

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



**KONTAKT I MATERIAŁY – [LUMIGRANIE.PL](http://LUMIGRANIE.PL)**

# MECHANIKA

## RZUT

Rzut kością służy do określenia przebiegu wydarzeń mogących mieć różne skutki, większość wykonuje się przy użyciu pojedynczej kości k20, w myśl zasad im niższy wynik, tym lepiej – do zdania testu należy wylosować wartość równą bądź mniejszą od stanowiącej próg testu, najczęściej będącym wartością cechy wraz z modyfikatorami. Dodatkowo dwudziestka zawsze jest niepowodzeniem, natomiast jedynka to zawsze sukces.

### TEST CECHY

Testy cechy można wykonywać bez względu na poziom trudności, dotyczą one czynności o natychmiastowym skutku.

### TEST ŁĄCZONY

Niektóre testy wykonywane są nie na jedną, a dwie i więcej cech. W tym przypadku testowaną wartością jest średnia arytmetyczna tych cech, zaokrąglana w dół.

### TEST PORÓWNAWCZY

Typ rzutu polegający na przeciwstawieniu dwóch porównywanych elementów, dzięki czemu określa się próg zdania testu dla obydwu z nich. Ten, który ma wyższą wartość, otrzymuje premię do testu w wysokości różnicy, a drugi analogiczną karę. *Przykład: Gdy jeden porównywany czynnik ma wartość 10 a drugi 15, pierwszy zdaje test jedynie na 5 i mniej (10-5), podczas gdy drugi rywal na 15 i mniej (10+5).*

### TEST EFEKTU

Rodzaj rzutu wykonywaniu przy czynnikach mogących powodować długotrwanie negatywne efekty. Jest to najczęściej test cechy, którego porażka oznacza wystąpienie negatywnego efektu, przez czas określony ilością oczek, jakich brakowało do zdania rzutu. W większości rzutów podane są jednostki czasu, w odmiennym przypadku zależą one od prowadzącego i graczy.

### TEST UMIEJĘTNOŚCI

Są to rzuty oparte na stosunku poziomu umiejętności i oddziałującego z nimi czynnika, do określania poziomu trudności. Następnie najczęściej wykonuje się test cechy, jednak testy umiejętności mogą dotyczyć czynności zajmujących czas, a nie tylko tych o natychmiastowych wynikach. W tego rodzaju testach istnieje zjawisko automatycznego powodzenia oraz automatycznej porażki bez rzutu, gdy poziom umiejętności i czynnika różnią się o trzy stopnie. *Przykład: Postać ma umiejętność mechanika na poziomie 2, a gracz chce naprawić skomplikowany mechanizm o klasie technicznej 5. Różnica 3 stopni uniemożliwia mu wykonanie tej operacji.*

Przykładem jest otwieranie skomplikowanego mechanicznego zamka – założmy, że poradzenie sobie bez klucza zajmuje około minuty, w przypadku gdy cechy i umiejętności postaci dają jej 50% szansę na powodzenie:

- 1–10 – 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 czterech minut.
- 14–20 Porażka – zamek nawet ani drgnie, a postać nie może już dalej otworzyć go w ten sam sposób.

Jeżeli postać wyrzuciła liczbę większą niż próg testu, ale nie więcej niż trzy oczka dochodzi do 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 łapaniu 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 umiejętności fizyczne, umiejętności manualne oraz obsługa broni, które mocno oparte są na fizycznym aspekcie postaci, a nie tylko na posiadanej wiedzy.

### *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 niepowodzenia testu umiejętności o więcej niż 3 oczka. W tym przypadku gracze nie mogą wykonać testu umiejętności, jeśli nie zmieni się jeden z warunków testu – ich biegłość w umiejętnościach, narzędzia czy wiedza o danym zagadnieniu.

W przypadku testów cechy można je powtarzać do skutku – można próbować wspiąć się na stromą ścianę za każdym razem, kiedy z niej spadniemy.

### *MODYFIKATORY*

Ponieważ mechanika oparta jest na systemie: im mniejszy wynik rzutu, tym lepiej, modyfikatory nie wpływają na wylosowaną wartość a na próg zaliczenia testu. Test zdawany w puli 1-10 przy premii +2, będzie zdany w puli 1-12. Gdy modyfikator ma wartość -2, pula zmienia się na 1-8.

### *POZIOMY TRUDNOŚCI TESTU*

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. Jednak w testach porównawczych oraz umiejętności szansa na zdanie testu jest ściśle związana ze stosunkiem dwóch porównywanych wartości. Każdy stopień różnicy modyfikuje wtedy poziom trudności testu.

Skrajnie łatwy/natychmiastowy sukces testu umiejętności.	+12
Bardzo łatwy/natychmiastowy sukces testu umiejętności.	+9
Łatwy test	+6
Prosty test	+3
<b>Zwykły test.</b>	–
Wymagający test	–3
Trudny test	–6
Bardzo trudny/natychmiastowe niepowodzenie testu umiejętności.	–9
Skrajnie trudny/natychmiastowe niepowodzenie testu umiejętności.	–12

# POSTAĆ

Ten dział zawiera wszelkie zasady i informacje potrzebne do stworzenia bohaterów graczy oraz kierowanych przez prowadzącego. Tworzenie postaci podzielone jest na kilka etapów:

1. Wybór pomiędzy człowiekiem a syntetą.
2. Wybór pochodzenia w przypadku ludzi lub producenta i rodzaju jednostki w przypadku syntety.
3. Określenie parametrów postaci, w przypadku syntety dochodzi rozdzielanie pakietów.
4. Rozdzielenie punktów umiejętności.
5. Rozdzielenie punktów Cierni i Gwiazd.
6. Ekwipunek i implanty.

## PARAMETRY POSTACI

Wszystkie istoty opisane są parametrami, pozwalającymi określić ich cechy fizyczne i zdolności umysłowe, co pozwala odzwierciedlić różnice pomiędzy postaciami. W przypadku istot organicznych ich wartości są ograniczone przez progi gatunkowe (zarówno te minimalne, jak i maksymalne), które można przełamać jedynie implantami. Poprawienie cechy powyżej gatunkowej granicy, wymaga jednak podwojonej premii.

### PARAMETRY GŁÓWNE

Parametry główne zwane również cechami głównymi określają najważniejsze aspekty postaci – takie jak siła czy zręczność. Przy tworzeniu postaci gracz może zmieniać ich parametry w granicach ograniczeń gatunkowych, otrzymując dwa darmowe punkty.

#### FIZYCZNE

**Siła (SI)** – czysta fizyczna siła określa zdolność do przenoszenia ciężarów, pulę punktową obrażeń zadawanych w zwarcu i na wszelkie inne akcje, gdzie postać musi pobruździć sobie ręce.

- Udźwig to przelicznik kilogramów, jaki postać może prznosić, bez otrzymania kar do sprawności z powodu zbyt dużej masy ekwipunku. Każde 10% nadbagażu daje karę -1 do wszelkich testów zwinności oraz zmniejsza maksymalną prędkość o 0,5.
- Zasady walki wręcz znajdują się w dziale *walka*.

**Wytrzymałość (WT)** – czyli trwałość ciała na fizyczne uszkodzenia, jak również skuteczność układu odpornościowego i zahartowanie na niekorzystne efekty otoczenia. 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 z siłą czynnika.
- Testy chemiczne i odporności wykonuje się, kiedy jakiś środek chemiczny lub promieniowanie oddziałują na postać, są to testy efektu.
- Testy kondycji, które należy wykonywać, kiedy postać odczuwa pierwsze skutki zmęczenia, ale również głodu czy pragnienia będące testami cechy. Jako jedyne z wytrzymałości są one modyfikowane przez posiadane umiejętności sprawność.

**Zwinność (ZW)** – określa ogólną sprawność oraz płynność w poruszaniu się i pokonywaniu przeszkód.

- Zwinność wpływa na szybkość i inicjatywę, jest również kluczowa w walce wręcz.
- Osobne modyfikatory wpływają na zwinność i cechy poboczne.
- Umiejętnością fizyczne wpływają na wiele testów zwinności.

**Zręczność (ZR)** – czyli zdolność postaci do wpływania na otoczenie za pomocą dłoni.

- Wartość zręczności wykorzystywana jest często w testach umiejętności podporządkowanym innym cechom, jeśli wykonujemy akcje manualne np.: ręcznie naprawiamy mechanizm czy przeprowadzamy operację chirurgiczną.
- 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.
- Percepcja jest testowana podczas wszelkich testów wyszukiwania, jest to test cechy modyfikowany takimi czynnikami jak oświetlenie, kamuflaż czy umiejętność ukrycia się.
- Ma kluczowe znaczenie dla testów obsługi uzbrojenia strzeleckiego, zwłaszcza u maszyn.

### UMYSŁOWE

**Inteligencja (INT)** – określa zdolności umysłowe postaci oraz umiejętność wykorzystania posiadanej wiedzy.

- Każdy punkt powyżej lub poniżej średniej gatunkowej oznacza otrzymanie, lub utratę punktu umiejętności przy tworzeniu bohatera.
- Posiada szeroki zakres podporządkowanych umiejętności: informatyka, technika, medycyna, wiedza oraz częściowo umiejętności społeczne.

**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.

- Każdy punkt powyżej lub poniżej średniej gatunkowej oznacza otrzymanie, lub utratę punktu umiejętności przy tworzeniu bohatera.
- Wola wpływa na trudność testów przekonywania oraz sprawdzana jest podczas stresujących i drastycznych wydarzeń.
- W konflikcie społecznym odgrywa rolę punktów żywotności.

**Charyzma (CHA)** – określa zdolność bohatera do przekonywania innych do swoich racji, bez względu na to, kto ma rację.

- Testuje się ją przy próbach przekonywania, zarówno w formie testu umiejętności, jak i sporu.
- Wpływa na ocenę postaci przez bohaterów niezależnych.

### PARAMETRY POBOCZNE

Cechy poboczne wynikają z wartości i zależności pomiędzy cechami głównymi.

**Szybkość (SZ)** – jest to maksymalna prędkość, z jaką jest w stanie przemieszczać się bohater w biegu. Wartość ta przedstawia odległość pokonywaną na jeden segment ruchu, wynika ze zwinności.

- 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 oraz kolejność działania 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 bez kar to 10, może ona ulec jedynie zmniejszeniu przez otrzymaniu obrażeń czy wpływ innych czynników. W sytuacji posiadania mniejszej ilości punktów niż wymagana do czynności, można podjąć próbę jej wykonania, ale za każdy brakujący punkt poziom trudności testu rośnie o stopień.

**Żywotność (Z)** – 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 witalne segmenty. Ich ilość ulega jedynie małym zmianom w ciągu gry, w wyniku wzrostu bądź zmniejszenia się wytrzymałości czy zastosowaniu technologii wszczepów. Cecha ta wypisywana jest we własnej kolumnie, gdyż każdy segment postaci ma własną wartość tej cechy.

### **ROZWINIĘCIE PARAMETRÓW**

Cechy postaci mogą wzrosnąć w trakcie gry w wyniku maksymalnego rozwoju umiejętności z nimi powiązanych, np. gracz, który rozwinię informatykę na szósty poziom, otrzymuje premię +1 do inteligencji. Mechanizm ten ma zastosowanie również w trakcie kreacji bohatera.

W przypadku umiejętności fizycznych to umiejętności poboczne związane są z danymi parametrami postaci:

- Sprawność ze zwinnością.
- Walka wręcz z siłą bądź zwinnością – wybór gracza.
- Obsługa kombinezonów z wytrzymałością.

## CZŁOWIEK

Ludzie przez setki lat eksploracji kosmosu zasiedlili tysiące 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.

Mimo to w stosunku do swoich przodków są udoskonaleni praktycznie pod każdym względem, inteligentniejsi, piękniejsi i długowieczni. Nadal jednak są tylko ludźmi, starzenie się i śmierć nieustannie im towarzyszą, a ich własne wytwory, choć nieliczne i zepchnięte na margines 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 istoty ludzkiej. Stali się zakładnikami społeczeństwa i technologii, niesamodzielni i słabi, nie zauważając w większości stagnacji, w jaką wpadli. Przynajmniej w większości, żyjąc w fasadzie prawdziwej rzeczywistości. Ci, którym to nie odpowiada, zwykle wpadają w szpony jeszcze większego kłamstwa, jakim jest nierzeczywistość, jednak nieliczni w swojej drodze odkrywają prawdziwą potęgę płynącą z wiedzy i dokonań swojego gatunku.

Największe ludzkie przedsięwzięcie informatyczne w historii, czyli wszechnie Federacji okazało się zgubą dla milionów, złapanych w iluzję lepszego życia w wytworzonych przez nią światach. Przez setki 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 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 iluzji sieci.

Ludzie przyszłości nie chorują na powszechne niegdyś choroby – te genetyczne są eliminowane przez genetyczną kontrolę populacji, 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 uniesmiertelnienia. 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.



## POCHODZENIE

Żadna istota nie jest pozbawiona historii, będącej tłem kształtującym jej osobowość czy wytyczającym 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 aspekty dawnych podziałów. 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 otrzymane w spadku po okresie upadku stworzyły dwie coraz bardziej się od siebie oddalające społeczności, będące fuzją starych i nowych elementów. 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 ocalenia w izolacji w odległych 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 beztrudnego 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 łączoną z zielenią, 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, a 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, niosących ze sobą paraliż mechanizmów kontroli, 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 odmienne cechy, 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 i przynależności do wrogich sobie stron epoki upadu, 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 mniejszego potencjału dorównali Ziemiom 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 na każde 20 lat.
- Oszczędność – mnożnik pieniędzy rośnie o 10%, zmniejszenie kosztu utrzymania wszelkich urządzeń i dóbr o 10%.
- Duchowość – przynależność do organizacji religijnych/filozoficznych tańsza o dwie gwiazdy.

## ZIEMIA

Kiedy ludność Marsa kształtowana była przez potrzebę zapewnienia sobie bytu, podstawowych surowców i dóbr, ziemski odłam ludzkości również musiał przejść trudną lekcję. Były nią ogromne zniszczenia będące skutkiem upadkiem starego ładu dotyczące każdego aspektu, od infrastruktury, populacji, gospodarki na samej planecie kończąc. Ludzkość sama pozbawiła niegdyś rajski glob dużej części 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.

Stereotypowi niebiescy, mimo że pochodzą z kolebki ludzkości, są bezpłciowi i nijacy, wyprani do granic z jakichkolwiek tradycji czy kultury, stanowią istoty przepięknie 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 25%.

## RUBIEŻE

Ostatnim systemem kulturowym powstałym w ludzkiej przestrzeni był owoc 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 organizacjami. Powstała kultura doskonała do kolonizowania niegościnnego kosmosu, jednak nie byłoby to na tyle odmienne, aby ją wyróżnić.

Stało się to dzięki znacznej reprezentacji grup etnicznych, od dawna zniszczonych w Sol i innych centralnych systemach. Część z nich posiadała nadal silną tożsamość o charakterze narodowym, posiadając własną mowę, zwyczaje i tradycje. Choć ich liczebność była już jedynie ułamkiem w porównaniu z populacją całego gatunku, to w odległych koloniach stanowili liczny, a dzięki swojej konstrukcji silny element. Powstanie silnych tworów politycznych położonych w swoim niemowlęcym okresie naprawdę daleko od centrum pozwoliło na przetrwanie tych grup i na stworzenie przez nie 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 pozbawiło ludzkość większości 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, bo większość spośród tych, którzy dobili się do wyższych warstw, zatraciła swój charakter w zamian za władzę i wpływy.

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

- Wygnaniec – Brak możliwości pochodzenia z centrum, planet otwartych i wyższych warstw społecznych. Likwidowane jedynie przez pochodzenie z Republiki Esperas.
- Dyskryminacja – Koszt przynależności do państwowych organizacji jest zwiększony o cztery gwiazdy. Likwidowane przez cechę państw *Liberalizm* i pochodzenie z Republiki.
- Elastyczność – darmowe trzy punkty umiejętności na każde 20 lat.
- Naród – Możliwa przynależność do organizacji narodowej, wszelkie znajomości tańsze o gwiazdę.

