

MODUŁ 2 – WYPOSAŻENIE

Spis treści

OGÓLNE ZASADY EKWIPUNKU.....	2
SYSTEMY OBRONNE I PODTRZYMYWANIA ŻYCIA.....	5
NARZĘDZIA.....	10
SPRZĘT MEDYCZNY.....	11
SYSTEMY NAPĘDOWE.....	26
KAMUFLAŻE.....	31
SENSORY.....	33
ŹRÓDŁA ZASILANIA.....	35
EKWIPUNEK INFORMATYCZNY.....	36
ROBOTY.....	39
ZASADY UZBROJENIA.....	57
WYPOSAŻENIE DODATKOWE UZBROJENIA.....	75
AMUNICJA.....	77
UZBROJENIE DO WALKI WRĘCZ.....	84
PISTOLETY.....	86
KARABINY.....	90
LEKKA BRONŃ WSPARCIA.....	98
ŚREDNIA BRONŃ WSPARCIA.....	101
CIĘŻKA BRONŃ WSPARCIA.....	103
KOMBINEZONY.....	104
CYWILNE KOMBINEZONY.....	104
KOMBINEZONY TAKTYCZNE.....	106
KOMBINEZONY ŚRODOWISKOWE.....	109
EGZOSZKIELETY.....	111

OGÓLNE ZASADY EKWIPIUNKU

O – Odporność to niewrażliwość sprzętu na negatywne czynniki takie jak impulsy elektromagnetyczne, zakłócenia czy infekcje nanitowe. Odporność złożonych przedmiotów jak roboty, panczerze itd. jest średnią arytmetyczną odporności elementów składowych.

Osobne wartości posiadają w przypadku złożonych obiektów wyszczególnione części takie jak generatory osłon, CPU oraz inne, które mają to wyszczególnione w swoim opisie. Systemów tych nie liczy się do odporności sprzętu złożonego.

Gdy obiekt ma odporność równą zeru, to każdy czynnik powoduje jego dezaktywację.

Odporność porównuje się z siłą czynnika jak moc impulsu elektromagnetycznego czy nanitów po każdorazowym narażeniu na wyżej wymienione negatywne czynniki. Wartość porównana ze stopniem zaawansowania umiejętności technicznych ustala poziom trudności przy próbach elektronicznego łamania zabezpieczeń.

- Odporność jest wyższa od siły czynnika – sprzęt jest odporny na jego działanie.
- Odporność równa sile czynnika – wszystkie testy z wykorzystaniem sprzętu są trudniejsze o stopień przez liczbę tur równą odporności.
- Odporność niższa od siły czynnika – minuta niesprawności sprzętu na każdy stopień przewagi czynnika nad odpornością.

Pancerz określa ochronę, jaką zapewnia kombinezon bądź kadłub maszyny przed jednym z trzech głównych czynników:

- Kinetyczny – odpowiada za niwelowanie skutków trafienia pociskami posiadającymi masę czy falami energii kinetycznej, więc przed wszelkimi wariacjami uzbrojenia akceleratorowego, odłamkami, ciosami w walce wręcz, spadającymi głazami, falami akustycznymi itp.
- Termiczny – odpowiada za niwelowanie skutków trafienia strumieniem ciepła, wrzącymi płynami, wysoką temperaturą atmosfery, uzbrojeniem wiązkowym takim jak laser czy plazma.
- Ekranowanie – odpowiada za niwelowanie skutków promieniowania tła, uzbrojeniem impulsowym, mikrofalowym bądź neutronowym.

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 mieszkaniec ludzkiej przestrzeni w postaci np. napędu 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 maszyna 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 odporność czy próg przegrzania, aby uzyskać ich równowartość do rozdzielenia na inne cechy przedmiotu.

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

Pobór energii to jej wartość potrzebna do sprawnego działania przedmiotu w trakcie tury, niedostateczna ilość energii skutkuje wyłączeniem, bądź złym działaniem przedmiotu.

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.

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.

- **Korporacja Perseusz** – Nastawienie na niezawodność konstrukcji, w schemacie rozwoju najważniejsza jest odporność.
- **Zakłady zbrojeniowe Wołkow** – Firma słynie z uzbrojenia o dużej szybkostrzelności, w schemacie rozwoju najważniejsza jest szybkostrzelność.
- **Marsjański Koncern Przemysłowy** – Prostota konstrukcji ułatwia jej naprawy i modyfikacje, w schemacie rozwoju najważniejsze jest obniżenie klasy technicznej sprzętu.
- **Piro** – Najlepsze projektowanie przestrzenne i zastosowanie lekkich materiałów, w schemacie rozwoju najważniejsze jest obniżenie masy sprzętu.
- **Williams Industries** – Doskonałe chłodzenie jest cechą charakterystyczną sprzętu tej firmy, w schemacie rozwoju najważniejsze jest chłodzenie, próg przegrzania czy moc emitera.
- **Zakłady Zbrojeniowe Strzelec** – Ekwiipunek projektowany jest w celu wysokiej niezawodności i parametrów, w schemacie rozwoju odporność i penetracja są równie ważne. Jako jedyny producent ma dostęp do uzbrojenia BAMB IV, V i VI poziomu.

- **Factum** – Oszczędność to credo tej organizacji, w schemacie rozwoju najważniejsze jest obniżenie poboru energii i innych zasobów.
- **Kashimura** – Wysoka precyzja wykonania i efektywność, w schemacie rozwoju najważniejsze są cechy takie jak penetracja czy moc.
- **Zakłady zbrojeniowe Ramienia Oriona** – Producent ten kładzie nacisk na przewagę zasięgu, w schemacie najważniejsze jest poprawienie zasięgu.

SYSTEMY OBRONNE I PODTRZYMYWANIA ŻYCIA

Elastyczne włókna kompozytowe – Tworzą kadłuby i pokrywy maszyn, jak i ich pancierz, zapewniając dobrą ochronę, przy nieograniczaniu możliwości ruchu. Jeden punkt równy jest poziomowi ochrony termicznej bądź kinetycznej.

Ochrona termiczna chroni przed wysokimi temperaturami otoczenia oraz uzbrojeniem termicznym, natomiast ochrona kinetyczna odpowiada za obronę przed wysokim ciśnieniem, falami podciśnienia i uderzeniami obiektów posiadających masę. Elementy takie jak klampy, torby itp. wyposażenie są wliczone w ich masę i cenę.

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

W przypadku kombinezonów stosuje się wkłady o standardowych rozmiarach i masie, skafandry są obiektami średniego rozmiaru, a egzoszkielety dużego.

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

Standardowe materiały konstrukcyjne – Tworzą szkielet i kadłub większości maszyn, od prostych robotów po cywilne pojazdy. Jeden ich kilogram zwykle odpowiada punktowi żywotności w przypadku robotów, jednak konstrukcja maszyn może modyfikować ten przelicznik. W przypadku pojazdów 3 kg równe jest punktowi żywotności.

Cena to 10 chr. za kilogram, choć istnieją materiały o podwyższonej wytrzymałości – 100% wzrostu za dwukrotną cenę oraz 200% wzrostu za trzykrotną cenę.

Pole blisko dystansowe zapewnia skuteczną ochronę przed bezpośrednim trafieniem poprzez zmniejszenie energii kinetycznej pocisku, co pozwala na pochłonięcie reszty energii przez pancierz konwencjonalny. Pole wychwytuje energię blisko powierzchni chronionego obiektu (2–4 mm), kumuluje ją w rdzeniu jako energię termiczną. Wszystkie generatory pola tego typu to urządzenia trzeciej klasy technicznej.

Rozmiar	Mały	Średni	Duży	B. duży
Cena	500	1000	2000	4000
Moc	5	10	20	30
Pobór energii	4,5	9	18	32
Odporność	0	1	2	3
Klasa Techniczna			1	
Waga (kg)	1,75	3,5	7	14

Opis działania:

- Pole osłabia penetrację maksymalnie o swoją moc w turze.
- Można wykorzystać większą moc niż nominalna w turze, ale powoduje to jego dezaktywację na ilość tur równą przekroczeniu mocy. Gdy wartość ta przekroczy jego odporność, emiter ulega uszkodzeniu. Podwójne przekroczenie wartości oznacza zniszczenie emitera.
- Trafienie pociskami impulsowymi powoduje stratę mocy równą trzykrotnej mocy impulsu. Co więcej, 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 odporności emitera.

Punkty pozwalają na:

- Zwiększenie mocy pola o 10% za dwa punkty.
- Zwiększenie odporności o poziom za dwa punkty.
- Zmniejszenie poboru mocy o 10% 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.

Rozmiar	Mały	Średni	Duży	B. duży
Cena	250	500	1000	2000
Chroniony obszar	1,5	3	4,5	9
Odbicie	0,5	1	1,5	3
Pobór energii	2,25	4,5	9	18
Odporność	1	2	3	4
Klasa techniczna			4	
Waga	1,75	3,5	7	14

Opis działania:

- Pole te odbija granat stronę, z której 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, kasując premię do trafienia.

Punkty pozwalają na:

- Zwiększenie chronionego promienia o 20% za punkt (maksymalnie do dwukrotności wartości początkowej).
- Wydłużenie dystansu odbicia o 25% za punkt.
- Zwiększenie odporności 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 wydają w postaci ciepła. System ten pozwala na zmniejszenie skutków trafienia oraz na podładowanie systemów w przypadku niedostatków energii.

Klasa pancerza otrzymywana z działania SPE zapisywana jest w formie premii do normalnej wartości. System z racji swojej konstrukcji jest stosowany zamiennie z emiterem pola magnetycznego. Kombinezony to średni obiekt.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże
Cena	300		600	1200	2400
Moc	1		2	3	4
Zamiana energii	1 punkt P na 0,5 energii.			1 punkt P na 1 energii.	
Odporność		0			1
Klasa techniczna		2			3
Waga	375 g	750 g	1,5 kg	1,2 kg	2,4 kg

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie przemiany energii o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie mocy o 20% (minimalnie o punkt) za trzy punkty.

Ekranowanie – Chroni sprzęt i użytkownika kombinezonu przed wpływem szerokiego zakresu promieniowania, toksycznym środowiskiem czy uzbrojeniem nanitowym.

Ekranowanie nie chroni kamuflażu i emiterów pola, jako najbardziej odsłoniętych elementów.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże
Cena	175	350	700	1400	2800
Waga	625 g	1,25 kg	2,5 kg	5 kg	10 kg

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. Wykorzystuje wszystkie środki medyczne poza opatrunkami automatycznie po otrzymaniu obrażeń bądź wystąpieniu innego stanu wymagającego ich wykorzystania. Pojemność 5 ładunków. Klasa techniczna 1, masa 1 kg, cena 500 chr.
2. Wykorzystuje wszystkie typy środków medycznych po otrzymaniu obrażeń bądź wystąpieniu innego stanu wymagającego ich wykorzystania. Potrafi również przeprowadzić proste operacje medyczne (2 stopień chirurgii). Pojemność 10 ładunków, klasa techniczna 2, masa 3 kg, cena 1000 chr.
3. Wykorzystuje wszystkie typy środków medycznych po otrzymaniu obrażeń bądź wystąpieniu innego stanu wymagającego ich wykorzystania. Potrafi przeprowadzić skomplikowane operacje medyczne (4 stopień chirurgii), w tym procedurę odseparowania i utrzymania przy życiu układu nerwowego, bez względu na stopień uszkodzenia innych tkanek i narządów. Pojemność 15 ładunków, klasa techniczna 4, masa 10 kg, cena 3000 chr.

Systemy podtrzymywania życia (SPŻ) – Określa się tak zespół systemów, które mają odizolować użytkownika od warunków zewnętrznych i umożliwiają jego przeżycie. Waga tych systemów jest równo rozdzielana pomiędzy segmenty pancerza. System ten może również stanowić osobny kombinezon.

1. Chroni przed toksycznością atmosfery, bądź jej brakiem. Jest to zaawansowany system zaopatrywania w tlen, mogący filtrować gazy i ciecze. Klasa techniczna 0, waga 0,5 kg, cena 50 chr.
2. Ciśnieniowy system oddzielający użytkownika od warunków zewnętrznych z systemem zamkniętego obiegu wody i tlenu. Pozwalają na minimalizację zużycia tych zasobów i potrafią odzyskiwać je z otoczenia. Zapewnia również podstawową ochronę termiczną i ciśnieniową, potrzebną do operowania w kosmosie. Klasa techniczna 1, waga 3 kg, cena 500 chr.
3. W pełni autonomiczny system, oprócz możliwości wielomiesięcznego utrzymywania kondycji operatora w pełnej aktywności i odzyskiwania wszystkich najważniejszych zasobów, ma możliwość aktywowania hibernacji. Przydatne podczas długich misji w przestrzeni oraz nagłych wypadkach jak uszkodzenie jednostki. Klasa techniczna 3, waga 15 kg, cena 5000 chr.

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	Cena	Pojemność	Masa
Miniaturowe (scyzoryk)	50	1	0,2 kg
Małe (obroż na przedramię)	100	6	0,5 kg
Średnie (rozmiaru walizki)	200	18	1 kg
Duże (rozmiaru torby podróźnej)	400	36	2 kg

Cena moduły pierwszego poziomu to 200 chr. Każdy poziom zwiększa cenę o 25% ceny początkowej, a szósty poziom o 300%, jeśli rośnie masa i rozmiar modułu. Masa każdego poziomu to 0,5 kg.

Cena moduły bez zwiększenia jego rozmiaru rośnie o 100%, ale można ulepszyć do 3 stopnia zaawansowania, następne 3 stopnie muszą zwiększyć rozmiar i masę modułu według normalnego cennika.

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 materii organicznej. Wyższy poziom pozwala na szybszą kreację bardziej złożonych struktur i ich analizę.

Moduł materiałowy – Pozwala na wytwarzanie w czasie rzeczywistym różnej klasy polimerów, im wyższym poziomem się charakteryzuje, syntezuje większe ilości coraz bardziej złożonych materiałów. *Przykład: by stworzyć przedmiot o klasie technicznej 4, potrzeba modułu fabryki o poziomie 4 lub wyższym.*

Moduł nanitowy – 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.

Moduł medyczny – element wyposażenia przeznaczony do udzielania pomocy medycznej, zależnie od jego poziomu można neutralizować skutki różnorodnych schorzeń czy obrażeń. Mają pojemność 5 zestawów pierwszej pomocy i 5 opatrunków.

SPRZĘT MEDYCZNY

Komora medyczna – typ urządzeń służący transportowaniu oraz kuracji osób, najczęściej ma formę cylindra mogącego pomieścić jedną osobę.

Podstawowa kabina medyczna – rama 100 kg, system medyczny II, SPŻ II, mały reaktor plazmowy I. Masa 107,5 kg, cena 2750 chr.

Zaawansowana kabina medyczna – rama 100 kg, system medyczny III, SPŻ II, mały reaktor plazmowy I. Masa 114,5 kg, cena 4750 chr.

Komora kriogeniczna – służy do długotrwałych podróży gwiazdnych oraz jako moduł ratunkowy w przypadku uszkodzenia jednostki kosmicznej.

Podstawowa komora kriogeniczna – rama 100 kg, system medyczny I, SPŻ III, dwa małe reaktory plazmowe I, ekranowanie 2, pancerz termiczny i kinetyczny 2. Masa 131,4 kg, cena 10040 chr.

Zaawansowana komora kriogeniczna – rama 100 kg, system medyczny II, SPŻ III, dwa małe reaktory plazmowe II, ekranowanie 4, pancerz termiczny i kinetyczny 4. Masa 144,3 kg, cena 13 580 chr.

Komora uniwersalna – łącząca obydwie poprzednie typy w jeden, uniwersalny model.

Rama 150 kg, system medyczny III, SPŻ III, trzy małe reaktory plazmowe I, ekranowanie 5, pancerz termiczny i kinetyczny 5. Masa 210,5 kg, cena 16 850 chr.

WSZCZEPY

Większość ulepszeń mieści się w jednej z poniższych trzech klas cenowych.

Poziom	Niskiej klasy	Średniej klasy	Wysokiej klasy
1	500	1000	2000
2	625	1250	2500
3	750	1500	3000
4	875	1750	3500
5	1000	2000	4000
6	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, mające możliwość aktualizacji w kilka minut, po otrzymaniu pierwszej dawki. Nowsze nanity po prostu zastąpią gorsze lub inne od siebie.

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 sprzęt, jeśli ma on odpowiednio małe wymiary. 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 implementacje lub 150 za wielorazowy, otwierany schowek.
2. Przedmioty takie jak klucze, małe baterie czy syntetyczne oko. Koszt 150 chr za implementacje lub 450 za wymienialny moduł.
3. Większe przedmioty, rozmiaru dużej baterii, ogniwa EN1 czy sensorów wysokiej klasy. Koszt 300 chr za implementacje lub 900 za wymienialny moduł.
4. Przedmioty rozmiaru małego pistoletu, mikrogenerators, systemu sensorów itp. Koszt 500 chr za implementację lub 1500 za wymienialny moduł.
5. Przedmiot rozmiaru standardowego generatora wymagają już bardzo poważnej modyfikacji, dostępne jedynie dla korpusu, koszt implementacji wynosi 2000 chr, tego typu przedmioty zawsze są modułowe.
6. Ten poziom to nie tyle możliwość implementacji większego sprzętu, ile 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 o wytrzymałość sprzętu, 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, zmniejszenia ryzyka krwotoków oraz zakażeń. Modyfikacja nieusuwalna, średniej klasy cenowej.

