

CIERNIE I GWIAZDY – GRA FABULARNA
MODUŁ 3 – WYPOSAŻENIE
WERSJA 0.6

KONTAKT I MATERIAŁY – LUMIGRANIE.PL
AUTORSTWA RADOSŁAWA TENDERY

SPIS TREŚCI

ZESTAWY STARTOWE SPRZĘTU.....	4
ZASADY EKWIPUNKU.....	7
SYSTEMY OCHRONNE I PODTRZYMYWANIA ŻYCIA.....	9
NARZĘDZIA.....	12
NARZĘDZIE UNIWERSALNE.....	12
SPRZĘT MEDYCZNY.....	13
WŚZCZEPY.....	13
MEDYKAMENTY.....	23
SYSTEMY NAPĘDOWE.....	25
MOTORYKA.....	25
KOŁA.....	27
NAPĘD GAŚNIENICOWY.....	27
WIRNIKI.....	28
SILNIKI ODRZUTOWE.....	28
SILNIKI GRAWITACYJNE.....	29
KAMUFLAŻE.....	30
CZUJNIKI.....	31
ŹRÓDŁA ZASILANIA.....	33
EKWIPUNEK INFORMATYCZNY.....	35
JEDNOSTKI CENTRALNE.....	35
OPROGRAMOWANIE.....	37
ROBOTY.....	38
SZKIELET KONSTRUKCJI.....	38
LISTA MASZYN.....	42
ROBOTY TRANSPORTOWE.....	42
SZPERACZE.....	48
ROBOTY PREWENCJI.....	52
LEKKIE ROBOTY SZTURMOWE.....	53
ROBOTY TAKTYCZNE.....	54
UZBROJENIE.....	58
BROŃ AKCELERATOROWA.....	59
AKCELERATOROWA WYRZUTNIA POCISKÓW.....	62
BROŃ AKCELERATOROWA MAŁEJ MASY.....	63
LASEROWA.....	65
AKUSTYCZNA.....	67
IMPULSOWA.....	69
WYPOSAŻENIE UZBROJENIA.....	71
AMUNICJA.....	72
BROŃ AKCELERATOROWA.....	72
BROŃ WIĄZKOWA.....	77
UZBROJENIE DO WALKI WRĘCZ.....	78
PISTOLETY.....	80
AKCELERATOROWE.....	80
LASEROWE.....	81
IMPULSOWE.....	81
KARABINY.....	82
AKCELERATOROWE.....	82
LASEROWE.....	83
AKUSTYCZNE.....	83
IMPULSOWE.....	83
BAMM.....	84
LEKKA BROŃ WSPARCIA.....	85
AKCELERATOROWA.....	85
LASEROWA.....	85
AKUSTYCZNA.....	86
IMPULSOWA.....	86
ŚREDNIA BROŃ WSPARCIA.....	87
AKCELERATOROWA.....	87

LASEROWA.....	87
AKUSTYCZNA.....	87
IMPULSOWA.....	87
CIĘŻKA BRONŃ WSPARCIA.....	88
LASEROWA.....	88
KOMBINEZONY.....	89
KOMBINEZONY TAKTYCZNE.....	92
KOMBINEZONY ŚRODOWISKOWE.....	97
EGZOSZKIELETY.....	100

ZESTAWY STARTOWE SPRZĘTU

- Zestawy sprzętu to zbiór wyposażenia zebranego dla danego typu postaci.

Odkrywca

Stopień I:

- Kombinezon ochronny Mk1 – 2310 chr.
- Średni zestaw narzędzi 3×1 – średni rdzeń, 3 moduły – 700 chr.
- Dron pędrak – 1054 chr.
- 4 ogniwa EN 1 – 60 chr.
- Dwa ogniwa EN 2 – 200 chr.
- Wszczep – organy odkażające I – 500 chr.
- 4 zestawy pierwszej pomocy 1 – 160 chr.
- Suma: 4984

Pionier

- Kombinezon ochronny Mk1 – 2310 chr.
- Lekki zestaw narzędzi 2×1 – mały rdzeń, 2 moduły 1 – 500 chr.
- Dron pędrak – 1054 chr.
- Pistolet — rosi 206, koszt 425 chr.
- 4 ogniwa EN 1 – 120 chr.
- Wszczep – układ oddechowy i – 500 chr.
- 2 zestawy pierwszej pomocy 1 – 80 chr.
- Suma: 4989

Awanturnik

- Kombinezon ochronny 23 – 390 chr.
- Pistolet G 505 – 440 chr.
- 100 pocisków
- Pancierz wewnętrzny 1 – 1000 chr.
- Zestaw pierwszej pomocy I – 80 chr.
- Wszczep wspomaganie reakcji – 500 chr.
- Wszczep mentalny 3 – 1500 chr.
- Dron pełzacz – 946 chr.
- Granat dymny 1 – 10 chr.
- Granat impulsowy 1 – 40 chr.
- 2 zestaw pierwszej pomocy – 80 chr.
- Suma: 4986

Technik

- Zestaw narzędzi 3×2 – średni rdzeń – 950 chr.
- Wszczęp nieinwazyjne neurozłącze – 1500 chr.
- Pszczoła lekki dron techniczny – 2040 chr.
- 1 zestawy pierwszej pomocy 1 – 40 chr.
- 2 ogniwa energetyczne EN-1 - 60
- Ogniwo energetyczne EN-2 - 100
- Ogniwo energetyczne EN-3 – 300 chr.
- Suma: 4990 chr.

Demagog

- Lekki zestaw narzędzi 2×1– mały rdzeń, 2 moduły 1 – 500 chr.
- Wszczęp neurozłącze – 3000 chr.
- Wszczęp analizator empatyczny 2 – 1000 chr.
- Wszczęp operacja plastyczna – 500 chr.
- Suma: 5000 chr.

Szpieg

- Pistolet — rosi 205 - 300 chr.
- Pistolet impulsowy – Piro IPO 4 - 500 chr.
- 2 ogniwa EN 1 – 60 chr.
- Średni zestaw narzędzi 2×1 – średni rdzeń, 3 moduły – 500 chr.
- Wszczęp nieinwazyjne neurozłącze – 1500 chr.
- Wszczęp powłoka adaptacyjna – 2000 chr.
- Zestaw pierwszej pomocy 1 – 40 chr.
- Paralizator – 100 chr.
- Suma: 5000 chr.

Żołnierz

- Kombinezon Ochronny Mk3 - 3482
- Rosi 105 – 600 chr.
- 2 ogniowa EN 2 – 200 chr.
- 2 Granat impulsowy 1 – 80 chr.
- 2 Granat hukowo-błyskowy 1 – 50 chr.
- 2 Granat zaczepny 1 – 60 chr.
- 2 granaty dymne I – 20 chr.
- Zestaw pierwszej pomocy 6 – 240 chr.
- Narzędzie 1×1 – malutki rdzeń, 250 chr.
- Suma: 4982 chr.

ZASADY EKWIPUNKU

O – Odporność

- To cecha określająca solidność sprzętu. Czynniki mogące uszkodzić wyposażenie to uderzenia, impulsy elektromagnetyczne czy infekcje nanitowe.
- Odporność złożonych przedmiotów jak roboty jest średnią odporności części.
- Niektóre części mają zawsze swoją własną odporność np. systemy osłon.

Test odporności:

- Gdy obiekt ma odporność o wartości zero, to każdy czynnik powoduje wyłączenie.
- Odporność jest wyższa od siły czynnika – sprzęt jest odporny na jego działanie.
- Odporność równa sile czynnika – wszystkie rzuty z wykorzystaniem sprzętu są trudniejsze o stopień przez liczbę tur równą odporności.
- Odporność niższa od siły czynnika – niesprawność sprzętu do czasu naprawy.

Pancerz

- Określa ochronę, jaką zapewnia kombinezon bądź kadłub maszyny przed jednym z dwóch głównych czynników.
- Pancerz – chroni przed obiektami z masą, falami energii kinetycznej i energią cieplną. Na przykład ciosem wręcz, spadającym głazem, trafieniem pociskiem, strumieniem pary, wiązką lasera czy plazmy.
- Ekranowanie – chroni przed szkodliwym promieniowaniem. Na przykład radioaktywnym obszarem czy trafieniem uzbrojeniem impulsowym.

KL – Klasa techniczna

- Cecha określająca skomplikowanie budowy przedmiotów.
- Wskazuje poziom trudności testów tworzenia, naprawy i modyfikacji przedmiotów.
- Wskazuje minimalny poziom narzędzi potrzebnych do produkcji przedmiotów.