## 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, często nowo wytworzonych. Jeszcze w okresie jednopaństwa poszczególne jego sektory różniły się od siebie, a różnice te po upadku tylko się wyostrzyły.

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

**Sojusz Ramienia Strzelca** – Jeden z trzech najważniejszych bytów ludzkiej przestrzeni jest specyficzny, 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, będąc w większości potomkami kolonistów z najważniejszych Marsjańskich kolonii.

Ludzie z tego państwa często są perfekcjonistami, dążącymi do doskonalenia wszystkiego wokół siebie oraz własnej egzystencji, przestrzegają jednocześnie silnie hierarchii i zasad społecznych, co odbija się w restrykcyjnym systemie. Z drugiej strony działa on nad wymiar sprawnie, 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 skutkowałą 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. Czerwony pochodzący z SRS traci premię *duchowość*.
- Zrównoważony rozwój – Brak możliwości pochodzenia z przestrzeni typu centrum oraz rubieży.
- Nieprzyjazne światy – Brak planet otwartych.
- Technokracja – Zmniejszony o gwiazdę koszty przynależności do organizacji Sojuszu oraz darmowe trzy punkty umiejętności na każde 20 lat.
- 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. Musi ona mieć przynajmniej 50 lat.

**Federacja Orioniśko-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 słyńie z niekompetencji 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 zamieszкана 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 rozgałęzzeniami. 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 najślabsze 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, z drugiej strony posiadają dodatkowe dwa punkty umiejętności na każde 20 lat.
- Liberalizm – Brak kar do awansu 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 zamieszkałych 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 konfliktu, światy środka nadal mają problemy gospodarcze i są coraz stale marginalizowane przez innych członków.

W skład Unii wchodzi aż 5 planet pierwszej klasy, dziesiątki systemów posiada globy drugiej, a setki eksploatowane trzeciej. Większość przestrzeni posiada dobrej jakości połączenia, choć najdalsze sektory mają jedynie sieć linearną. Ekspansja 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 zrzeszonych 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 25%.
- Ogrom planet – Dostępne wszystkie typy planet.

### Dominium Anagaris

- Jedyne łączniki – 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 dwie gwiazdy.
- 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 za każde 20 lat oraz premia 10% do przelicznika pieniędzy.

## Zjednoczone Systemy Oriona i Perseusza

- Granica Unii – Brak możliwości pochodzenia z przestrzeni typu centrum oraz planet otwartych.
- Miecz Unii – Koszt awansu w strukturach wojskowych jest niższy o gwiazdę.
- 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 za każde 20 lat oraz zmniejszenie ceny przynależności do Unijnych organizacji o dwie gwiazdy.

**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 więc objęty żadną formą kontroli. Istoty takie są bardzo dobrym narzędziem w rękach wielu organizacji, stanowią upragniony materiał na najemników oraz wielu poszukiwaczy przygód.

- Od urodzenia – Wszelkie znajomości i wpływy w niezależnych koloniach tańsze o trzy gwiazdy, natomiast te w państwach trójcy droższe o trzy gwiazdy.
- Kraniec świata – Dostępny jedynie sektor rubieży, brak możliwości pochodzenia z planet otwartych.
- Młodość – Wiek postaci ograniczony do 50 lat.
- Brak genetycznej kontroli – możliwość alternatywnego rozdzielenia statystyk postaci poprzez rzut  $3k4+3$ .

**Republika Esperas** – Aktualnie najsilniejsze militarnie państwo wolnych światów, posiadające sprawny aparat administracyjny 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 nieznanymi systemów wzdłuż 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 Zieleni – Wybór dostępny jedynie dla przedstawiciela kultury rubieży, odblokowane wyższe warstwy społeczne oraz brak kar do rozwoju za kulturę.
- 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 za każde 20 lat.
- Związany – Koszt awansu w republikańskich strukturach zmniejszony o gwiazdę.
- Wojowniczość – Awans w strukturach wojskowych tańszy o jedną gwiazdę.

**Konfederacja Oriona** – Stanowi konglomerat czterech organizmów politycznych, będących w głównej mierze mutacjami administracji federalnej okresu FCS. Mimo rozpadu po wielkiej wojnie i walk pomiędzy niedawnymi sojusznikami Konfederacja przetrwała, ograniczając zapędy trójcy. Choć nie uzyskała ona siły takiej jak Federacja czy Sojusz, strategicznie położony związek państw przetrwał i cierpliwie czekał na swój moment. Wykorzystując konfitury pomiędzy głównymi siłami, centrum Oriona budowało swoją pozycję i siatkę powiązań, co pozwoliło im w ostatnich dwóch dekadach na wydatne zwiększenie roli. Działania Konfederacji są wymierzone głównie w dwa państwa Trójcy – FOP i SRS, które w ciągu walk w wolnych światach utraciły większość swoich stref wpływów. Posiadając wspólną historię z częścią Federacji Oriońsko-Persuańskiej, znana jest z antagonizmu do jej działań w całym sektorze wolnych światów, ale unikała bezpośredniej konfrontacji, zadowalając się jedynie konfliktami zastępczymi o małej skali, szarpiąc pozycje konkurenta w trakcie jego zaangażowania w starcia z Unią czy Sojuszem.

Cywilizacyjne 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, co pozwala im na zachowanie prawdziwej niezależności. Dzięki temu to centrum Oriona stało się prawdziwym wygranym wojen o dominację, zyskując na swoim ograniczonym zaangażowaniu i osłabieniu głównych graczy. Konfederacja słynie z wyrafinowanej dyplomacji, wspartej zdecydowanymi, ale równie subtelnymi działaniami zbrojnymi. Jej społeczeństwo jest mocno zróżnicowane, ale brak tutaj konfliktów wewnętrznych spalających potencjał Unii czy Federacji.

Pochodzenie z Konfederacji determinuje następane etapy kreacji postaci:

- ♣ Liberalizm – Brak kar dla postaci o kulturze rubieży.
- ♣ Łącznik między imperiami – Znajomości w całej ludzkiej przestrzeni tańsze o dwie gwiazdy, przelicznik pieniędzy zwiększony o 25%.
- ♣ Nieprzyjazne światy – Brak planet otwartych.

**Hiperborea** – Położona w daleki skraj ramieniu Oriona planeta klasy I stanowiła ostatnią nową kolonię na rajskim świecie przed upadkiem Federacji. 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 następane etapy kreacji postaci:

- ✦ Różnorodność – Hiperborea posiada wszystkie sektory i typy osiedli.
- ✦ Militarizm – Koszt przynależności do organizacji wojskowych zmniejszony o trzy gwiazdy.
- ✦ Liberalizm – Brak kar dla postaci o kulturze rubieży.
- ✦ Ład – Dodatkowy punkt umiejętności za każde 20 lat, brak marginesu społecznego.
- ✦ Koniec prosperity – Przelicznik pieniędzy zmniejszony o 10%.

## SEKTOR

Fragment przestrzeni, z jakiej pochodzi postać, ma znaczący wpływ, oczywiście jest, że droga rozwoju przebiega odmiennie w bogatym centrum i dalekich rubieżach, nawet jeśli samo państwo słynie 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 majątni, 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 dwie gwiazdy.
- ♣ Rozpieszczony – Gwiazda równa jedynie punktowi umiejętności.
- ♣ 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 majątnej 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, zmuszeni 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 25%.
- ♣ Ignorowany – Wszystkie stanowiska państwowe czy w oficjalnych organizacjach są droższe o dwie gwiazdy.
- ♣ Samodzielny – Gwiazda daje trzy punkty umiejętności.
- ♣ 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 kosmicznych podczas tworzenia postaci.
- ✦ Ułomna fizyczność – Umiejętności fizyczne mają podwojony koszt punktowy już od pierwszego poziomu, postać traci jeden punkt zwinnności/wytrzymałości bądź siły. Wyjątkiem jest obsługa kombinezonów, której otrzymuje się darmowy poziom i jej rozwijanie nie ma podwojonego kosztu, nawet na wysokich poziomach.
- ✦ Ciasny, ale własny – 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 trzy gwiazdy.

**Planety zamknięte** – Globy drugiej i trzeciej klasy stanowią większość zamieszkanym 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 dziewięciu, a na setkach, jeśli nie tysiącach globów.

- ✦ Placówki przemysłowe – Darmowy punkt umiejętności na każde 20 lat, przelicznik pieniędzy zwiększony o 10%.

Bądź:

- ✦ Placówki badawcze – Darmowe trzy punkty umiejętności na każde 20 lat.

Do tego koszt rozwoju obsługi pojazdów atmosferycznych i lądowych nie jest podwojony przy kreacji postaci.

**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 ludzi, 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.
- ⤴ Powierzchowne kontakty – Znajomości tańsze o gwiazdę.
- ⤴ Obrót towarów – Zmniejszenie kosztu nabycia dóbr w trakcie kreacji postaci o 10%.

**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 – bezpieczeństwa i prawdziwa niezależność od pojedynczej korporacji, stanowiąc często miejsce ich rywalizacji, bądź ostoję pozbawioną ich wpływów.

Modyfikacja dalszego rozwoju postaci:

- ⤴ Specjalizacja – Brak podwojonego kosztu w rozwoju wybranej umiejętności postaci, darmowe dwa punkty umiejętności na każde 20 lat.
- ⤴ Tożsamość – Przymusowa przynależność do organizacji związanej z placówką, koszt awansu zmniejszony o cztery gwiazdy.
- ⤴ Wolność – Tylko dla apatrydy.

**Wolny duch** – Jest osobą pozbawioną jakiegokolwiek przynależności, nawet na poziomie, jaki posiadają bezpieczni 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 trzy gwiazdy.
- ⤴ Własna ścieżka – premia +1 do woli i charyzmy oraz brak podwojonego kosztu rozwoju wybranej umiejętności. Ignoruje klasę społeczną, możliwość przynależności jedynie do organizacji o luźniej strukturze.
- ⤴ Wolność – Tylko dla apatrydy.



**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 zamieszkane 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 luksus, 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 umięających 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 uzależnienia 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 cztery gwiazdy, postać przymusowo przynależy do jednej z organizacji związanej z grupą. 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 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 nieprzechylonego 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 tańsza o cztery gwiazdy.

### 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
<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
Szybkość			Inicjatywa		Punkty akcji		
3 + modyfikator zwinności			6-14		10		
			$\frac{1}{2}(ZW+PE)$				

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.

Dzięki dobrom technologii i kontroli rozwoju populacji parametry normalnego przedstawiciela gatunku wzrosły nawet bez zastosowania poważnych modyfikacji, posiadają więc oni przeciętne cechy wyższe o dwa poziomy w porównaniu ze swoimi dalekimi przodkami z XXI wieku.

### TABELA ŻYWOTNOŚCI POSTACI

Cześć ciała/WT 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. W wieku 50 lat traci się pierwszy punkt cechy głównej, od tej wartości co dziesięć lat jedna wybrana cecha postaci maleje o poziom. W przypadku wytrzymałości obniżona jej wartość zmniejsza pulę punktów żywotności postaci, podobnie w przypadku inteligencji i jej wpływu na pulę umiejętności. Wola i obniżone parametry fizyczne nie obniżają puli umiejętności.

## SYNTETA

Synteta to określenie na wszystkie organizmy wyhodowane, a które nie mieszczą się w przyjętych normach modyfikacji jako swoje genetyczne pierwowzory. Ich historia sięga jeszcze czasów przed upadkiem.

Ich liczebność nigdy nie była wysoka, co wiązało się ze ścisłym przestrzeganiem zasad rozwoju, który miały nigdy nie dopuścić do stworzenia istoty mogącej zagrazać 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 potrzebni byli jednak ludzie lub formy im pokrewne, zdolne do zastąpienia nielicznej ludność 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. uśpieni, 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.

Dziś większość aktywnych 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 samemu sobie, stanowiące syntetów niskiego rzędu porównywalnych z uśpionymi państw zewnętrznych 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 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. 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 miały 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 syntetycznych agentów. Daje on darmowy pakiet kontroli i kamuflażu 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 syntetów wyższego rzędu z wykorzystaniem najdoskonalszej aparatury jedynie na rynek wewnętrzny Sojuszu. 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 organicznej nieśmiertelności. Jednostki tego producenta nie są wysterlizowane, ale zawsze grozi im zniszczenie ze strony władz i innych organizacji.

**Niezależna hodowla** – Istnieje wiele małych, lokalnych firm czy organizacji produkujących syntetów. Brakuje im zaplecza technologicznego powyższych bytów, co obniża limit pakietów o dwa stopnie, 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.

- Synteta tego typu ma do dyspozycji jedynie pięć pakietów, ale otrzymuje darmowy stopień kamuflażu genetycznego.
- Ograniczenie budowy do naturalnych organizmów, czyli w przypadku człowieka do postawy humanoidalnej.
- 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 braku możliwości adaptacji do ludzkiej społeczności.

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

### **Synteta wyższego rzędu typu *novae vitae*.**

Najdoskonalszy rodzaj jednostek, wytworzonych jako nowe życie – organizmy zaprojektowane całkowicie od budowy molekularnej, bliższe w swoim działaniu do maszyn niż ludzko pojętego życia. Dzięki temu otrzymano prawie nieograniczone możliwości kreacji cech, w wielu aspektach przebijając czysto mechaniczne zamienniki. Ich 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.
- Brak dostępu do 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 mają 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 umiejętności fizyczne/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 umiejętności fizyczne/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 syntety wpływa na parametry organizmu oraz jego odporność na uszkodzenie.

### 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*																			Liczony jako ramię.
Ogon chwytny*																			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*																			Liczony jako ramię.
Ogon chwytny*																			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.
- 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 mieć 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 gwiazdę za każde trzy lata, ale również cierni raz na 15 lat.

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 szczególne zalety będące efektem modyfikacji genetycznej bądź transplantologii.

- **Adrenalina** – Ignoruje się efekty odniesionych obrażeń na ilość tur równą zmodyfikowanej wytrzymałości. Pierwszy poziom wykorzystuje połowę jej wartości, drugi pełną a trzeci dwukrotność.
- **Aktor** – Testy empatii nie są w stanie ujawnić prawdziwych zamiarów postaci.
- **Asymilacja** – Wchłanianie tkanek innych istot bądź części maszyn przywraca utraconą żywotność. 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.
- **Biologiczna uniwersalność** – Pozwala 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. Zdolność ta wymaga regeneracji III oraz świadomej tkanki.
- **Echolokacja** – Pozwala na badanie otoczenia z a pomocą ultradźwięków. Pierwszy poziom pozwala na użycie połowy swojej percepcji jako alternatywy, drugi na użycie 3/4 percepcji, a trzeci na użycie pełną wartość. Należy pamiętać, że ten sposób badania otoczenia jest łatwy do wykrycia przez sensory lub inną postać posiadającą echolokację.
- **Letarg** – Pozwala na uniknięciu zgonu przy krytycznych obrażeniach poprzez ograniczenie funkcji życiowych i rozpoczęcie procedur samonaprawczych. Pierwszy poziom uaktywnia się automatycznie przy spadku żywotności witalnego segmentu poniżej wartości 1, przy jednoczesnym niezniszczeniu go. Odzyskanie żywotności pozwala na wybudzenie. Drugi poziom zdolności pozwala świadomie kontrolować wchodzenie i wychodzenie z letargu, gdy żywotność nie spadła do zera.
- **Komunikacja pozawerbalna** – Pozwala na prawie natychmiastową wymianę informacji pomiędzy posiadaczami, co pozwala im działać i reagować według zasad inicjatywy połączonej.
- **Oburęczność** – Pozwala na równorzędne wykorzystywanie obydwu kończyn w przypadku ludzi oraz brak różnicy przy większej ich liczbie u syntetów i maszyn. Usuwa wszelkie kary związane z wykorzystywaniem drugiej ręki.
- **Płynny ruch** – Zmniejsza kary wynikłe z szybkiego ruchu o pięć stopni za poziom zdolności.
- **Podzielna uwaga** – Likwiduje karę za wykonywanie dwóch czynności jednocześnie.
- **Regeneracja** – Przywraca punkt żywotności na segment postaci, prędkość zależy od poziomu zdolności. Pierwszy potrzebuje doby, 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 związane z efektem rany, zostaje ona osłabiona aż do pełnego wyleczenia.