1. Premia +1 do siły i zwinności.
2. Premia +1 do siły, zwinności i inteligencji, testy kondycji łatwiejsze o stopień trudności.
3. Premia +1 do siły, zwinności i inteligencji, testy kondycji i chorób łatwiejsze o stopień trudności.
4. Premia +1 do siły, zwinności i inteligencji, testy kondycji i zakażeń o stopień trudności, samoczynnie zasklepia krwotoki.
5. Premia +2 do siły, premia +1 zwinności i inteligencji, testy kondycji i zakażeń łatwiejsze o dwa stopnie trudności, samoczynnie zasklepia krwotoki.
6. Premia +2 do siły, zwinności i inteligencji, testy kondycji i zakażeń łatwiejsze o trzy stopnie trudności, samoczynnie zasklepia krwotoki.

Operacja plastyczna – Kosmetyka ciała pozwala na poprawienie walorów fizycznych i zmianę wyglądu, płci czy „rasy” postaci w dowolny sposób, wyższe poziomy pozwalają na drastyczne zmiany, nadające obcego, dziwnego bądź wręcz boskiego wyglądu. 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 średniej klasy cenowej.

Każdy poziom daje punkt do rozdzielenia pomiędzy jedną z trzech klas pancerza, przypada on na całe ciało równomiernie.

Kamuflaż skórny – Modyfikacja nadająca skórze możliwość zmiany barwy, faktury i kontroli emitowanego promieniowania. Co pozwala na wtapianie się w otoczenie. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

Każdy poziom daje jeden stopień kamuflażu mimetycznego.

Powłoka adaptacyjna – Modyfikacja pozwalająca na znaczne zmiany zewnętrznej budowy ciała, pozwalając nie tylko adaptować wygląd do otoczenia, ale również kopiować wygląd innych istot tego samego typu. Modyfikacja wysokiej klasy cenowej.

Każdy poziom daje jeden stopień kamuflażu mimetycznego oraz zdolność zmiennokształtna powłoka.

Wszczep wytrzymałościowy – Ten typ modyfikacji polega na zastąpieniu lub wzmocnieniu wrażliwszych części ciała syntetycznymi odpowiednikami i wytworzeniu zapasowych organów. Modyfikacja nieusuwalna, wysokiej klasy cenowej.

1. Obniża skutki ran o połowę.
2. Obniża skutki ran o połowę, dodatkowy punkt żywotności witalnych segmentów.
3. Obniża skutki ran o połowę, dodatkowe dwa punkty żywotności witalnych segmentów.
4. Obniża skutki ran o 75%, dodatkowe dwa punkty żywotności witalnych segmentów.
5. Obniża skutki ran o 75%, dodatkowe dwa punkty żywotności witalnych segmentów, mnożniki obrażeń punktów witalnych zmniejszone o połowę.
6. Obniża skutki ran o 75%, dodatkowe trzy punkty żywotności witalnych segmentów, brak mnożników obrażeń punktów witalnych.

Organy odkażające – 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.

System feromonowy – Implant ten pozwala na wpływanie na innych za pomocą 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 oddechowy – Usprawnienie poprawia fizyczne walory postaci, umożliwia oddychanie gorszej jakości powietrzem, a w doskonalszych odmianach 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, umożliwia filtrowanie powietrza z zagrożeń o toksyczności 1.
4. Testy kondycji łatwiejsze o dwa poziomy, premia +1 do siły i zwinności, umożliwia filtrowanie powietrza z zagrożeń o toksyczności 2.
5. Testy kondycji łatwiejsze o dwa poziomy, premia + 1 do siły i zwinności, umożliwia filtrowanie powietrza z zagrożeń o toksyczności 3. Dodatkowo umożliwia pobieranie tlenu z cieczy.
6. Testy kondycji łatwiejsze o trzy poziomy, premia +2 do siły i zwinności, umożliwia filtrowanie powietrza i cieczy z zagrożeń o toksyczności 4. Dodatkowo umożliwia pobieranie tlenu z cieczy.

Nano–szpik – Szpik kostny zostaje zmodyfikowany, dzięki czemu otrzymuje możliwość szybkiej odbudowy populacji nanitów i zwiększa ich dostępną ilość. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

1. Limit nanitów zwiększony o dwa stopnie oraz umożliwia odbudowę populacji nanitów pierwszego stopnia.
2. Limit nanitów zwiększony o cztery stopnie oraz umożliwia odbudowę populacji nanitów drugiego stopnia.
3. Limit nanitów zwiększony o sześć stopni oraz umożliwia odbudowę populacji nanitów trzeciego stopnia.
4. Limit nanitów zwiększony o osiem stopni oraz umożliwia odbudowę populacji nanitów czwartego stopnia.
5. Limit nanitów zwiększony o dziesięć stopni oraz umożliwia odbudowę populacji nanitów piątego stopnia.
6. Limit nanitów zwiększony o dwanaście stopni oraz umożliwia odbudowę populacji nanitów szóstego stopnia.

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 dwanaście poziomów wszczepów.

Nieinwazyjne neurozłącze – Pozwala na korzystanie z niepełnego połączenia nerwowego, jedynie przez bezpośrednie podłączenie do odpowiedniej aparatury np. w kombinezonie. Jest to modyfikacja niskiej klasy cenowej, nie wlicza się do limitu implantów nerwowych.

Neurozłącze – Połączenie mózgu z elektronicznymi systemami, dające bezpośredni dostęp do cyberprzestrzeni bez potrzeby używania niewygodnych systemów manualnych, jak i na otrzymanie wielu profitów. Jest to modyfikacja średniej klasy cenowej, ten typ neurozłącza posiada standardowe gniazdo, co umożliwia podłączenie się do większości obiektów. Koszt akcji informatycznych jest zmniejszony o stopień implantu.

Zaawansowane neurozłącze – Rozbudowana struktura zajmująca miejsce na całej długości kręgosłupa i kory mózgowej, pozwala na ścisłe połączenie się ze złożonymi systemami informatycznymi czy sterującymi, jakie można natrafić w wojskowym sprzęcie i pojazdach. Modyfikacja wysokiej klasy cenowej, dostępna jedynie przy posiadaniu znajomości bądź wpływów korporacyjnych i wojskowych. Posiada samo-dostosowujące się gniazda, co umożliwia nawet nieautoryzowane, wymuszone połączenie się z zabezpieczonymi obiektami. Liczone podwójnie dla limitu implantów nerwowych. Koszt akcji informatycznych jest zmniejszony o podwojony stopień implantu.⁴⁵

Organiczny SWE – Organiczny układ elektroniczny odpowiadający swojej funkcji systemowi walki elektronicznej, pozwala na uczestniczenie w cyberwalce bez dodatkowego wyposażenia. Każdy poziom wszczepu odpowiada poziomowi ZWE. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

Procesor biologiczny – Problemem ludzkich użytkowników sieci jest niska moc obliczeniowa, potrzebna do skutecznej walki z zaawansowanymi systemami cybernetycznymi. Wszczep ten to syntetyczny układ informatyczny, którego celem jest zapewnienie czystej mocy obliczeniowej w akcjach informatycznych. Każdy poziom zapewnia premię do testów informatycznych równą swojemu poziomowi. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

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

Pełna syntetyzacja – Umożliwia głębokie przebudowanie układu nerwowego i sposobu jego działania, odblokowując dostęp do zaawansowanych implantów nerwowych. Modyfikacja kosztująca 6000 chr, która wymaga syntetyzacji VI stopnia.

Decentralizacja układu nerwowego – Pozwala na równomierne rozmieszczenie struktur nerwowych w całym układzie, likwidując wrażliwe na zniszczenie centrum. Dzięki temu głowa postaci przestaje być witalną częścią ciała i jej utrata nie powoduje zgonu. Koszt 3000 chr. wymaga pełnej syntetyzacji oraz znajomości bądź kontaktów korporacyjnych.

Zaawansowany procesor biologiczny – Pozwala on na wykorzystanie połowy premii do akcji informatycznych zwykłego procesora biologicznego, jako mocy obliczeniowej wykorzystywanej we wszystkich akcjach postaci. Koszt 3000 chr. wymaga pełnej syntetyzacji, procesora biologicznego oraz znajomości bądź kontaktów korporacyjnych wysokiego stopnia.

Analizator empatyczny – Pozwala na wykrywanie mikro sygnałów, mogących informować o prawdziwych zamierzeniach innych osób oraz poprawia ocenę zachowań społecznych użytkownika, zmniejszając stopień trudności testów empatii o swój poziom. Modyfikacja niskiej klasy cenowej.

Koordynator myśli – Ten implant zwiększa zdolności umysłowe postaci, poprzez optymalizację procesów myślowych oraz zwiększenie liczby połączeń nerwowych, zwiększając inteligencję użytkownika o swój poziom. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

Wzmocniony układ nerwowy – Pozwala na zwiększenie wytrzymałości układu nerwowego na zniszczenie oraz jego zdolności regeneracyjne. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

1. Progi ran głowy zostają zwiększone o poziom.
2. Progi ran głowy zostają zwiększone o poziom, trzeci próg rany nie oznacza automatycznego utracenia przytomności, a zwiększenie stopnia trudności testów o trzy.
3. Progi ran głowy zostają zwiększone o poziom, dodatkowy punkt żywotności głowy, trzeci próg rany nie oznacza automatycznego utracenia przytomności, a zwiększenie stopnia trudności testów o trzy.
4. Progi ran głowy zostają zwiększone o poziom, ich wpływ maleje do kary -2 na próg rany, dodatkowy punkt żywotności głowy, trzeci próg rany nie oznacza automatycznego utracenia przytomności, a karę -6 do testów.
5. Progi ran głowy zostają zwiększone o poziom, ich wpływ maleje do kary -2 na próg rany, dodatkowe dwa punkty żywotności głowy, trzeci próg rany nie oznacza automatycznego utracenia przytomności, a karę -6 do testów.
6. Progi ran głowy zostają zwiększone o poziom, ich wpływ maleje do kary -1 na próg rany, dodatkowe dwa punkty żywotności głowy, trzeci próg rany nie oznacza automatycznego utracenia przytomności, a karę -3 do testów.

Wszczep mentalny – Powoduje on zwiększenie tolerancji na ból oraz na wyniszczające psychikę procesy i obrazy, umożliwiając również działanie pod presją. Daje premię 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 formie premii do inicjatywy równą zaawansowaniu implantu. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

Moduł pamięciowy – Ten implant poprawia zdolności do zapamiętywania informacji, co pozwala na szybsze i ich przyswajanie oraz brak potrzeby ciągłego utrwalania 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 do zręczności równą swojemu poziomowi. Modyfikacja niskiej klasy cenowej.

Neuroblokada – Moduł chroniący użytkownika przed cybernetyczną infiltracją, uniemożliwia próby ataku czy odczytania danych z układu nerwowego.

Neuroanalizator – Moduł pozwalający na przełamywanie zabezpieczeń i siłowe odczytywanie oraz kopiowanie danych zawartych w układzie nerwowym innych istot. Analizator łamie zabezpieczenia blokad równego i niższego poziomu.

NARZĄDY ZMYŚLÓW

Są to wszczepy wpływające na postrzeganie postaci, nie tylko poprzez poprawienie odbieranego obrazu czy dźwięku, ale również poprzez rozszerzanie odczuwanych bodźców w postaci całkowicie nowych zmysłów.

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 EMG I.
5. Echolokacja III wraz z otrzymaniem możliwości skanujących sensorów EMG II.
6. Echolokacja III wraz z otrzymaniem możliwości skanujących sensorów EMG 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 EMG, zastępuje wszystkie inne implanty zmysłów, modyfikacja wysokiej klasy cenowej.

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.

Wyostwienie wzroku – ten typ modyfikacji wyostrza wzrok, pozwalając na obserwację na większą odległość oraz poszerza promień ostrego widzenia. Modyfikacja 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.

UKŁAD MOTORYCZNY

Wszczepy wpływające na walory fizyczne postaci.

Stabilizacja ramion – ta modyfikacja polega na poprawieniu parametrów stawów, ścięgien oraz układu nerwowego, pozwalając na likwidację przewagi jednej kończyny nad drugą, w postaci otrzymania oburęczności. Modyfikacja średniej klasy cenowej.

Wzmocnienie szkieletu – ten typ modyfikacji polega na wzmocnieniu szkieletu za pomocą łatwo przyswajalnych przez kośćce preparatów. Modyfikacja nieusuwalna, średniej klasy cenowej.

1. Dodatkowy punkt żywotności na całym ciele.
2. Dodatkowy punkt żywotności na całym ciele, wszystkie testy wytrzymałości dotyczące kośćca są łatwiejsze o stopień trudności.
3. Dodatkowe dwa punkty żywotności na całym ciele, wszystkie testy wytrzymałości dotyczące kośćca są łatwiejsze o stopień trudności.
4. Dodatkowe dwa punkty żywotności na całym ciele, wszystkie testy wytrzymałości dotyczące kośćca są łatwiejsze o dwa stopnie trudności.
5. Dodatkowe trzy punkty żywotności na całym ciele, wszystkie testy wytrzymałości dotyczące kośćca są łatwiejsze o dwa stopnie trudności.
6. Dodatkowe trzy punkty żywotności na całym ciele, wszystkie testy wytrzymałości dotyczące kośćca są łatwiejsze o trzy stopnie trudności.

Wzmocnienie mięśni – ten typ modyfikacji polega na zwiększeniu wydajności układu mięśniowego poprzez biosyntetyczne włókna, zdolne do sprawniejszej i dłuższej pracy przy tych samym zasobach energii oraz tlenu.

Za każdy stopień zaawansowania otrzymuje się dwa punkty do rozdzielenia pomiędzy siłę oraz zwinność, dodatkowo stopień trudności testów kondycji maleje o poziom implantu. Modyfikacja nieusuwalna, niskiej klasy cenowej.

Udoskonalony system motoryczny – ten typ modyfikacji polega na implantacji biosyntetycznych włókien mięśniowych, ścięgien oraz stawów, poprawiających znacznie mobilność. Zwinność postaci rośnie o stopień równy poziomowi implantu oraz siłę nóg. 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. 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, ich skuteczność zależy od ich ilości, a ta jest ograniczona do 6 poziomów.

Regeneracyjne – ten typ nanitów ma za zadanie ciągłą regenerację tkanek użytkownika, wspomaganie naturalnych procesów odbudowy oraz poprawienie skuteczności 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 intuicyjnie 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 odporności, 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 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

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 obniża efekt rany jedynie o stopień (poważne do lekkich, krytyczne do poważnych).

Mimo nacisku na osiągnięcie jak najniższej szkodliwości środki te mają wysoką toksyczność, więc użycie większej dawki niż zalecana grozi wystąpieniem negatywnych efektów. 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 ZPP.

ZPP 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.

Zestaw medyczny to niezautomatyzowanym środkiem, służącym do niwelowania 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. Ten typ środków medycznych może neutralizować skutki dwóch stopni ran.

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.

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.

Zestaw pierwszego poziomu przywraca cztery punkty żywotności. Koszt 80 chr.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie szybkości aplikacji i aktywacji środka o turę za punkt.
- Zwiększenie ilości przywracanych punktów żywotności o stopień za dwa punkty.
- Zmniejszenia trudności testu za trzy punkty.

Leki to kategoria zawierająca środki neutralizujące zatrucia i zakażenia. Są one łatwo dostępne i jedynie nieznanne mikroorganizmy mogą stanowić niebezpieczeństwo, z powodu braku opracowanych metod leczenia. 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%, cena 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 chr za jedną dawkę. Po tym czasie daje on karę równą połowy premii przez połowę czasu jego normalnego działania. Przyjęcie podwojonej dawki zwiększa moc o 50%, ale powoduje dwukrotne wzmocnienie i wydłużenie efektów ubocznych, połowa dawki daje jedynie 50% premii bez skutków ubocznych.

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 – Wysoko zaawansowany środek farmakologiczny, który dokonując rekombinacji struktury tkanek i organów użytkownika, naprawia uszkodzenia i wymienia 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 pełnemu wchłonięciu. Preparaty te są rzadkim przedmiotem dostępnym dla wąskiego grona osób związanych z półświatkiem.

Boskość – Znacznie doskonalszy produkt, najpewniej korporacyjnego pochodzenia. Daje on postaci po miesiącu aklimatyzacji dwa pakiety ulepszeń syntety wraz z kamuflażem genetycznym I stopnia. Preparaty te są skrajnie rzadkim przedmiotem dostępnym dla wąskiego grona elity związanej z wielkim biznesem bądź półświatkiem.

Wolność – Preparat likwidujący mechanizmy kontrolne syntety. Musi on być dostosowany do danego modelu syntety, a często do konkretnej jednostki. Cena i dostępność tego rodzaju środków jest mocno zależna od typu syntety, jednak zawsze są to preparaty wymagające czasu, znajomości i inwestycji finansowej do odnalezienia bądź stworzenia.

Czas – Preparat przestrajający zegar nagłej śmierci syntety o wcześniej określony czas. Musi on być dostosowany do danego modelu syntety, a często do konkretnej jednostki. Cena i dostępność tego rodzaju środków jest mocno zależna od typu syntety, jednak zawsze są to preparaty wymagające czasu, znajomości i inwestycji finansowej do odnalezienia bądź stworzenia.

Wieczność – Preparat niszczący struktury odpowiedzialne za zegar nagłej śmierci syntety. Musi on być dostosowany do danego modelu syntety, a często do konkretnej jednostki. Cena i dostępność tego rodzaju środków jest mocno zależna od typu syntety, jednak zawsze są to preparaty wymagające czasu, znajomości i inwestycji finansowej do odnalezienia bądź stworzenia.

SYSTEMY NAPĘDOWE

MOTORYKA

System włókien działających analogicznie do mięśni, służący do napędu maszyn kroczących i różnorodnych typów odnóży, w tym protez. Wykorzystywany również do budowy struktury nośnej kombinezonów.