Poziom zaawansowania

- Większość przedmiotów ma trzy poziomów zaawansowania.
- Wskazują one na jakość i złożoność przedmiotu. Opisana jest początkowa klasa techniczna, poziom drugi i trzeci mają ją większą odpowiednio o 1 i 2 punkty.
- Wpływają na pulę punktów do przydzielenia na cechy sprzętu, wedle rozpiski przy każdym z nich.
- Drugi poziom to 5 punktów, a trzeci 10. Cena jest odpowiednio 2 i 3 razy wyższa.
- Tworząc przedmiot, można obniżyć wartość jego cechy. Uzyskuje się pulę punktów równą ich cenie.

Pobór energii

- Określa ilość modułów energii pobieranych przez system.
- Niedobór oznacza wyłączenie systemu.
- W przypadku broni wiązkowej przy zasilaniu z reaktora ma następujący rozmiar:
 - Broń ręczna – pistolety – mały.
 - Broń ręczna – karabinki i karabiny – średni.
 - Broń wsparcia lekka – duży.
 - Broń wsparcia średnia i duża – b. duży.
- Gdy broń wiązkowa zasilana jest z wymiennego ogniwa. Pobór określa ilość energii pobieranej z ogniwa.

SYSTEMY OCHRONNE I PODTRZYMIWANIA ŻYCIA

Elastyczne włókna kompozytowe

- Tworzą pokrywy maszyn oraz pancerz.
- Jeden punkt równy jest poziomowi ochrony termicznej bądź kinetycznej.

Jeden punkt	Malutkie	Małe	Średnie	Duże	Bardzo duże
Cena	15	25	50	100	200
Waga	125 g	250 g	500 g	1 kg	2 kg
Max. wartość	3	7	15	30	40

- W przypadku kombinezonów stosuje się kilka standardów ochrony.
- Kombinezony to obiekty rozmiaru średniego.
- Egzoszkielety to obiekty rozmiaru dużego.

Kombinezon cywilny	Pancerz	Waga w kg.	Cena
Próg I	4	2	200
Próg II	6	3	300
Próg III	8	4	400
Kombinezon taktyczny			
Próg I	8	4	400
Próg II	10	5	500
Próg III	12	6	600
Kombinezon środowiskowy			
Próg I	12	6	600
Próg II	14	7	700
Próg III	15	7,5	750
EGZO lekkie			
Próg I	18	18	1800
Próg II	20	20	2000
Próg III	22	22	2200
EGZO ciężkie			
Próg I	22	22	2200
Próg II	26	26	2600
Próg III	30	30	3000

Ekranowanie

- Chroni przed szkodliwym promieniowaniem i toksycznym środowiskiem.

Rozmiar	Malutkie	Mały	Średni	Duży	B. duży
Cena	175	350	700	1400	2800
Waga	0,6	1,25 kg	2,5 kg	5 kg	10 kg
Max. wartość	2	3	4	5	6

Materiały konstrukcyjne

- Tworzą szkielet i kadłub większości maszyn.
- W przypadku robotów jeden kilogram to punkt żywotności.
- W przypadku pojazdów załogowych dziesięć kilogramów to punkt żywotności.
- Koszt 10 chrimów za kilogram.

Pole obszarowe

- Obszarowy emiter, chroniący obszar, a nie obiekt.
- Chroni obszar przed granatami i pociskami raketowymi.
- Obszar podany jest w kratkach po 0,5 m.
- Pole te odbija granaty lub detonuje je, jeśli miały zapalnik nastawiony na uderzenie.
- Obiekty zostają odbite na odległość zależną od modelu emitera.
- W przypadku pocisków kierowanych pole odkształca ich tor lotu. Usuwa premie za uzbrojenie naprowadzane.

Rozmiar	Mały	Średni	Duży	B. duży
Cena	250	500	1000	2000
Chroniony obszar i odbicie	3	6	9	18
Pobór energii			1	
Odporność	1	2	3	4
Waga	1,75	3,5	7	14
Klasa techniczna			3	

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie obszaru chronionego o 20% za punkt (maksymalnie podwojona wartość początkowa).
- Zwiększenie odporności o poziom za trzy punkty.

Systemy medyczne

- Służą usuwaniu obrażeń użytkownika kombinezonu.
- Działają w pełni automatycznie.
- Istnieją trzy stopnie zaawansowania:
 1. Wykorzystuje zestawy pierwszej pomocy natychmiast po otrzymaniu obrażeń bądź wystąpieniu innego stanu wymagającego ich wykorzystania. Pojemność 5 ładunków. Klasa techniczna 1, masa 1 kg, cena 500 chr.
 2. Wykorzystuje wszelkie środki medyczne natychmiast po otrzymaniu obrażeń bądź wystąpieniu innego stanu wymagającego ich wykorzystania. Pojemność 10 ładunków, klasa techniczna 2, masa 3 kg, cena 1000 chr.
 3. Wykorzystuje wszelkie środki medyczne natychmiast po otrzymaniu obrażeń bądź wystąpieniu innego stanu wymagającego ich wykorzystania. Potrafi utrzymać przy życiu postać mimo utraty żywotności korpusu. Pojemność 15 ładunków, klasa techniczna 4, masa 10 kg, cena 3000 chr.

Systemy podtrzymywania życia (SPŻ)

- Moduł izolujący użytkownika od warunków zewnętrznych.
- Istnieją trzy stopnie zaawansowania:
 1. Chroni przed toksyczną atmosferą lub jej brakiem. Może filtrować gazy i ciecze. Klasa techniczna 0, waga 0,5 kg, cena 50 chr.
 2. Powyższe z systemem zamkniętego obiegu wody i tlenu. Pozwala na minimalizację zużycia zasobów i odzyskiwanie ich z otoczenia. Klasa techniczna 1, waga 3 kg, cena 500 chr.
 3. Powyższe o możliwości podtrzymywania życia użytkownika przez pół roku bez uzupełniania zapasów. Dodatkowo ma tryb hibernacji, wydłużający ten okres do 20 lat. Za hibernowaną postać jest nieprzytomna i niesprawna. Klasa techniczna 3, waga 15 kg, cena 5000 chr.

NARZĘDZIA

NARZĘDZIE UNIWERSALNE

- Zbudowane jest z dwóch głównych segmentów – rdzenia i modułów.
- Rdzeń określa limit modułów i ich poziomów.
- Moduły pełnią różnorakie funkcje.
- Każdy stopień zaawansowania modułu to zajmowanie jednego punktu pojemności rdzenia.
- Moduł pierwszego poziomu kosztuje 200 chr.
- Moduły mają 6 poziomów zaawansowania.
- Moduł ma masę 0,5 kg za stopień zaawansowania.
- Narzędzia pobierają 1 moduł energii – mają rozmiar obiektu, który ich używa.

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

Moduł narzędziowy – Uniwersalne narzędzia potrzebne do operowania częściami elektronicznymi i mechanicznymi.

Moduł bioinżynierii – Pozwala na produkcję, analizę i modyfikację wirusów, bakterii, nanitów organicznych i innych struktur organicznych.

Moduł materiałowy – Pozwala na produkcję, analizę i modyfikację szerokiej gamy materiałów syntetycznych.

Moduł nanitowy – Pozwala na produkcję, analizę i modyfikację nanitów maszynowych.

Moduł górniczy – Pozwala na analizę i wydobycie surowców mineralnych, gazów i cieczy.

Moduł rafineryjny – Pozwala na selekcję, przetworzenie i oczyszczenie materiałów kopalnych.

System walki elektronicznej (SWE) – Pozwala na prowadzenie walki elektronicznej – generowanie i łamanie kodów, tworzenia złośliwego oprogramowania, zakłóceń elektromagnetycznych i wielu innych.

Moduł medyczny – Pozwala na udzielanie pomocy medycznej i przeprowadzanie operacji chirurgicznych. Pojemność 5 środków medycznych na stopień zaawansowania.

Przykład: by stworzyć przedmiot o klasie technicznej 4, potrzeba modułu narzędziowego o poziomie 4 lub wyższym.

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, pancierz 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, pancierz 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, pancierz 5. Masa 210,5 kg, cena 16 850 chr

WSZCZEPY

- Większość ulepszeń mieści się w jednej z poniższych trzech klas cenowych.
- Część wszczepów nie ma poziomów – wtedy ich koszt to minimalna cena w danej klasie.
- Ulepszenie kosztuje różnicę w cenie pomiędzy posiadany poziomem a docelowym.
- Zaawansowane implanty nerwowe mają klasę techniczną 6.