- **Skupienie** – Pozwala skupić pełnie uwagi bądź mocy obliczeniowej na pojedynczej czynności. Zmniejsza to kary do pojedynczego rzutu na turę o 30%, ale musi to być akcja pojedyncza.
- **Świadoma tkanka** – Pozwala na zmianę zewnętrznej formy zewnętrznej oraz na kontrolę reszty ciała np. odczepić zakleszczoną kończynę czy zmodyfikować 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** – Pozwala na badanie otoczenia za pomocą zapachów. Pierwszy poziom pozwala wykorzystać połowę percepcji postaci do tropienia, drugi pełnej wartości tej cechy, a trzeci jej półtora wartości.
- **Uniwersalny żołnierz** – Brak odczuwania bólu w formie cierpienia oraz żadnej formy strachu czy stresu, ignoruje się zasady związane z tymi aspektami.
- **Widzenie w ciemnościach** – Pozwala na ignorowanie kary związanej ze słabym światłem. Pierwszy poziom zmniejsza ją o połowę, a drugi ignoruje w pełni.
- **Wielowzroczność** – Pozwala na aktywną obserwację otoczenia w każdym kierunku, bez posiadania martwego pola widzenia. Każdy poziom zmniejsza poziom trudności testów wykrywania o stopień oraz usuwa martwe pole widzenia. Maszyny dostają tę zasadę automatycznie, jeśli mają więcej niż jeden sensor, każdy następny oznacza kolejny poziom zdolności.
- **Zdecentralizowany układ** – Wybrany układ ciała (np. nerwowy lub krwionośny) nie posiada centrum jak mózg czy serce. 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** – Pozwala na zmianę wyglądu zewnętrznego, od koloru skóry, przez włosy, oczy, budowy twarzy, na zmianie zewnętrznej płci kończąc. Pierwszy poziom wymaga do zmiany kształtu 10 minut, drugi skraca ten czas o połowę.

## UMIĘTNOŚCI

### Umiejętności podstawowe

Umiejętności podstawowe to szerokie kategorie, w których ramach wchodzi specjalizacje w postaci umiejętności pobocznych. Ich stopień rozwoju jest premią do testów całej grupy, ale nie ma wpływu na poziom trudności testów.

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 poboczne

Są częścią umiejętności podstawowej, np. umiejętność posługiwania się ogólnie przyjętym uzbrojeniem strzeleckim jest umiejętnością główną, jednak postać może mieć dodatkowe umiejętności obsługi ciężkiej broni itd.

Stopień rozwoju umiejętności jest zarówno premią do testów, jak i współczynnikiem wykorzystywanym do określenia poziomów trudności testów. Zbyt duża różnica może uniemożliwić sukces, a duża przewaga daje możliwość automatycznego zdawania testów.

### Synergie

W niektórych okolicznościach można wykorzystywać wiedzę z więcej niż jednej umiejętności, gdy bohater posiada je obydwie, to trudność testu jest zmniejszona o poziom. Prowadzący i gracze ustalają łączenie się umiejętności w zależności od sytuacji – przykładem może być medycyna w postaci psychiatrii i umiejętności społeczne, razem pozwalające lepiej rozumieć zachowania innych i dostosowywać strategię do ich przekonywania.

### Rozdzielanie punktów oraz zdobywanie doświadczenia

Postacie nie posiadają poziomów, zamiast nich wiek jest głównym elementem określającym ilość punktów umiejętności. Pierwszy punkt umiejętności posiada już 10 letnia postać, z każdym rokiem jej pula rośnie o poziom, aż osiągnie 30 lat. Od tego wieku za każde dwa lata otrzymuje jeden punkt. Wiek 60 spowalnia rozwój do punktu co trzy lata.

Pula punktów umiejętności jest również modyfikowana przez inteligencję i wolę – ich odchyły od średniej zwiększają bądź zmniejszają zasób punktów.

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. Zdobywanie większej ilości umiejętności pobocznych niż 12 zawsze podwaja koszt ich rozwoju.

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, wprawdzie ona otrzymuje punkty rozwoju, dopiero po otrzymaniu pierwszego stopnia przez umiejętność główną zaczynają rozwijać się jej poboczne.

Postacie otrzymują punkt rozwoju do dwóch umiejętności, z których korzystały na sesji, lub które rozwijały treningiem.

### Punkty sprawności

Punkty sprawności to pula punktów umiejętności otrzymywana za wysokie parametry siły, wytrzymałości i zwinności. Można je wydać jedynie na umiejętności fizyczne lub na inne umiejętności wymagające fizycznej praktyki jak taniec czy sport. Otrzymuje się jeden punkt, za każdy stopień wspomnianych cech powyżej średniej gatunkowej.

## 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 pożądaných 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 śmigaczy 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 koczujących 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 każdy obiekt poruszający się w przestrzeni kosmicznej, od jednoosobowego promu po kontenerowiec.

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

**Umiejętności fizyczne** – 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 chwytły oraz dostęp do skuteczniejszych technik walki.
- Sprawność (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 opartych na zwinności, 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. Wpływa również na ukrywanie się oraz ciche poruszanie się w każdych warunkach. Nie wykonuje się bezpośrednich rzutów 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.
- Obsługa kombinezonów – odpowiada za poruszanie się postaci w specjalistycznych typach kombinezonów, od kosmicznych skafandrów po egzozskielety bojowe. 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.

### **Umiejętności manualne** – Parametr decydujący – 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.

### **Umiejętności społeczne** – Parametry decydujące – Charyzma, inteligencja i wola.

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 niżkę 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. 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 mamy 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 wymyślania 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. Rozwijają 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 światami 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 nieprzyjnym 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 byciu 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.
- Na każde 15 lat można kupić jedno dobro/przedmiot za gwiazdę, która liczona jest jako dziesięciokrotność normalnego przychodu. Odzwierciedla to znajomości, wpływy oraz entropię w postaci czystego szczęścia.

Cierń można zamienić na:

- Kredyt na dwa tysiące chrimów, otrzymując jeden tysiąc.
- Utratę dwóch punktów umiejętności.
- Utratę jednej premii z pochodzenia.

### **Umiejętności a ekwipunek**

Posiadanie pewnych 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 medycyny oraz techniki zmniejsza cenę ekwipunku z nimi związanego 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 sprzętu i usług są umiejętności społeczne, każdy ich poziom zmniejsza cenę o dodatkowe 5%.

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, co liczy się do limitu wykupu za gwiazdy.

**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 większą. Ceny to wartość pojazdów fabrycznie nowych, używane są liczone jako kategorię mniejsze.

Rozmiar	Ilość modułów	Lądowe/wodne	Atmosferyczne
Jednoosobowy	1	1–2	2–3
Do 5 m	1	2–3	3–4
Od 6 do 10 m	2	3–4	4–5
Od 10 do 15 m	3	4–5	5–6
Od 16 do 25 m	4	5–6	7–8
Od 25 do 40 m	5	7–8	8–9
Od 41 do 55 m	6	8–9	9–10
Od 56 do 70 m	7	9–10	10–11
Od 70 do 85 m	8	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	Ilość modułów	Kosmiczne	Uniwersalne
Jednoosobowe (około 10 m)	1	3–4	9–10
Czteroosobowe (od 10 do 15 m)	1	4–5	10–11
Ośmioosobowe (od 16 do 20 m)	2	5–6	11–12
Od 21 do 25 m	3	7–8	13–14
Od 26 do 40 m	4	8–9	15–16
Od 41 do 55 m	5	9–10	16–17
Od 56 do 70 m	6	10–11	–
Od 71 do 85 m	7	11–12	–
Od 86 do 100 m	8	12–13	–
Od 100 do 125 m	10	13–14	–
Od 126 do 150 m	12	14–15	–
Od 151 do 175 m	14	15–16	–
Od 176 do 200 m	16	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 cierni zmniejsza koszt pojazdu o jedną gwiazdkę, 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 pojazdów jest podzielone na kilka klas rozmiaru od największych typu A, wykorzystywanych na gwiazdnych krążownikach, po coraz mniejsze rozmiarowo systemy B, C itd. Większość jednostek mogących posiadać uzbrojenie korzysta z tego systemu, posiadając uniwersalne zaczepy, pozwalające na szybką wymianę uzbrojenia. Opis poszczególnych systemów można znaleźć w dziale dotyczącym pojazdów.

	E	D	C	B	A
Rozmiar systemu w metrach	2,5 m	5 m	10 m	20 m	30 m
Rozmiar systemu w modułach	0	1	2	2	3
Koszt systemu w gwiazdach	1	2	3	4	6

### Moduły pojazdów i stacji

TYP	MAŁY MODUŁ		ŚREDNI MODUŁ		DUŻY MODUŁ		B. DUŻY MODUŁ	
	Cena *	Rozmiar	Cena *	Rozmiar	Cena *	Rozmiar	Cena *	Rozmiar
Hangar	3	1	5	2	7	3	9	4
Sekcja medyczna	3	1	5	2	7	3	9	4
Sekcja inżynieryjna	3	1	5	2	7	3	9	4
Sekcja uzbrojenia	3	1	5	2	7	3	9	4
Sekcja wydobywcza	3	1	5	2	7	3	9	4
Sekcja mieszkalna	3	1	5	2	7	3	9	4
Sekcja rekreacyjna	3	1	5	2	7	3	9	4
Sekcja SPŻ	3	1	5	2	7	3	9	4
Sterownia	3	1	5	2	7	3	9	4
Maszynownia	3	1	5	2	7	3	9	4
Pierścienie czasoprzestrzenne	10	8	12	9				
Wewnętrzny moduł czasoprzestrzenny	12	9	14	10				

## MIESZKANIA I SCHRONIENIE

Większość normalnych mieszkańców ludzkiej przestrzeni ma miejsce, które może nazwać domem, nieważne 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	Przestrzeń	Osiedle	Miejsce
Poniżej 25 m <sup>2</sup>	Wolne światy -2	Stacja	Odległa placówka/najniższe pokłady -1
25-50 m <sup>2</sup> +1	Rubieże -1	Statek	Mniejsza placówka/dolne pokłady
50-75 m <sup>2</sup> +2	Średnia przestrzeń	Planeta III klasy +1	Średnia dzielnica/główny pokład +1
75-100 m <sup>2</sup> +3	Centrum +1	Planeta II klasy +2	Centrum +2
+25 m <sup>2</sup> +1	Światy środka +2	Świat I klasy +4	Dzielnica prestiżowa +3

### Stacja

Rozmiar	Ilość dostępnych modułów	Stacja ze sztucznym ciężeniem	Stacja rotująca	Stacja bez ciężenia
Od 21 do 25 m	5	8-9	5-6	3-4
Od 26 do 40 m	6	9-10	6-7	4-5
Od 41 do 55 m	7	10-11	7-8	5-6
Od 56 do 70 m	8	11-12	8-9	6-7
Od 71 do 85 m	10	12-13	9-10	7-8
Od 86 do 100 m	12	13-14	10-11	8-9
Od 100 do 125 m	14	14-15	11-12	9-10
Od 126 do 150 m	16	15-16	12-13	10-11
Od 151 do 175 m	18	16-17	13-14	11-12
Od 176 do 200 m	20	17-18	14-15	12-13

Ciernie w tej sferze mogą oznaczać wadliwe wyposażenie, złą lokalizację czy otoczenie, dziurawe systemy ochronny i tysiące innych czynników.



## 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. Przyjaciół za trzy punkty przyleć 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 i tańsze 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

Postacie 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	Niski	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 przywłaszczenia 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	Pełna 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.

## 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 zaskodzenia 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 ma negatywną opinię o postaci/jej przynależności.
2	Pomniejsza organizacja jest nieprzychylnie nastawiona do postaci.
3	Pomniejsza organizacja bardzo nieprzychylnie nastawiona lub większa organizacja nieprzychylnie.
4	Pomniejsza organizacja wrogo nastawiona lub większa organizacja bardzo nieprzychylnie nastawiona.
5	Pomniejsza organizacja zamierza wyeliminować bohatera lub większa organizacja jest wrogo nastawiona.
6	Większa organizacja zamierza wyeliminować bohatera.
7+	Każdy cień 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.

Gdy obiekt ma elektronikę o wartości zero, to automatycznie oblewa jej testy.

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 +1.

- 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 obłany test oznacza niesprawność nie przez tury, a minuty. Jeśli jest większa o cztery poziomy, to obłany test powoduje całkowitą niesprawność przedmiotu.

**Integralność** wskazuje kondycje pola siłowego, im mniejsza wartość, tym pole jest bliższe dezaktywacji w wyniku przegrzania jego systemów. Jest to miara żywotności pola, tracona 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 mieszkaniowiec 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, przeznaczone dla elit bądź 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 doświadczonyj 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.

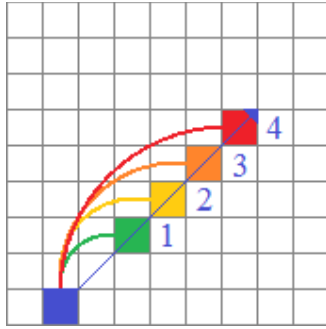
**PA – Punkty Akcji.** Jest to wartość punktów akcji potrzebna do skorzystania z przedmiotem.

**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** Wskazuje ile miejsca potrzeba do wykonania manewrów, to jedyna cecha, której przyrost oznacza negatywny skutek. 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 liczba pól po przekątnej, od których jest oddalone pole startowe od pola docelowego.

## 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 wytrzymałych robotów i uzbrojenia o poprawionym zasięgu. Uzbrojenie ma zasięg poprawiony o 10%, a 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.
- ✦ **Piro** – Najlepsze projektowanie przestrzenne i zastosowanie lekkich materiałów zmniejszają masę przedmiotów o 25%. Pojazdy 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 cechę szybkiego odzyskiwania sprawności, jako jedne mają dostęp do uzbrojenia BAMM IV, V i VI poziomu.
- ✦ **Factum** – Doskonale zoptymalizowane systemy energetyczne zmniejszają zużycie energii o 15%.
- ✦ **Kashimura** – Wysoka precyzja wykonania daje dodatkowy punkt do rozdzielenia w ich rozwoju, nawet na pierwszym poziomie.

✦ **Zakłady zbrojeniowe Ramienia Orion** – 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 nie jest zmniejszany. Dotyczy to również części zamiennych.

## ZASADY UZBROJENIA

**Typ** – Określa rodzaj uzbrojenia np. laserowa czy BAMM.

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

**Magazynek** – Pojemność aktualnego magazynka/ogniwa.

**Zasięg** – 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.

**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 posiadająca tę zasadę zadaje pasywny efekt rany już przy pierwszym punkcie obrażeń. Normalne efekty ran są powiększone o poziom, a wzmocnienie krytycznych obrażeń oznacza zniszczenie trafionego segmentu.

**Przegrzanie** – Broń posiadająca tę zasadę po oddaniu określonej liczby strzałów zwiększa poziom trudności testów trafienia o dwa stopnie (kara -6).

**Automatyczne przegrzanie/zacięcie** – Broń z tą zasadą, gdy dojdzie do swojego progu przegrzania, przerywa ogień i nie można jej już użyć w tej samej turze.

**Broń wiązkowa** – Broń tego typu strzela ciągłym strumieniem fal czy materii, jej tryb ognia to wiązka – po strzale pojedynczym można za punkt akcji wystrzelić ponownie, jeśli nie przerywa się ostrza.

**Ogień zaporowy** – Wybiera się w nim strefę rażenia, 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.

**Niecelna** – Uzbrojenie przyszłości posiada praktycznie stuprocentowe skupienie ognia, jednak niektóre historyczne, uszkodzone lub wadliwe egzemplarze mogą utrudniać trafienie celu. 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.

**Samonaprowadzanie** – Pociski manewrujące zwiększają skuteczność ostrzału celów, zwłaszcza w trakcie manewrów. Dzięki czemu test trafienia jest o dwa poziom łatwiejszy (premia +6).

**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.

## TYPY UZBROJENIA

### BRÓŃ AKCELERATOROWA DUŻEJ MASY (BADM)

Zwana potocznie uzbrojeniem magnetycznym, wystrzeliwuje pociski z ferromagnetycznych materiałów za pomocą pola elektromagnetycznego wytwarzanego 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 z prędkością wylotową jest znacznie wyższa niż w konwencjonalnej broni palnej.