	Para kończyn rozmiaru średniego.	Skafandry	Para kończyn rozmiaru dużego.	Egzoszkielec
Cena	10	50	20	100
Masa	0,5	1,5 kg	1	3 kg
Siła	+1	+1	+1,5	+1,5
Udźwig		20 kg/1 SI		
Pobór		1/4 na punkt SI		
Klasa techniczna		1		
Odporność		1		

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie odporności o stopień za punkt.
- Zwiększenie wydajności o 25% początkowej.

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. 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 szybkość 4*. Długość skoku jest trzykrotnie większa niż normalnie.
- Odnóża Ludzkie – kończyny o ludzkiej, stopochodnej strukturze nie pozwalają na osiągnięcie wysokich prędkości, rekompensując to prostotą, wytrzymałością oraz wysoką mobilnością w trójwymiarowej przestrzeni. Połowa siły zamienia się w szybkość poruszania się.
- Troje odnóży – Układ zainspirowany istotami rdzennymi dla Gamalii, ma skokowy sposób poruszania się, zapewniający większą stabilność niż para odnóży. Otrzymuje się zasadę płynny ruch. 2/3 wartości siły zamieniane jest na szybkość poruszania się.
- Czworo odnóży, dwie pary – Rozmieszczenie kończyn analogicznie do ziemskich kręgowców. 1,5 wartości siły zamieniane jest na szybkość poruszania się.
- 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 połowę, daje poziom umiejętności płynny ruch, tylko dla większej ilości nóg niż dwie.

Szkielet i rama kończyny

- **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.

Manipulatory można podzielić na dwa rodzaje, pierwsze tzw. proste, występują w formie szczypiec czy widel i nie mają poziomów. Służą one po prostu jako narzędzie do jednego typu zadania.

Drugi typ to manipulatory złożone, naśladujące w sposobie działania ludzką dłoń.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie zręczności o stopień za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie wytrzymałości o 10% za trzy punkty.

	Malutkie	Małe	Ludzkie	Duże	B. Duże
Cena	60	125	250	500	1000
Zręczność	12	11	10	9	8
Odporność	0		1	2	3
Waga	2 × 0,12 kg	2 × 0,25kg	2 × 0,5kg	2x1kg	2x2kg

KOŁA

Tani i prosty napęd o niskim zużyciu energii i wysokiej prędkości.

Klasa techniczna 0.

Punkty pozwalają na:

- Zwiększenie prędkości o 25% (minimalnie o 0,5) za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.

Rozmiar	Cena	Prędkość (kratki)	Prędkość km/h	Pobór	Odporność	Udźwig (kg)	Masa (kg)
Mikro	12	6	40	1	2	25	2,5
Malutki	25	8	50	1		50	5
Mały	50	10	60	2	3	100	10
Średni	100	11	70	3		200	20
Duży	200	13	80	6		800	80
B. duży	400	16	100	12		3 tony	300

NAPĘD GĄSIENICOWY

Tani napęd przeznaczony do działania w najtrudniejszych warunkach zapewnia również największy udźwig ze wszystkich typów.

Klasa techniczna 0.

Punkty pozwalają na:

- Zwiększenie prędkości o 10% (minimalnie o 0,5) za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za punkt.

Rozmiar	Cena	Prędkość (kratki)	Prędkość km/h	Pobór	Odporność	Udźwig (kg)	Masa (kg)
Mikro	12	3	20	1	3	50	2,5
Malutki	25	5	30	1		100	5
Mały	50	6	40	2	4	200	10
Średni	100	8	50	3		400	20
Duży	200	10	60	6		1600	80
B. duży	400	11	70	12		6 ton	300

WIRNIKI

Mają zastosowanie jako jednostka napędowa na światłach o gęstej atmosferze. Jest to napęd o zajmujący dużą przestrzeń, o wysokiej wydajności energetycznej.

Klasa techniczna 0.

Punkty pozwalają na:

- Zwiększenie prędkości o 10% za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.

Rozmiar	Cena	Prędkość (kratki)	Prędkość km/h	Pobór	Odporność	Udźwig (kg)	Masa (kg)
Mikro	12	16	100	1	2	12,5	2,5
Malutki	25	20	120	1		25	5
Mały	50	23	140	2	3	50	10
Średni	100	26	160	3		100	20
Duży	200	30	180	6		400	80
B. duży	400	33	200	12	1500	300	

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 dużą mocą oraz możliwością działania w różnorodnych warunkach, za cenę wysokiego poboru energii.

Klasa techniczna 1.

Punkty pozwalają na:

- Zwiększenie prędkości o 20% (minimalnie o stopień) za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.

Rozmiar	Cena	Prędkość (kratki)	Prędkość km/h	Pobór	Odporność	Udźwig (kg)	Masa (kg)
Mikro	12	16	100	1	2	12,5	2,5
Malutki	25	20	125	2		25	5
Mały	50	25	150	4	3	50	10
Średni	100	33	200	6		100	20
Duży	200	42	250	12		400	80
B. duży	400	50	300	24	1500	300	

SILNIKI GRAWITACYJNE

Pozwalają na ograniczony „lot” w polu grawitacyjnym planety lub innego dużego ciała niebieskiego. Zapewniają one przeciętną prędkość, ale duży udźwig, dodatkowo działają bez względu na atmosferę.

Klasa techniczna 3.

Punkty pozwalają na:

- Zwiększenie prędkości o 10% za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.

Rozmiar	Cena	Prędkość (kratki)	Prędkość km/h	Pobór	Odporność	Udźwig (kg)	Masa (kg)
Mikro	12	3	20	1		25	2,5
Malutki	25	5	30	1	1	50	5
Mały	50	6	40	2		100	10
Średni	100	8	50	3		200	20
Duży	200	10	60	6	2	800	80
B. duży	400	11	70	12		3 tony	300

KAMUFLAŻE

Istnieją różnorodne typy kamuflażu, od najprostszego dostosowania barwy do otoczenia, przez efekt niewidzialności, po dostosowywanie również faktury kombinezonu do form otoczenia. Ważne jest również wygłuszenie sygnałów, od dźwięku, po światło i inne zakresach promieniowania elektromagnetycznego. Waga powłoki kamuflującej jest minimalnie większa od normalnego pokrycia warstwami odpornymi na ścieranie, więc nie liczy się jej do ogólnej masy sprzętu. Można zamontować tylko jeden model aktywnego kamuflażu.

Klasyczny kamuflaż – Odpowiednie pomalowanie, wymodelowanie lub po prostu ubrudzenie powierzchni mogą mieć właściwości kamuflujące w danej sytuacji, dając karę o wartości od -1 do -5 do testów wykrywania i trafienia, 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 EMG.

Kamuflaż EMG – Nie jest kamuflażem w precyzyjnym tego słowa znaczeniu, ile systemem minimalizującym emisję szerokiego zakresu promieniowania, w celu uniknięcia wykrycia przez sensory pasywne oraz systemami zagłuszającymi i wytłumiającymi mającymi przeciwdziałać wykryciu sensorami aktywnymi. W skład wchodzi min. SZEPT (**S**ystem **Z**arządzania **E**nergia **P**owłoki **T**ermoemisyjnej), działający na zasadzie wyrównywania różnicy temperatur najbliższego otoczenia a powierzchni maskowanego obiektu. Wykonuje to 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 wydalaniem nadmiaru ciepła.

Przy wykryciu obiektu wyposażonego w kamuflaż EMG, stosunek zaawansowania kamuflażu do sensorów wpływa na skuteczność drugiej części systemu maskującego. W sytuacji równowagi urządzeń, maskowanie optyczne czy mimetyczne zapewnia jedynie połowę normalnych kar do testów percepcji, każdy poziom różnicy działa na korzyść/niekorzyść kamuflażu modyfikując 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 EMG 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, zwykle na okres tury.
- 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. Sam fakt wykorzystywania tego typu sprzętu informuje o obecności ich użytkownika, nawet bez wykrycia dokładnego położenia.

- 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 emiterzy pola ochronnego.

Kamuflaż mimetyczny – Kamuflaż mimetyczny analizuje otoczenie, upodabniając emisję promieniowania kombinezonu, ale również fakturę do otoczenia, wytwarzając kopię pobliskich struktur, takich jak liście czy kryształy. Nie skutkuje to pełną niewykrywalnością, jednak technologia ta jest odporna na uszkodzenia i zakłócenia. Oblany test odporności odbieraj 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, że zużywa on zauważalne jej ilości jedynie w trakcie zmiany.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże
Cena	50	100	200	400	800
Skuteczność			3		
Pobór	1	2	3	4	5
Odporność		0		1	2
Klasa techniczna			2		

Punkty pozwalają na:

- Zwiększenie poziomu odporności za punkt.
- Zwiększenie skuteczności o 25% (minimalnie o stopień) za dwa punkty.

Kamuflaż optyczny – Ten typ kamuflażu analizuje wygląd otoczenia w szerokim spektrum fal, 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 odporności czy pozbawienie zasilania powodują wyłączenie kamuflażu.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże
Cena	100	200	400	800	1600
Skuteczność			7		
Pobór energii	0	1	2	4	8
Odporność	0		1	2	3
Klasa techniczna			2		

Punkty pozwalają na:

- Zwiększenie skuteczności o 25% (minimalnie o stopień) za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.

SENSORY

Zestaw sensorów – łączenie w sieć tego samego typu czujnika, jako osobne urządzenia dla testów odporności i uszkodzeń. Odpowiednie ich rozmieszczenie może skutkować otrzymaniem zasady wielowzrostu na pierwszym poziomie dla dwóch sensorów, na drugim dla trzech itd. Maszyny wykorzystują je jako swoją percepcję, istoty organiczne, jeśli mają neurozłącze.

Sensory – Służą do obserwowania otoczenia w widzialnym lub lekko rozszerzonym spektrum promieniowania elektromagnetycznego. Oprócz tego pozwala na badania drgań ośrodka pozwalającego na odbieranie dźwięku oraz umożliwiają wykrywanie i analizę śladów chemicznych w atmosferze bądź cieczy, co pozwala na odczuwanie zapachu i tropienie.

	Malutki	Mały	Średni	Duży	B. duży
Cena I poziomu	12	25	50	100	200
Percepcja	5	7	10	15	20
Odporność		0	1	2	3
Masa	0,125	0,25	0,5	1	2
Klasa techniczna		0			1

Punkty pozwalają na:

- Zwiększenie percepcji o 10% (minimalnie o stopień) za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za punkt.

Sensory EMG – Rozszerzenie sensorów umożliwiające im rejestrowanie sygnałów w szerszych zakresach promieniowania elektromagnetycznego. Pozwala to na dokładniejsze badanie otoczenia, skanowanie obiektów czy wykrywanie zakamuflowanych celów.

Obiekt nieposiadający ekranowania bądź kamuflażu jest automatycznie wykrywany.

	Malutki	Mały	Średni	Duży	B. duży	Pojazdów
Cena I poziomu	400	300	200	400	800	1600
Stopień początkowy	1	1	1	2	3	4
Stopień maksymalny	1	2	3	4	5	6
Odporność		0	1	2	3	4
Masa	0,5	1	2	4	8	16
Klasa techniczna		2			3	4

Punkty pozwalają na:

- Zmniejszenie masy o 10% za punkt (maksymalnie o 50%).
- Zwiększenie odporności za trzy punkty.
- Zwiększenia stopnia sensorów o jeden za cztery punkty.
- Zmniejszenie klasy technicznej o stopień (maksymalnie jeden) za cztery punkty.

Celowniki optyczne – Mechaniczne i elektroniczne moduły przyspieszające i poprawiające celowanie. Dzięki rozszerzonej rzeczywistości nie trzeba z nich korzystać w konwencjonalny sposób, obraz może być przesyłany do wizjera hełmu lub przez neurozłącze.

Premię do percepcji uzyskuje się jedynie przy celowaniu.

	Małe	Średnie	Duże	B. Duże
Cena I poziomu	50	100	200	400
Premia do PE	2	5	10	15
Odporność	2	3	4	5
Klasa techniczna			0	
Masa	0,5	1	2	4

Punkty pozwalają na:

- Zmniejszyć masę o 25% za punkt, maksymalnie o 50%.
- Zwiększenie premii do percepcji o 10% (minimalnie o stopień) za dwa punkty.
- Zwiększyć odporność 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 ryzyko wycieku, a nawet eksplozji.

	Malutki	Mały	Średni	Duży	B. duży
Cena I poziomu	250		500	1000	2000
Wydajność	6	14	30	70	160
Pojemność	30	100	300	600	900
Odporność			1		2
Masa (kg)	0,75	1,5	3	6	12
Rozmiar (cm)	5x5x5	10x10x10	20x20x20	30x30x30	40x40x40
Klasa techniczna	2		3		4

Punkty pozwalają na:

- Zwiększenie wydajności generatora o 5% za punkt.
- Zwiększenie pojemności o 20% za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za trzy punkty.
- Zmniejszenie klasy technicznej o stopień (maksymalnie jeden) za cztery punkty.

Ogniwa energetyczne – To wyspecjalizowane urządzenia służące do magazynowania energii, wykorzystywane do zasilania innych maszyn. Dzięki wysokiej pojemności, wytrzymałości i niskiej cenie wykorzystywane są w większości elektroniki, a standaryzacja projektów technicznych w ludzkiej przestrzeni pozwala na użycie tego samego modelu do zasilania zarówno cywilnego kombinezonu czy pojazdu, jak i wojskowej broni i robotów.

EN1 – Ogniwo o kształcie cylindra o wymiarach 2 × 6 cm i wadze 0,5 kg. Wykorzystywany w urządzeniach o niskim poborze energii jako główne źródło zasilania. W przypadku broni pełni formę magazynków do pistoletów bezpośredniej energii.

Pojemność 100 jednostek energii, koszt 30 chr za sztukę. Ogniwa lepszej klasy mają za każdy poziom zwiększoną pojemność o 10 jednostek energii, a cenę o 7,5 chr.

EN2 – Ogniwo w formie cylindra o wymiarach 4 × 12 cm i wadze 1,5 kg. Jego pojemność wystarcza do zasilania większości urządzeń przez długi czas. W przypadku broni pełni formę magazynków do karabinków bezpośredniej energii.

Pojemność 300 jednostek energii, koszt 100 chr za sztukę. Ogniwa lepszej klasy mają za każdy poziom zwiększoną pojemność o 30 jednostek, a cenę o 25 chr.

EN3 – Ogniwo o formie cylindra o wymiarach 6 × 18 cm i wadze 4 kg. Używany jako źródło energii dla małych pojazdów krótkodystansowych, robotów czy większego sprzętu. W przypadku broni pełni formę magazynków uzbrojenia wsparcia bezpośredniej energii.

Pojemność 900 jednostek energii, 300 chr za sztukę. Ogniwa lepszej klasy mają za każdy poziom zwiększoną pojemność o 90 jednostek, a cenę o 75 chr.

EKWIPUNEK INFORMATYCZNY

JEDNOSTKI CENTRALNE

Wszystkie typy CPU liczone są jako posiadające INT 10 dla kwestii testów umiejętności. Dla maszyn stanowią one dodatkowy, ukryty segment, który może stać się celem precyzyjnego ataku z większości typów broni oraz automatycznie ulega trafieniu uzbrojeniem impulsowym.

Scentralizowane CPU – Najprostsze i najtańsze rozwiązanie, cechujące się dużą wydajnością, ale również delikatną strukturą.

	Malutkie	Małe	Średnie	Duże	B. duże
MO	1	2	3	4	5
Pobór	1	2	3	4	5
Odporność		0		1	2
Żywotność	1	2	3	4	5
Inicjatywa			15+MO		
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2
Cena	100	200	400	800	1600
Klasa techniczna		0		1	2

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.
- Zwiększeniem żywotności o 50% (minimalnie o stopień) za cztery punkty.
- Zwiększenie mocy obliczeniowej o stopień za cztery punkty.

Zdecentralizowane CPU – Układ nieposiadający jednego centrum cechuje się zwiększoną odpornością, za cenę mniejszej wydajności.

	Malutkie	Małe	Średnie	Duże	B. duże
MO	0		1	2	3
Pobór	1	2	3	4	5
Odporność		1		2	3
Żywotność	1	2	4	6	8
Inicjatywa			15+MO		
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2
Cena	150	300	600	1200	2400
Klasa techniczna		1		2	3

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.
- Zwiększeniem żywotności o 50% (minimalnie o stopień) za trzy punkty.
- Zwiększenie mocy obliczeniowej o stopień za cztery punkty.

Scentralizowane organiczne CPU – To produkt bioinżynierii, będący odpowiedzią na rozwój małowymiarowej, wysoko energetycznej broni elektromagnetycznej. Jest to wyhodowany i odpowiednio zaprogramowany układ nerwowy kompatybilny z elektroniką maszyn.

	Malutkie	Małe	Średnie	Duże	B. duże
MO	0			1	2
Wytrzymałość	10	12	14	16	18
Żywotność	1	2	3	4	5
Pobór energii		1			2
Inicjatywa			15+MO		
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2
Cena	150	300	600	1200	2400
Klasa techniczna	1			2	3

Tego typu konstrukcje posiadają odporność na wszelką broń impulsową, nie posiadają odporności, jednak są podatne na inne typy promieniowania czy trujące środki chemiczne.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie wytrzymałości o stopień za punkt.
- Zwiększeniem żywotności o 50% (minimalnie o stopień) za cztery punkty.
- Zwiększenie mocy obliczeniowej o stopień za trzy punkty.

Zdecentralizowane organiczne CPU – Zdecentralizowany układ posiada zwiększoną wytrzymałość, bez strat wydajności, ale kosztem wyższej ceny.

