i ogólny stan zdrowia. Utrata punktu w wyniku promieniowania, zatrucia, krwawienia czy innego źródła powoduje otrzymanie modyfikatora -1 za każde dwa stopnie. Spadek tej wartości do zera oznacza śmierć postaci.

Maszyny

Pojazdy czy roboty w wyniku uszkodzeń kadłuba i systemów borykają się ze skutkami podobnymi do ran istot organicznych, jednak mnogość modeli uniemożliwia napisanie uniwersalnej tabeli. Kiedy maszyna otrzymuje obrażenia wymuszające u organicznych istot test, to również go wykonują, jeśli model ma rozpisaną tabelę uszkodzeń, w wypadku przeciwnym to prowadzący interpretuje skutek trafienia. W rzucie nadal występuje efekt osłabienia/niwelacji, jak i zwiększenia skutków uszkodzeń w wyniku skrajnych wartości. Rany w przypadku wszelkich maszyn nazywane są uszkodzeniami.

Różnica jest w sposobie ich działania – lekkie uszkodzenie oznacza osłabienie działania trafionego elementu o połowę, np. generator pola traci połowę maksymalnej integralności. Poważne uszkodzenia powodują całkowitą niesprawność danego systemu, przy możliwości przywrócenia jej autonaprawą lub innymi sposobami. Krytyczne uszkodzenie natomiast to zniszczenie urządzenia czy systemu, ze znacznie utrudnioną naprawą (poziom trudności rośnie o dwa stopnie).

TABELE RAN CZŁOWIEKA

KORPUS

Wynik	Lekkie	Poważne	Krytyczne
1–4	Niwelacja rany	Osłabienie poziomu rany	
5–8	Efekt według decyzji prowadzącego, np. krwotok wewnętrzny itd.;		
9–12	Rana płuca zmniejsza zwinność i siłę o 1/4;	Rana płuc zmniejsza zwinność i siłę o połowę;	Rana płuc zmniejsza zwinność i siłę o 3/4;
13–16	Rana okolic kręgosłupa obniża udźwig i zwinności o połowę;	Rana kręgosłupa obniża udźwig i zwinność o 3/4;	Przerwanie kręgosłupa, miejsce do ustalenia przez MG;
17–20	Wzmocnienie poziomu rany		Obrażenia wielonarządowe powodują, że postać nie jest w stanie wykonać żadnej akcji aż do czasu otrzymania intensywnej pomocy medycznej.

Pasywne efekty obrażeń

- ▲ Lekkie – rana korpusu powoduje utratę 1/4 punktów akcji w przypadku nieudanego testu wytrzymałości.
- ▲ Poważne – postać traci 1/4 punktów akcji oraz musi wykonać problematyczny test wytrzymałości, którego niepowodzenie oznacza utratę aż połowy punktów akcji.
- ▲ Krytyczne – postać traci połowę punktów akcji oraz musi wykonać trudny test wytrzymałości, niepowodzenie oznacza zmniejszenie puli punktów akcji aż o 3/4.

GŁOWA

Wynik	Lekkie	Poważne	Krytyczne
1–4	Niwelacja rany	Osłabienie poziomu rany	
5–8	Efekt według decyzji MG, np. pęknięcie czaszki czy krwiak;		
9–12	Zamroczenie	Utrata przytomności;	Śpiączka;
13–16	Rana okolic oczu zmniejsza percepcję o 1/3;	Rana oczu zmniejsza percepcję o 2/3;	Oślepienie;
17–20	Wzmocnienie poziomu rany		Poważne uszkodzenie mózgu powoduje długotrwałą śpiączkę i efekty takie jak utrata części pamięci, otępienie itd.

Pasywne efekty obrażeń

- ▲ Lekkie – Oszołomienie.
- ▲ Poważne – zamroczenie (oszołomienie 3 stopnia).
- ▲ Krytyczne – utrata przytomności.

RAMIONA

Wynik	Lekkie	Poważne	Krytyczne
1–4	Niwelacja rany		Osłabienie poziomu rany
5–8		Efekt według decyzji MG;	
9–12	Rana zmniejsza siłę ręki o 1/2.	Rana zmniejsza siłę ręki o 3/4.	Ręka jest bezwładna;
13–16	Złamanie;	Skomplikowane złamanie;	Otwarte złamanie;
17–20	Wzmocnienie poziomu rany		Naderwanie kończyny w stawie barkowym.

Pasywne efekty obrażeń

Każdy poziom ran oznacza, że wszelkie testy manualne wykonywane daną ręką lub wymagające obydwu są o poziom trudniejsze.

NOGI

Wynik	Lekkie	Poważne	Krytyczne
1–4	Niwelacja rany		Osłabienie poziomu rany
5–8		Efekt według decyzji MG;	
9–12	Postać kuleje – zmniejszenie prędkości maksymalnej o połowę.	Postać kuleje – prędkość postaci maleje o 3/4, nie może biec.	Noga jest bezwładna, postać nie jest w stanie na niej ustać;
13–16	Złamanie;	Skomplikowane złamanie;	Otwarte złamanie;
17–20	Wzmocnienie poziomu rany		Naderwanie kończyny w stawie biodrowym.

Pasywne efekty obrażeń

Każdy próg zmniejsza szybkość postaci o 1/6, przynajmniej o jeden punkt.