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

Charakterystyka:

- Uzbrojenie kinetyczne, możliwość zmiany typu obrażeń rodzajem amunicji.
- Posiada próg przegrzania 10 w próżni, w normalnych warunkach się nie przegrzewa.
- Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność kara do trafienia i penetracji zależna 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. 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 punkty.
- Broń 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.
- 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 trzystrzalową, 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 dwustrzalową, 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)

AWP to szeroka gama uzbrojenia wyrzeliwująca pociski o dużym przekroju, najczęściej posiadające własny napęd. Dzięki temu szyny magnetyczne nie muszą posiadać dużej mocy, co pozwoliło na poprawienie ich odporności i zmniejszenie ceny. Część amunicji mniejszych kalibrów nie posiada napędu, co pozwala na zwiększenie ich mocy w walce na bliski i średni dystans.

Charakterystyka:

- Brak dużej mocy i prosta konstrukcja skutkuje elektroniką czwartego stopnia.
- Broń wsparcia.
- Broń tego typu ma zerową klasę techniczną.

**Szyna magnetyczna połączona z generatorem** odpowiada za wyrzeliwanie pocisków. Występuje w kilku 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 wyrzeliwanie 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 wyrzeliwanie 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, niszcząc cel za pomocą wzrostu jego energii do poziomów powodujących destrukcję jego struktury. Uzbrojenie tego typu jako broń bezpośredniej energii ma wiele zalet, jednak jego konstrukcja jest delikatna.

Charakterystyka:

- Uzbrojenie termiczne.
- Możliwość zmiany energii pojedynczej wiązki, co pozwala dostosować moc do sytuacji.
- Tryb wzmocnionego 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.
- Tryb osłabionego strzału zmniejsza penetrację o 1/3, maleje pobór energii w zależności od zmniejszenia mocy. Broń ma podwojony próg przegrzania.
- 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, w których dochodzi do rozproszenia wiązki, 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 objekty, 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 objekty.
- Przegrzewa się, a w próżni automatycznie przegrzewa.
- 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, testy trafienia są łatwiejsze w obrębie zasięgu skutecznego. Powoduje to również podpalenie łatwopalnych obiektów w otoczeniu celu.
- Broń 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, waga 10 kg, cena 1920.

Ciężka broń wsparcia – penetracja 35, strzał pojedynczy, 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.

### **Specjalne tryby ognia**

Pocisk rozczepiony razi obszar małymi strumieniami plazmy, podobnie jak uzbrojenie akustyczne. Szerokość kanału pół metra, obrażenia maleją o 50%. Sześciokrotny pobór amunicji liczony dla przegrzewania się broni. Zasięg maksymalny równy zasięgowi normalnego trybu ognia, szybkostrzelność maleje o połowę.

Tryb ognia 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.

Dla pistoletów i karabinów:

- K4 – Próg przegrzania rośnie o dwa stopnie, pojemność magazynka zwiększona o 50%.
- K6 – Bez zmian szybkostrzelności i ilości strzałów.
- K8 – Próg przegrzania maleje o dwa stopnie, pojemność magazynka zmniejszona o 25%.

Dla lekkiej i średniej broni wsparcia:

- K6 – Próg przegrzania rośnie o dwa stopnie, pojemność magazynka zwiększona o 50%.
- K12 – Bez zmian szybkostrzelności i ilości strzałów.
- 2K8 – Próg przegrzania maleje o dwa stopnie, pojemność magazynka zmniejszona o 25%.

Dla ciężkiej broni wsparcia:

- K12 – Próg przegrzania rośnie o dwa stopnie, pojemność magazynka zwiększona o 50%.
- 2K10 – bez zmian szybkostrzelności i ilości strzałów.
- 4K6 – Próg przegrzania maleje 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 o trzy stopnie. Przeciwko 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 emisji strumienia szybkich neutronów, dosłownie zagotowując je na śmierć.

Charakterystyka:

- Uzbrojenie falowe o wysokich stałych obrażeniach i wiązkowym trybie ognia.
- 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.
- 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, wiązka, próg przegrzania dwa, elektronika 3, waga 5 kg, cena 1600 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.

**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 nanity 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 odstraszenia 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, uniemożliwia 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. Uzbrojenie posiadające płynną rękojeść może z łatwością zintegrować się z przedramieniem kombinezonu. System ten może być zamontowany w broni rozmiarów karabinka i większej.

Cena 250 chr, masa 0,2 kg.

**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.

Cena 50 chr.

**Powiększone gniazdo magazynka** – Uzbrojenie wiązkowe czy plazmowe może posiadać gniazdo o zwiększonej uniwersalności, zdolne do obsługi większych typów zasobników i ogniów niż zakładane docelowo dla uzbrojenia danego rozmiaru. Pistolety mogą posiadać gniazdo dla poziomego drugiego, a uzbrojenie karabinowe dla poziomego trzeciego.

Cena 50 chr, 0,1 kg dla pistoletu, 0,2 kg dla karabinu.

**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.

Cena 50 chr, masa 0,2 kg.

**Stały magazynek z systemem segregacji** – Magazynek stały podzielony na przynajmniej dwie komory lub po prostu osobne magazynki stałe, pozwalające na segregację wystrzelwanej 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.

Masa pistoletowej 200 g, masa karabinowej 700 g, masa dla broni wsparcia 1,4 kg.

**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.

**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 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.

### KALIBER POCISKÓW

**Kaliber 5 mm** – podstawowy uniwersalny pocisk. Wymiary pocisku to 5×35 mm o formie strzałki, wykonywany jest z różnych surowców, zależnie od przeznaczenia.

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 łącznie 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.

Magazyunki analogiczne do 5 mm mieszczącego 60 pocisków przenoszą cztery pociski z systemem segregacji pełnej lub osiem bez niej. Analogiczne 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** – pociski dla największych kalibrów broni wsparcia dostępnej dla piechoty czy większości EGZO. Ma siłę zdolną z łatwością do przebicia osłon i pancerzy lekkich i średnich pojazdów.

P-30 O-2k6, pocisk waży g, paczka 10 pocisków kosztuje 20 chrimów, siła amunicji impulsowej 7. Amunicja zasilana z taśmy.

### TYPY POCISKÓW

**Pociski klasyczne** – Normalne pociski do broni magnetycznej wykonane są zwykle z wolframu lub komponentów węglowych. Łączą one stosunkowo duże wymiary z masą, dzięki temu mają dobre właściwości balistyczne w różnorodnym środowisku, od próżni po planety o wysokim ciężeniu 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. Koszt amunicji zwiększony dwukrotnie.

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

Penetracja maleje o 20%, ale broń otrzymuje zasadę rozrywającą i zadaje pełne obrażenia.

**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. 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 płacek, 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 analogi 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

- 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 objekty 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 przyłączenia 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%.

**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.

### GRANATY RĘCZNE

Granat to ładunek służący do rzucania bądź wystrzelenia przez wyrzutnie, wyposażone w podstawową elektronikę, pozwalającą na ustalanie trybu detonacji (czas, dotyk lub sygnał) oraz w powierzchnię przylepną, co pozwala na stosowanie ich jako lekkich ładunków wybuchowych czy min.

**Granat dymny** – Tworzy zasłonę z zawiesiny pochłaniającej promieniowanie i fale mechaniczne. Jej struktura utrudnia jej usunięcie. Promień zadymienia wynosi 5 metrów, w jego obrębie testy percepcji są trudniejsze o cztery poziomy. Identyczną karę otrzymuje się za próbę ostrzału celu w i za chmurą. Każdy poziom sensorów EMG zmniejsza otrzymaną karę o poziom trudności.

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

**Granat hukowo-błyskowy** – Detonacja wytwarza silny impuls szerokiego zakresu promieniowania połączony z falą akustyczną, 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 test efektu wytrzymałości, którego niepowodzenie powoduje utratę wzroku i słuchu na ilość tur równą przebicium progę zdania testu.

Sensory muszą wykonać test porównawczy percepcji i zaawansowania 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** – Przenosi substancje lub urządzenia, można ustalić czas uwolnienia zawartości. Przykładowym ładunkiem są cztery mikro rakiety kalibru 14 mm czy granat gazowy.

Koszt 5 chr. za pusty granat, wypełnienie płaci się osobno.

**Granat zaczepny** – Służy do atakowania pozycji, 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** – Służący do obrony przed natarciem przeciwnika, razi cele rozgranymi 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** – Detonacja emituje impuls mikrofal, skuteczny w eliminacji wszelkich słabo ekranowanych celów.

Impulsowy, siła impulsu 1/O–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** – Detonacja emituje silny impuls elektromagnetyczny, wyspecjalizowany w rażeniu elektroniki.

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 emituje szybkie neutrony, wyspecjalizowany w niszczeniu celów organicznych.

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 energię nadaną mu przez wyrzutnię bądź operatora.

Granat waży 0,4 kg, minimalny zasięg manewru pocisków to 15 m, ręczny rzut ma podwojony zasięg w stosunku do zwykłych granatów.

**Dysk hukowo-błyskowy** – Wymusza trudny test, 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**

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 pierścień 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**

Koszt 10 chr.

#### **Dysk mikrofalowy**

Impulsowy, siła impulsu 1/ O–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**

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**

Impulsowy, 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.

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, 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 poziom, 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 poziom, 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 wykorzystywane 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**

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 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 zwarciu 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	Obrażenia	Penetracja	Premia z SI	Pobór mocy	Pobór paliwa	E	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.

**Pałki energetyczne**, posiadające penetrację na szóstym poziomie oraz możliwość paralizowania 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 energetyczna 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. 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 oraz o losową wartość zależną od rozmiaru użytkownika. 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** – Tani i przestarzały pistolet magnetyczny.

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).

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** – Nowocześniejszy, choć nadal budżetowy pistolet.

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).

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** – Ciężki pistolet magnetyczny.

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

Penetracja 10, obrażenia K6, seria 4 strzałowa, próg przegrzania 10.

Klasa techniczna 1, elektronika 5, waga 0,8 kg niezaładowany, 1 kg załadowany, cena 470 (588).

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.
- Rama – waga 200 g.
- Dodatkowe dwa punkty elektroniki – 150 chr.

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

### **ZZS APMu10** – Lekki magnetyczny pistolet automatyczny.

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 niezaładowany, 1,3/1,6 kg załadowany. Cena 480 (600).

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** – Lekki pistolet na rynek cywilny.

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).

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** – Szybkostrzelny lekki pistolet laserowy.

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).

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** – Podstawowy pistolet plazmowy.

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** – Ciężki pistolet plazmowy.

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).

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** – Lekki automatyczny pistolet plazmowy.

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).

Budowa:

- Komora jonizująca III (+2 strzały, P-1, masa +20%) – waga 1,2 kg, 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** – Lekki pistolet impulsowy.

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).

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, kategoria ta obejmuje modele o wadze do 7 kg.

### AKCELERATOROWE DUŻEJ MASY

**Boren P44b** – Karabinek magnetyczny 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 2,2 kg, cena 540 (675).

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.
- Rama – waga 700 g.

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

**Boren P44a** – Wojskowa wersja P44.

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

Penetracja 12, obrażenia K6, seria 4 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 1,9 kg, cena 880 (1100).

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.
- Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 300 chr.
- Rama – waga 700 g.

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

**Wołkow ZKS** – Zaawansowany karabinek magnetyczny.

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

Penetracja 12, obrażenia K6, seria 5 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 2,4 kg, cena 1000 (1275).

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.
- System szybkiej zmiany lufy – waga 400 g, cena 100 chr.
- Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 300 chr.
- Rama – waga 700 g.

Producent – Korporacja Wołkow, (zmniejszenie odrzutu o stopień)

**G 50** – Wielkokalibrowy karabin magnetyczny.

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 3,6 kg, cena 1200 (1500).

Budowa:

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

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

**Boren P111** – Małokalibrowy karabin precyzyjny.

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

Penetracja 15, obrażenia K6, seria 2 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 2,6 kg, cena 1340 (1675).

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.
- Dodatkowy stopień elektroniki – 100 chr.
- Rama – waga 700 g.

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

### **Boren P65a** – Ręczny karabin magnetyczny.

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 2,7 kg, cena 1200 (1525).

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.
- Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 300 chr.
- Rama – waga 700 g.

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

## **LASEROWE**

### **Rosi 105** – Lekki karabinek laserowy.

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).

Budowa:

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

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

### **Rosi 116** – Precyzyjny karabin laserowy.

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 3,7 kg, cena 1200 (1500).

Budowa:

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

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



**Factum L2M** – Szybkostrzelny lekki karabinek laserowy.

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 3,9 kg, cena 1400 (1750).

Budowa:

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

Producent – Korporacja Factum – zużycie energii –15%.

## PLAZMOWE

**Boren P23a** – Szturmowy karabinek plazmowy.

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

Penetracja 15, obrażenia K8, seria 3 strzałowa, próg przegrzania 4, waga 4,5 kg, cena 1380 (1725).

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.
- 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.

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 1500 (1875).

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.
- Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 300 chr.
- Rama – waga 700 g.

Producent – Korporacja Factum – zużycie amunicji – 15%.

## AKUSTYCZNE

**Piro KA3** – Lekki karabin akustyczny.

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

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

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 UZB1v13** – Karabinek impulsowy.

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

Siła impulsu 3, seria 3 strzałowa, waga 4,4 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.

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 1640 (2050).

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 600 chr.
- Rama – waga 525 g.

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

## AKCELERATOROWE MAŁEJ MASY

**Boren P33c** – Karabinek jonowy.

BAMM, UMM, magazynek 200 strzałów, zasięg skuteczny 200 m, klasa techniczna 3, elektronika 4  
Penetracja 14, obrażenia K6/impuls I/neutron 1, seria 3 strzałowa, próg przegrzania 5, waga 5,6 kg, cena 2440 (3050).

Budowa:

- Akcelerator III (Dodatkowy strzał) długości 40 cm, masa 3,4 kg, cena 2400 chr.
- Generator plazmowy I, elektronika 1, waga 1,5 kg, cena 250 chr.
- Dodatkowe dwa stopnie elektroniki, cena 300 chr.
- Dodatkowy punkt progu przegrzania, cena 100 chr.
- Rama – 700 g.

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

**Uniwersalny karabinek akceleratorowy UKA v4** – Karabinek jonowy.

BAMM, SMM, magazynek 300 strzałów, skuteczny zasięg 300 m, klasa techniczna 3, elektronika 4.  
Penetracja 17, obrażenia K6/impuls I/neutron 1, seria 3 strzałowa, próg przegrzania 5, waga 6,9 kg, cena 4000 (5000).

Budowa:

- Akcelerator IV (Dodatkowy strzał, PP-1, P+3) długości 55 cm, o wadze 4,7 kg, cena 3850 chr.
- Generator plazmowy I, elektronika 1, waga 1,5 kg, cena 250 chr.
- Dodatkowe trzy punkty elektroniki 600 chr.
- Dodatkowe dwa punkty progu przegrzania 300 chr.
- Rama 700 g.

Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec (szybkie odzyskiwanie sprawności).

## FALOWE

**Impulsowy karabin neutronowy Piro KIN 2** – Miotacz neutronowy.

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

Obrażenia 8, wiązka, próg przegrzania 6, waga 5,4 kg, cena 2600 (3250).

Budowa:

- Emiter III (PP+2) waga 3,75 kg, cena 2400 chr.
- Generator plazmowy I, elektronika 1, waga 1,125 kg, cena 250 chr.
- Dodatkowe dwa stopnie elektroniki 300 chr.
- Dodatkowe dwa punkty progu przegrzania 300 chr.
- Rama – waga 525 g.

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

## BROŃ WSPARCIA

Broń wsparcia tworzy uzbrojenie wystrzeliwujące standardowo pociski 14 mm i większe w przypadku broni akceleratorowej, będące emiternem uzbrojenia bezpośredniej energii o odpowiedniej zasadzie, lub jakimkolwiek typem uzbrojenia o wadzę większej niż 7 kg.