	Malutkie	Małe	Średnie	Duże	B. duże
MO	0			1	2
Wytrzymałość	13	15	17	19	21
Żywotność	1	2	4	6	8
Pobór energii		1			2
Inicjatywa			15+MO		
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2
Cena	200	400	800	1600	3200
Klasa techniczna	2			3	4

Tego typu konstrukcje posiadają odporność na wszelką broń impulsową, nie posiadają odporności, jednak są podatne na inne typy promieniowania czy trujące środki chemiczne.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie wytrzymałości o stopień za punkt.
- Zwiększeniem żywotności o 50% (minimalnie o stopień) za trzy punkty.
- 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. Jest o CPU zdecentralizowane.

	Malutkie	Małe	Średnie	Duże	B. duże
MO		1		2	3
Wytrzymałość	16	19	22	25	28
Żywotność	2	3	6	9	12
Pobór energii		1			2
Inicjatywa			15+MO		
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2
Cena	400	800	1600	3200	6400
Klasa techniczna		3		4	5

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie wytrzymałości o stopień za punkt.
- Zwiększeniem żywotności o 50% (minimalnie o stopień) za trzy punkty.
- Zwiększenie mocy obliczeniowej o stopień za trzy punkty.

ROBOTY

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.

Sfera – Posiada najlepszy stosunek objętości do powierzchni oraz wytrzymałość na wysokie ciśnienie. Jest również stosunkowo łatwa w transporcie, a w przypadku modeli cywilnych dodatkowym atutem jest nieśmiertelna stylistyka. Do wad należy słabe wsparcie napędów lądowych, dlatego często można napotkać kadłuby jedynie przypominające kulę z odkształceniami czy wklęsłościami.

Średnica (cm)	Objętość (L)	Żywotność	Zwinność	Premia trafienia	Masa (kg)	Cena
10	0,5	1	21	-8	0,5	5
15	1,8	2	19	-7	1	10
20	4,1	3	17	-6	2	20
30	14,1	4	15	-4	3	30
40	33,5	5	13	-2	4	40
50	66,4	6	11	-	5	50
60	113,1	8	10	1	6	60
80	268,1	10	9	3	8	80
100	523,7	12	8	5	10	100
120	905	16	7	7	12	120
160	2145	18	6	11	16	160
180	3054	22	5	13	18	180
220	5576	26	4	17	22	220
260	9205	30	3	21	26	260

Dysk – Przystosowany do osiągnięcia wysokich prędkości w locie oraz posiadania doskonałej zwrotności. Do wad należy brak wsparcia napędów lądowych oraz niska objętość przy dużej szerokości.

Wymiary (cm)	Objętość (L)	Żywotność	Zwinność	Premia trafienia	Masa (kg)	Cena
20 ×5	1,5	1	21	-8	2	20
30×7,5	5,2	2	19	-7	3	30
40×10	12,5	3	17	-5	4	40
50×12,5	24,5	4	15	-4	5	50
60×15	42,3	5	13	-3	6	60
80×20	100,4	6	11	-1	8	80
100×25	196,2	8	10	-	10	100
120×30	339,1	10	9	1	12	120
160×40	803,8	12	8	3	16	160
180×45	1144,5	16	7	6	18	180
220×55	2089,6	18	6	9	22	220
260×65	3449,2	22	5	11	26	260

Graniastosłup

Wymiary (cm)	Objętość (L)	Żywotność	Zwinność	Premia trafienia	Masa (kg)	Cena
20×10×10	2	2	17	-7	2	20
30×15×15	6,7	3	15	-6	3	30
40×20×20	16	4	13	-5	4	40
50×25×25	31	5	11	-3	5	50
60×30×30	54	6	10	-2	6	60
80×40×40	128	8	9	-	8	80
100×50×50	250	10	8	1	10	100
120×60×60	432	12	7	3	12	120
160×80×80	1024	16	6	5	16	160
180×90×90	1458	18	5	7	18	180
220×110×110	2662	22	4	10	22	220
260×130×130	4394	26	3	12	26	260

Ptasioformiczny – To forma budowy inspirowana budową dużych, nietlnych ziemskich ptaków i podobnych im organizmów innych planet. W porównaniu z prostszymi poświęca wytrzymałość na zwinnosć.

Wymiary (cm)	Objętość (L)	Żywotność	Zwinnosć	Premia trafienia	Masa (kg)	Cena
20x10x10	2	1	27	-7	2	20
30x15x15	6,7	2	25	-6	3	30
40x20x20	16	3	23	-5	4	40
50x25x25	31	4	21	-3	5	50
60x30x30	54	5	19	-2	6	60
80x40x40	128	6	17	-	8	80
100x50x50	250	8	15	1	10	100
120x60x60	432	10	13	3	12	120
160x80x80	1024	12	11	5	16	160
180x90x90	1458	16	10	7	18	180
220x110x110	2662	18	9	10	22	220
260x130x130	4394	22	8	12	26	260

Człekokształtny – Forma budowy wzorowana na człowieku nie należy do najlepszych w większości zadań, jednak jej zaletą jest wszechstronności możliwość bezproblemowego wykorzystywania sprzętu zaprojektowanego dla ludzi.

Wymiary (cm)	Objętość (L)	Żywotność	Zwinnosć	Premia trafienia	Masa (kg)	Cena
20x5x2,5	1	1	27	-8	1	10
30x7,5x5	3,2	1	25	-7	2	20
40x10x5	8	2	23	-6	3	30
50x15x5	15	3	21	-5	4	40
60x15x7,5	27	4	19	-4	5	50
80x25x10	64	5	17	-3	6	60
100x30x10	125	6	15	-2	8	80
120x35x15	216	8	13	-1	10	100
160x45x20	512	10	11	1	12	120
180x50x20	730	12	10	2	16	160
220x60x25	1330	16	9	4	18	180
260x70x30	2200	18	8	6	22	220

System naprawczy – 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.

	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, zagłuszaniem i dezinformacją. Jego poziom porównuje się z wartością SWE dokonującego ataku, a stosunek ten ma wpływ na poziom trudności testów informatycznych.

Cenę stanowi koszt podstawowej wersji CPU danego rozmiaru, każdy następny poziom zwiększa koszt o 25%, 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.

Tworzenie oprogramowania tego typu wymaga umiejętności programowania oraz wiedzy z danej dziedziny.

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

ROBOTY TECHNICZNE I TRANSPORTOWE

Osiół – Prosty robot o napędzie nożnym, służący jako tragarz.

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
10	6	10	1	17
Udźwig	Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii	
200 kg	34	2	4,5/14	
Obrona	Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość	
5	–	160x80x80 (+5)	10	
Rdzeń	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Nogi 4	1	1	1	16
	Suma	Premie do O	Własna O	1
CPU	-	-	-	Żywotność
				2
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	20	200	Żywotność 20	–
Pancerz	0,6	60	–	–
Ekranowanie	1,25	700	–	–
2 Sensory I	1	20	Percepcja 10, wielowzroczność I	1
UGPI	1,5	250	Wydażność 14, pojemność 90.	1
CPU centr. I	0,2	200	MO 2, żywotność 2, pobór 2.	0 W
Motoryka I	10	200	SI 10, pobór 2,5	1
Masa/Cena	34,55		1630	1

Muł – robot wsparcia.

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
25	6	12	1	16
Udźwig		Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii
500 kg		60	1	12,5/32
Obrona		Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość
5		–	160x80x80 (+5)	25
Rdzeń	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Nogi 4	10	10	3	40
				5
CPU	Suma	Premie do O	Własna O	Żywotność
	2	-	2	2
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	20	600	Żywotność 60	–
Pancerz	6	600	–	–
Ekranowanie	3,75	2100	–	–
4 Sensory III	2	40	Percepcja 12, wielowzroczność III	2
UGP III	3	750	Wydajność 32, pojemność 90.	2
CPU z decent. I	0,2	375	MO 1, żywotność 2, pobór 2.	2 W
Motoryka II	20	500	SI 25, pobór 6	2
Emiter pola dys. I	3,5	500	Promień 3 m, odbicie 1, pobór 4,5	2 W
M. narzędziowy I	0,5	200	–	1
M. medyczny I	0,5	200	–	1
SWE I	0,5	200	–	1
Oprogramowanie	–	450	Medycyna 1 – chirurgia 1, toksykologia 1 Technika 1 – elektronika 1, mechanika 1 Informatyka 1 – cyberwalka 1, wyszukiwanie 1	–
Masa/Cena	59,95		6515	1

Arden – Ciężki robot wsparcia technicznego i transportu.

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
58	6	21	3	17
Udźwig		Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii
1160 kg		129,5	2	12,5/32
Obrona		Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość
8		4	260x130x130 (+12)	29
Rdzeń	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Nogi 4	15	15	4	78
				9
CPU	Suma	Premie do O	Własna O	Żywotność
	4	-	4	6

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	38	1140	Żywotność 114	-
Pancerz	18	1800	-	-
Ekranowanie	10	5600	-	-
4 sensory IV	4	140	Percepcja 21, wielowzroczność III	2
Sensory EMG III	4	400	Sensory II stopnia	2
UGP III	6	1500	Wydajność 70, pojemność 720.	2
CPU z decent. III	1	375	MO 2, żywotność 6, pobór 4.	4 W
Motoryka IV	30	1050	SI 58, pobór 14,5	1
Emiter pola II	7	2500	Moc 30, pobór 18.	4 W
Emiter pola dys. III	7	1500	Promień 6,3 m, odbicie 4,5, pobór 9	3 W
M. narzędziowy III	1,5	300	-	1
M. medyczny III	1,5	300	-	1
SWE III	1,5	300	-	1
Kamuflaż mim. II	-	500	Kara 4, pobór 4 w trakcie zmiany	3 W
Odporność+2	-	1200		
Oprogramowanie	-	1350	Medycyna 2 – chirurgia 2, toksykologia 2 Technika 2 – elektronika 2, mechanika 2 Informatyka 2 – cyberwalka 2, wyszukiwanie 2	-
Masa/Cena	129,5		19955	1

SZPERACZE

To 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. 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.

Pędrak – Miniaturowy dron zwiadowczy.

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
1	17	11	2	16
Udźwig	Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii	
20 kg	2,72 kg	1	2+1/6	
Obrona	Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość	
14	7	20x10x10 cm (-7)	1,5/ 0,5	
Rdzeń	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
	-	-	-	2
CPU	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
	1	1	-	1
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	0,5	20	Żywotność 2	-
Sensor IV	0,12	21	Percepcja 11	0
Sensor EMG I	0,5	400	-	0
UGPI	0,75	250	Wydajność 6, pojemność 0.	1
Motoryka	0,5	10	SI 1, udźwig 3, pobór 1.	1
Kamuflaż opt. I	-	100	Kara -7, pobór 1.	0 własna
CPU centr. I	0,1	100	MO 1, żywotność 1, pobór 1.	0 własna
Manipulator	0,25	60	ZR 12	0
Punkt O	-	50	-	+1
Masa/Cena	2,72		1011	1

Pełzacz – Mały robot wywiadowczo-dywerysyjny.

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	19	13	2	16
Udźwig	Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii	
3 kg	2,7 kg	1	2+2/7	
Obrona	Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość	
14	7	Sfera 15 cm (-7)	4	
Rdzeń	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
	-	-	-	2
	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
CPU	1	1	-	1
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	0,5	20	Żywotność 3	–
4 Sensory V	0,5	36	Percepcja 13, wielowzroczność III	1
Sensory EMG I	0,25	400	-	1
UGPI	0,75	250	Wydajność 7, pojemność 0.	1
Silniki graw. I	0,6	60	Prędkość 4, udźwig 3, pobór 2.	1
Kamuflaż opt. I	–	100	Kara -7, pobór 1.	0 własna
CPU centr. I	0,1	100	MO 1, żywotność 1, pobór 1.	0 własna
Punkt O	–	50	-	+1
Masa/Cena	2,7 kg		1016	1

Obserwator – Szperacz w formie kuli z napędem grawitacyjnym.

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	19	13	2	16
Udźwig	Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii	
3 kg	2,7 kg	1	2+2/7	
Obrona	Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość	
14	7	Sfera 15 cm (-7)	4	
Rdzeń	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
	-	-	-	2
CPU	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
	1	1	-	1
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	0,5	10	Żywotność 3	–
4 Sensory V	0,5	36	Percepcja 13, wielowzroczność III	1
Sensory EMG I	0,25	200	-	1
UGPI	0,75	250	Wydajność 7, pojemność 0.	1
Silniki graw. I	0,6	60	Prędkość 4, udźwig 3, pobór 2.	1
Kamuflaż opt. I	–	100	Kara -7, pobór 1.	0 własna
CPU centr. I	0,1	100	MO 1, żywotność 1, pobór 1.	0 własna
Punkt O	–	50	-	+1
Masa/Cena	2,7 kg		806	1

Zwiadowca – Szybki dron zwiadowczy wyposażony w bardzo czułe sensory i SWE.

Siła	Zwinność		Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	19		13	2	16
	Udźwig		Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii
	3 kg		2,7 kg	1	2+2/7
	Obrona		Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość
	14		7	Sfera 15 cm (-7)	4
		Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Rdzeń		-	-	-	2
		Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
CPU		1	1	-	1
Systemy	Masa	Cena	Parametry		Odporność
Kadłub	0,5	10	Żywotność 3		–
4 Sensory V	0,5	36	Percepcja 13, wielowzroczność III		1
Sensory EMG I	0,25	200	-		1
UGPI	0,75	250	Wydajność 7, pojemność 0.		1
Silniki graw. I	0,6	60	Prędkość 4, udźwig 3, pobór 2.		1
Kamuflaż opt. I	–	100	Kara -7, pobór 1.		0 własna
CPU centr. I	0,1	100	MO 1, żywotność 1, pobór 1.		0 własna
Punkt O	–	50	-		+1
Masa/Cena	2,7 kg		806		1

ROBOTY PREWENCJI

Ich zadaniem jest utrzymywanie porządku i zapewnianie bezpieczeństwa ludności ludzkiej przestrzeni. Zwykle wyposażone są one w emiterzy akustyczne czy pałki energetyczne jako środki ofensywne i lekki pancerz ze słabym emiterem pola do obrony.

Policyjny robot prewencji

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
7	11	14	3	16
Udźwig	Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii	
50 kg	36,5 kg	1	12,5+6/30	
Obrona	Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość	
Sfera 1 Ramię 6	-	Sfera 40 -2 Ramię 50x5x5 6	12	
Walka wręcz	Broń ręczna.	Broń wsparcia.	Pirotechnika.	
17	19	17	17	
	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Korpus robota	8	7	2	15
Ramiona (2)				3
	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
CPU	2	2	-	1
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	6	180	Żywotność 18	-
Pancerz	1,57	315	-	-
Ekranowanie	0,3	160	-	-
Motoryka I	5,25	70	SI 7, pobór 1,5	1
Manipulatory I	2	250	Zręczność 10	1
Pałka energ. II	1	62	Penetracja 7, potrojona siła ogłuszania	1 własna
Karabinek FA2P	2,6	720	-	3 własna
3 Sensory IV	2	56	Percepcja 14, wielowzroczność II	1
Sensory EMG I	2	200	-	1
UGPI	3	500	Wydajność 30, pojemność 270.	1
Emiter I	1,75	500	Moc 10	1 własna
Silniki graw. I	10	250	Prędkość 12, udźwig 50, pobór 16.	1
CPU centr. I	0,1	100	MO 1, żywotność 1, pobór 1.	0 własna
2 Punkt O	-	600	-	+2
Oprogramowanie	-	450	Obsługa broni 2, broń ręczna 2, sprawność 3, walka wręcz 2.	-
Masa/Cena	37 kg		4413	3

ROBOT TAKTYCZNY

Stanowi podstawową jednostkę pola walki, uniwersalną maszynę o wysokich parametrach i szerokiej gamie wyposażenia zdolną do działania w każdych warunkach. Są one szczególnie często używane przez małe grupy najemników czy formacje uderzeniowe, które muszą posiadać najwyższą możliwą wszechstronność taktyki przy ograniczonej liczebności.

Robot taktyczny

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	11	14	4	17
Udźwig	Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii	
50 kg	31 kg	2	10+6/30	
Obrona	Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość	
2	-	Sfera 40 -2	12	
Walka wręcz	Broń ręczna.	Broń wsparcia.	Pirotechnika.	
15	22	19	19	
Korpus	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
	10	10	3	15
CPU	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
	5	4	1	2
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	4	120	Żywotność 14	–
Pancerz	2,1	420	–	–
UGPI	3	500	Wydajność 30, pojemność 270.	1
3 Sensory III	2	70	Percepcja 14, wielowzroczność III	1
System celow. I	2	1200	Redukcja kar 20	2
Silniki graw. III	10	375	Prędkość 12, udźwig 50, pobór 6	2
CPU zdecent. III		450	MO 2, żywotność 2	1 W
Emiter pola I	3,5	1000	Moc 20, pobór 9	2 W
Rosi 105	3	840	–	2 W
Ekranowanie	1,5	800	–	+1
Odporność +3	–	1200	–	+3
Oprogramowanie	–	450	Obsługa broni 3, broń ręczna 3, sprawność 2.	–
Masa/Cena	31		7425	5

Wojskowy robot taktyczny

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	11	14	5	17
Udźwig	Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii	
50 kg	30,6 kg	2	17+6/30	
Obrona	Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość	
3/17	3	Sfera 50	14	
Walka wręcz	Broń ręczna.	Broń wsparcia.	Pirotechnika.	
13	28	25	23	
Korpus	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	PŻ
	10	10	5	18
CPU	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
	5	4	1	2
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	5	150	Żywotność 18	–
Pancerz	2,1	420	–	–
Oprogramowanie	–	800	Obsługa broni 6, broń ręczna 6, broń wsparcia 3, pirotechnika 1.	–
UGPI	3	500	Wydajność 30, pojemność 270.	1
4 Sensory III	2	70	Percepcja 14, wielowzroczność III	1
System cel. I	2	1200	Redukcja 20	2
Kamuflaż mim. II	-	125	Skuteczność 3	2
Silniki graw. III	10	375	Prędkość 14, udźwig 50, pobór 6.	2
CPU zdecent. III		450	Moc obliczeniowa 2, żywotność 2, pobór 2	1 W
Emiter pola III	3,5	1500	Moc 24, pobór 9	2 W
Rosi 105	3	840	Sfera o średnicy 45 cm.	2 W
Ekranowanie	1,5	800	–	+1
Odporność +3	–	1200	–	+3
Masa/Cena	32		8430	5

Biegacz wojskowy

Biegacz to jednostka bojowa przeznaczona do operowania w pomieszczeniach oraz w terenie o rozbudowanej roślino-podobnej biosferze.