Poziom	Niskiej klasy	KT	Średniej klasy	KT	Wysokiej klasy	KT
1	500	1	1000	2	2000	3
2	1000	2	2000	3	4000	4
3	1500	3	3000	4	6000	5

KOMPLEKSOWE

- To wszczepy wpływające na całe układy organizmu.
- To również wszczepy niemieszczące się w innych kategoriach.

Urządzenie

- To montaż w ciele urządzenia elektrycznego/mechanicznego jak np. czujniki.
- Stopień zaawansowania to rozmiar przedmiotu.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Poziomy:

1. Urządzenia najmniejsze takie jak czipy, kapsułki z substancjami, dawki nanitów itp.
2. Większe przedmioty, rozmiaru dużej baterii, ogniwa EN 1 czy czujników wysokiej klasy.
3. Przedmioty rozmiaru małego pistoletu, generatora, systemu czujników itp.

Krew

- Poprawia wydajność całego organizmu.
- Zmniejsza ryzyko krwotoku i zakażeń.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Poziomy:

1. Premia +1 do siły i zwinności.
2. Premia +1 do siły, zwinności i inteligencji, testy kondycji i zakażeń łatwiejsze o stopień, samoczynnie zasklepia krwotoki.
3. Premia +2 do siły, zwinności i inteligencji, testy kondycji i zakażeń łatwiejsze o trzy stopnie, samoczynnie zasklepia krwotoki.

Operacja plastyczna

- Pozwala na całkowitą zmianę wyglądu.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Pancerz wewnętrzny

- Zwiększa pancerz postaci.
- Łączy się z wartością zapewnianą przez kombinezon.
- Wszczep średniej klasy cenowej.
- Każdy stopień zaawansowania daje dwa punkty do rozdzielania pomiędzy trzy typy pancerza.

Kamuflaż skórny

- Pozwala skórze na zmianę barwy i faktury. Umożliwia kontrolowanie emisji ciepła.
- Każdy poziom zaawansowania to stopień kamuflażu mimetycznego.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Powłoka adaptacyjna

- Pozwala na zmianę wyglądu zewnętrznej powłoki postaci.
- Każdy poziom zaawansowania to stopień kamuflażu mimetycznego.
- Każdy poziom daje zdolność zmiennokształtna powłoka.
- Wszczep wysokiej klasy cenowej.

Wszczep wytrzymałościowy.

- Wzmacnia wrażliwe części ciała.
- Poprawia żywotność postaci.
- Wszczep wysokiej klasy cenowej.

Poziomy:

1. Dodatkowy punkt żywotności każdej części ciała. Ignoruje się lekkie rany.
2. Dodatkowe dwa punkty żywotności każdej części ciała. Ignoruje się lekkie rany.
3. Dodatkowe trzy punkty żywotności każdej części ciała. Ignoruje się lekkie rany.

Organy odkażające

- Zmniejszają toksyczność trucizn o swój poziom zaawansowania.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Układ trawienny

- Pozwala na przyjmowanie wszelkich produktów organicznych jako żywności.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

System feromonowy

- Pozwala wpływać na zachowania innych.
- Zmniejsza trudność testów społecznych o poziom zaawansowania.
- Działa jedynie, jeśli cel nie jest chroniony SPŻ bądź ulepszeniem układu oddechowego.
- Nie wpływa na istoty inne niż ludzie.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Układ oddechowy

- Poprawia wydolność organizmu.
- Pozwala na oddychanie zanieczyszczonym powietrzem.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Poziomy:

1. Premia +1 do siły i zwinności. Umożliwia filtrowanie powietrza z zagrożeń o toksyczności 1.
2. Premia +2 do siły i zwinności. Umożliwia filtrowanie powietrza z zagrożeń o toksyczności 2.
3. Premia +3 do siły i zwinności. Umożliwia filtrowanie powietrza i cieczy z zagrożeń o toksyczności 4 oraz pobieranie tlenu z cieczy.

Nano-szpik

- Wszczep zwiększający limit nanitów.
- Każdy stopień zaawansowania zwiększa pulę nanitów o dwa.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

UKŁAD NERWOWY

- Wszczępy wpływające na działanie układu nerwowego.
- Układ nerwowy może przyjąć sześć poziomów wszczepów.

Nieinwazyjne neurozłącze

- Pozwala na połączenie układu nerwowego z maszynami.
- Korzysta jedynie z autoryzowanych gniazd.
- Nie wlicza się do limitu implantów nerwowych.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Neurozłącze

- Pozwala na połączenie układu nerwowego z maszynami.
- Korzysta z wszystkich gniazd.
- Zmniejsza koszt akcji informatycznych o punkt akcji.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Zaawansowane neurozłącze

- Pozwala na połączenie układu nerwowego z maszynami.
- Korzysta z wszystkich gniazd.
- Zmniejsza koszt akcji informatycznych o dwa punkty akcji.
- Liczy się jako trzy poziomy do limitu układu nerwowego.
- Wszczep wysokiej klasy cenowej.
- Wymaga przynajmniej średnich znajomości/wpływów.

Organiczny SWE

- Każdy poziom zaawansowania to stopień zaawansowania SWE.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Procesor biologiczny.

- Zwiększa zdolności informatyczne użytkownika.
- Każdy stopień zaawansowania zmniejsza o poziom trudność testów informatycznych.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Analizator empatyczny

- Zwiększa empatię postaci.
- Każdy stopień zaawansowania zmniejsza trudność testów empatii.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Koordinator myśli

- Poprawia sieć połączeń nerwowych odpowiedzialnych za logiczne myślenie i analizowanie rzeczywistości.
- Każdy poziom zaawansowania zwiększa inteligencję postaci o swój poziom.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Syntetyzacja

- Zwiększa limit wszczepów układu nerwowego. Każdy poziom zaawansowania zwiększa pulę o trzy.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Pełna syntetyzacja

- Umożliwia używanie zaawansowanych wszczepów nerwowych.
- Usuwa limit wszczepów układu nerwowego.
- Wymaga syntetyzacji 3 stopnia zaawansowana.
- Wszczep wysokiej klasy cenowej.
- Wymaga dużych znajomości bądź wpływów.

Decentralizacja układu nerwowego

- Zaawansowany wszczep nerwowy.
- Przebudowuje cały układ nerwowy.
- Głowa traci status witalnej części ciała – utrata jej żywotności nie oznacza już śmierci postaci.
- Wszczep wysokiej klasy cenowej.

Zaawansowany procesor biologiczny.

- Zaawansowany wszczep nerwowy.
- Wymaga procesora biologicznego.
- Umożliwia używanie procesora biologicznego do wszystkich testów umiejętności.
- Zmniejsza o poziom trudność wszystkich testów umiejętności.
- Wszczep wysokiej klasy cenowej.

Wszczep mentalny

- Zwiększa tolerancję na ból oraz odporność psychiki postaci.
- Każdy poziom zaawansowania zmniejsza o stopień trudność testów woli.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Wspomaganie reakcji

- Poprawia szybkość reakcji postaci.
- Każdy poziom zaawansowania zwiększa inicjatywę postaci o swój poziom.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Poprawiona czułość rąk

- Poprawia czułość dłoni postaci.
- Każdy poziom zaawansowania zwiększa zręczność postaci o swój poziom.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Neuroblokada

- Chroni przed cybernetyczną infiltracją umysłu postaci.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Neuroanalizator

- Pozwala na infiltrację układu nerwowego innych postaci.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

NARZĄDY ZMYŚLÓW

- Kategoria wszczepów wpływająca na percepcję postaci.
- W przypadku wszczepów oddziałujących na ten sam zmysł (narząd) wykluczają się one nawzajem.

Rozszerzone spektrum elektromagnetyczne

- Poszerza spektrum odczuwalnych fal elektromagnetycznych.
- Każdy stopień zaawansowania równy jest poziomowi czujników EMG.
- Wszczep wysokiej klasy cenowej.

Wzmocnienie i osłabienie światła

- Postać uzyskuje zdolność widzenie w ciemnościach.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Czuły słuch

- Pozwala na korzystanie ze zdolności echolokacja.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Wzmocniony węch

- Pozwala na korzystanie ze zdolności tropienie.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

Wyostrenie zmysłów

- Poprawia czułość wszystkich zmysłów postaci.
- Każdy poziom zaawansowania poprawia percepcję o swój poziom.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

UKŁAD MOTORYCZNY

- Wszczępy wpływające na walory fizyczne postaci.