### AKCELERATOROWA

**Rosi 12** – Karabin raketowy.

Magnetyczny, 14 mm, magazynek 20 pocisków/taśma, klasa techniczna 0, elektronika 5.

Seria 3 strzałowa, zasięg skuteczny 15 m, waga 2,8 kg (7,1 załadowany), cena 850 (1065).

Budowa:

- Szyna III (dodatkowy strzał) długość 30 cm, waga 0,6 kg, cena 450 chr.
- Sensory optyczne III – percepcja 15 (21), elektronika 1, waga 0,5 kg, cena 15 chr.
- System celowniczy I – redukcja kar 20, waga 1 kg, cena 600 chr.
- Dodatkowy stopień elektroniki – 100 chr.
- Rama – waga 700 g.

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

**Wołkow MGA 9** – Lekki granatnik automatyczny.

Magnetyczny, 30 mm, magazynek 6 granatów, klasa techniczna 0, elektronika 4.

Seria 2 strzałowa, zasięg skuteczny 45 m, waga 1,9 kg (3,7 załadowany) cena 720 (900).

Budowa:

- Szyna III (Zasięg +40%) długość 30 cm, waga 1,2 kg, cena 900 chr.
- Rama – waga 700 g.

Producent – Korporacja Wołtow, (zasięg +10%).

**Wołkow MKW 3** – Uniwersalny wielkokalibrowy karabin magnetyczny.

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

Penetracja 21, obrażenia k6, seria 3 strzałowa/6 strzałowy ogień zaporowy, próg przegrzania 10, waga 6 kg, cena 3840 (4800).

Budowa:

- Szyna IV (P+40%, brak kar, ogień zaporowy długość 100 cm, waga 3 kg, cena 3500 chr.
- Generator IV (Dodatkowy strzał, P+10%, masa -25%) waga 1,5 kg, cena 700 chr.
- Rama – waga 1,5 kg
- Dodatkowe dwa stopnie elektroniki 600 chr.

Producent – Korporacja Wołkow (zmniejszona losowość obrażeń).

**Rosi 503** – Ręczne działko magnetyczne 15 mm.

Magnetyczny, 15 mm, zasilanie z taśmy, zasięg skuteczny 800 m, klasa techniczna 1, elektronika 4.

Penetracja 26, obrażenia k8, seria 2 strzałowa, próg przegrzania 10, waga 9 kg, cena 6240 (7800).

Budowa:

- Szyna III (P+30%, brak kary, masa -50%), długość 100 cm, waga 2,3 kg, cena 6000 chr.
- Generator III (Dodatkowy strzał, masa – 25%) waga 5,25 kg, cena 1200 chr.
- Dodatkowe dwa stopnie elektroniki – 600 chr.
- Rama – waga 1,5 kg.

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

**G35** – Lekki system raketowy

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 (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 Oriona.

## 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 i cenę tych systemów.

### CYWILNE KOMBINEZONY

#### Kombinezon ochronny 23

SPŻ I, ogniwo EN2 o pojemności 270 jednostek energii.

<b>Producent</b>	<b>Kinetyczna</b>	<b>Termiczna</b>	<b>Falowa</b>
Korporacja Perseusz	4	4	1
<b>Systemy</b>	<b>Masa</b>	<b>Cena</b>	<b>Elektronika</b>
Pancerz	2,4	240	–
Ekranowanie	0,9	240	–
SPŻ 0,5	0,5	50	–
Ogniwo EN2	0,3	100	–
	3,5 kg.	Cena (630) 500 chr.	–

#### Kombinezon ochronny Mk1

Sensory EMG, SPŻ II, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- Sensory optyczne I – percepcja 10, elektronika 1.
- Emiter pola – Moc 5, integralność 20, regeneracja 5, zużycie energii 9, elektronika 1.
- UGP – wydajność 30, pojemność 270 jednostek energii, elektronika 1.

Zużycie energii 11+12.

<b>Producent</b>	<b>Kinetyczna</b>	<b>Termiczna</b>	<b>Falowa</b>
MKP	6	5	2
<b>Systemy</b>	<b>Masa</b>	<b>Cena</b>	<b>Elektronika</b>
Pancerz	3,3	330	–
Ekranowanie	1,8	480	–
SPŻ	1	200	–
Sensory	0,5	10	1
Sensory EMG	2	200	1
Emiter pola	3,5	1000	1 własne
UGP	3	500	1
	15,1 kg	Cena (2720) 2200 chr.	1

Skafander Kosmiczny

## 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. Składają się z dziesiątek elastycznych warstw, które jak motoryka są anatomicznie ukształtowane, by naśladować i współpracować z układem motorycznym użytkownika. Ważną częścią pancerza jest odcinek kręgowy, będący elementem szczególnie wzmocnionym, co umożliwia unoszenie znacznie cięższych obiektów. 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.



### **Kombinezon Ochronny Mk3**

Sensory EMG, SPŻ III, system medyczny I podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- Sensory optyczne II – percepcja 12, elektronika 1.
- Motoryka – Masa 3 kg, premia +2 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.

Elektronika 2, zużycie energii 12+12.

<b>Producent</b>	<b>Kinetyczna</b>	<b>Termiczna</b>	<b>Falowa</b>
MKP	7	7	2
<b>Systemy</b>	<b>Masa</b>	<b>Cena</b>	<b>Elektronika</b>
Pancerz	4,2	420	–
Ekranowanie	1,8	480	–
SPŻ	4	600	–
System med.	2	500	–
Emiter pola	3,5	1000	1 własna
Sensory	0,5	12	1
Sensory EMG	2	200	1
UGP	3	500	1
Motoryka	3	400	1
Punkt elektroniki	–	200	+1
	24 kg	Cena (4312) 3450 chr.	2

## Kombinezon Bojowy Kashimura 2 wersja A (KBK 2a)

Sensory EMG, SPŻ III, system medyczny III, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- Sensory optyczne III – percepcja 15, elektronika 1.
- System celowniczy – 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.

<b>Producent</b>	<b>Kinetyczna</b>	<b>Termiczna</b>	<b>Falowa</b>
Kashimura	10	7	3
<b>Systemy</b>	<b>Masa</b>	<b>Cena</b>	<b>Elektronika</b>
Pancerz	5,1	510	–
Ekranowanie	2,7	720	+1
SPŻ	4	600	–
System med.	2	1000	–
Sensory	0,5	15	1
Sensory EMG	2	200	1
System cel.	1	300	1
Silniki graw.	20	500	2
Emiter pola	0,5	1000	1 własna
UGP	3	625	2
Motoryka	3	400	2
Kamuflaż mim	–	400	1 własna
2 punkty elektroniki	–	600	+2
	413,8 kg	Cena (6870) 5500 chr.	4

## Uniwersalny Kombinezon Taktyczny model 32 wersja A (UKT 32a)

Producent – Korporacja Perseusz

Sensory EMG II, SPŻ III, system medyczny III, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- Sensory IV – Percepcja 16, elektronika 1.
- System celowniczy II – Redukcja kar 12, 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.

Zużycie energii 13+11.

<b>Producent</b>	<b>Kinetyczna</b>	<b>Termiczna</b>	<b>Falowa</b>
Korporacja Perseusz	8	9	3
<b>Systemy</b>	<b>Masa</b>	<b>Cena</b>	<b>Elektronika</b>
Pancerz 5,1 kg	5,1	510	–
Ekranowanie 2,7 kg	2,7	720	+1
SPŻ 4 kg	4	600	–
System med. 2 kg	2	1000	–
Motoryka 3 kg	3	400	1
Sensory 0,5 kg	0,5	18	1
Sensory EMG 2 kg	2	250	1
System cel. 1 kg	1	375	1
Silniki graw. 20 kg	20	750	2
UGP 3 kg.	3	750	1
Emiter pola 3,5 kg	3,5	1250	1 własna
Kamuflaż mim	–	750	0 własne
Punkt elektroniki	–	200	+1
	46,8 kg	Cena (7573) 6050 chr	4

## Uniwersalny Kombinezon Taktyczny model 32 wersja B (UKT 32b)

SPŻ IV, sensory EMG III, system medyczny IV, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- Sensory IV – Percepcja 16, elektronika 1.
- System celowniczy III – Redukcja kar 14, elektronika 2.
- Silniki grawitacyjne IV – prędkość 18, zwrotność 2, zużycie energii 14, elektronika 1.
- Motoryka III – masa 4,5 kg, premia + SI5, 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.

<b>Producent</b>	<b>Kinetyczna</b>	<b>Termiczna</b>	<b>Falowa</b>
<b>Systemy</b>	<b>Masa</b>	<b>Cena</b>	<b>Elektronika</b>
Korporacja Perseusz	10	10	4
Pancerz	6	600	-
Ekranowanie	3,6	960	+1
SPŻ	6	1200	-
System med.	2	1250	-
Motoryka	4,5	900	2
Sensory	0,5	18	1
Sensory EMG	2	450	1
System cel.	1	450	2
UGP	3	750	2
Emiter pola	3,5	1500	1 własna
Silniki graw.	20	875	1
Kamuflaż mim	-	560	1
2 punkty elektroniki	-	600	+2
	52,1 kg	Cena (10113) 8100 chr	

## Taktyczny Kombinezon Zwiadowczy model 10 (TKZ 10)

SPŻ IV, Sensory EMG IV, system medyczny IV, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- ✦ Sensory IV – Percepcja 16, elektronika 1.
- ✦ System celowniczy III – Redukcja kar 14, elektronika 2.
- ✦ Silniki grawitacyjne IV – prędkość 18, zwrotność 2, zużycie energii 14, elektronika 1.
- ✦ Motoryka III – waga 3 kg, premia + 4 SI, 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 optyczny IV – kara -10, zużycie energii 3, elektronika 3.

Elektronika 5, zużycie energii 17+14.

<b>Producent</b>	<b>Kinetyczna</b>	<b>Termiczna</b>	<b>Falowa</b>
Korporacja Perseusz	9	8	4
<b>Systemy</b>	<b>Masa</b>	<b>Cena</b>	<b>Elektronika</b>
Pancerz	5,1	510	-
Ekranowanie	3,6	960	+1
SPŻ	6	1200	-
System med.	2	1250	-
Motoryka	3	600	2
Sensory	0,5	18	1
Sensory EMG	2	450	1
System cel.	1	450	2
UGP	3	750	2
Emiter pola	3,5	1500	1 własna
Silniki graw.	20	875	1
Kamuflaż optyczny	-	700	3 własna
2 punkty elektroniki	-	600	+2
	49,7 kg	Cena (9863) 7900 chr	6

## 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 czy kosmosie, używane w dużych ilościach w okresie ekspansji oraz 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 przez wiele godzin. Osiągnięte jest to po prostu większymi rozmiarami, pozwalającymi na znacznie lepsze ekranowanie i przenoszenie większego zapasu powietrza czy energii. Są to konstrukcje masywniejsze 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 obsługi 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.

## Uniwersalny Kombinezon Środowiskowy model 12 wersja C (UKŚ 12c)

Producent – Korporacja Perseusz, elektronika+1.

SPŻ V, Sensory EMG IV, system medyczny IV, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- Sensory IV – Percepcja 16, elektronika 1.
- System celowniczy III – Redukcja kar 14, elektronika 2.
- Silniki grawitacyjne IV – prędkość 18, zwrotność 2, zużycie energii 14, elektronika 1.
- Motoryka III – waga 9 kg, premia + 12 SI, elektronika 2.
- 2 UGP III – wydajność 32, pojemność 270 jednostek, energii elektronika 2.
- Emiter pola IV – Moc 6, integralność 30, regeneracja 6, zużycie energii 9 elektronika 1.
- Kamuflaż mimetyczny III – kara -5, elektronika 1.

Elektronika 6, zużycie energii 23+18.

<b>Producent</b>	<b>Kinetyczna</b>	<b>Termiczna</b>	<b>Falowa</b>
Korporacja Perseusz	13	13	6
<b>Systemy</b>	<b>Masa</b>	<b>Cena</b>	<b>Elektronika</b>
Pancerz	7,8	780	–
Ekranowanie	5,4	1440	+2
SPŻ	10	2400	–
System medyczne	2	1250	–
Motoryka	9	1800	2
Sensory	0,5	18	1
Sensory EMG	2	450	1
System cel.	1	450	2
UGP	6	1500	2
Emiter pola	3,5	1750	1 własna
Silniki graw	20	875	1
Kamuflaż mim.	–	560	1 własna
2 punkty elektroniki	–	600	+2
	67,2 kg	Cena (13 873) 11 100 chr	7

## Ciężki Kombinezon Szturmowy MK 23 (CKS MK23)

SPŻ V, Sensory EMG IV, system medyczny V, podane systemy o spersonalizowanych parametrach:

- Sensory IV – Percepcja 16, elektronika 1.
- System celowniczy III – Redukcja kar 14, elektronika 2.
- Silniki grawitacyjne IV – prędkość 18, zwrotność 2, zużycie energii 14, elektronika 1.
- Motoryka IV – waga 9 kg, premia + 15 SI, elektronika 2.
- 2 UGP III – wydajność 32, pojemność 270 jednostek, energii elektronika 2.
- Emiter pola IV – Moc 6, integralność 30, regeneracja 6, zużycie energii 9 elektronika 1.
- Kamuflaż mimetyczny III – kara -5, elektronika 1.

Elektronika 6, zużycie energii 23+18.

<b>Producent</b>	<b>Kinetyczna</b>	<b>Termiczna</b>	<b>Falowa</b>
MKP	14	15	7
<b>Systemy</b>	<b>Masa</b>	<b>Cena</b>	<b>Elektronika</b>
Pancerz	8,7	870	-
Ekranowanie	6,3	1680	+2
SPŻ	10	2400	-
System medyczny	2	1500	-
Motoryka	9	2100	2
Sensory	0,5	18	1
Sensory EMG	2	450	1
System celowniczy	1	450	2
UGP	6	1500	2
Emiter pola	3,5	1750	1 własna
Silniki graw.	20	875	1
Kamuflaż mim.	-	560	1 własna
2 punkty elektroniki	-	600	+2
	69 kg	(14 753) 11 800 chr	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, co uniemożliwia w pełni anatomiczne sterowanie i wymusza połączenie pilota i pancerza poprzez neurozłącze. Dodatkowo samonośna konstrukcja pozwala na ograniczone operowanie tych maszyn jako autonomiczne jednostki bojowe, choć nie osiągają one pełnego potencjału bez pilota. Najbardziej rzucającą się w oczy różnicą dla laika są znacznie większe rozmiary egzozkieletów, dochodzące do 3 metrów w wyprostowanej pozycji. Konstrukcje te wymagają już bardzo szczegółowego szkolenia, przyswajającego pilota do ich obsługi.

### **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 piątym poziomie dla maszyn lekkich i szóstego dla ciężkich 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 egzoskielet zwiadowczy model 23 „modliszka” (LEGZOZ 23)**

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 II – redukcja kar 56, elektronika 4.
- Emiter pola III – moc 10, integralność 30, regeneracja 8, zużycie energii 18, elektronika 2.
- Silniki grawitacyjne III – prędkość 22, zużycie energii 48, elektronika 3.
- Kamuflaż mimetyczny V – kara -8, zużycie energii w trakcie zmiany 4, elektronika 1.
- Dwa UGP III – wydajność 60x2, pojemność 270 x 2 jednostek energii, elektronika 1.

<b>Żywotność</b>	<b>PŻ</b>
Głowa – systemy celownicze	20
Korpus – kabina pilota	80
Ramiona	30
Nogi	30

<b>Producent</b>	<b>Kinetyczna</b>	<b>Termiczna</b>	<b>Falowa</b>
Korporacja Perseusz	15	20	9
<b>Systemy</b>	<b>Waga</b>	<b>Cena</b>	<b>Elektronika</b>
Szkielec	16	1600	-
Pancerz	19,2	1920	-
Ekranowanie	16,2	4320	+3
SPŻ	15	4800	-
System medyczny	2	2000	-
2 UGP	12	3000	1x2
CPU	-	1400	4 własna
Sensory optyczne	4	120	4
System celowniczy	4	3000	4
Sensory EMG	-	100	-
Silniki grawitacyjne	80	3000	3
Motoryka	30	7000	2
Kamuflaż mimetyczny	-	800	1 własna
Emiter pola	7	3000	4 własna
	213,2 kg.	(36060) 28 850 chr.	7

### Uniwersalny egzoskielet generacji 3 „rycerz” (UEGZO 3)

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 II – redukcja kar 40, elektronika 6.
- Emiter pola IV – moc 10, integralność 30, regeneracja 8, zużycie energii 18, elektronika 3.
- Emiter pola dalekiego II – chroni 4,5 m, odbicie 2,3 m, zużycie energii 9, elektronika 3.
- Silniki grawitacyjne III – prędkość 22, zużycie energii 48, elektronika 3.
- Kamuflaż mimetyczny III – kara -5, zużycie energii w trakcie zmiany 4, elektronika 3.
- Dwa UGP III – wydajność 60x2, pojemność 270 x 2 jednostek energii, elektronika 1.