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
15	10	21	5	17
Udźwig		Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii
150 kg		95	2	20+4/55
Obrona		Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość
1		8	180x90x90 +7	7
Walka wręcz		Broń ręczna.	Broń wsparcia.	Pirotechnika.
19		35	32	30
	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	PŻ
Korpus robota	13	13	5	30
Wieża uzbrojenia		-2		25
Odnóża kroczone				10
	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
CPU	6	3	3	6
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	25	750	Żywotność 75	-
Pancerz	15,6	1560	-	-
Oprogramowanie	-	1250	Obsługa broni 6, broń ręczna 6, broń wsparcia 3, pirotechnika 1. Um fizyczne 3, walka wręcz 4, sprawność 2.	-
UGP II	6	1250	Wydajność 55, pojemność 540.	1
4 sensory IV	4	140	Percepcja 21, wielowzroczność III	2
Sensory EMG III	2	300	-	-
System cel. II	8	1500	Redukcja kar 30	4
Kamuflaż mim. IV	-	700	Kara 8, pobór 4 w trakcie zmiany	2 W
Motoryka IV	10	875	SI 15.	2
CPU zdecent. II	1	1500	MO 2, żywotność 6	3 W
Emiter pola III	14	3000	Moc 30, pobór 16	4 W
Autonaprawa II	-	800	Regeneracja II	-
Ekranowanie	9	2400	-	+1
Odporność +2	-	800	-	+2
Masa/cena	94,6		16825	5

Ścigacz

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
-	5	21	6	18
Udźwig		Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii
200 kg		119,6	3	44+4/70
Obrona		Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość
+5/-27		6	Dysk 220 +11	32
Walka wręcz		Broń ręczna.	Broń wsparcia.	Pirotechnika.
8		36	33	31
Korpus	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
	14	14	6	30
				24
CPU	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
	5	4	2	6
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	26	780	Żywotność 54	-
Pancerz	16,8	1680	-	-
Oprogramowanie	-	1200	Obsługa broni 6, broń ręczna 6, broń wsparcia 3, pirotechnika 1. Obsługa pojazdów 3, atmosferyczne 6.	-
UGPI	6	1000	Wydajność 70, pojemność 270.	1
4 sensory IV	4	140	Percepcja 21, wielowzroczność III	2
Sensory EMG	4	400	Poziom II	2
System cel. III	4	1800	Redukcja kar 36	2
Kamuflaż mim. II	-	600	Kara 6, pobór 4 w trakcie zmiany	1 W
Silniki odrzut. III	40	300	Prędkość 32, udźwig 200, pobór 22, paliwo 8%/h, zwrotność 4, PŻ 16.	3
CPU zdecent. III	1	1800	MO 3, pobór 4, żywotność 6	2 W
Emiter pola III	7	3000	Moc 30, pobór 18	4 W
Ekranowanie	10,8	2880	-	+2
Odporność +2	-	800	-	+2
Masa/Cena	119,6		16380	6

WIEŻYCZKI I SYSTEMY OCHRONNY

Stacjonarne roboty bojowe lub prewencyjne to alternatywa dla robotów ochronnych, dysponuje ona małą mobilnością, ale z ich konstrukcja pozwala na montaż silnego uzbrojenia i grubego pancerza.

Miniaturowa wieżyczka strażnicza

Najczęściej wykorzystywana jako sprzęt wsparcia do szybkiego rozstawienia zarówno przez ludzi, jak i inne maszyny. Mimo małej wytrzymałości i siły ognia może stanowić duże zagrożenie, zwłaszcza jeśli zostanie usprawniona o systemy kamuflujące i poprawioną optykę.

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	–	15	2	15
Udźwig		Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii
50 kg			2	7
Obrona		Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość
Walka wręcz		Broń ręczna.	Broń wsparcia.	Pirotechnika.
	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Korpus działka	6	6	3	10
Nóżki	–	–	–	3
	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
CPU	5	4	1	2
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	3,5	438	Żywotność 15	–
Pancerz	2,1	420	–	–
Oprogramowanie	–	200	Obsługa broni 1, broń ręczna 2	–
UGPI	3	500	Wydajność 30, pojemność 270.	1
4 sensory IV	2	70	Percepcja 16, wielowzroczność III	1
System cel. I				
Kamuflaż mim. II				
Silniki graw. III				
CPU zdecent. III				
Emiter pola III				
Rosi 105				
Ekranowanie				
Odporność +3				

Standardowa wieżyczka strażnicza

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	–	15	2	15
Udźwig		Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii
50 kg			2	7
Obrona		Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość
Walka wręcz		Broń ręczna.	Broń wsparcia.	Pirotechnika.
	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Korpus systemu	12	10	6	15
Wieża działka	13	10	6	5
	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
CPU	5	4	1	2
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	3,5	438	Żywotność 15	–
Pancerz	2,1	420	–	–
Oprogramowanie	–	400	Obsługa broni 2, broń ręczna 4	–
UGPI	3	500	Wydajność 30, pojemność 270.	1
4 sensory IV	2	70	Percepcja 16, wielowzroczność III	1
System cel. I				
Kamuflaż mim. II				
Silniki graw. III				
CPU zdecent. III				
Emiter pola III				
Rosi 105				
Ekranowanie				
Odporność +3				

ZASADY UZBROJENIA

Typ – Określa rodzaj uzbrojenia np. laserowa czy BMM oraz rozmiar jak broń ręczna bądź ciężka broń wsparcia. Rozmiar wpływa na zadawane obrażenia.

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 za jego każdorazowe przekroczenie, np. karabin z zasięgiem skutecznym 100 metrów dostaje karę za każde 100 metrów powyżej tej wartości.

Penetracja – Wskazuje skuteczność uzbrojenia w przebijaniu pancerzy i osłon. Każdy poziom penetracji to premia do obrażeń.

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.

Ogień zaporowy – Wybiera się w nim strefę rażenia, a nie pojedynczy cel. Tryb ten dubluje normalną szybkostrzelność broni, a szerokość strefy rażenia może wynosić maksymalnie tyle pól (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.

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.

BROŃ AKCELERATOROWA DUŻEJ MASY (BADM)

Zwana potocznie uzbrojeniem magnetycznym, magiem bądź szynówką wyrzela 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 ekranowania pocisku umożliwia zastosowanie bardzo szerokiego zakresu głowic, a co najważniejsze pocisków impulsowych. Również penetracja związana z prędkością wylotową jest znacznie wyższa niż w 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. Aktualnie jest to najczęściej występujący rodzaj broni z powodu prostoty i niskiej ceny.

Charakterystyka:

- Uzbrojenie kinetyczne, możliwość zmiany typu rodzajem amunicji.
- Posiada próg przegrzania 10 w próżni, w normalnych warunkach się nie przegrzewa.
- Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność kara do 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, co zmniejsza szybkostrzelność o dwa stopnie. Próg przegrzania maleje o połowę.
- Broń tego typu ma pierwszą klasę techniczną.
- Tryb ognia zaporowego dostępny dla każdego typu broni o lufie 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 drugi stopień odporności bez ulepszeń.

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 odporności 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 klasy technicznej za dwa punkty (tylko raz).
- 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.
- Długość od 10 do 60, każde 20 cm długości daje premię +10% do penetracji.
- Uzbrojenie tego kalibru dysponuje serią trzystrzałową, maksymalna szybkostrzelność to 8 pocisków w serii, 16 w trybie zaporowym. Maksymalna penetracja dla broni tego kalibru to 15, większe wartości uzyskuje się po otrzymaniu premii +2.

Kaliber 10 mm:

- Centymetr lufy równy jest 4 m zasięgu skutecznego, waga 30 g, cena 20 chr.
- Długość od 20 do 90, każde 45 cm daje premię +10% do penetracji.
- Broń tego typu do 50 cm jest uzbrojeniem ręcznym, powyżej lekką bronią wsparcia. Uzbrojenie tego kalibru dysponuje strzałem podwójnym, 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.

Kaliber 15 mm:

- Centymetr lufy równy jest 8 m zasięgu skutecznego, waga 45 g, cena 30 chr.
- Długość od 50 do 160, każde 80 cm daje premię +10% do penetracji.
- Średnia broń wsparcia. Uzbrojenie tego kalibru dysponuje 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 40 chr.
- Długość od 100 do 200 cm, każde 150 cm daje premię +10% do penetracji.
- Ciężka broń wsparcia. Uzbrojenie tego kalibru dysponuje 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 to również na złożenie 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 dwuelementowej szyny, o 30% dla trójelementowej i 40% dla czterostopniowej. Przełączenie się długości szyny zajmuje trzy punkty akcji.

Generator magnetyczny z baterią zasila szyny magnetyczne oraz odpowiada za przeładowywanie broni, wpływając na moc i szybkostrzelność uzbrojenia.

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zwiększenie odporności o stopień za punkt.
- Zmniejszenie masy generatora o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- Zmniejszenie klasy technicznej za dwa punkty (tylko raz).
- Zwiększenie penetracji o stopień i zasięgu o 10% za dwa punkty.
- Zwiększenie szybkostrzelności o stopień 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 wyrzeliwiająca 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.

Charakterystyka:

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

Szyjna magnetyczna połączona z generatorem odpowiada za wyrzeliwanie pocisków. Występuje w kilku popularnych rodzajach.

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zwiększenie odporności 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 stopień 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.

90 mm

- Centymetr lufy równy jest 2 m zasięgu skutecznego amunicji pozbawionej napędu, waga 120 g, cena 40 chr.
- Minimalna długość szyny 90 cm, szybkostrzelność 1.

Lufa dwudzielna – Modyfikacja wyrzutni 30 mm pozwala na dodatkowe korzystanie z rakiet 14 mm i wyrzelenie 2 sztuk w strzale pojedynczym. Broń nadal ma możliwość korzystania z pocisków 3 mm. 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 wyrzelenie 4 sztuk w strzale pojedynczym. Broń nadal ma możliwość korzystania z pocisków 60 mm. Cena wynosi połowę wartości szyny, a jej waga rośnie o 25%.

BRONŃ AKCELERATOROWA MAŁEJ MASY (BAMM)

Uzbrojenie te wystrzeliwuje mały, zwykle jedno gramowy ładunek zjonizowanej materii z wyższą niż BADM prędkością, rażąc cel nie tylko energią kinetyczną, ale również wysoką temperaturą i promieniowaniem powstałym wynikiem eksplozji ładunku przy zetknięciu się z celem. Stanowi więc ona połączenie broni magnetycznej, plazmowej i impulsowej. Aktualnie ten typ broni powoli się rozpowszechnia, jednak nadal posiada wiele niedoskonałości.

Charakterystyka:

- Uzbrojenie kinetyczno-termiczne wybiera ten typ pancerza, który jest słabszy, zadaje obrażenia termiczne.
- 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 penetracji zależna od wpływu atmosfery i grawitacji.
- Tylko połowa przewagi penetracji zamieniana jest na premię do obrażeń, gdy penetracja jest wyższa od klasy pancerza celu.
- Broń ręczna tego typu ma trzecią klasę techniczną.
- W wodzie zasięg uzbrojenia jest zmniejszony do 20%.
- Broń ręczna i lekka broń wsparcia zadają k6 obrażeń, średnia broń wsparcia 2k6 a ciężka 3k6.

Akcelerator szynowy rozpędza i jonizuje ładunek materii.

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zmniejszenie masy o 25% (maksymalnie o 50%) za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za punkt.
- Zwiększenie penetracji i zasięgu o 10% o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie progu przegrzania o stopień za trzy punkty.
- Zmniejszenie klasy technicznej za trzy punkty (tylko raz).
- Zwiększenie szybkostrzelności o strzał za cztery punkty.

Karabin

- Penetracja 14, strzał podwójny, 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, strzał podwójny, 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, strzał podwójny, 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, strzał pojedynczy, 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 poprzez wzrost jego energii do stopnia powodującego destrukcję struktury. Uzbrojenie tego typu jako broń bezpośredniej energii ma wiele zalet, jednak jej konstrukcja jest delikatna.

Charakterystyka:

- Uzbrojenie termiczne.
- Możliwość zmiany energii pojedynczej wiązki, co pozwala dostosować moc do sytuacji. Tryb wzmacnionego strzału zwiększa penetrację o 1/3, ale rośnie również pobór energii w zależności od wzrostu mocy. Broń zaczyna się przegrzewać a w próżni automatycznie przegrzewać. Tryb osłabionego strzału zmniejsza penetrację o 1/3, maleje pobór energii w zależności od zmniejszenia mocy. Broń ma podwojony próg przegrzania w próżni.
- Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność penetracja maleje o stopień.
- Broń ręczna tego typu ma drugą klasę techniczną.
- Wszystkie kategorie broni zadają k6 obrażeń.

Soczewka skupiająca wpływa głównie na zasięg, ale również na chłodzenie uzbrojenia, ten element nie posiada odporności i nie wpływa na klasę techniczną zestawu.

Punkty rozwoju pozwalają na:

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

Soczewka pierwszego stopnia kosztuje:

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

Emiter fotonów ma decydujący wpływ na większość parametrów uzbrojenia.

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Dodatkowy tryb ognia za punkt.
- Zmniejszenie masy emitera o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- Zwiększenie progu przegrzania o stopień za punkt.
- Zwiększenie szybkostrzelności o stopień za dwa punkty.
- Zmniejszenie poboru energii o 10% za dwa punkty.
- Zwiększenie penetracji o 10% (minimalnie stopień) za dwa punkty.
- Zwiększenie odporności o stopień za trzy punkty.
- Zmniejszenie klasy technicznej za trzy punkty (tylko raz).

Pistoletowy

- Penetracja 5, seria 4.
- Wiązka – penetracja 7.
- 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 poziom penetracji zmniejsza próg przegrzania o stopień.

Karabinowy

- Penetracja 7, seria 4.
- Wiązka – penetracja 10.
- 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 poziom penetracji zmniejsza próg przegrzania o stopień.

Lekka broń wsparcia.

- Penetracja 10, seria 4.
- Tryb wiązki – penetracja 15.
- Zasięg 500 m, próg przegrzania 4
- Waga 6 kg, cena 800 chr.
- Maksymalna penetracja broni tego rozmiaru to 17, powyżej tego progu broń zaczyna się przegrzewać, każdy dodatkowy poziom penetracji zmniejsza próg przegrzania o stopień.

Średnia broń wsparcia.

- Penetracja 15, seria 3.
- Wiązka – penetracja 20.
- Zasięg 1000 m, próg przegrzania 5
- Waga 12 kg, cena 3200 chr.
- Maksymalna penetracja 25, powyżej tego progu broń zaczyna się przegrzewać, każdy dodatkowe dwa poziomy penetracji zmniejsza próg przegrzania o stopień.

Ciężka broń wsparcia.

- Penetracja 25, seria 2.
- Wiązka – penetracja 35.
- Zasięg 2000 m, próg przegrzania 6
- Waga 18 kg, cena 6400 chr.
- Maksymalna penetracja to 35, powyżej tego progu broń zaczyna się przegrzewać, każdy dodatkowe trzy poziomy penetracji 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.
- Przeciwno broni plazmowej można wykorzystać jedynie połowę mocy pola.
- Broń ta nie przebija się przez obiekty, ale je przepala i topi, dlatego bardzo skutecznie penetruje osłony o niskiej odporności termicznej jak ściany itp. Penetracja broni jest obniżona jedynie o połowę wartości w przypadku ostrzału przez takie obiekty.
- Przegrzewa się, a w próżni automatycznie przegrzewa.
- Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność kara do penetracji zależna od wpływu atmosfery i grawitacji.
- W atmosferze z powodu przekazywania ciepła otoczeniu przez strumień plazmy, testy trafienia są łatwiejsze o stopień trudności w obrębie zasięgu skutecznego. Powoduje to również podpalenie łatwopalnych obiektów w otoczeniu celu.
- Broń tego typu ma drugą klasę techniczną.
- Obrażenia broni ręcznej i lekkiej broni wsparcia to k6, średniej broni wsparcia 2k6 a ciężkiej 3k6.

Komora jonizująca – To w niej następuje przekształcenie dostarczonego materiału na plazmę przez emiter laserowy.

Pistoletowa – penetracja 10, seria 2, próg przegrzania 4, waga 1 kg, cena 250 chr.

Karabinowa – penetracja 15, seria 2, próg przegrzania 5, waga 2,5 kg, cena 500 chr.

Lekka broń wsparcia – penetracja 20, seria 2, próg przegrzania 6, waga 5 kg, cena 1000 chr.

Średnia broń wsparcia – penetracja 25, seria 2, próg przegrzania 4, waga 10 kg, cena 2000.