Stabilizacja ramion

- Postać otrzymuje zdolność oburęczność.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Wzmocnienie szkieletu

- Wzmocnienie szkieletu poprawia żywotność postaci.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Poziomy:

1. Dodatkowy punkt żywotności każdej części ciała.
2. Dodatkowe dwa punkty żywotności każdej części ciała.
3. Dodatkowe trzy punkty żywotności każdej części ciała.

Wzmocnienie mięśni

- Poprawia wydolność mięśni postaci.
- Każdy poziom zaawansowania to dwa punkty do rozdzielenia do siły i zwinności.
- Wszczep niskiej klasy cenowej.

NANITY

- Nanity to mikroskopijne konstrukcje mogące operować w ciele.
- Mają szerokie zastosowania, mogące różnorakie zastosowania — od naprawy sprzętu, jego badanie czy sabotaż, po preparaty medyczne i środki bojowe.
- Postać może posiadać trzy poziomy nanitów.

Regeneracyjne

- Odbudowują tkanki użytkownika.
- Poprawiają skuteczność pomocy medycznej.
- Wszczep wysokiej klasy cenowej.

Poziomy:

1. Postać otrzymuje zdolność regeneracja. Zwiększają skuteczność wszelkiej pomocy medycznej o 50%.
2. Postać otrzymuje zdolność regeneracja. Zwiększają skuteczność wszelkich pomocy medycznej o 200%.
3. Postać otrzymuje zdolność regeneracja. Zwiększają skuteczność wszelkiej pomocy medycznej o 300%.

Pochłaniające

- Chroni ą przed szkodliwymi czynnikami – zatruciem i zakażeniem.
- Wszczep średniej klasy cenowej.

Poziomy:

1. Zmniejszają toksyczność trucizn o poziom. Testy wytrzymałości dotyczące zakażenia itp. są łatwiejsze o stopień.
2. Zmniejszają toksyczność trucizn o dwa poziomy. Testy wytrzymałości dotyczące zakażenia itp. są łatwiejsze o dwa stopnie.
3. Zmniejszają toksyczność trucizn o trzy poziomy. Testy wytrzymałości dotyczące zakażenia itp. są łatwiejsze o trzy stopnie.

Wspomagające

- Wspomagają organy użytkownika.
- Dzięki temu otrzymuje on premię do wybranej cechy głównej.
- Nanity można przełączyć – w ciągu tury zmieniają poprawianą cechę.
- Każdy poziom zaawansowania to premia +1 do wybranej cechy głównej. Premię można rozdzielać pomiędzy różne cechy lub w całości przeznaczyć na jedną.
- Wszczep wysokiej klasy cenowej.

MEDYKAMENTY

Zestaw pierwszej pomocy

- Automatyczny zestaw ratunkowy. Nie wymaga umiejętności medycznych do użycia.
- Mieszanka nanitów i symbiotycznych komórek.
- Odbudowuje częściowo uszkodzenia tkanek. Obniża rany jedynie o stopień — poważne do lekkich, krytyczne do poważnych.
- Są wysoce toksyczne. Przyjęcie więcej niż jednego zestawu na turę wymusza test efektu wytrzymałości. Porażka to zwiększenie trudności wszystkich testów przez ilość minut równą przebiegu prognozy testu.
- ZPP pierwszego poziomu przywraca punkt żywotności w turę po zażyciu. Cena 40 chr.

Punkty można wydać na:

- Zmniejszenie toksyczności środka. Rzut jest łatwiejszy o stopień za punkt.
- Zwiększenie ilości przywracanych punktów żywotności o stopień za cztery punkty.

Zestaw medyczny

- Wymagający umiejętności zestaw ratunkowy.
- Odbudowuje większość uszkodzeń tkanek. Obniża rany o dwa stopnie – krytyczne do lekkich.
- Użycie zestawu wymaga poświęcenia minuty. Jego trudność zależy od ran:
 - Lekkie rany – trudność testu +0
 - Poważne rany – trudność testu +1
 - Krytyczne rany – trudność testu +2
- Zestaw pierwszego poziomu przywraca cztery punkty żywotności. Koszt 80 chr.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie szybkości aplikacji o turę (5 sekund) za punkt.
- Zwiększenie ilości przywracanych punktów żywotności o stopień za dwa punkty.

Stymulanty

- Substancje poprawiające czasowo cechy postaci.
- Mają ograniczony czas działania.
- Występują skutki uboczne.
- Stymulant pierwszego stopnia daje premię +2 do wybranej cechy głównej przez okres 4 godzin. Cena 40 chr.
- Po upływie tego czasu otrzymuje się karę równą połowie otrzymanej wcześniej premii. Czas efektu ubocznego to połowa czasu otrzymywania premii.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie premii o stopień (można wybrać inną cechę) za punkt.
- Zwiększenie czasu działania o godzinę za dwa punkty.
- Zmniejszenie skutków ubocznych (zmniejszenie kary o stopień i czasu o 25%) za trzy punkty. Można wybrać jedynie dwa razy.

SYSTEMY NAPĘDOWE

MOTORYKA

- System włókien syntetycznych naśladujących działanie mięśni zwierząt.
- Doskonały system napędu dla małych i średnich maszyn.
- Wykorzystywany również jako główny element nośny kombinezonów.
- Klasa techniczna 1.

Rozmiar	Cena za 1 SI	Masa za 1 SI	Maksymalna bazowa siła	Pobór	Odporność	Udźwig (kg)
Malutki	2	0,5	3	1	3	20k/1 SI
Mały	5	1	6			
Średni	15	1,5	12			
Duży	25	3	36		4	
B. duży	50	6	72			

Punkty można wydać na:

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

Odnóża lokomocyjne

- Typ napędu stosowany od miniaturowych robotów do EGZO.

Występuje w kilku konfiguracjach:

- Para odnóży
 - Siła to osiągnięta prędkość.
 - Potrojona odległość skoku.
- Odnóża Ludzkie
 - Połowa siły to osiągnięta prędkość
 - Normalny zasięg skoku.
- Troje odnóży
 - Połowa siły to osiągnięta prędkość.
 - Potrojony zasięg skoku.
 - Płynny ruch
- Czwooro odnóży
 - Półtora wartości siły to osiągnięta prędkość.
 - Podwójny zasięg skoku.

- Sześcioro odnóży
 - Siła to osiągnięta prędkość.
 - Normalny zasięg skoku.
 - Płynny ruch.
- Ośmioro odnóży
 - Połowa wartości siły to osiągnięta prędkość.
 - Normalny zasięg skoku.
 - Płynny ruch.
 - Ignoruje wpływ terenu na prędkość.

Szkielet i rama kończyny

- Malutkie – Kończyny maksymalnie długości ludzkiej dłoni. Masa ramy kończyny minimalnie 50 g.
- Małe – Kończyny mające do 40 cm długości. Masa ramy kończyny minimalnie 200 g.
- Średnie – Kończyny zbliżone lub tożsame z ludzkimi. Masa ramy kończyny minimalnie 0,5 kg.
- Duże – Kończyny dwukrotnie większe od ludzkich, np. EGZO. Prędkość maleje o połowę. Masa ramy kończyny minimalnie 3 kg.
- B. Duże – Trzy razy większe od ludzkich, np. Ciężkie EGZO, największe maszyny kroczące. Prędkość maleje o $\frac{3}{4}$. Masa ramy kończyny minimalnie 9 kg.

Manipulatory

- Moduł służący maszynom do manipulacji otoczeniem.
- Klasa techniczna 0.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie zręczności o stopień za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa 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	2×1kg	2×2kg

KOŁA

- Tani i prosty napęd.
- Prezentowane ustawienia dla pojazdów terenowych.
- Klasa techniczna 0.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie prędkości o 10% (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)
Malutki	25	8	14	1	2	50	5
Mały	50	10	18			100	10
Średni	100	12	22		3	200	20
Duży	200	14	25			800	80
B. duży	400	16	29			3 tony	160

NAPĘD GĄSIENICOWY

- Tani napęd przeznaczony do działania w trudnych warunkach.
- Mała prędkość.
- Najwyższy udźwig.
- Klasa techniczna 0.