<b>Żywotność</b>	<b>PŻ</b>
Głowa – systemy celownicze	30
Korpus – kabina pilota	100
Ramiona	40
Nogi	40

<b>Producent</b>	<b>Kinetyczna</b>	<b>Termiczna</b>	<b>Falowa</b>
Williams	20	20	10
<b>Systemy</b>	<b>Waga</b>	<b>Cena</b>	<b>Elektronika</b>
Szkielec	21	2100	-
Pancerz	24	2400	-
Ekranowanie	18	4800	+3
SPŻ	15	4800	-
System medyczny	2	2000	-
2 UGP	12	3000	1x2
CPU	-	1400	4 własna
Sensory optyczne	4	120	4
System celowniczy	4	3000	4
Sensory EMG	-	100	-
Silniki grawitacyjne	80	3000	3
Motoryka	30	7000	2
Kamuflaż mimetyczny	-	600	3 własna
Emiter pola	7	3500	3 własna
Emiter pola odległego	7	1250	3 własna
	224 kg.	(39070) 31 250 chr.	7

# WYPOSAŻENIE

## NARZĘDZIA

### 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 (obręcz 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)** – 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 PODTRZYWANIA ŻYCIA

**Elastyczne włókna kompozytowe** – z których wytwarza się pancerze i pokrywy maszyn, zapewniając dobrą ochronę, przy nieograniczaniu 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.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Cena	10	15	30	60	120	240
Waga	75 g	150 g	300 g	600 g	1,2 kg	2,4 kg

W przypadku kombinezonów stosuje się wkłady o standardowych rozmiarach i masie.

<b>Cywilne kombinezony</b>	<b>Suma KP korpusu</b>	<b>Waga w kg.</b>	<b>Cena w chr.</b>
Próg I	8	2,4	240
Próg II	11	3,3	330
Próg III	14	4,2	420
<b>Kombinezon taktyczny</b>			
Próg I	14	4,2	420
Próg II	17	5,1	510
Próg III	20	6	600
<b>Kombinezon środowiskowy</b>			
Próg I	23	6,9	690
Próg II	26	7,8	780
Próg III	29	8,7	870
<b>EGZO lekkie</b>			
Próg I	32	19,2	1920
Próg II	35	21	2100
Próg III	37	22,2	2220
<b>EGZO ciężkie</b>			
Próg I	40	24	2400
Próg II	43	25,8	2580
Próg III	46	27,6	2760

**Pole bliskodystansowe** zapewnia skuteczną ochronę przed bezpośrednim trafieniem poprzez zmniejszenie energii pocisku, co pozwala na pochłonięcie reszty jego energii przez pancerz konwencjonalny. Pole wychwytyje 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% poziomy 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 przerzucenia 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.

**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.

Klasa pancerza otrzymywana z działania SPE zapisywana jest w formie premii do normalnej wartości. System z racji swojej konstrukcji jest stosowany zamiennie z emiterym pola magnetycznego.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Cena	300	300	600	1200	2400	4800
Punkty na poziom	1	1	1	2	4	8
Elektronika	0	0	0	1	1	2
Waga	375 g	750 g	1,5 kg	1,2 kg	2,4 kg	4,8 kg

System ten można również zamontować w kombinezonach, które liczy się jako średni obiekt.



**Ekranowanie** – Chroni sprzęt bądź użytkownika kombinezonu przed wpływem szerokiego zakresu promieniowania, jak i przed wyspecjalizowanym uzbrojeniem impulsowym. Odpowiada ono za wartość falowej klasy pancerza.

Każde trzy punkty ekranowania zwiększają elektronikę sprzętu o poziom. Premia ta nie wlicza się do SPE czy emiterów pola, jako najbardziej odsłoniętych elementów kombinezonu.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże	Obiekty ogromne
Cena	60	120	240	480	960	1920
Waga	225 g	450 g	900 g	1,8 kg	3,6 kg	7,2 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. Ma 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 krótkie przebywanie w próżni kosmicznej. Wymaga pierwszego progu pancerza. 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 wielogodzinne spaceru kosmiczne. Wymaga drugiego progu pancerza kombinezonów cywilnych i drugiego poziomu ekranowania. Cena 1200 chr, masa 6 kg.
5. Wzmocniona struktura pozwala na poruszania się w środowisku o wysokim ciśnieniu oraz lepiej chroni przed szerokim pasmem promieniowania. Wymaga trzeciego progu pancerza kombinezonów cywilnych i trzeciego poziomu ekranowania. 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 drugiego progu pancerza kombinezonów taktycznych i czwartego poziomu ekranowania. 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 żywotu, tym większa władza jest w ich rękach.

Mimo to stanowią one do pewnych kategorii ulepszeń chleb powszechni, trudno znaleźć kogoś, kto nie miałby żadnego doświadczenia z implantami, to przez użytkowanie ich, czy kontakt z ulepszonymi. W okresie istnienia jednoparństwa 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 syntetę 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 doskonalenie 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. 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 DNA.

Najczęściej stosowane implanty to symbiotyczne 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 wszystkim mieszkańcom.

## 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 EN1 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 zakażenia łatwiejsze o poziom, samoczynnie zasklepia krwawiące rany.
5. Premia +2 do siły, premia +1 zwinności i inteligencji, testy kondycji oraz testy zakażenia łatwiejsze o dwa poziomy, samoczynnie zasklepia krwawiące rany.
6. Premia +2 do siły, zwinności i inteligencji, testy kondycji oraz testy zakażenia łatwiejsze o trzy poziomy, samoczynnie zasklepia krwawiące rany.

**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 zwiększającego ochronę przed danym typem uzbrojenia. 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 równomiernie.

**Wzmocnienie czułych punktów** – Ten typ modyfikacji polega na zastąpieniu lub wzmocnieniu wrażliwszych części ciała syntetycznymi odpowiednikami 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. 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, co pozwala na ich odtworzenie po zniszczeniu.
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 podpinać 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.

**Syntetyzacja** – Zastąpienie oryginalnych elementów ośrodkowego układu nerwowego pozwala na zwiększenie ilości wszczepów, o trzy poziomy na stopień implantu. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

**Wzmocniony obwodowy układ nerwowy** – Sieć nerwów jest wzmocniana syntetycznymi komponentami, co poprawia ich wytrzymałość i przesył impulsów. Zapewnia on równą swojemu poziomowi premię do testu odporności na obrażenia dotyczących układu nerwowego. 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 kości 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 rozdzielania 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 nieznanie 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.

## SYSTEMY NAPĘDOWE

**Prędkość** – Szybkość maksymalna, wartość w hm/h jest sześciokrotnie większa.

**Udźwig** – Optymalny udźwig maszyny, powyżej tej wartości każde 10% nadbagażu obniża prędkość o 20%.

**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.

## MOTORYKA

System włókien działających analogicznie do mięśni, służący do napędu maszyn kroczących i różnorodnych typów odnóży, w tym protez. Wykorzystywany również do poprawy parametrów użytkownikom kombinezonów wojskowych i środowiskowych.

	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, jest to system o klasie technicznej 1.

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 różnią 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 wideł 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.

Klasa techniczna 0.

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 GAŚNIENICOWY

Napęd klasyczny przeznaczony do działania w najtrudniejszych warunkach zapewnia również największy udźwig ze wszystkich typów.

Klasa techniczna O.

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.

Klasa techniczna 0.

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.

Klasa techniczna 1.

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.

Klasa techniczna 3.

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



## KAMUFLAŻE

Istnieją różnorakie 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 jeden model 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, upodabniając kolorystykę i emisję promieniowania 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 25% (minimalnie o stopień) 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 25% (minimalnie 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

**Zestaw sensorów** – łączenie w sieć tego samego typu czujnika, jako osobne urządzenia dla testów elektroniki i uszkodzeń. Odpowiednie ich rozmieszczenie może skutkować otrzymaniem zasady wielowzrostności na pierwszym poziomie dla dwóch sensorów, na drugim dla trzech itd. Maszyny wykorzystują je jako swoją percepcję, istoty organiczne, 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
Klasa techniczna	0	0	0	1	1	2

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 pancerze 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 otrzymuje się jedynie w trakcie celowania. Korzystanie z celownika podwaja premię z celowania. System zerowej klasy technicznej.

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** wspomagają sensory, pozwalając na redukcję wpływu czynników takich jak prędkość czy odległość od celu. Pozwalają również na wykorzystywanie zaawansowanego uzbrojenia jak pociski samonaprowadzające czy dzielenie stref ognia.

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	300	600	1200	2400	4800
Zmniejszenie kar	10	20	30	40	50
Elektronika	1	2	3	4	5
Waga (kg)	0,3	1	2	4	8
Klasa techniczna	1	1	2	3	3

Punkty pozwalają na:

- Poprawienie redukcji kar o 20% początkowej za punkt.
- Zwiększyć elektronikę o stopień za dwa punkty.

## 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
Pojemność	30	90	270	540	810	2430
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
Klasa techniczna	2	2	3	3	4	5

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. Ogniwia 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. Ogniwia 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. Ogniwia 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.

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 miesięcznie można 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 oczekania, 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
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2	4
Cena	100	200	400	800	1600	3200
Klasa techniczna	0	0	1	1	2	3

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
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2	4
Cena	150	300	600	1200	2400	4800
Klasa techniczna	1	1	2	2	3	4

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
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2	4
Cena	150	300	600	1200	2400	4800
Klasa techniczna	1	1	2	2	3	4

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
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2	4
Cena	200	400	800	1600	3200	6400
Klasa techniczna	2	2	3	3	4	5

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
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2	4
Cena	400	800	1600	3200	6400	12800
Klasa techniczna	3	3	4	4	5	6

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie wytrzymałości o stopień za punkt.
- Zwiększenie mocy obliczeniowej o stopień za trzy 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.

**INT/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	Masa	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	ŻW dysku	ŻW rdzenia	Zwinność	Modyfikator trafienia	Masa	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 napęd główny, 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.

Wytrzymałość może zostać poprawiona o 10% (maksymalnie o 50%) kosztem 20% wzrostu ceny za stopień.

**System samonaprawy** – Maszyny mogą mieć 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 ma 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.

<b>Siła</b>	<b>Zwinność</b>	<b>Percepcja</b>	<b>Elektronika</b>	<b>Moc obliczeniowa</b>
–	15+2	15	2	1
<b>Udźwig</b>	<b>Szybkość</b>	<b>Inicjatywa</b>	<b>Energia</b>	<b>Żywotność</b>
–	6	15	7	5
<b>Zręczność</b>	<b>Zwrotność</b>	<b>Punkty akcji</b>	<b>Zużycie energii</b>	<b>Rozmiar</b>
–	–	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
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

<b>Siła</b>	<b>Zwinność</b>	<b>Percepcja</b>	<b>Elektronika</b>	<b>Moc obliczeniowa</b>
7	10+3	13	3	1
<b>Udźwig</b>	<b>Szybkość</b>	<b>Inicjatywa</b>	<b>Energia</b>	<b>Żywotność (suma)</b>
50 kg	12	15	30	28
<b>Zręczność</b>	<b>Zwrotność</b>	<b>Punkty akcji</b>	<b>Zużycie energii</b>	<b>Rozmiar</b>
–	–	10	12,5+6	Sfera 45 cm (-1) Ramie 50x5x5 (-6)
	<b>Kinetyczny</b>	<b>Termiczny</b>	<b>Falowy</b>	<b>Żywotność</b>
<b>Korpus robota</b>	8	7	2	20
<b>Ramiona (2)</b>	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, potrojona siła ogłuszania.

Oprogramowanie:

- Obsługa broni 2.
  - Broń ręczna 2.
- Umiejętności fizyczne 3
  - Walka wręcz 2.

Cena 450 chr.

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika
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

<b>Siła</b>	<b>Zwinność</b>	<b>Percepcja</b>	<b>Elektronika</b>	<b>Moc obliczeniowa</b>
–	10+3	20	5	2
<b>Udźwig</b>	<b>Szybkość</b>	<b>Inicjatywa</b>	<b>Energia</b>	<b>Żywotność (suma)</b>
50 kg	12	15	7	22
<b>Zręczność</b>	<b>Zwrotność</b>	<b>Punkty akcji</b>	<b>Zużycie energii</b>	<b>Rozmiar</b>
–	–	10	10+6	Sfera 45 cm (–1)
	<b>Kinetyczny</b>	<b>Termiczny</b>	<b>Falowy</b>	<b>Żywotność</b>
<b>Korpus robota</b>	10+2	10+1	3	14
<b>Odnóża krocze (4)</b>	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.
- Umiejętności fizyczne 2.

Cena 450 chr.

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika
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

<b>Siła</b>	<b>Zwinność</b>	<b>Percepcja</b>	<b>Elektronika</b>	<b>Moc obliczeniowa</b>
–	10	20	5	6
<b>Udźwig</b>	<b>Szybkość</b>	<b>Inicjatywa</b>	<b>Energia</b>	<b>Żywotność (suma)</b>
50 kg	14	15	7	22
<b>Zręczność</b>	<b>Zwrotność</b>	<b>Punkty akcji</b>	<b>Zużycie energii</b>	<b>Rozmiar</b>
–	–	10	19+6	Sfera 45 cm (–1)
	<b>Kinetyczny</b>	<b>Termiczny</b>	<b>Falowy</b>	<b>PŻ</b>
<b>Korpus robota</b>	10+1	10+2	5	14
<b>Odnóża kroczone (4)</b>	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
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.

<b>Siła</b>	<b>Zwinność</b>	<b>Percepcja</b>	<b>Elektronika</b>	<b>Moc obliczeniowa</b>
12	10	20	5	2
<b>Udźwig</b>	<b>Szybkość</b>	<b>Inicjatywa</b>	<b>Energia</b>	<b>Żywotność (suma)</b>
50 kg	12/6	15	7	47
<b>Zręczność</b>	<b>Zwrotność</b>	<b>Punkty akcji</b>	<b>Zużycie energii</b>	<b>Rozmiar</b>
–	–	10	23+4	Korpus 30x30x50 (-3) Nogi 20x20x80 (-3) Wieżyczka 20x35x50 (-3) Całość 100x35x50 +1

	<b>Kinetyczny</b>	<b>Termiczny</b>	<b>Falowy</b>	<b>Żywotność</b>
<b>Korpus robota</b>	10	10	5	15
<b>Wieżyczka uzbrojenia</b>	8	8	5	12
<b>Odnóża kroczone (2)</b>	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.
- Umiejętności fizyczne 3.

- Akrobatyka 4.
- Walka wręcz 2.

Cena 1250 chr

Elementy składowe	Waga	Koszty	Elektronika
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.

<b>Siła</b>	<b>Zwinność</b>	<b>Percepcja</b>	<b>Elektronika</b>	<b>Moc obliczeniowa</b>
12	5+5	20	6	2
<b>Udźwig</b>	<b>Szybkość</b>	<b>Inicjatywa</b>	<b>Energia</b>	<b>Żywotność (suma)</b>
200 kg	20	15	7	47
<b>Zręczność</b>	<b>Zwrotność</b>	<b>Punkty akcji</b>	<b>Zużycie energii</b>	<b>Rozmiar</b>
–	–	10	9+45	Kadłub 150×70 (–3) Wieżyczka 20×35×50 (–3) Całość 150×35×50
	<b>Kinetyczny</b>	<b>Termiczny</b>	<b>Falowy</b>	<b>Żywotność</b>
<b>Korpus robota</b>	10	10	6	40
<b>Systemy celownicze i uzbrojenie</b>	8	8	6	10
<b>Silniki</b>	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
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.