Ciężka broń wsparcia – penetracja 35, seria 2, próg przegrzania 4, waga 15 kg, cena 6000 chr.

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zwiększenie odporności o stopień za punkt.
- Zmniejszenie masy komory o 25% (maksymalnie o 50%) za punkt.
- Zwiększenie progu przegrzania o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie penetracji o 10% za dwa punkty.
- Zmniejszenie klasy technicznej za dwa punkty (tylko raz).
- Zwiększenie szybkostrzelności o stopień za cztery punkty.

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

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zwiększenie odporności 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.
- Zmniejszenie klasy technicznej za dwa punkty (tylko raz).

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 15 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 25 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.

Dodatkowe tryby ognia

Pocisk rozczepiony razi obszar małymi strumieniami plazmy, podobnie jak uzbrojenie akustyczne. Szerokość kanału pół metra, penetracja maleje o 50%, trzykrotny pobór amunicji. Zasięg maksymalny równy zasięgowi normalnego trybu ognia, szybkostrzelność maleje o połowę.

Tryb wiązki wystrzeliwuje strumień plazmy na odległość równą połowie zasięgu broni. Pokrywa on obszar o szerokości połowy metra w każdym kierunku od centrum wiązki, pobór amunicji rośnie sześciokrotnie. Tylko strzał pojedynczy.

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. Obszarowy zasięg działania skutecznie niszczy obiekty takie jak ściany czy drzwi. Z powodu natury 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 ułatwia test trafienia o stopień trudności. Przeciwno dużym obiektom jak drzwi, ściany czy pojazdy ma penetrację większą o 50%.
- Tryb punktowy działa analogicznie do innego uzbrojenia kinetycznego.
- Tryb bąbla rozchodzi się jako eksplozja od emitera, rażąc wszystkie cele w polu rażenia.
- Tryb ogłuszający używa podwojonej penetracji jako siły.
- Tryb echosondy jest echolokacją na poziomie emitera, z penetracją jako percepcją.
- Bez modyfikacji posiada dwa tryby ognia.
- Podany zasięg skuteczny, za każdą jego wielokrotność penetracja maleje o stopień.
- Broń ręczna tego typu ma pierwszą klasę techniczną.
- Obrażenia broni ręcznej i lekkiej broni wsparcia to k6, średniej broni wsparcia 2k6 a ciężkiej 3k6.

Generator fali

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zwiększenie mocy trybu ogłuszającego o 20% za punkt.
- Zmniejszenie masy generatora o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- Dodatkowy tryb ognia za dwa punkty.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.
- Zmniejszenie zużycia energii o 10% za dwa punkty.
- Zwiększenie szerokości kanału o 20% (minimalnie o 0,5) m za trzy 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.
- Zmniejszenie klasy technicznej za trzy punkty (tylko raz).

Pistolet

- Wiązka – penetracja 4, zasięg 10 m, kanał–linia bez możliwości poszerzenia.
- Strzał punktowy – strzał podwójny, penetracja 6, zasięg 10.
- Próg przegrzania 3, waga 1 kg, koszt 200 chr.

Karabin

- Wiązka – wiązka, penetracja 7, zasięg 20 m, kanał szerokości pół metra.
- Strzał punktowy – strzał podwójny, penetracja 10, zasięg 40.
- Tryb bąbla – penetracja 14, penetracja maleje co metr.
- Próg przegrzania 4, waga 3,5 kg, koszt 600 chr.

Lekka broń wsparcia.

- Wiązka – penetracja 10, zasięg 30 m, kanał szerokości metra.
- Strzał punktowy – strzał podwójny, penetracja 15, zasięg 30.
- Tryb bąbla – penetracja 20, penetracja maleje co metr.
- Próg przegrzania 5, waga 7 kg, koszt 1200 chr.

Średnia broń wsparcia.

- Wiązka – penetracja 13, zasięg 40 m, kanał szerokości 1,5 metra.
- Strzał punktowy – strzał podwójny, penetracja 19, zasięg 40.
- Tryb bąbla – penetracja 26, penetracja maleje co metr.
- Próg przegrzania 6, waga 14 kg, koszt 2400 chr.

Ciężka broń wsparcia.

- Wiązka – penetracja 19, zasięg 50 m, kanał szerokości 2 metrów.
- Strzał punktowy – strzał podwójny, penetracja 28, zasięg 50.
- Tryb bąbla – penetracja 38, penetracja maleje co metr.
- Próg przegrzania 7, waga 28 kg, koszt 4800 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 moc maleje o stopień.
- 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 60 metrów, wiązka, próg przegrzania dwa, elektronika 3, waga 5 kg, cena 1600 chr.

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zwiększenie odporności 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.
- Zmniejszenie klasy technicznej za trzy punkty (tylko raz).

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.

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

Generator impulsów

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zmniejszenie masy generatora o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie siły impulsu o 10% (minimalnie o punkt) za trzy punkty.
- Zmniejszenie klasy technicznej za trzy punkty (tylko raz).
- Zwiększenie szybkostrzelności 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, strzał podwójny, masa 3,5 kg, cena 800 chr.

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

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

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

Źródło zasilania w postaci generatora plazmowego lub uniwersalnego ogniwa energetycznego.

BRONŃ 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 – wszystkie testy są trudniejsze o stopień. Ilość oczek określa czas działania w minutach. Trucizna o większej toksyczności utrudnia test o następny poziom oraz wydłuża czas działania trucizny do kwadransów, godzin, sześciu godzin, doby za oczko.
- Utrata przytomności – postać traci przytomność na ilość minut równą połowie wyrzuconej wartości na kości. Trucizna o większej toksyczności utrudnia test o poziom oraz wydłuża czas działania trucizny do kwadransów, godzin, sześciu godzin, doby za oczko czy nawet do śpiączki.
- Osłabienie – wybrany parametr postaci maleje o dwa poziomy na ilość minut równą połowie wyrzuconej wartości na kości. Trucizna o większej toksyczności utrudnia test o poziom, zwiększa karę do parametru o dwa poziomy oraz wydłuża czas działania trucizny do kwadransów, godzin, sześciu godzin, doby za oczko.
- Utrata żywotności – trafiony segment ciała traci punkt żywotności co godzinę. Trucizna o większej toksyczności przyspiesza czas działania trucizny do kwadransów, minut, tur. Następnie rosną obrażenia do dwóch i maksymalnie trzech punktów na turę.
- Utrata wytrzymałości – postać co sześć godzin traci punkt wytrzymałości. Trucizna o większej toksyczności przyspiesza działanie trucizny do godzin, kwadransów, minut, tur. Następnie rosną obrażenia do dwóch i maksymalnie trzech punktów na turę.

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

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

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

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

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

WYPOSAŻENIE DODATKOWE UZBROJENIA

Płynna rękojeść z rękawem – Jest to zaawansowana rękojeść pistoletowa pokryta system automatycznego dopasowywania się do ręki użytkownika wraz z kołnierzem łączącym z powierzchnią jego kombinezonu lub ciała. Pozwala to na pewniejszy chwyt, 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.

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.

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.

Stały magazynek z systemem segregacji – Magazynek stały podzielony na przynajmniej dwie komory lub po prostu osobne magazynki stałe, pozwalające na segregację wystrzelianej 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 – wyraźnie poprawia chłodzenie, za cenę większej masy broni. Każdy poziom zwiększa próg przegrzania o dwa stopnie, dostępne dwa poziomy zaawansowania.

- Chłodzenie pistoletów – cena 50/100 chr, masa 0,5 kg.
- Chłodzenie karabinów – cena 100/200 chr, waży 1 kg.
- Chłodzenie lekkiej broni wsparcia – cena 200/400 chr, waży 1,5 kg.
- Chłodzenie średniej broni wsparcia – cena 400/800 chr, waży 2,5 kg.
- Chłodzenie ciężkiej broni wsparcia – cena 800/1600 chr, waży 5 kg.

Wewnętrzny system chłodzenia – poprawia chłodzenie w mniejszym stopniu, za to nie wpływa na masę sprzętu. Każdy poziom zwiększa próg przegrzania o stopień, dostępne dwa poziomy zaawansowania.

- Chłodzenie pistoletów – cena 50/100 chr.
- Chłodzenie karabinów – cena 100/200 chr.
- Chłodzenie lekkiej broni wsparcia – cena 200/400 chr.
- Chłodzenie średniej broni wsparcia – cena 400/800 chr.
- Chłodzenie ciężkiej broni wsparcia – cena 800/1600 chr.

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

- Pistolety – 50 chr.
- Karabiny – 100 chr.
- Broń wsparcia – 200 chr.

AMUNICJA

BROŃ AKCELERATOROWA

Broń magnetyczna wystrzeliwuje bezłuskowe pociski wytwarzane z ferromagnetycznych materiałów, rozpędzane do dużych prędkości przez pola elektromagnetyczne. Ponieważ wystarczy, żeby tylko część pocisku miała te właściwości, wyposażane są one w różnorakie głowice. 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 pocisk broni ręcznej piechoty.

Wymiary 5 × 35 mm w formie strzałki.

Penetracja 10, masa 5 g. Paczka 100 pocisków kosztuje 5 chr, siła amunicji impulsowej 2.

Pistolety ładowane są magazynkami o pojemności 20 pocisków, w dłuższej broni wykorzystuje się komory o pojemności:

- 80 pocisków jednego typu.
- 60 pocisków z systemem segregacji.

Kaliber 10 mm – ciężki pocisk broni długodystansowej oraz wkm.

Wymiary 10 × 70 mm w formie strzałki.

Penetracja 15, masa 20 g. Paczka 100 pocisków kosztuje 20 chr, siła amunicji impulsowej 3.

Magazyunki broni ręcznej mają pojemność:

- 10 pocisków jednego typu
- 8 pocisków z systemem segregacji.

Kaliber 15 mm – amunicja broni wsparcia i lekkich systemów przeciwpancernych.

Wymiary 15 × 105 mm w formie strzałki.

Penetracja 20, masa 40 g. Paczka 100 pocisków kosztuje 40 chr, siła amunicji impulsowej 5.

Magazyunki broni ręcznej mają pojemność:

- 6 pocisków jednego typu.
- 4 pocisków z systemem segregacji.

Kaliber 20 mm – pociski ciężkiej broni wsparcia.

Wymiary 20 × 140 mm w formie strzałki.

Penetracja 30, masa 80 g. Paczka 100 pocisków kosztuje 80 chr, siła amunicji impulsowej 7.

Amunicja zasilana z taśmy.

TYPY POCISKÓW

Klasyczne – Standardowe pociski do broni magnetycznej wykonane są zwykle z wolframu lub komponentów węglowych o wysokiej twardości i gęstości.

Z aktywnym płaszczem – Pocisk ten jest wykonany z plastycznych materiałów, 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.

Zapalające – Posiadające rdzeń z materiału zapalającego, dzięki czemu ma termiczną kategorię penetracji. Nadal jest ona powstrzymywana przez pola ochronne, jednak podobnie jak broń plazmowa tylko o połowę ich mocy. Penetracja nie jest modyfikowana z powodu parametrów broni. Koszt amunicji zwiększony dwukrotnie.

Wybuchowe – Posiadające aktywną głowicę detonowaną przy trafieniu. Pocisk otrzymuje zasadę rozrywającą oraz zwiększenie penetracji o 20% w stosunku do profilu podstawowego kalibru. Penetracja nie jest modyfikowana z powodu parametrów broni. Niedostępna dla kalibru 5 mm, koszt amunicji zwiększony ośmiokrotnie.

Odłamkowe – Zaprojektowane do rażenia wielu celów za pomocą małych pocisków. Penetracja zmniejszona o 50% strzela analogicznie do uzbrojenia akustycznego, szerokość kanału pół metra. Niedostępna dla kalibru 5 mm. Zasięg maksymalny 30 metrów.

Przebijające – 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.

Obezwładniające – Po opuszczeniu lufy pocisk zmienia swój kształt na worek, który przekazuje swą energię bez penetracji. Amunicja ta nie zadaje obrażeń, zamieniając wartość penetracji kalibru na siłę, cel trawiony w głowę musi wykonać test porównawczy wytrzymałości, obłąany oznacza utratę przytomności. Amunicja nieskuteczna przeciw opancerzonym celom.

Impulsowe – Pocisk składa się ze specjalnego ładunku eksplodującego przy trafieniu, którego detonacja powoduje powstanie impulsu elektromagnetycznego. Siła impulsu zależy od kalibru uzbrojenia. Koszt amunicji zwiększony dziesięciokrotnie.

Strzałki – Pocisk zaprojektowany do poruszania się z poddźwiękowymi prędkościami oraz przenoszenia w środku różnych substancji, od środków chemicznych po bojowe grupy nanitów. Pomimo wykorzystania materiałów o skrajnie wysokiej gęstości i twardości penetracja maleje o 25%.

Strzałka nie zadaje obrażeń, 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, 200 strzałów.

AKCELERATOROWE WYRZUTNIE POCISKÓW

Uzbrojenie AWP wykorzystuje szeroką gamę pocisków, jednak większość z nich posiada wspólne elementy – takie jak napęd, głowica czy skorupa pocisku. Ich jakość i technologie mają wpływ na parametry całości, jak i jej zastosowanie.

NAPĘD

- Raketowy – bardzo wysoka prędkość lotu, duży zasięg i skuteczność w eliminacji szybko poruszających się obiektów jak pojazdy. Mała zwrotność skutkuje powstaniem zjawiska minimalnego zasięgu manewrów.
- Grawitacyjny – niska prędkość lotu i skuteczność w eliminacji szybko poruszających się obiektów jak pojazdy na większych odległościach. Doskonała zwrotność eliminuje zjawisko minimalnego zasięgu manewrów.
- Kroczący – pocisk ma możliwość przyczepienia się do obiektów i poruszania się po nich, dzięki czemu może zmienić swoje położenie i gonić cel. Ruch jest wykonywany według inicjatywy pocisku.

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 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 przyklepną, co pozwala na stosowanie ich jako lekkich ładunków wybuchowych czy min. Granaty ręczne i odpowiadające im parametrami granaty działowe zadają k6 obrażeń.

Granat dymny – Tworzy zasłonę z zawiesiny pochłaniającej promieniowanie i fale mechaniczne, o strukturze utrudniającej jej usunięcie. Promień zadymienia wynosi 5 metrów, w jego obrębie testy percepcji są trudniejsze o cztery stopnie trudności. Identyczną karę otrzymuje się za próbę ostrzału celu w i za chmurą. Każdy poziom sensorów EMG zmniejsza otrzymywaną 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 przebiciu progu zdania testu.

Sensory muszą wykonać test odporności, gdzie zaawansowanie granatu odpowiada sile impulsu. Porażka oznacza zwiększenie trudności testów opartych na percepcji o dwa stopnie trudności 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, za 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, penetracja 14 maleje o stopień 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 odławkami lecącymi z dużą prędkością we wszystkich kierunkach.

Kinetyczny, penetracja 13 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, penetracja 14 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 mikrofalowy, skuteczny w eliminacji wszelkich słabo ekranowanych celów.

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

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

Granat Impulsowy – Detonacja emituje silny impuls elektromagnetyczny, wyspecjalizowany w rażeniu maszyn.

Impulsowy, siła impulsu 4 maleje 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, siła impulsu 6 maleje o trzy poziomy za każdy metr.

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

MIKRORAKIETY 14 MM

Pociski kierowane kalibru 14 mm to miniaturowe granaty o napędzie raketowym bądź magnetycznym, skuteczne 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, zadają one k6 obrażeń.

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 penetracja 13

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

Głowica zaczepna – Kinetyczna penetracja 8 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, penetracja 8 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 2 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, zadające k6 obrażeń.

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

Termiczny, penetracja 25

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.

Głowice tego kalibru zadają 2K6 obrażeń.

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 mikro raket 0,5 kg.

Głowica burząca – Kinetyczna, penetracja 13 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, penetracja 35

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 4 maleje o poziom co dwa metry.

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

Głowica impulsowa – Impulsowa, siła impulsu 6 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, siła impulsu 12 maleje o poziom za każdy metr.

Koszt 600 chr, ulepszenie głowicy o stopień zwiększa moc 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 standaryzacji okresu federacji.

Pobór broni akustycznej.

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

Pobór broni impulsowej.

- Każdy poziom impulsu pochłania przy wystrzale sześć jednostek energii.

Pobór broni laserowej.

- Emiter o penetracji 5 pobiera trzy punkty energii na strzał. Każdy punkt penetracji zwiększa pobór energii o 0,5 punktu.

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.

- W1 – pojemność 10 strzałów, cena 10 chr.
- W2 – pojemność 30 strzałów, cena 20 chr.
- W3 – pojemność 90 strzałów, cena 40 chr.

UZBROJENIE DO WALKI WRĘCZ

Nóż – Penetracja 1, punkty można wydać na:

- Zwiększenie penetracji o stopień za dwa punkty.

Nóż pierwszego poziomu kosztuje 5 chr.

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

Rozmiar	10 cm	20 cm	30 cm	40 cm	50 cm
Obrażenia		K6		2K6	3K6
Penetracja	6	9	14	21	32
Pobór	1/4 P	1/3 P	1/2 P		1/1 P
Zużycie paliwa	1 na turę	2 na turę	3 na turę	4 na turę	5 na turę
Odporność		1		2	3
Masa	1 kg	2	4	8	16
Klasa techniczna			1		
Cena	200	400	800	1600	3200

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie odporności 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 – Penetracja 2, 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 – Penetracja 6, testy rozbrojenia i ogłuszenia są o poziom łatwiejsze. Może wykorzystać podwojoną penetrację jako siłę w celu sparaliżowania celu.