Punkty można wydać na:

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

Rozmiar	Cena	Prędkość (kratki)	Prędkość km/h	Pobór	Odporność	Udźwig (kg)	Masa (kg)
Malutki	25	4	7	1	3	100	5
Mały	50	6	11			200	10
Średni	100	8	14			400	20
Duży	200	10	18		4	1600	80
B. duży	400	12	22			6 ton	160

WIRNIKI

- Tani napęd atmosferyczny.
- Klasa techniczna 0.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie prędkości o 10% (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)
Malutki	25	20	36	1	2	25	5
Mały	50	26	47			50	10
Średni	100	32	58			100	20
Duży	200	38	68		3	400	80
B. duży	400	44	80			1500	160

SILNIKI ODRZUTOWE

- Napęd atmosferyczny o wysokiej prędkości.
- Niski udźwig.
- Klasa techniczna 1.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie prędkości o 10% (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)
Malutki	25	40	72	2	1	25	5
Mały	50	50	90			50	10
Średni	100	60	108			100	20
Duży	200	70	126		3	400	80
B. duży	400	80	144			1500	160

SILNIKI GRAWITACYJNE

- Zaawansowany technicznie napęd uniwersalny.
- Ma niską prędkość, ale dobry udźwig.
- Klasa techniczna 3.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie prędkości o 10% (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)
Malutki	125	4	7	2	1	50	5
Mały	250	6	11			100	10
Średni	500	8	14			200	20
Duży	1000	10	18		2	800	80
B. duży	2000	12	22			3 tony	160

KAMUFLAŻE

- Systemy służące ukrywaniu położenia postaci i maszyn.
- Kamuflaże zwiększają trudność testów percepcji i ostrzału.
- Kombinezony i maszyny mogą posiadać tylko jeden typ kamuflażu.

Klasyczny kamuflaż

- Odpowiednie barwy i kształt upodabniające obiekt do otoczenia.
- Ma zerowy poziom – jest ignorowany przez czujniki EMG.

Kamuflaż mimetyczny

- Aktywny kamuflaż naśladowujący barwę, emisję promieniowania i fakturę otoczenia.
- Wyłączony kamuflaż traci jedynie możliwość zmiany formy.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże
Cena	50	100	200	400	800
Skuteczność		Zwiększa trudność testu o stopień.			
Odporność		0		1	2
Klasa techniczna			2		

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie odporności o stopień za punkt.
- Zwiększenie wydajności o stopień za cztery punkty.

Kamuflaż optyczny

- Aktywny kamuflaż tworzący projekcję otoczenia -efekt „niewidzialności”
- Wyłączony kamuflaż przestaje działać.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże	Obiekty bardzo duże
Cena	100	200	400	800	1600
Skuteczność		Zwiększa trudność testu o dwa stopienie.			
Odporność	0		1	2	3
Klasa techniczna			2		

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie wydajności o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.

CZUJNIKI

Czujniki

- Pozwalają na obserwację otoczenia.
- Odbierają drgania (dźwięk), sygnaty chemiczne (zapach) oraz promieniowanie elektromagnetyczne (obraz).

	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 można wydać na:

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

Czujniki EMG

- Rozszerzenie czujników umożliwiające im rejestrowanie sygnałów w szerszych zakresach promieniowania elektromagnetycznego.
- Pozwala na skanowanie obiektów czy wykrywanie zakamuflowanych celów.
- Obiekt nieposiadający ekranowania bądź kamuflażu jest automatycznie wykrywany.
- Każdy poziom czujników zmniejsza trudność testów percepcji i celności o stopień.

	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 można wydać na:

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

Celowniki optyczne

- Mechaniczne i elektroniczne moduły poprawiające celowanie.
- Premię do percepcji uzyskuje się jedynie przy celowaniu.

	Małe	Średnie	Duże	B. Duże
Cena I poziomu	50	100	200	400
Zmniejszenie trudności testu	1	2	3	5
Odporność	2	3	4	5
Masa	0,5	1	2	4
Klasa techniczna				0

Punkty można wydać na:

- Zmniejszyć masę o 25% za punkt, maksymalnie o 50%.
- Zwiększyć odporność o stopień za dwa punkty.
- Zmniejszenie trudności testu o stopień za trzy punkty.

ŹRÓDŁA ZASILANIA

Uniwersalny Generator Plazmowy

- Powszechne źródło energii dla maszyn, od robotów po pojazdy.
- Wydajność to liczba zasilanych systemów z poborem. Są to:
 - Systemy napędu
 - Systemy uzbrojenia
 - Systemy obronne
 - Narzędzia
- Najczęściej jeden system pobiera jeden punkt, ale niektóre mogą mieć wyższy.
- Każdy tego typu system ma własny pobór.

Przykład: Dwa systemy uzbrojenia to pobór 2.

	Malutki	Mały	Średni	Duży	B. duży
Cena I poziomu	250		500	1000	2000
Wydajność			3		
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 można wydać na:

- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie wydajności generatora o moduł za cztery punkty.

Ogniwa energetyczne

- Urządzenia służące do magazynowania energii.
- Tani i wytrzymały sposób zasilania urządzeń o niskim poborze.

EN1

- Cylinder o wymiarach 2×6 cm i wadze 0,5 kg.
- Są w stanie zasilać mały system z poborem przez dobę.
- W przypadku broni pełni formę magazynków do pistoletów bezpośredniej energii.
- Pojemność 100 jednostek energii, koszt 30 chr.

EN2

- Cylinder o wymiarach 4×12 cm i wadze 1,5 kg.
- Są w stanie zasilać średni system z poborem przez dobę.
- W przypadku broni pełni formę magazynków do karabinków bezpośredniej energii.
- Pojemność 300 jednostek energii, koszt 100 chr.

EN3

- Cylinder o wymiarach 6×18 cm i wadze 4 kg.
- Jest w stanie zasilać duży system z poborem przez dobę.
- W przypadku broni pełni formę magazynków uzbrojenia wsparcia bezpośredniej energii.
- Pojemność 900 jednostek energii, koszt 300 chr.

EKWIPUNEK INFORMATYCZNY

JEDNOSTKI CENTRALNE

- Stanowią system kontrolujący maszyny.
- Wszystkie ich rodzaje mają inteligencje o wartości 10 na potrzeby rzutów.
- Stanowią osobny segment, możliwy do trafienia uzbrojeniem impulsowym.
- Zawsze mają odrębną odporność od reszty maszyny.
- MO – Moc obliczeniowa. Cecha ta odzwierciedla wydajność jednostek centralnych maszyn. Stanowi stopień zmniejszenia trudności testów umiejętności.

Klasyczne CPU

- Duża moc.
- Niska cena.
- Niska odporność.

	Malutkie	Małe	Średnie	Duże	B. duże
MO	0		1		2
Odporność	0		1		2
Żywotność	1	2	3	4	5
Inicjatywa			15+ wartość 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 trzy punkty.
- Zwiększenie mocy obliczeniowej o stopień za cztery punkty.

Organiczne CPU

- To produkt bioinżynierii. Odporny na broń impulsową, ale o niskiej mocy.
- Zwiększona wytrzymałość mechaniczna kosztem wzrostu ceny.
- Odporne na broń impulsową. Podatne na inne typy promieniowania czy trujące środki chemiczne.

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

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.

Hybrydowe CPU

- Najdoskonalszy, ale również najdroższy typ.
- Łączy wysoką moc konwencjonalnych modeli z odpornością syntetycznych.
- Odporny na wszelkie negatywne czynniki.

	Malutkie	Małe	Średnie	Duże	B. duże
MO		0		1	2
Wytrzymałość	16	19	22	25	28
Żywotność	2	3	6	9	12
Inicjatywa			15+ wartość 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.

OPROGRAMOWANIE

Umiejętności

- Działają podobnie jak w przypadku postaci.
- Umożliwiają maszynom wykonywanie skomplikowanych czynności.
- Tworzenie oprogramowania wymaga umiejętności programowania oraz wiedzy z danej dziedziny na poziomie docelowego oprogramowania.

Przykład: Stworzenie oprogramowania broni ręcznej 3 wymaga od postaci posiadania umiejętności obsługa broni 3 i programowanie 3.

- Pierwszy poziom umiejętności kosztuje 50 chr, każdy kolejny stopień zwiększa cenę o 50 chr.