<b>Siła</b>	<b>Zwinność</b>	<b>Percepcja</b>	<b>Elektronika</b>	<b>Moc obliczeniowa</b>
–	–	15	2	2
<b>Udźwig</b>	<b>Szybkość</b>	<b>Inicjatywa</b>	<b>Energia</b>	<b>Żywotność (suma)</b>
50 kg	–	15	15	13
<b>Zręczność</b>	<b>Zwrotność</b>	<b>Punkty akcji</b>	<b>Zużycie energii</b>	<b>Rozmiar</b>
–	–	10	7,5+2	Korpus 40×15 (–5)
	<b>Kinetyczny</b>	<b>Termiczny</b>	<b>Falowy</b>	<b>Żywotność</b>
<b>Korpus działka</b>	6	6	3	10
<b>Nóżki</b>	–	–	–	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
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.

<b>Siła</b>	<b>Zwinność</b>	<b>Percepcja</b>	<b>Elektronika</b>	<b>Moc obliczeniowa</b>
–	–	20	5	2
<b>Udźwig</b>	<b>Szybkość</b>	<b>Inicjatywa</b>	<b>Energia</b>	<b>Żywotność (suma)</b>
50 kg	–	15	30	20
<b>Zręczność</b>	<b>Zwrotność</b>	<b>Punkty akcji</b>	<b>Zużycie energii</b>	<b>Rozmiar</b>
–	–	10	12+2	Korpus 70×25 (–2)
	<b>Kinetyczny</b>	<b>Termiczny</b>	<b>Falowy</b>	<b>Żywotność</b>
<b>Korpus systemu</b>	12	10	6	15
<b>Wieża działka</b>	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
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

## TURA

Starcie jest podzielone na tury, każda z nich trwa około 6 sekund. Efekty oddziałujące w czasie, a które występują w walce, mają swój czas działania określony właśnie w turach. 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 określa inicjatywa postaci, ruchy wykonuje się w kolejności od najwyższej do najniższej. Gracz może zdecydować o opóźnieniu swojej akcji w danej turze, zostaje wtedy przerzucony na koniec kolejki.

Gdy przeciwnicy mają taką samą inicjatywę, to pierwszą akcją wykonuje zwinniejszy z nich, 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, atak z zaskoczenia pozwala na pierwszy ruch bez względu na inicjatywę. 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

Część uczestników starcia wykonują swoje ruchy jednocześnie. Ruchy tego typu liczone są jako akcja jednej postaci. 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, w odpowiedzi na jej działania. Reakcją może być tylko jedna akcja lub akcja połączona. Jej koszt punktowy obniża pulę punktów, które postać może wykorzystać w swojej kolejce.

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. 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 wykonującej 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 ma 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 deklorować 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 równocześnie 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 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 ruchu 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 trafienia → wynik rzutu → rzut na obrażenia w przypadku trafienia.

Rzut na trafienie jest testem percepcji w przypadku obiektów bez rąk, bądź testem łączonym percepcji i zręczności w przypadku ludzi i im podobnych. Na rzut mają również obsługa broni, odległość od celu, jego rozmiar, szybkość poruszania się celu i strzelającego, wykorzystany kamuflaż i wiele innych.

### 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 Celne trafienie bez względu na modyfikatory.
- 2-9 Celne trafienie w deklarowany cel
- 10 Trafienie w inny, niewitalny segment np. przy ostrzale korpusu w rękę.
- 11 Trafienie w inny obiekt znajdujący się na linii ostrzału lub znajdujący się obok celu, przy braku takiego obiektu jest to zwykłe chybienie.
- 12–19 Chybienie.
- 20 Chybienie bez względu na modyfikatory.

## OGIEŃ AUTOMATYCZNY

Gdy uzbrojenie dysponuje małą szybkostrzelnością do dwóch strzałów w serii, każdy pocisk jest osobnym testem trafienia, natomiast w sytuacji większej szybkostrzelności wykonuje się jeden rzut zbiorczy.

Ostrzał serią pozwala również na trafienie kilku przeciwników stojących obok siebie, poprzez pokrycie wszystkich części 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. Zmniejszona szybkostrzelność nie oznacza wystrzelenia ich na wiwat, 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.

## AUTOMATYCZNE TRAFIENIE

Poniżej dwóch metrów postać trafia automatycznie w niereagujący i nieruchomy cel, chyba że oddanie strzału jest utrudnione wstrząsami, ruchem strzelca itp. czynnikami. Poniżej metra, dochodzi do walki wręcz, która rządzi się własnymi zasadami opisanymi w kolejnym dziale.



## CELOWANIE

Można poświęcić dodatkowe punkty akcji na dokładniejsze wycelowanie dające premię do testu trafienia. Wynosi ona +1 za każdy punkt akcji, jedynie szósty poziom obsługi broni zwiększa ją do +2. Celowniki optyczne wymagają celowania do korzystania z ich zasad.

Celowanie może trwać ilość tur równą biegłości umiejętności obsługi broni strzelca. Pozwala to na oddawanie strzałów na znaczne odległości. Podczas jednoczesnego chodu i prowadzenia ostrzału można celować za jeden punkt akcji, który nie liczy się do pokonywanego dystansu.

Pistoletami można celować 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 testy trafienia są o stopień trudniejsze przy użyciu jednej kończyny. Dodatkowo, jeśli kara masa broni jest o większa od siły postaci, to nie można przeprowadzić takiej akcji bez oparcia broni.

### CELOWANIE W WYBRANE SEGMENTY CELU

Atak można deklarować w każdy możliwą do trafienia część celu, brak deklaracji oznacza próbę trafienia największego segmentu obiektu. W przypadku broni dysponującym ogniem nieprecyzyjnym, jak tryb zaporowy nie można deklarować ostrzału wybranego segmentu celu.

Można również deklarować próbę trafienia celu w szczególnie słabe punkty danego segmentu, takie jak kolana u nogi czy sensory robota. Deklaracja tego typu zwiększa o 2 punkty koszt strzału oraz zmienia efekt zdania testu na wartości granicznej.

*Przykład: Postać A strzela w kolano postaci B z pistoletu mając 50% szans na powodzenie. Akcja ta kosztuje 6 PA zamiast 4, a wyrzucenie granicznej wartości 10 oznacza trafienie w nie w kolano, a nogę jako cały segment.*

### OSTRZAŁ GRUPY CELÓW

W walce do 50 metrów istnieje możliwość postrzelenia postronnego obiektu, jeśli ten znajduje się do metra od zadeklarowanego celu, bądź na linii strzału. Dochodzi do tego w wyniku wylosowania wartości o stopień wyższej niż próg zaliczenia testu.

*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 11 oznacza postrzelenie postaci C.*

Kiedy w strefie rażenia uzbrojenia znajduje się więcej niż jedna postać, to pula trafienia postronnego celu rośnie o stopień. Próg trafienia w wiele celów może w pełni wypełnić pulę rzutu.

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 zarówno celu, jak i strzelca wpływa na szansę trafienia, w postaci kary równej ich prędkości poruszania się. *Przykład: Postać biegnąca 4 m na punkt akcji otrzymuje karę do trafienia wynoszącą -4.*

Obiekty liczone są jako poruszone, jeśli ostatnia akcja, jaką wykonywały w swojej aktywacji/reakcji był ruch lub akcja łączona z ruchem.

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.

### OGIENÍ NIEPRECYZYJNY

Ostrzał precyzyjny jest efektem wykorzystania niecelnego uzbrojenia bądź deklaracji. Ostrzeliwany jest wtedy cel jako całość, a jeśli dojdzie do trafienia, należy wykonać rzut określający miejsce trafienia. Wartości zależą od celu, poniższa tabela ma zastosowanie w przypadku ludzi i człękokształtnych obiektów.

<b>Część ciała</b>	<b>K20</b>
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 za pomocą łatwego testu, który może wykonywany 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 WIĄZKOWE

Część uzbrojenia strzela ciągłym strumieniem fal mechanicznych (akustycznych), świetlnych czy w innym zakresie promieniowania. Pozwala to na prowadzenie ognia wiązkowego będącego przedłużeniem strzału pojedynczego.

Każdy segment tego typu ostrzału liczy się do progu przegrzania uzbrojenia.

## GRANATY

Rzut granatem jest modyfikowany przez dwie statystyki – siłę określającą zasięg oraz zręczności będącej testowaną cechą. Zasięg skuteczny stanowi trzykrotność siły bohatera, każdy metr powyżej równy jest karze -1 do rzutu. Rzut granatem jest i pirotechniki.

Granaty można turlać po podłożu, zmniejszając zasięg do wartości siły postaci, w zamian wykonując bardzo łatwy test. 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 metry, który zniósł strzał. Alternatywą dla tej zasady jest ocenienie kierunku lotu po wyniku testu. Parzysty wynik to zbyt odległy strzał, nieparzysty zbyt bliski.

## OTOCZENIE

Uczestnicy walki mogą korzystać z elementów otoczenia dla osłony przed ostrzałem. 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 testu.
- Ściana wykonana z materiałów średniej wytrzymałości – łatwy test.
- Ściana wykonana z materiałów o dużej wytrzymałości – prosty test.
- Ściana działowa cywilnego pojazdu – łatwy test.
- Ściana działowa cywilnego statku – prosty test.
- Ściana działowa okrętu – normalny test.
- 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 otrzymujemy 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

<b>Metry</b>	1	2	3-4	5-6	7-8	9-10	20	+10	50	100	+100	1000
<b>Mod.</b>	Walka wręcz	+4	+3	+2	+1	0	-1	-1	-4	-9	-10	-99

### Rozmiar

<b>Cm</b>	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	60	70	80	90	100	+10	200	300
<b>Mod.</b>	-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 kary 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 czy echolokacji pozwala zignorować wpływ oświetlenia.

### Inne modyfikatory

Jeśli postać strzela z dwóch broni jednocześnie, testy trafienia są trudniejsze o poziom, sumuje się to z karą za użycie słabszej ręki, co powoduje, że na niej testy trafienia są trudniejsze o dwa stopnie trudności. Traci się również możliwość celowania.

Postać przykucnięta wykonuje testy trafienia o poziom łatwiejsze, a leżąca o dwa poziomy łatwiejsze.

## WALKA ELEKTRONICZNA

Oprócz fizycznego kontaktu z przeciwnikiem starcia mogą się rozgrywać 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.

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 wrogiemu 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. Wrogi 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  $100 \times$  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 metra, gdzie bez względu na zastosowane uzbrojenie wykorzystuje się umiejętność fizyczną walki 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 nie dają kary do trafienia.
- Broń mająca do 40 cm długości o budowie karabinu zwiększa trudność testu o poziom.
- Broń dłuższa o każde 10 cm daje dodatkowy modyfikator -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.



## WARTOŚĆ PUNKTOWA AKCJI

### Poruszanie się

- Chód – szybkość 1 na punkt akcji, możliwość wykonywania akcji łączonych.
- Bieg – połowa szybkości na punkt akcji, możliwość wykonywania akcji łączonych.
- Sprint – pełna szybkość na punkt akcji, nie możliwość wykonywania akcji innych niż ruch.
- Unik – 1 PA
- Kucnięcie/powstanie – 2 PA
- Odskok – 3 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.
- Podcięcie – 3 PA, test określa czy cel został przewrócony.
- Przerzut przez ramię – 3 PA
- Podniesienie i rzucenie obiektu – 4 PA
- Duszenie – wytrzymałość celu/5 w turach.

### Atak za pomocą 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
- Seria z broni +1 PA
- Przeładowanie pistoletu – 6 PA
- Przeładowanie karabinu – 8 PA
- Przeładowanie broni wsparcia – 10 PA
- Rzut granatem – 6 PA.
- Odbezpieczenie broni – 1 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.

### **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

Każdy poziom klasy pancerza obniża obrażenia o stopień, podobnie 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 z penetracją 12 daje już premię +2.*

Klasa pancerza ma trzy rodzaje:

- Kinetyczną chroniącą przed trafieniem obiektem mającym masę jak pocisk.
- Termiczną chroniącą przed wysokimi i niskimi temperaturami jak strumień plazmy.
- Falową chroniącą przed promieniowaniem.

Każde trzy punkty KP falowej zwiększają elektronikę systemów o stopień.

### **Trafienie z boku, tyłu i w słabiej opancerzone strefy.**

Atak wykonany z boku obniża klasę pancerza o punkt, a atak z tyłu o dwa. Również pewne fragmenty pancerza takie jak przeguby mają klasę pancerza obniżoną o dwa stopnie.

Wyjątkiem od tej reguły jest falowa klasa pancerza zawsze mająca pełną wartość.

## SYSTEM OBRAŻEŃ

Różnorodne uzbrojenie powoduje powstanie odmiennych obrażeń u celu.

### Źródła obrażeń:

- Kinetyczne, które mogą spowodować krwawienie, jeśli są większe od progu ran.
- Termiczne, które charakteryzuje się wypaleniem lub stopieniem rany, zwiększają trudność testy medycyny o stopień, regeneracja spowolniona o połowę.

### Progi ran

Są to wartości obrażeń powodujące wystąpienie efektu u postaci, ich przekroczenie oznacza automatyczne wystąpienie związanych z nimi skutków.

- Lekkie obrażenia – są to rany przekraczające ćwierć puli PŻ – 5 stopni, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- Poważne obrażenia – są to rany przekraczające połowę puli PŻ – 9 stopni, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- Krytyczne obrażenia – są to rany przekraczające 3/4 puli PŻ – 12 stopni, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- Zgon lub zniszczony segment – Utrata całej puli żywotności oznacza dysfunkcję danego segmentu, a w przypadku gdy jest on witalny, śmierć/zniszczenie całego obiektu.

Poważne i dotkliwsze rany po przywróceniu żywotności za pomocą zestawu pierwszej pomocy nadal powodują negatywne efekty, obniżone jednak o stopień. Dopiero hospitalizacja przy pomocy zaawansowanych środków i systemów medycznych potrafi usunąć efekty otrzymanych obrażeń, wymaga jednak czasu oraz udanych testów medycyny.

**Ból** – Otrzymanie obrażeń przebijających progi ran oprócz efektu pasywnego wymusza łączony test efektu woli i wytrzymałości, którego porażka oznacza utracenie połowy punktów akcji ilości tur, równą przebiciu progu zdania testu. Kara ta łączy się z tymi otrzymywanymi z ran.

**Ucięcie kończyny/segmentu i dekapitacja** – Segmenty mogą ulec odłączeniu od reszty obiektu bądź całkowitemu zniszczeniu gdy:

- Otrzyma się średnie obrażenia na staw np. kolano.
- Otrzyma się ciężkie obrażenia uzbrojeniem rozrywającym, rana ulega wtedy wzmocnieniu do zniszczonego segmentu.
- Otrzyma się obrażenia o połowę większe niż żywotność segmentu.

### Krwotoki

Uzbrojenie kinetyczne przy zadaniu obrażeń równych bądź większych lekkim ranom powodują krwotok, obniżający wytrzymałość postaci o stopień za każdą minutę bez otrzymania pomocy medycznej.

### Zatrucia

Podobny efekt wywołuje zatrucie, zarówno te o chemicznym podłożu, jak i wynikające z napromieniowania. Mogą one powodować stopniowe obniżanie wytrzymałości postaci, w tempie zależnym od ich siły.

## **PROGII RAN CZŁOWIEKA**

### **Tułów**

- Lekkie – utrata punktu akcji.
- Poważne – utrata trzech punktów akcji.
- Krytyczne – utrata pięciu punktów akcji.

### **Głowa**

- Lekkie – wszystkie testy trudniejsze o poziom trudności.
- Poważne – wszystkie testy trudniejsze o dwa poziomy trudności.
- Krytyczne – utrata przytomności.

### **Ramiona**

Każdy poziom ran oznacza, że wszelkie testy manualne wykonywane daną ręką lub wymagające obydwu są o poziom trudniejsze.

### **Nogi**

Każdy próg zmniejsza szybkość postaci o 1/6, przynajmniej o jeden punkt.