Punkty można wydać na:

- 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 pancerzu 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	Malutki	Mały	Średni	Duży	B. duży	Małe pojazdy
Obrażenia	1	2	K6		2K6	3K6
Pobór			+25%			
Masa			+20%			
Cena	100	200	300	600	1200	2400

System zapewnia zwiększenie penetracji ciosu o stopień za każdy poświęcony punkt mocy pola oraz o obrażenia zależne od rozmiaru systemu.

- Zmniejszenie zużycia energii o 10% za punkt.
- Poprawienie mnożnika penetracji o 0,5 za dwa punkty.

PISTOLETY

AKCELERATOROWE DUŻEJ MASY

Boren P12 – Tani i przestarzały pistolet.

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

Penetracja 8, seria 3, próg przegrzania 10.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna mag. I	0,23	100	Długość 10 cm, masa +25%, odporność +1.	3
Generator pis. I	0,37	100	Masa +25%, odporność +1.	3
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	0,8		200	3

Boren P13 – Nowocześniejszy, choć nadal budżetowy pistolet.

Magnetyczny, 5 mm, 20 pocisków, zasięg 22 m, klasa techniczna 1, odporność 4.

Penetracja 9, seria 3, próg przegrzania 10.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna mag. II	0,2	125	Długość 10 cm, odporność +2	4
Generator pis. III	0,3	150	Penetracja i zasięg +10% odporność+2	4
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	0,7		275	4

G 505 – Ciężki pistolet.

Magnetyczny, 5 mm, 20 naboji, zasięg 39 m, klasa techniczna 1, odporność 3.

Penetracja 11, seria 3, próg przegrzania 10.

Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Orion.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna mag. IV	0,3	263	Długość 15 cm, penetracja i zasięg +10%, odporność+2	4
Generator pis. IV	0,15	175	Penetracja i zasięg +20%, masa – 50%	2
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	0,65		438	3

ZZS APMv10 – Lekki pistolet automatyczny.

Magnetyczny, 5 mm, 20/60 naboji, zasięg 40 m, klasa techniczna 1, odporność 3.

Penetracja 8, seria 5, próg przegrzania 10.

Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna mag. II	0,4	250	Długość 20 cm, odporność+2	4
Generator pis. III	0,45	150	Masa+50%, strzały+2	2
Gniazdo	0,1	50	-	-
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	1,15		450	3

LASEROWE**Rosi 205** – Lekki pistolet na rynek cywilny.

Laserowy, EN-1, pobór 3, zasięg 125 m, klasa techniczna 0, odporność 1.

Penetracja 5, seria 2, próg przegrzania 1.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Soczewka I	-	100	-	-
Emiter I	1	200	Brak wzmocnienia strzału, strzał-1, -1 PP, KT-1.	1
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	1,2		300	1

Rosi 206 – Lekki pistolet.

Laserowy, EN-1, pobór 3/4, zasięg 175 m, klasa techniczna 0, odporność 1.

Penetracja 5/7, seria 3, próg przegrzania 2.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Soczewka II	-	125	Zasięg +40%	-
Emiter III	1	300	Klasa techniczna -1.	1
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	1,2		425	1

PLAZMOWE

Boren P15a – Uniwersalny pistolet.

Plazmowy, W-1, magazynek 10 strzałów, zasięg 10 m, klasa techniczna 1, odporność 2.

Penetracja 10, seria 2, próg przegrzania 5.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Komora II	1	312	Próg przegrzania+1	1
Stabilizator II	0,2	125	Długość 10, odporność +2.	3
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	1,4		437	2

G 317 – Ciężki pistolet.

Plazmowy, W-1, magazynek 7 strzałów, zasięg 15 m, klasa techniczna 1, odporność 1.

Penetracja 13, seria 2, próg przegrzania 4.

Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Oriona.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Komora IV	1	437	Penetracja+1, strzał+1	1
Stabilizator IV	0,15	175	Długość 10, zasięg +50%, masa – 25%.	1
Duża lufa	-	-	-	-
Zew. Chłodzenie	0,4	100	Próg przegrzania +2	-
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	1,75		712	1

ZZS APPv12 – Lekki pistolet.

Plazmowy, W-2, magazynek 10/30 strzałów, zasięg 20 m, klasa techniczna 1, odporność 3

Penetracja 10, seria 3, próg przegrzania 5.

Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Komora III	1,2	375	Strzał+1.	1
Stabilizator III	1	150	Długość 10, odporność +4	5
Gniazdo	-	50	-	-
Wew. Chłodzenie	-	50	Próg przegrzania +1	-
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	2,4		625	3

IMPULSOWE

Piro IPO 4 – Lekki pistolet.

Impulsowy, EN-1, pobór 12, zasięg 60 m, klasa techniczna 2, odporność 1.

Siła impulsu 2, strzał pojedynczy.

Producent – Korporacja Piro.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Generator II	1,1	500	Masa -25%	1
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	1,3		500	1

Rosi 012 – Szybkostrzelny pistolet.

Impulsowy, EN-1, pobór 12, zasięg 60 m, klasa techniczna 2, odporność 1.

Siła impulsu 2, seria 2.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Generator III	1,5	600	Dodatkowy strzał	1
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	1,7		600	1

Wołkow IBO – Ciężki pistolet impulsowy.

Impulsowy, EN-1, pobór 24, zasięg 60 m, klasa techniczna 2, odporność 2.

Siła impulsu 4, strzał pojedynczy.

Producent – Zakłady zbrojeniowe Wołkow.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Generator V	2,2	800	Masa +50%, odporność +1, moc +2.	2
Rama	0,2	-	-	-
Masa/Cena	2,4		800	2

KARABINY

AKCELERATOROWE DUŻEJ MASY

Boren P44b – Karabinek na rynek cywilny.

Magnetyczny, 5 mm, zasięg 60 m, klasa techniczna 1, odporność 3.

Penetracja 11, seria 3, próg przegrzania 10.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna I	0,72	300	Długość 30, penetracja+10%, masa+25%, odporność+1	3
Generator I	1,25	200	Masa+25%, odporność +1	3
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	2,67		500	3

Boren P44a – Wojskowa wersja P44.

Magnetyczny, 5 mm, zasięg 66 m, klasa techniczna 1, odporność 4.

Penetracja 12, seria 3, próg przegrzania 10.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna III	0,9	450	Długość 30, penetracja +20%, zasięg +10%, odporność+2 masa +50%	4
Generator III	1	300	Penetracja i zasięg +10%, odporność +2.	4
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	2,6		750	4

Wołkow ZKS – Szybkostrzelny karabinek.

Magnetyczny, 5 mm, zasięg 66 m, klasa techniczna 1, odporność 2.

Penetracja 12, seria 5, próg przegrzania 10.

Producent – Zakłady zbrojeniowe Wołkow.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna III	0,3	450	Długość 30, penetracja +20%, zasięg +10%.	2
Generator III	1,5	300	Strzał+2, masa +50%.	2
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	2,5		750	2

Boren P111 – Karabin precyzyjny.

Magnetyczny, 5 mm, zasięg 156 m, klasa techniczna 1, odporność 6.

Penetracja 15, seria 2, próg przegrzania 10.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna IV	1,2	1050	Długość 60, penetracja+20%, odporność +6.	8
Generator IV	1	350	Penetracja i zasięg +30%, strzał-1, odporność +3	5
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	2,9		1400	6

Boren P65a – Ręczny karabin.

Magnetyczny, 5 mm, taśma, zasięg 120 m, klasa techniczna 1, odporność 4.

Penetracja 12, seria 5/ogień zaporowy 10, próg przegrzania 10.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna IV	1,2	1050	Długość 60, penetracja+20%, tryb zaporowy, odporność +4.	6
Generator IV	1	350	Strzał+2	2
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	2,9		1400	4

G 50 – Karabin automatyczny.

Magnetyczny, 10 mm, zasięg 144 m, klasa techniczna 1, odporność 4.

Penetracja 18, seria 2, próg przegrzania 10.

Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Orion.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna III	0,9	900	Długość 30, odporność +4.	6
Generator III	2	600	Penetracja i zasięg +20%.	2
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	3,6		1500	4

LASEROWE

Rosi 105 – Lekki karabinek.

Laserowy, EN-2, pobór 4/5, zasięg 250 m, klasa techniczna 0, odporność 1.

Penetracja 7/9, seria 4, próg przegrzania 3.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Soczewka I	-	200	-	-
Emiter I	4,2	400	Masa +40%, klasa techniczna -1.	1
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	4,9		600	1

Factum L2M – Szybkostrzelny lekki karabinek.

Laserowy, EN-2 lub EN-3, pobór 3,6/4,5, skuteczny zasięg 250 m, klasa techniczna 1, odporność 2.

Penetracja 7/9, seria 5, próg przegrzania 5.

Producent – Korporacja Factum.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Soczewka III	-	300	Próg przegrzania +2	-
Emiter III	3,9	600	Masa +30%, zużycie energii -10%, strzał+1, odporność +1.	2
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	4,6		900	3

Rosi 116 – Precyzyjny karabin.

Laserowy, EN-2, pobór 5,5/7, skuteczny zasięg 450 m, klasa techniczna 0, odporność 1.

Penetracja 10/13, seria 4, próg przegrzania 4.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Soczewka I	-	350	Próg przegrzania+1, zasięg +80%.	-
Emiter IV	4,2	700	Masa +40%, klasa techniczna -1, penetracja +3.	1
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	4,9		1050	1

PLAZMOWE

Boren P23b – Karabinek szturmowy na rynek cywilny.

Plazmowy, W-2/W-3, 30/90 strzałów, zasięg 45 m, klasa techniczna 1, odporność 2

Penetracja 15, seria 2, próg przegrzania 5.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Komora I	3	500	Masa +20%, odporność +2	3
Stabilizator I	0,9	420	Długość 30	1
Gniazdo	0,2	50		
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	4,8		970	2

Boren P23a – Karabinek szturmowy.

Plazmowy, W-2/W-3, 30/90 strzałów, zasięg 45 m, klasa techniczna 1, odporność 2.

Penetracja 18, seria 3, próg przegrzania 7.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Komora III	3	750	Masa +20%, strzał+1, penetracja +2, odporność +2, próg przegrzania -2.	3
Stabilizator III	0,9	630	Długość 30, tryb ognia śrutowego i strumieniowego.	1
Gniazdo	0,2	50		-
Zew. Chłodzenie II	1	200	Próg przegrzania +4	-
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	5,8		1630	2

Factum F11M – Karabin.

Plazmowy, W-2, magazynek 30 strzałów, zasięg 90 m, klasa techniczna 1, odporność 2

Penetracja 15, seria 3, próg przegrzania 6.

Producent – Korporacja Factum.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Komora III	2,5	750	Strzał+1	1
Stabilizator III	1,5	1050	Długość 50, odporność+2, zasięg +20%.	3
Wew. Chłodzenie	-	100	Próg przegrzania +1	
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	4,7		1900	2

AKUSTYCZNE

Piro KA3 – Lekki karabin.

Akustyczny, EN-2, klasa techniczna 1, odporność 1, próg przegrzania 3.

Tryb wiązki – strzał pojedynczy, penetracja 7, szerokość kanału 0,5 m, zasięg 20 m, pobór 4.

Tryb punktowy – seria 2, penetracja 10, zasięg 40 m, pobór 3,5.

Producent – Korporacja Piro.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Emiter I	1,75	400	Masa -50%, ogłuszenie +20%, próg przegrzania -1.	1
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	2,45		400	1

Factum F23M

Akustyczny, EN-2, klasa techniczna 1, odporność 2, próg przegrzania 4.

Tryb wiązki – strzał pojedynczy, penetracja 7, szerokość kanału 0,5 m, zasięg 20 m, pobór 3,2.

Tryb punktowy – seria 2, penetracja 10, zasięg 40 m, pobór 2,8.

Producent – Korporacja Factum.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Emiter III	5,2	600	Masa +50%, zużycie energii -20%, odporność +1	2
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	5,9		600	2

IMPULSOWE

Boren PI13

Impulsowy, EN-2, pobór 24, zasięg 60 m, klasa techniczna 2, odporność 2.

Moc 4, seria 2.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Emiter I	5,2	800	Masa+50%, odporność+1	2
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	5,9		800	2

Uniwersalny zestaw broni impulsowej UZBlv13 – Karabinek.

Impulsowy, EN-2, pobór 30, zasięg 60 m, klasa techniczna 2, odporność 2.

Moc 5, seria 2.

Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Emiter III	5,2	1200	Masa+50%, odporność+1, moc+1.	2
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	5,9		1200	2

Wysokoenergetyczny karabin impulsowy Piro KI5 – Karabin.

Impulsowy, EN-2, pobór 36, zasięg 60 m, klasa techniczna 2, odporność 2.

Moc 6, strzał pojedynczy.

Producent – Korporacja Piro.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Emiter IV	1,7	1400	Masa-50%, odporność+1, moc+2, strzał-1	2
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	2,4		1400	2

AKCELERATOROWE MAŁEJ MASY

Boren P33c – Karabinek.

BAMM, UMM, magazynek 200 strzałów, zasięg 200 m, klasa techniczna 3, odporność 1.

Penetracja 14, seria 2, próg przegrzania 5

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Akcelerator I	3,4	1600	Długość 40 cm	1
Generator I	1,5	250	-	1
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	5,6		1850	1

Uniwersalny karabinek akceleratorowy UKA v4 – Karabinek.

BAMM, UMM, magazynek 200 strzałów, zasięg 260 m, klasa techniczna 3, odporność 4.

Penetracja 18, seria 2, próg przegrzania 5.

Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Akcelerator IV	3,4	2800	Długość 40, zasięg i penetracja +30%, próg przegrzania -2, odporność+4	5
Generator IV	1,5	438	-	3
Zew. Chłodzenie	1	100	Próg przegrzania +2	-
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	6,6		3338	4

FALOWE

Impulsowy karabin neutronowy Piro KIN 2 – Miotacz neutronowy.

Neutronowy, magazynek 20 impulsów, zasięg 60 m, klasa techniczna 3, odporność 3.

Obrażenia 8, strzał pojedynczy, próg przegrzania 2.

Producent – Korporacja Piro.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Emiter III	2,5	2400	Masa – 50%, odporność+2.	3
Generator III	1,5	438	-	3
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	4,7		2838	3

LEKKA BROŃ WSPARCIA

AKCELERATOROWA

Rosi 12 – Karabin rakietowy.

Magnetyczny, rakiety 14 mm, magazynek 20 pocisków/taśma, klasa techniczna 0, odporność 3.

Seria 2, zasięg 15 m.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna I	0,9	300	Długość 30 cm, masa+50%, odporność +2	6
Sensory I	0,5	50	Percepcja 10	1
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	2,1		350	3

Wołkow MGA 9 – Lekki automatyczny granatnik

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

Seria 2, zasięg 36 m.

Producent – Korporacja Wołkow

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna I	1,2	600	Długość 30, masa+50%, zasięg +20%	4
Rama	0,7	-	-	-
Masa/Cena	1,9		600	4

Rosi 402 – Prosty karabin wsparcia.

Magnetyczny, 10 mm, zasilanie z taśmy, zasięg 360 m, klasa techniczna 1, odporność 2.

Penetracja 18, seria 2/ogień zaporowy 4, próg przegrzania 10.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna I	4	1800	Długość 90, penetracja+20%, ogień zaporowy, masa +50%.	2
Generator I	2	400	-	2
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	7,4		2200	2

Wołkow MKW 3 – Uniwersalny karabin wielkokalibrowy.

Magnetyczny, 10 mm, zasilanie z taśmy, zasięg 600 m, klasa techniczna 1, odporność 4.

Penetracja 18, seria 3/ogień zaporowy 6, próg przegrzania 10.

Producent – Korporacja Wołkow.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna III	3,3	2700	Długość 90, penetracja +20%, tryb zaporowy, odporność +3, masa +25%	5
Generator III	2	600	Strzał+1, odporność +1	3
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	6,7		3300	4

LASEROWA

Boren L302 – Lekki emiter laserowy

Laser, EN-3, pobór 5,5/7, zasięg 500 m, klasa techniczna 1, odporność 2.

Penetracja 10/13, seria 4, próg przegrzania 4.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Soczewka I	0,9	500	-	-
Emiter	10,5	800	Masa+75%, odporność+1	2
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	12,8		1300	2

PLAZMOWA

G90 – Lekki miotacz plazmowy.

Plazma, W3, zasięg 144 m, klasa techniczna 1, odporność 3.

Penetracja 22, seria 2, próg przegrzania 6.

Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Oriona.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Komora III	5	1500	(odporność +2, penetracja +10%)	3
Stabilizator III	2,4	1800	60 cm (odporność +2, zasięg +20%)	3
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	8,8		3300	3

AKUSTYCZNA

Boren A 23 – miotacz akustyczny

Akustyczny, EN-3, klasa techniczna 1, próg przegrzania 5, odporność 3.

Strzał punktowy – strzał podwójny, penetracja 15, zasięg 30.

Tryb bąbla – penetracja 20, penetracja maleje co metr.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Emiter II	7	1500	(odporność +1)	2
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	8,4		1500	2

IMPULSOWA

Rosi 1023 – lekki miotacz impulsowy.

Impulsowy, pobór 24, EN-3, klasa techniczna 2, odporność 2.

Moc 6, seria 3.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Emiter II	10,5	2400	Masa+50%, odporność +1, dodatkowy strzał.	2
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	11,9		2400	2

ŚREDNIA BROŃ WSPARCIA

AKCELERATOROWA

Rosi 503 – Ręczne działko magnetyczne 15 mm.

Magnetyczny, 15 mm, zasilanie z taśmy, zasięg 880 m, klasa techniczna 1, odporność 3.