Przykład: Robot ma docelowo posiadać obsługę broni ręcznej na 4 poziomie. Musi więc posiadać poziom umiejętności głównej. Cena oprogramowania wynosi wtedy 550 chr bo:

- **Umiejętność główna – 50 chr.**
- **Umiejętność poboczna poziom 1 – 50 chr.**
- **Umiejętność poboczna poziom 1 – 150 chr.**
- **Umiejętność poboczna poziom 1 – 200 chr.**
- **Umiejętność poboczna poziom 1 – 250 chr.**

ROBOTY

SZKIELET KONSTRUKCJI

- Szkielet wpływa na wszystkie cechy maszyny. Od żywotności i rozmiaru, po ilość montowanego wyposażenia i jego rozmieszczenie.
- Roboty najpopularniejszych typów zwykle posiadają jeden z kilku rodzajów kadłuba.

Cechy rdzeni maszyn:

- Wymiary – podane wymiary maszyny.
- Żywotność – podane 3 wartości, dla 3 stopni wytrzymałości materiałów.
- Zwinność – wartość zwinności danego szkieletu.
- Obrona – wpływ rozmiaru na testy trafienia i wyszukiwania.
- Rozmiar – kategoria rozmiaru maszyny. Określa rozmiar systemów. Nie można zamontować systemów większych niż rozmiar robota.
- Masa – podana masa w kilogramach.
- Cena – podane 3 wartości, dla 3 stopni wytrzymałości materiałów.

Sfera

- Najlepszy stosunek objętości do powierzchni oraz wytrzymałość na wysokie ciśnienie.
- Łatwa w transporcie
- Niskie wsparcie napędów lądowych.

Średnica (cm)	Żywotność i masa	Zwinność	Obrona	Rozmiar	Cena
10	1	21	Trudniejszy o 2	Malutki	10
15	1-2	19	Trudniejszy o 2	Malutki	10-20
20	2-4	17	Trudniejszy o 1	Mały	20-40
30	3-6	15	Trudniejszy o 1	Mały	30-60
40	4-8	13	-	Średni	40-80
50	5-10	11	-	Średni	50-100
60	6-12	10	-	Średni	60-120
80	8-16	9	Łatwiejszy o 1	Duży	80-160
100	10-20	8	Łatwiejszy o 1	Duży	100-200
120	12-24	7	Łatwiejszy o 2	Duży	120-240
160	16-32	6	Łatwiejszy o 3	B. duży	160-320
180	18-36	5	Łatwiejszy o 4	B. duży	180-360
200	20-40	4	Łatwiejszy o 5	B. duży	200-400
220	22-44	3	Łatwiejszy o 6	B. duży	220-440

Dysk

- Przystosowany do osiągnięcia wysokich prędkości w locie.
- Niskie wsparcie napędów lądowych.

Wymiary (cm)	Żywotność i masa	Zwinność	Obrona	Rozmiar	Cena
20 ×5	1	21	Trudniejszy o 2	Malutki	10
30×7,5	1-2	19	Trudniejszy o 2	Malutki	10-20
40×10	2-4	17	Trudniejszy o 1	Mały	20-40
50×12,5	3-6	15	Trudniejszy o 1	Mały	30-60
60×15	4-8	13	Trudniejszy o 1	Średni	40-80
80×20	5-10	11	-	Średni	50-100
100×25	6-12	10	-	Średni	60-120
120×30	8-16	9	-	Duży	80-160
160×40	10-20	8	Łatwiejszy o 1	Duży	100-200
180×45	12-24	7	Łatwiejszy o 1	Duży	120-240
220×55	16-32	6	Łatwiejszy o 2	B. duży	160-320
260×65	18-36	5	Łatwiejszy o 3	B. duży	180-360

Graniastosłup

- Dobre wsparcie napędów lądowych.

Wymiary (cm)	Żywotność i masa	Zwinność	Obrona	Rozmiar	Cena
20×10×10	2-4	17	Trudniejszy o 2	Malutki	20-40
30×15×15	3-6	15	Trudniejszy o 1	Malutki	30-60
40×20×20	4-8	13	Trudniejszy o 1	Mały	40-80
50×25×25	5-10	11	Trudniejszy o 1	Mały	50-100
60×30×30	6-12	10	-	Średni	60-120
80×40×40	8-16	9	-	Średni	80-160
100×50×50	10-20	8	-	Średni	100-200
120×60×60	12-24	7	Łatwiejszy o 1	Duży	120-240
160×80×80	16-32	6	Łatwiejszy o 1	Duży	160-320
180×90×90	18-36	5	Łatwiejszy o 2	Duży	180-360
220×110×110	22-44	4	Łatwiejszy o 3	B. duży	220-440
260×130×130	26-52	3	Łatwiejszy o 3	B. duży	260-520

Ptakokształtny

- Doskonała platforma lądowa.
- Wysoka zwinnność

Wymiary (cm)	Żywotność i masa	Zwinnność	Obrona	Rozmiar	Cena
20x10x10	1	27	Trudniejszy o 2	Malutki	10
30x15x15	2-4	25	Trudniejszy o 1	Malutki	20-40
40x20x20	3-6	23	Trudniejszy o 1	Mały	30-60
50x25x25	4-8	21	Trudniejszy o 1	Mały	40-80
60x30x30	5-10	19	-	Średni	50-100
80x40x40	6-12	17	-	Średni	60-120
100x50x50	8-16	15	-	Średni	80-160
120x60x60	10-20	13	Łatwiejszy o 1	Duży	100-200
160x80x80	12-24	11	Łatwiejszy o 1	Duży	120-240
180x90x90	16-32	10	Łatwiejszy o 2	Duży	160-320
220x110x110	18-36	9	Łatwiejszy o 3	B. duży	180-360
260x130x130	20-40	8	Łatwiejszy o 3	B. duży	200-400

Człekokształtny

- Forma naśladowująca człowieka.
- Wszechstronna, ale słaba w specjalizacji.
- Łatwa do przystosowania do ludzkiego sprzętu.

Wymiary (cm)	Żywotność	Zwinnność	Obrona	Rozmiar	Cena
20x5x2,5	1	27	Trudniejszy o 2	Malutki	10
30x7,5x5	1-2	25	Trudniejszy o 2	Malutki	10-20
40x10x5	2-4	23	Trudniejszy o 1	Mały	20-40
50x15x5	3-6	21	Trudniejszy o 1	Mały	30-60
60x15x7,5	4-8	19	Trudniejszy o 1	Średni	40-80
80x25x10	5-10	17	Trudniejszy o 1	Średni	50-100
100x30x10	6-12	15	-	Średni	60-120
120x35x15	8-16	13	-	Duży	80-160
160x45x20	10-20	11	-	Duży	100-200
180x50x20	12-24	10	-	Duży	120-240
220x60x25	16-32	9	Łatwiejszy o 1	B. duży	160-320
260x70x30	18-36	8	Łatwiejszy o 1	B. duży	180-360

System naprawczy

- Daje maszynom zdolność regeneracja.

	Obiekty malutkie	Obiekty małe	Obiekty średnie	Obiekty duże
Cena	50	100	200	400

LISTA MASZYN

ROBOTY TRANSPORTOWE

Osiolatek

- Prosty robot kroczący, służący jako tragarz.

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
10	6	15	2	16
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
200 kg	61	-	1	1 na 3
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Testy łatwiejsze o stopień — duży 160x80x80			-	15

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
6	6	Testy łatwiejsze o stopień

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	1	1	12
Nogi 4			2
	Odporność	Żywotność	
CPU	1	4	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	20	200	Żywotność 20	-
Pancerz	1	100	-	-
Ekranowanie	2,5	700	-	-
Czujniki	1	100	Percepcja 15, wielowzroczność	1
UGP	6	1000	Wydajność 3	1
CPU	1	800	Moc 1	1 W
Motoryka	30	250	SI 10, pobór 1	4
Masa/Cena	61,5		3150	2

Muł

- Robot wsparcia.

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
24	6	15	2	15
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
480 kg	114	-	1	5 na 3
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Testy łatwiejsze o stopień — duży 160x80x80			-	32

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
6	6	Testy łatwiejsze o stopień

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	10	3	20
Nogi 4			5
	Odporność	Żywotność	
CPU	1	4	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	40	400	Żywotność 40	–
Pancerz	10	1000	–	–
Ekranowanie	7,5	2100	–	–
Czujniki	1	100	Percepcja 15, wielowzroczność	2
UGP II	6	2000	Wydajność 3	3
Pole obszarowe	3,5	500	Moc 3 m, pobór 1	2 W
3 moduły narzędziowe	1,5	600	Pobór 3	2*1
Motoryka II	48	800	SI 25, pobór 1	5
CPU	1	800	Moc 1	1 W
Oprogramowanie	–	400	Medycyna 1 – chirurgia 1, toksykologia 1 Technika 1 – elektromechanika 1, Informatyka 1 – cyberwalka 1, wyszukiwanie 1	–
Masa/Cena	118,5		8700	2

Arden

- Ciężki robot wsparcia technicznego i transportu.