# KREACJA ŚWIATA

## TWORZENIE SYSTEMU GWIEZDNEGO

### LUDZKA PRZESTRZEŃ

Tabela 1 – właściwości układu:

- 1–15 Pojedynczy
- 16–17 Układ podwójny rozdzielony
- 18 Układ podwójny półrozdzielony
- 19 Układ podwójny kontaktowy
- 20 Układ wielokrotny, możesz wykonać kolejny rzut.

Tabela 2 – typ gwiazdy

- 1–7 Czerwony karzeł
- 8–14 Pomarańczowy karzeł
- 15–19 Żółty karzeł
- 20– Inny typ gwiazdy np. błękitny olbrzym.

Tabela 3a – ilość planet w układzie

- 1 – Zero
- 2 – Pojedyncza
- 3 – Dwie
- 4 – Trzy
- 5 – Cztery
- 6 – Pięć
- 7–10 – Sześć
- 11–13 – Siedem
- 14 – Osiem
- 15 – Dziewięć
- 16 – Dziesięć
- 17 – Jedenaście
- 18 – Dwanaście
- 19 – Trzynaście
- 20 – Czternaście

### Tabela 3b – Rozkład procentowy planet

- 1-2 Planety wewnętrzne 90% – planety poza granicą śniegu 10%
- 3-4 Planety wewnętrzne 80% – planety poza granicą śniegu 20%
- 5-6 Planety wewnętrzne 70% – planety poza granicą śniegu 30%
- 7-8 Planety wewnętrzne 60% – planety poza granicą śniegu 40%
- 9-12 Planety wewnętrzne 50% – planety poza granicą śniegu 50%
- 13-14 Planety wewnętrzne 40% – planety poza granicą śniegu 60%
- 14-16 Planety wewnętrzne 30% – planety poza granicą śniegu 70%
- 16-18 Planety wewnętrzne 20% – planety poza granicą śniegu 80%
- 19-20 Planety wewnętrzne 10% – planety poza granicą śniegu 90%

### Tabela 3b – rodzaj planety w wewnętrznym układzie.

- 1–17 Skalista
- 18 Gorący Jowisz
- 19 Gorący Neptun
- 20 Brązowy karzeł

### Tabela 3c – umiejscowienie planet wewnętrznych w stosunku do ekosfery i wpływ na ich parametry.

- 1–3 Blisko gwiazdy – Skrajne wartości temperatury, atmosfera zdmuchnięta przez wiatr słoneczny.
- 4–6 Przed ekosferą – Skrajnie wysokie temperatury, planety posiadające atmosferę najczęściej są ofiarami efektu cieplarnianego.
- 7–11 Na granicy wewnętrznej ekosfery – Wysokie temperatury, przy odpowiednich warunkach może posiadać biosferę.
- 12–14 W ekosferze (umiejscowienie tam planety gazowej uniemożliwia lokalizację tam innych planet). Optymalna temperatura dla biosfery.
- 15–17 Na granicy zewnętrznej ekosfery – Niskie temperatury, przy odpowiednich warunkach może posiadać biosferę.
- 18– 20 Za ekosferą – Skrajnie niskie temperatury, możliwa atmosfera oparta na amoniaku, biosfera również na nim oparta.

Tabela 3d – Rozmiar planety skalistych i wpływ na ich parametry.

- 1 Średnica 1000 – 3000 – Skrajnie niskie ciśnienie, zmniejsza gęstość atmosfery o cztery poziomy.
- 2–3 Średnica 3000–6000 km – Bardzo niskie ciśnienie, zmniejsza gęstość atmosfery o trzy poziomy.
- 4–6 Średnica 6000 – 9000 km – Bardzo niskie ciśnienie, zmniejsza gęstość atmosfery o dwa poziomy.
- 7–11 Średnica 9000 – 11000 km – Niskie ciśnienie, zmniejsza gęstość atmosfery o stopień.
- 12–14 Średnica 11000 – 14000 km – Optymalne ciśnienie, brak wpływu na ciśnienie.
- 15–17 Średnica 14000 – 17000 km – Wysokie ciśnienie, gęsta atmosfera.
- 18– 20 Średnica 17000 – 20000 km – Skrajnie wysokie ciśnienie, bardzo gęsta atmosfera.

Tabela 3 e – Metaliczność planety i wpływ na jej parametry.

- 1–4 Bardzo niska metaliczność – Obniża ciśnienie o dwa stopnie, brak magnetosfery, brak złóż przydatnych surowców.
- 5–8 Niska metaliczność – Obniża ciśnienie o stopień, słaba magnetosfera, małe ilości zasobów.
- 9–12 Optymalna metaliczność – Brak wpływu na ciśnienie, średnia magnetosfera, średnie ilości zasobów.
- 13–16 Wysoka metaliczność – Zwiększa ciśnienie o stopień, silna magnetosfera, wysoka ilość zasobów.
- 17–20 Bardzo wysoka metaliczność – Zwiększa ciśnienie o dwa stopnie, skrajnie silna magnetosfera, ogromna ilość zasobów.

Tabela 3 f – Gęstość atmosfery planety skalistej.

- 1–3 Brak atmosfery.
- 4–6 Mocno rozrzedzona
- 7–9 Rozrzedzona
- 10–11 Średnia
- 12–14 Gęsta
- 15–17 Bardzo gęsta
- 18–20 Skrajnie gęsta.



Tabela 3 g – Pokrycie powierzchni ciekłą wodą w przypadku planet skalistych w ekosferze:

- 1 – 0%
- 2–3 – 1–10%
- 4–5 – 11–20%
- 6–7 – 21–30%
- 8–9 – 31%–40%
- 10–11 – 41–50%
- 12–13 – 51–60%
- 14–15 – 61%–70%
- 16–17 – 71%–80%
- 18–19 – 81–90%
- 20 – 91%–100%

Tabela 3h– Ilość naturalnych satelitów planety skalistej/lodowej.

- 1–3 Brak.
- 4–10 – 1 satelita.
- 11–13 – 2 satelity.
- 14–16 – 3 satelity.
- 17–19 – 4 satelity
- 20 – 4 i więcej satelitów, dodatkowy rzut na ilość.

Tabela 4a – rodzaj planety poza granicą śniegu:

- 1–3 Skalista
- 4–7 Lodowa
- 8–12 Gazowy olbrzym
- 13–17 Lodowy olbrzym
- 18–19 Super Jowisz
- 20 Brązowy karzeł

Tabela 4b – Ilość naturalnych satelitów planety gazowej

- 1–2 Od 1 do 3.
- 3–4 Od 4 do 6
- 5–6 Od 7 do 9
- 7–8 Od 10 do 12
- 9–10 Od 13 do 15
- 11–12 Od 16 do 18
- 13–14 Od 19 do 21
- 15–16 Od 22 do 24
- 17–18 Od 25 do 28
- 19–20 Od 29 do 31

Tabela 5a – rozmiar kolonii.

- 1–5 Malutka – Malutka stacja orbitalna, jeden obiekt w systemie, trzy obiekty na planecie, obowiązkowy kompleks wydobywczy. Możliwa kolonia na planecie IV i III klasy.
- 6–9 Mała – Mała stacja orbitalna, dwa obiekty w systemie, pięć obiektów na planecie. Możliwa planeta IV i III klasy.
- 9–12 Mniejsza – Mała stacja orbitalna, cztery obiekty w systemie, siedem obiektów na planecie. Możliwa planeta IV, III i II klasy.
- 13–14 Średnia – Średnia stacja orbitalna, sześć obiektów w systemie, siedem obiektów na planecie. Możliwa planeta III i II klasy.
- 15–16 Większa – Średnia stacja orbitalna, osiem obiektów w systemie, siedem obiektów na planecie. Możliwa planeta III i II klasy.
- 17–18 Duża – Duża stacja orbitalna, dziesięć obiektów w systemie, siedem obiektów na planecie, obowiązkowy kompleks mieszkalny. Możliwa planeta III i II klasy.
- 19 Ogromna – Duża stacja orbitalna, dwanaście obiektów w systemie, siedem obiektów na planecie, obowiązkowy kompleks mieszkalny oraz administracyjny. Planeta II klasy.
- 20 – Metropolia – Ogromna stacja orbitalna, piętnaście obiektów w systemie, siedem obiektów na planecie, obowiązkowy duży kompleks mieszkalny oraz centrum administracyjne. Planeta II klasy.

Ilość obiektów w systemie przypada na jedną kolonię, system z większą liczbą placówek ma również więcej obiektów w systemie. Stacja orbitalna większa od malutkiej może być zastąpiona dwoma o klasę mniejszymi.

Tabela 5b – rozmiar obiektu na planecie/orbicie.

- 1-5 Malutki
- 6-10 Mały
- 11-15 Średni
- 16-18 Duży
- 19-20 Ogromny

Tabela 5c – obiekty na planetach 4 klasy

- 1–7 Kompleks wydobywczy
- 8–14 Kompleksy badawczy
- 15–20 Kompleks przemysłowy

Tabela 5d – obiekty na planetach 3 i 2 klasy

- 1–3 Kompleks wydobywczy
- 4–6 Kompleks mieszkalny
- 7–9 Kompleks administracyjny
- 10–12 Kompleksy badawczy
- 13–15 Obszar przyrodniczy
- 16–18 Kompleks przemysłowy
- 19–20 Kompleks rolniczy

Tabela 5e – Obiekty w systemie

- 1–2 Stacja orbitalna
- 3–4 Stocznia
- 5–6 Kompleks wydobywczy (planetoidy i asteroidy)
- 7–8 Kompleks przemysłowy
- 9–10 Stacja mieszkalna
- 11–12 Stacja badawcza
- 13–14 Stacja wojskowa (w przypadku rozmiaru większego niż duża dodaje się kolejną średnią stację).
- 15–16 Stacja komunikacyjna (w przypadku rozmiaru większego niż duża dodaje się kolejną średnią stację).
- 17–18 Brama czasoprzestrzenna
- 19–20 Stacja korporacyjna

Tabela 6 – dodatkowe obiekty w układzie, wykonaj 3 rzuty.

- 1-4 Pas asteroid
- 5-8 Pas planetoid
- 9-12 Wyjątkowe zagęszczenie komet
- 13-16 Planety trojańskie
- 17- 20 Wyjątkowe zagęszczenie obiektów głębokiego układu.

Tabela 7 – przynależność systemu

System należy do państwa, w którego przestrzeni się znajduje.

## RUBIEŻE

Tabele 1–4 identyczne z systemami w ludzkiej przestrzeni.

Tabela 5 a – żadna kolonia obszaru rubieży nie może mieć rozmiaru większego niż duża.

Tabele 5b–6 identyczne z systemami w ludzkiej przestrzeni.

Tabela 7 – Przynależność systemu.

- 1–5 Niczyi
- 6–10 Niezależny
- 11–12 Korporacyjny
- 13 Sojusznik Unii
- 14 Sojusznik Hiperborei
- 15 Sojusznik Konfederacji
- 16 Sojusznik Republiki
- 17–18 Sojusznik Federacji
- 19–20 Sprzymierzeniec Sojuszu

Tabela 8 – Zagrożenia

Ilość zagrożeń dla systemu odludnego/niezależnego

- 1-7 – jedno
- 8-12 – dwa
- 13-16 – trzy
- 17-19 – cztery
- 20 – pięć

Ilość zagrożeń dla systemu korporacyjnego/państwowego

- 1-10 – jedno
- 11-18 – dwa
- 20 – trzy

Zagrożenia – rodzaj

- 1-3 – Promieniowanie
- 4-6 – Grupy piratów
- 7-9 – Starcia zbrojne
- 10-12 – Roje mikrometeoroidów
- 13-15 – Pola minowe
- 16-17 – Porzucone systemy obronne
- 18-19 – Porzucone eskadry robomyśliwców
- 20 – Wraki statków

## Zagrożenia intensywność

- 1-6 – Niska
- 7-12 – Średnia
- 13-18 – Duża
- 19-20 – Ogromna

## GŁĘBOKA PRZESTRZEŃ

Tabele 1–4 identyczne z systemami w ludzkiej przestrzeni.

Tabela 5 – istnienie i rozmiar koloni

- 1-10 system niezamieszkanym
- 11-18 pojedyncza mała stacja
- 19-20 mała kolonia

Tabela 5b – rozmiar obiektu koloni

- 1-15 Małe
- 16-19 Małe
- 20 Średnie

Tabele 5c – 6 patrz ludzka przestrzeń.

Tabela 7 przynależność placówki w systemie

- 1-2 Społeczność kultury rubieży
- 3-4 Korporacyjny
- 5-6 Niezależna kompania wojskowa
- 7-8 Organizacja przestępcza
- 9-10 Korsarze
- 11-12 Sekta
- 12 Społeczność syntetów
- 13 Organizacja związana z jednym z państw Trójcy
- 14 Organizacja związana z jednym z mniejszych państw
- 15-20 Inna niezależna placówka

Tabela 8 – Zagrożenia w przestrzeni

Ilość zagrożeń

- 1-7 – jedno
- 8-12 – dwa
- 13-16 – trzy
- 17-19 – cztery
- 20 – pięć

Zagrożenia – rodzaj

- 1-6 – Promieniowanie
- 7 – Grupy piratów
- 8-9 Inne zagrożenia
- 10-14 – Roje mikrometeoroidów
- 15-19 – Wraki statków
- 20 Obcy

Zagrożenia intensywność

- 1-6 – Niska
- 7-12 – Średnia
- 13-18 – Duża
- 19-20 – Ogromna

Tabela 9 – Zagrożenia na planetach, niewynikające bezpośrednio z ich parametrów.

## **MECHANICZNY OPIS ŚWIATA**

### **PPRZYKŁADOWY SYSTEM W LUDZKIEJ PRZESTRZENI – UKŁAD HIPERBOREI**

System pojedynczy – pomarańczowy karzeł.

6 planet, 50% w granicy śniegu.

1 – mała planeta skalista o średnicy 2000 tys. km (skrajnie niskie ciśnienie, skrajnie rozrzedzona atmosfera, 4 naturalne satelity, skrajnie niska metaliczność) przed ekosferą.

2 – Hiperborea o średnicy 12,500 tys. km (optymalne warunki, optymalna metaliczność, pokryta w 80% ciekłą wodą, 3 naturalne satelity) w środku ekosfery.

3 – gorący neptun na zewnętrznej granicy ekosfery, 14 naturalnych satelitów.

Granica śniegu

4 – super Jowisz, 31 naturalnych satelitów.

5 – planeta skalista o średnicy 11,500 tys. km (bardzo gęsta atmosfera, ciśnienie i metaliczność w normie, 1 naturalny satelita).

6 – brązowy karzeł, 20 naturalnych satelitów.

Układ mieści w sobie metropolię i większą kolonię.

Na powierzchni Hiperborei się mieszczą:

- Małutki kompleks badawczy
- Mały kompleks mieszkalny
- Mały kompleks wydobywczy
- Mały kompleks przemysłowy
- Mały obszar przyrodniczy
- Średni kompleks wydobywczy
- Średni obszar przyrodniczy

- Centrum administracyjne

Na jej orbicie się znajdują:

- Średnia stacja orbitalna
- Ogromna stacja orbitalna

Na powierzchni koloni się mieszczą:

- Małutki obszar przyrodniczy
- Małutki kompleks przemysłowy
- Mały kompleks administracyjny
- Mały kompleks przemysłowy
- Dwa średnie kompleksy badawcze
- Ogromny kompleks wydobywczy

Na orbicie koloni się znajdują:

- Małutka stacja orbitalna
- Średnia stacja orbitalna

W systemie zlokalizowane są:

- Małutka stacja wojskowa
- Małutka brama
- 3 małutkie stacje mieszkalne
- 3 małe stacje korporacyjne
- Mały kompleks wydobywczy
- Mały kompleks wydobywczy
- Mała stocznia
- Średni kompleks wydobywczy
- Średnia stacja korporacyjna
- Średnia stocznia
- 2 duże stacje mieszkalne
- Duża stacja komunikacyjna
- Duża stacja wojskowa.
- Ogromny kompleks przemysłowy
- Ogromny kompleks badawczy