Penetracja 24, strzał pojedynczy, próg przegrzania 10.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna III	4,5	4500	Długość 100, penetracja +10%, klasa techniczna -1, odporność +2.	4
Generator III	7	1200	Klasa techniczna -1, penetracja i zasięg +10%.	2
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	12,9		5700	3

G35 – Lekki system raketowy.

AWP, 60 mm, pojemnik o pojemności 2 rakiet, klasa techniczna 0, odporność 4.

Strzał pojedynczy, zasięg 90 m, waga 10,2 kg.

Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Oriona.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna I	4,8	1800	Długość 60.	4
Sensory I	1	400	Percepcja 15	1
Sensory EMG I	2	200	Stopień I	1
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	9,2		2400	3

LASEROWA

Piro LZW – Emiter laserowy

Laser, EN-3, pobór 9/11,5, zasięg 1400 m, klasa techniczna 1, odporność 1.

Penetracja 17/22, seria 3, próg przegrzania 5.

Producent – Korporacja Piro.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Soczewka II	-	1000	Zasięg +40%	-
Emiter III	9	4800	Masa -25%, penetracja +10%.	1
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	10,4		5800	1

PLAZMOWA

Boren PP 302 – Miotacz plazmowy.

Plazma, W3, zasięg 300 m, klasa techniczna 2, odporność 3.

Penetracja 25, seria 2, próg przegrzania 4.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Komora II	10	2500	Odporność +2	3
Stabilizator II	7,5	3125	100 cm, odporność +2, zasięg +20%, masa +50%	3
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	18,9		5625	3

AKUSTYCZNA

Boren A 23 – miotacz akustyczny

Akustyczny, EN-3, klasa techniczna 1, próg przegrzania 5, odporność 3.

Strzał punktowy – strzał podwójny, penetracja 15, zasięg 30.

Tryb bąbla – penetracja 20, penetracja maleje co metr.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Emiter II	7	1500	(odporność +1)	2
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	8,4		1500	2

IMPULSOWA

Rosi 1023 – lekki miotacz impulsowy.

Impulsowy, EN-3, klasa techniczna 2, odporność 2.

Moc 6, seria 3.

Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Emiter II	10,5	2400	Masa+50%, odporność +1, dodatkowy strzał.	2
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	11,9		2400	2

CIĘŻKA BROŃ WSPARCIA

Piro ADP – Działko 20 mm.

Magnetyczny, 20 mm, zasilanie z taśmy, zasięg 3200 m, klasa techniczna 1, odporność 4.

Penetracja 33, seria 2, próg przegrzania 10.

Producent – Korporacja Piro.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szyna III	12	12000	Długość 200, penetracja +10%, odporność +4.	6
Generator III	10,5	2400	Strzał +1, masa – 25%	2
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	23,9		14400	4

LASEROWA

Boren LL32 – Emiter laserowy

Laser, EN-3, pobór 13/17, zasięg 3600 m, klasa techniczna 1, odporność 3.

Penetracja 25/33, seria 3, próg przegrzania 6.

Producent – Korporacja Perseusz.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Soczewka III	-	2400	Zasięg +80%	-
Emiter III	18	9600	Masa +50%, strzał+1, odporność+2.	3
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	19,4		12000	3

PLAZMOWA

Piro PZP – Działko plazmowe.

Plazma, W3, zasięg 480 m, klasa techniczna 2, odporność 3.

Penetracja 35, seria 2, próg przegrzania 4.

Producent – Korporacja Piro.

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Komora III	15	9000	Odporność +2, penetracja +10%	3
Stabilizator III	4,8	7200	160 cm, odporność +2 masa -50%	3
Rama	1,4	-	-	-
Masa/Cena	21,2		16200	3

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

Producent	Kinetyczna		Termiczna	Falowa	Bilans energii
Perseusz	4		4	-	-
Systemy	Masa	Cena	Parametry		Odporność
Pancerz	2,4	240	-		-
SPŻ I	0,5	50	-		-
Ogniwo EN2 I	0,3	100		Pojemność 270	-
Cena/masa	3,2		390		-

Kombinezon ochronny Mk1

Producent	Kinetyczna		Termiczna	Falowa	Bilans energii
MKP	6		5	1	11+12/30
Systemy	Masa	Cena	Parametry		Odporność
Pancerz	3,3	330	-		-
Ekranowanie	2,5	700	-		-
SPŻ II	1	200	-		-
Sensory I	0,5	10		Percepcja 10	1
Sensory EMG I	2	200		Stopień I	1
Emiter pola I	3,5	1000		Moc 20, pobór 9	1 W
UGPI	3	500		Wydajność 30, pojemność 270	1
Cena/masa	15,8		2940		

Skafander Kosmiczny

Producent	Kinetyczna		Termiczna	Falowa	Bilans energii
Williams	4		4	3	11+12/30
Systemy	Masa	Cena	Parametry		Odporność
Pancerz	2,4	240	-		-
Ekranowanie	7,5	2100	-		-
SPŻ V	10	2400	-		-
System med. II	2	750	-		-
Sensory II	0,5	12	Percepcja 12		1
Sensory EMG II	2	250	Stopień II		1
UGP II	3	625	Wydajność 36, pojemność 270		2
Cena/masa	27,4		6377		1

KOMBINEZONY TAKTYCZNE

Kombinezony taktyczne to najbardziej rozpowszechniony ekwipunek ochronny w ludzkiej przestrzeni, będący kompromisem pomiędzy ochroną a ceną. Z zewnątrz pokryte kamuflażem nie posiadają żadnych ostrych linii czy załamania, ich powierzchnia jest obła i „płynna”. Wszelkie sensory, silniki czy inne systemy również pokryte są nim okryte, utrudniając ich wykrycie.

Skorupy składają się z dziesiątek elastycznych warstw, które 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 większych ciężarów.

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

Producent	Kinetyczna		Termiczna	Falowa	Bilans energii
MKP	7		7	1	13+12/30
Systemy	Masa	Cena	Parametry		Odporność
Pancerz	4,2	420	-		-
SPŻ III	4	600	-		-
System med. I	2	500	-		-
Emiter pola I	3,5	1000	Moc 20, pobór 9		1 W
Sensory II	0,5	12	Percepcja 11		1
Sensory EMG I	2	200	-		1
UGPI	3	500	Wydajność 30, pojemność 270		1
Motoryka I	3	100	2 SI		1
Ekranowanie	2,5	700	-		-
Odporność +1	-	200	-		+1
Masa/cena	24,7		4232		2

Kombinezon Bojowy Kashimura 2 wersja A (KBK 2a)

Producent	Kinetyczna		Termiczna	Falowa	Bilans energii
Kashimura	10		7	1	14+12/30
Systemy	Masa	Cena	Parametry		Odporność
Pancerz	5,1	510	-		-
SPŻ III	4	600	-		-
System med. III	2	1000	-		-
Sensory III	0,5	15	Percepcja 15		1
Sensory EMG I	2	200	-		1
System cel. I	1	300	Redukcja kar 10		1
Silniki graw. I	20	500	Prędkość 15, pobór 12		2
Emiter pola I	3,5	1000	Moc 20, pobór 9		1 W
UGP II	3	625	Wydajność 30, pojemność 270		2
Motoryka I	3	100	SI 2		2
Kamuflaż mim I	-	400	Kara 4, pobór 4 w zmianie.		1 W
Ekranowanie	2,5	700	-		+1
Odporność+1	-	600	-		+2
Masa/Cena	46,6		6550		4

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

Producent	Kinetyczna		Termiczna	Falowa	Bilans energii
Perseusz	8		9	1	14+11/32
Systemy	Masa	Cena	Parametry		Odporność
Pancerz	5,1	510	-		-
Ekranowanie	2,5	700	-		-
SPŻ III	4	600	-		-
System med. III	2	1000	-		-
Sensory IV	0,5	18	Percepcja 16		1
Sensory EMG II	2	250	-		1
System cel. II	1	375	Redukcja kar 12		1
Silniki graw. III	20	750	Prędkość 14, pobór 11		2
UGP III	3	750	Wydajność 32, pojemność 270		1
Emiter pola II	3,5	1250	Moc 22, pobór 9		1 W
Kamuflaż mim II	-	500	Kara 4, pobór 4 w zmianie.		3 W
Motoryka I	3	100	2 SI		1
Odporność+1	-	200	-		+1
Masa/Cena	46,6		7003		4

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

Producent	Kinetyczna		Termiczna	Falowa	Bilans energii
Perseusz	10		10	1	16+14/32
Systemy	Masa	Cena	Parametry		Odporność
Pancerz	6	600	–		–
Ekranowanie	2,5	700	–		–
SPŻ IV	6	1200	–		–
System med. IV	2	1250	–		–
Sensory IV	0,5	18	Percepcja 16		1
Sensory EMG III	2	450	–		1
System cel. III	1	450	Redukcja kar 14		2
Silniki graw. IV	20	875	Prędkość 18, pobór 14		1
UGP III	3	750	Wydajność 32, pojemność 270		2
Emiter pola III	3,5	1500	Moc 24, pobór 9		1 W
Kamuflaż mim III	–	600	Kara 5, pobór 4 w zmianie.		3 W
Motoryka III	4,5	225	SI 5		2
Odporność +2	–	600	–		+2
Masa/Cena	51		9218		4

Taktyczny Kombinezon Zwiadowczy model 10 (TKZ 10)

Producent	Kinetyczna		Termiczna	Falowa	Bilans energii
Perseusz	9		8	1	18+14/32
Systemy	Masa	Cena	Parametry		Odporność
Pancerz	5,1	510	–		–
Ekranowanie	2,5	700	–		–
SPŻ IV	6	1200	–		–
System med. IV	2	1250	–		–
Sensory IV	0,5	18	Percepcja 16		1
Sensory EMG IV	2	450	–		1
System cel. III	1	450	Redukcja kar 14		2
Silniki graw. IV	20	875	Prędkość 18, pobór 14		1
UGP III	3	750	Wydajność 32, żywotność 270		2
Pochłaniacze En.	1,5	1050	+2 K +2 T		0
Kamuflaż OPT. IV	–	700	Kara 10, pobór 3		3 W
Motoryka III	3	150	4 SI		2
Odporność +2	–	600	–		+2
Masa/cena	46,6		8703		4

KOMBINEZONY ŚRODOWISKOWE

Skafandry środowiskowe to masywne konstrukcje, dysponujące znaczną odpornością na ostrzał oraz wydawnie zwiększające siłę użytkownika jednocześnie chroniąc 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 nieprzyjnym środowisku przez wiele godzin. Osiągane jest to przez większe rozmiary, pozwalające na znacznie lepsze ekranowanie i przenoszenie większego zapasu powietrza czy energii. Są to konstrukcje masywniejsze, choć nadal dopasowane i sterowane anatomicznie przez użytkownika.

Zasady kombinezonów środowiskowych

- Nie obciążają postaci.
- Oprzyrządowanie skafandra pobiera trzy punkty energii do działania, nie wliczając systemów o osobnym poborze.
- Niemożliwość wykręcania czy łamania kończyn w stawach, czy łamania karku, budowa pancerza nie pozwala na takie akcje bez zniszczenia jego własnej struktury.
- Do sprawnego wykorzystywania wymagają umiejętności obsługa kombinezonów na czwartym poziomie.
- SPŻ musi posiadać minimalnie czwarty poziom w modelach komercyjnych.
- Można zamontować generator i emiter pola dużego rozmiaru.
- Motoryka musi posiadać minimalnie 6 kilogramów masy własnej, maksymalnie 12 kilogramów. Udźwig jest zwiększony o cztery kilogramy.

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

Producent	Kinetyczna		Termiczna	Falowa	Bilans energii
Perseusz	13		13	2	26+18/64
Systemy	Masa	Cena	Parametry		Odporność
Pancerz	7,8	780	-		-
Ekranowanie	5	1400	-		-
SPŻ V	10	2400	-		-
System med. IV	2	1250	-		-
Sensory IV	0,5	18	Percepcja 16		1
Sensory EMG IV	2	450	-		1
System cel. III	1	450	Redukcja kar 14		2
Silniki graw IV	20	875	Prędkość 18, pobór 14		1
2 UGP III	6	1500	Wydajność 32, pojemność 270		2
Emiter pola IV	3,5	1750	Moc 26, pobór 9		1 W
Kamuflaż mim. II	-	500	Kara 5		1 W
Motoryka I	9	300	SI 12		2
Odporność +2	-	600	-		+2
Masa/cena	66,8		12273		5

Ciężki Kombinezon Szturmowy MK 23 (CKS MK23)

Producent	Kinetyczna		Termiczna	Falowa	Bilans energii
MKP	14		15	3	23+18/64
Systemy	Masa	Cena	Parametry		Odporność
Pancerz	8,7	870	-		-
Ekranowanie	7,5	2100	-		-
SPŻ V	10	2400	-		-
System med. V	2	1500	-		-
Sensory IV	0,5	18	Percepcja 16		1
Sensory EMG IV	2	350	-		1
System cel. III	1	450	Redukcja 14		2
Silniki graw. IV	20	875	Prędkość 18, pobór 14		1
2 UGP III	6	1500	Wydajność 32, pojemność 270		2
Emiter pola IV	3,5	1750	Moc 26, pobór 9		1 W
Kamuflaż mim. III	-	600	Kara 5, pobór 4 w trakcie zmiany.		1 W
Motoryka II	9	375	SI 15		2
Odporność +2	-	600	-		+2
Masa/cena	70,2		13388		4

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 egzozskieleatów, dochodzące do 3 metrów w wyprostowanej pozycji. Konstrukcje te wymagają już bardzo szczegółowego szkolenia, przyswajającego pilota do ich obsługi.

Zasady EGZO

- Motoryka musi posiadać od 21 do 40 kilogramów masy własnej.
- Nie obciąża postaci.
- Systemy kombinezonu pobierają 4 punkty energii, nie licząc tych o własnym poborze.
- Do sprawnego wykorzystywania wymagają umiejętności obsługi kombinezonów na piątym poziomie dla maszyn lekkich i szóstego dla ciężkich oraz wojskowe neurozłącze.
- Pilot otrzymuje obrażenia jedynie, gdy penetracja jest większa niż klasa pancerza. Jest to jednak nadal tylko połowa ich wartość. Ten typ kombinezon jest niesprawny, kiedy jego własne punkty żywotności spadną do zera.

Lekki egzozkielet zwiadowczy model 23 „Modliszka” (LEGZOZ 23)

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa	
38	8	20	5	17	
Udźwig		Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii	
760		250	2	36+48+4/120	
Obrona		Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość	
-2/17/20		8	2,5x1x0,6 (+10)	19/22	
	Modyfikator	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Korpus	+4	15	20	3	80
Ramiona (2)	+1		-2		30
Nogi (2)	+3				30
Głowa	-5				22
Całość	10	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
CPU		7	3	4	6
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność	
Szkielet	54	5400	162 PŻ	–	
Pancerz	19,2	1920	–	–	
Ekranowanie	15	4200	–	–	
SPŻ VI	15	4800	–	–	
System med. VI	2	2000	–	–	
CPU zdec. III	1	1800	Moc 2, pobór 4, żywotność 6	4 W	
4 Sensory III	4	120	Percepcja 20, wielowzroczność III	4	
System cel. IV	8	2100	Redukcja kar 54	4	
Sensory EMG V	1	400		1	
Silniki graw. III	80	3000	Prędkość 22, pobór 48	3	
2 UGP III	12	3000	Wydajność 60, pojemność 270	1x2	
Emiter pola III	7	3000	Moc 30, pobór 18	4 W	
Kamuflaż mim. IV	–	700	Kara 8, pobór 8 w trakcie zmiany	2 W	
Motoryka IV	30	1750	SI 38, pobór 9,5	2	
Masa/cena	248,2		34190	5	

Uniwersalny egzoszkielek generacji 3 „Rycerz” (UEGZO 3)

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa	
38	8	20	5	18	
Udźwig	Masa	Moc obliczeniowa	Bilans energii		
760	276	3	36+48+4/120		
Obrona	Kamuflaż	Rozmiar	Prędkość		
-5/14/17	5	2,5x1x0,6 (+10)	19/22		
	Modyfikator	Kinetyczny	Termiczny	Falowy	Żywotność
Korpus	+4	20	20	3	100
Ramiona (2)	+1		-2		40
Nogi (2)	+3				40
Głowa	-5				30
Całość	10	Suma	Premie do E	Własna E	Żywotność
CPU		3		3	6
Producent	Kinetyczna	Termiczna	Falowa	Bilans energii	
Williams	20	20	3	36+48+4/120	
Systemy	Waga	Cena		Odporność	
Szkielek	70	7000	210 PŻ	–	
Pancerz	24	2400	–	–	
Ekranowanie	15	4200	–	–	
SPŻ VI	15	4800	–	–	
System med. VI	2	2000	–	–	
CPU zdec. IV	1	2100	Moc 3, pobór 4, żywotność 6.	3 W	
4 Sensory III	4	120	Percepcja 20, wielowzroczność III	4	
Sensory EMG V	1	400	–	1	
System cel. IV	8	2100	Redukcja kar 42	6	
Silniki graw. III	80	3000	Prędkość 22, pobór 48	3	
2 UGP III	12	3000	Wydajność 60, pojemność 270	1x2	
Emiter pola odl. II	7	1250	Obszar 4,5, odbicie 2,3, pobór 9	3 W	
Emiter pola IV	7	3500	Moc 39, pobór 18	3 W	
Kamuflaż mim. I	–	400	Kara 5, pobór 4 w trakcie zmiany	1 W	
Motoryka IV	30	1750	SI 38	2	
Masa/cena	276		38020	4	