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
60	3	20	1	17
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
1200 kg	400	Stopień III	2	6 na 4
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Testy łatwiejsze o trzy stopnie – b. duży 260x130x130			Stopień I	43

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
3	3	Testy łatwiejsze o dwa stopnie

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	15	4	36
Nogi 4			9
	Odporność	Żywotność	
CPU	2	5	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	76	760	-	-
Pancerz	30	3000	-	-
Ekranowanie	10	5600	-	-
Czujniki	2	200	Percepcja 20, wielowzroczność	2
Czujniki EMG	8	800	III stopnia	2
UGP II	12	4000	Wydajność 4	2
CPU	2	1600	Moc 2	2 W
Pole obszarowe	14	2000	Moc 18 m, pobór 1	3 W
3 moduły narzędziowe III	4,5	900	Pobór 3	3*1
Kamuflaż mim.	-	800	Stopień I	2 W
Motoryka II	240	4000	SI 60, pobór 1	5
Oprogramowanie	-	900	Medycyna 1 – chirurgia 2, toksykologia 2 Technika 1 – elektromechanika 2, Informatyka 1 – cyberwalka 2, wyszukiwanie 2	-
Masa/Cena	398,5		24560	1

Pszczola

- Lekki robot inżynieryjny

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
-	11	10	1	15
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
100 kg	21	-	-	5 na 3
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Testy trudniejsze o stopień – mały 50x25x25			-	6

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
11	11	Testy trudniejsze o stopień

ŻYWOTNOŚĆ			
Rdzeń	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
	2	1	5
CPU	Odporność	Żywotność	
	0	2	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	5	50	-	-
Pancerz	0,5	50	-	-
Ekranowanie	1,25	350	-	-
Czujniki	0,5	50	Percepcja 10, wielowzroczność	1
UGP	1,5	250	Wydajność 3	1
CPU	0,2	200	Żywotność 2	0 W
Napęd graw	10	250	Prędkość 4, pobór 2	1
3 Moduły narzędziowe I	1,5	600	Moduł narzędziowy, nanitowy i materiałowy – pobór 3*1	1
Oprogramowanie	-	200	Technika I – elektromechanika II	-
Masa/Cena	20,45		2000	1

Truteń

- Średni robot inżynierski

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
-	8	10	1	16
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
100	21	Stopień I	1	5 na 3
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Średni 100x50x50			-	8

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
8	8	-

ŻYWOTNOŚĆ			
Rdzeń	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
	4	2	10
CPU	Odporność	Żywotność	
	1	3	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	10	100	-	-
Pancerz	2	200	-	-
Ekranowanie	5	1400	-	-
Czujniki	0,5	50	Percepcja 10, wielowzroczność	1
Czujniki EMG	2	200	I stopnia.	1
UGP	3	500	Wydajność 3	1
CPU	0,4	400	Mo 1	1 W
Napęd graw.	20	500	Prędkość 8, pobór 2.	1
3 Moduły narzędziowe III	4,5	900	Moduł narzędziowy, nanitowy i materiałowy.	1
Oprogramowanie	-	550	Technika I – elektromechanika IV	-
Masa/Cena	47,4		4800	1

Trzmiel

- Ciężki robot inżynieryjny

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
-	3	20	2	16
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
3 tony	228	Stopień III	1	8 na 4
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Łatwiejszy o 3 - b. duży 260x130x130			-	12

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
3	3	Testy łatwiejsze o trzy stopnie

ŻYWOTNOŚĆ			
Rdzeń	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
	8	4	26
CPU	Odporność	Żywotność	
	1	4	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	26	260	-	-
Pancerz	16	1600	-	-
Ekranowanie	5	1400	-	-
Czujniki	2	200	Percepcja 20, wielowzroczność	3
Czujniki EMG	8	800	I stopnia.	3
UGP II	12	4000	Wydajność 4	2
CPU	1	800	Moc 1	3 W
Napęd graw.	160	2000	Prędkość 12, pobór 2	2
6 modułów narzędziowych 4	12	2100	Pobór 6	1
Oprogramowanie	-	550	Technika I – elektromechanika IV	-
Masa/Cena	242		13710	2

SZPERACZE

- Roboty zwiadowcze, dywersyjne i naprawcze.
- Małe maszyny, od rozmiarów owadów do małych zwierząt.

Pełzacz

- Mały robot wywiadowczo-dywersyjny.

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
1	17	10	-	15
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
20 kg	3 kg	Stopień I	-	1 na 3
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Testy trudniejsze o dwa stopnie – malutki 20x10x10 cm			Stopień II	1

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
17	17	Testy trudniejsze o cztery stopnie

ŻYWOTNOŚĆ			
Rdzeń	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
	-	-	1
CPU	Odporność	Żywotność	
	0	1	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	1	10	-	-
Czujniki II	0,12	24	Percepcja 10, wielowzroczność	0
Czujniki EMG	0,5	400	Stopnia I	0
UGP	0,75	250	Wydajność 3	1
Kamuflaż opt.	-	100	Stopień II	0 W
CPU	0,1	100	Żywotność 1	0 W
Motoryka	0,5	2	SI 1, udźwig 20, pobór 1	3
Manipulator	0,25	60	ZR 12	0
Masa/Cena	3,22	946		0

Pędrak

- Miniaturowy dron zwiadowczy.

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	19	10	1	15
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
50 kg	8 kg	Stopień I	0	2 na 3
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Testy trudniejsze o dwa stopnie – malutki sfera 15 cm			Stopień II	4

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
19	19	Testy trudniejsze o 4 stopnie

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	-	-	2
	Odporność	Żywotność	
CPU	0	1	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	2	20	-	–
Czujniki II	0,12	24	Percepcja 10, wielowzroczność	1
Czujniki EMG	0,5	400	Stopień I	1
UGP	0,75	250	Wydajność 3	1
Silniki graw.	5	125	Prędkość 4, udźwig 50, pobór 2	1
Kamuflaż opt.	–	100	Stopień II	0 W
CPU	0,1	100	Żywotność 1	0 W
Masa/Cena	8,47		1019	1

Obserwator

- Szperacz w formie kuli z napędem grawitacyjnym.

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	13	15	1	16
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
200	37	Stopień II	1	2 na 3
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Średni sfera 40 cm			Stopień III	14

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
13	13	Testy trudniejsze o trzy stopnie

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	6	2	8
	Odporność	Żywotność	
CPU	3	3	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	8	80	-	–
Ekranowanie	2,5	700	–	–
Pancerz	3	300	–	–
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 15, wielowzroczność	1
Czujniki EMG II	2	400	Stopień II	1
UGP	3	500	Wydajność 3	1
Silniki graw. II	20	1000	Prędkość 14, udźwig 200, pobór 2	2
Kamuflaż opt. II	–	800	Stopień III	2 W
CPU	0,4	800	Moc 1	3 W
Masa/Cena	39,4		4680	1

Zwiadowca

- Szybki robot zwiadowczy wyposażony w bardzo czułe czujniki i SWE.

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	9	15	2	16
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
200	57	Stopień II	1	3 na 3
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Średni Dysk 120×30			Stopień IV	66/ 120 km/H

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
9	9	Testy trudniejsze o 3/5 stopni.

ŻYWOTNOŚĆ			
Rdzeń	Pancerz	Falowy	Żywotność
	10	2	16
CPU	Odporność	Żywotność	
	3	3	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	16	160	-	–
Pancerz	5	500	–	–
Ekranowanie	5	1400	–	–
Czujniki II	1	100	Percepcja 15, wielowzroczność	2
Czujniki EMG II	2	400	Stopień II	2
UGP III	3	750	Wydajność 3	2
SWE III	1,5	300	Pobór 1	–
Silniki odrzut II	20	200	Prędkość 66, udźwig 100, pobór 2.	3
Kamuflaż opt. II	–	800	Stopień III	2 W
CPU II	0,4	800	Moc 1	3 W
Oprogramowanie	–	500	Informatyka 1, poboczne 2.	–
Masa/Cena	53,9		5910	2

ROBOTY PREWENCJI

Policyjny robot prewencji

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
7	11	10	1	16
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
200 kg	62	Stopień I	1	6 na 3
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Średni sfera 40			-	8

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
13	13	-
Broń ręczna	Broń wsparcia	Pirotechnika
li	-	-

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Korpus robota	10	2	8
Ramiona (2)			4
	Odporność	Żywotność	
CPU	1	3	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	16	160	-	-
Pancerz	5	500	-	-
Ekranowanie	5	1400	-	-
Czujniki	0,5	50	Percepcja 10, wielowzroczność	1
Czujniki EMG	2	200	Czujniki I stopnia.	1
UGP	3	500	Wydajność 3	1
Silniki graw.	20	500	Prędkość 8, udźwig 200, pobór 2.	1
Motoryka	5,25	70	SI 7, pobór 1	1
Manipulatory	2	250	Zręczność 10	1
CPU	0,4	400	Moc 1	0 W
Pałka energ.	1	50	Penetracja 7, pobór 1	1 W
Karabinek akustyczny	2,6	200	Pobór 1	3 W
Oprogramowanie	-	400	Obsługa broni 1, broń ręczna 2 Sprawność 1, walka wręcz 2.	-
Masa/Cena	62,75		4680	1

LEKKIE ROBOTY SZTURMOWE

- Tanie maszyny rozpoznawczo-szturmowe.
- Zaprojektowane do eliminacji piechoty i innych maszyn.

Lekki dron szturmowy

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	17	10	1	15
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
50 kg	9	-	0	3 na 3
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Testy trudniejsze o dwa stopnie, malutki 20×5 dysk			-	4

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
17	17	Trudniejsze o dwa stopnie
Broń ręczna	Broń wsparcia	Pirotechnika
Stopień I	-	-

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Korpus	3	1	1
	Odporność	Żywotność	
CPU	1	1	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	1	10	-	–
Pancerz	0,37	45	–	–
Ekranowanie	0,6	175	–	-
Czujniki II	0,1	24	Percepcja 10, wielowzroczność	0
UGP	0,75	250	Wydajność 3	1
Silniki graw.	5	125	Prędkość 4, udźwig 50, pobór 2	1
CPU	0,1	100	Żywotność 1	0 W
Rosi 206	1,2	400	Pobór 1	1 W
Oprogramowanie	–	100	Obsługa broni 1, broń ręczna 1.	–
Masa/Cena	9,12	1229		1

ROBOTY TAKTYCZNE

- Uniwersalny rdzeń sił zbrojnych.
- Zaprojektowane do eliminacji innych maszyn, piechoty i pojazdów.

Policyjny/najemniczy robot taktyczny

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	11	15	1	16
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
200 kg	44	Stopień I	1	4 na 4
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Sfera 40			-	7

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
11	11	-
Broń ręczna	Broń wsparcia	Pirotechnika
Stopień II	-	-

ŻYWOTNOŚĆ			
Korpus	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
	12	3	8
CPU	Odporność	Żywotność	
	1	3	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	8	80	-	–
Pancerz	6	600	-	–
Ekranowanie	7,5	2100	-	-
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 15, wielowzroczność	1
Czujniki EMG	2	200	I stopnia.	1
UGP II	3	1000	Wydajność 4	1
Silniki graw.	20	500	Prędkość 8, udźwig 200, pobór 2.	2
CPU	0,4	400	Mo 1	1 W
Rosi 105	3	400	Pobór 1	2 W
Oprogramowanie	–	200	Obsługa broni 1, broń ręczna 2.	–
Masa/Cena	50,4		5580	1

Wojskowy robot taktyczny

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
–	11	14	2	16
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
200 kg	46	Stopień I	1	4 na 4
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Średni — sfera 50			Stopień I	8

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
11	11	-
Broń ręczna	Broń wsparcia	Pirotechnika
Stopień II	Stopień II	Stopień I

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	PŻ
Korpus	13	4	10
	Odporność	Żywotność	
CPU	1	3	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	10	100	–	–
Pancerz	6,5	650	–	–
Ekranowanie	10	2800	–	-
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 15 wielowzroczność	1
Czujniki EMG	2	200	I stopnia.	2
UGP II	3	1000	Wydajność 4	1
Kamuflaż mim.	-	200	Stopień I	0 W
Silniki graw.	20	500	Prędkość 8, udźwig 200, pobór 2.	2
CPU	0,4	400	Moc 1	1 W
Rosi 105.	3	400	Pobór 1	2 W
Oprogramowanie	–	400	Obsługa broni 1, broń ręczna 2, broń wsparcia 2, pirotechnika 1.	–
Masa/Cena	55	6750		2

Biegacz wojskowy

- Wyspecjalizowana klasa robotów taktycznych.
- Służy do walki w terenie uniemożliwiającym lot.

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
15	10	21	5	16
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
300 kg	116	Stopień II	1	2/3 na 3
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Testy łatwiejsze o stopień – duży 180x90x90 ptak.			Stopień II	7

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
13	13	Testy trudniejsze o stopień
Broń ręczna	Broń wsparcia	Pirotechnika
Stopień II	Stopień II	Stopień I

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	PŻ
Korpus robota	16	3	30
Wieża uzbrojenia			12
Odnóża kroczone			10
	Odporność	Żywotność	
CPU	3	4	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	64	640	-	-
Pancerz	16	1600	-	-
Ekranowanie	15	4200	-	-
Czujniki II	1	200	Percepcja 21, wielowzroczność	2
Czujniki EMG	4	400	Stopień II	2
UGP III	6	2000	Wydajność 4	2
Kamuflaż mim. II	-	800	Stopień II	2 W
Motoryka II	30	500	SI 15, pobór 1	4
CPU II	1	1600	Moc 1	3 W
Oprogramowanie	-	900	Obsługa broni 1, broń ręczna 2, broń wsparcia 2, pirotechnika 1. Sprawność 1, walka wręcz 3, atletyka 2.	-
Masa/cena	137		12840	2

Ścigacz

PARAMETRY				
Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
-	5	21	2	16
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
400 kg	151	Stopień II	1	$\frac{3}{4}$ na 4
Rozmiar			Kamuflaż	Prędkość
Testy łatwiejsze o stopień – duży 180×45 dysk			Stopień I	70/126 km/h

PARAMETRY BOJOWE		
Obrona wręcz	Atak wręcz	Obrona (rozmiar+kamuflaż)
5	5	-
Broń ręczna	Broń wsparcia	Pirotechnika
Stopień II	Stopień II	Stopień I

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Dysk	18	3	24
	Odporność	Żywotność	
CPU	3	4	

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Kadłub	24	240	-	-
Pancerz	18	1800	-	-
Ekranowanie	15	4200	-	-
Czujniki II	1	200	Percepcja 21, wielowzroczność	2
Czujniki EMG	4	400	Stopień II	2
UGP II	6	2000	Wydajność 4	1
Kamuflaż mim. II	-	800	Stopień II	3 W
Silniki odrzut.	80	280	Prędkość 70, udźwig 400, pobór 2	3
CPU II	1	1600	Moc 1	3 W
Oprogramowanie	-	700	Obsługa broni 1, broń ręczna 2, broń wsparcia 2, pirotechnika 1. Obsługa pojazdów 1, atmosferyczne 3.	-
Masa/Cena	149	12220		2

UZBROJENIE

Typ

- Określa rodzaj uzbrojenia np. laserowa czy BMM.

Kaliber

- Określa wykorzystywana amunicję lub typ ogniwa energetycznego.

Magazynek

- Pojemność aktualnego magazynka/ogniwa.

Zasięg

- Próg odległości wiążącej się z otrzymaniem kary za jego każdorazowe przekroczenie. Na przykład karabin z zasięgiem skutecznym 100 metrów dostaje karę za każde 100 metrów odległości do celu.

Penetracja

- Określa 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 szybkostrzelność.

Samonaprowadzanie

- Pociski manewrujące zwiększają skuteczność ostrzału celów, zwłaszcza w trakcie manewrów. Dzięki czemu test trafienia jest o dwa poziom łatwiejszy.

BROŃ AKCELERATOROWA

Cechy:

- Wystrzeliwuje pociski rozpędzane polem elektromagnetycznym.
- Nie musi posiadać źródła zasilania. Wbudowana w szyny bateria oraz pobieranie energii z kombinezonu/magazyńka wystarczają do działania.
- Uzbrojenie kinetyczne, możliwość zmiany typu rodzajem amunicji.
- Podany zasięg skuteczny. Za każdą jego wielokrotność penetracja maleje w stopniu zależnym od 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.
- Wysoka prędkość pocisków powoduje powstanie ogłuszającego huku w atmosferze. Nieosłonięci operatorzy uzbrojenia czy postronne osoby mogą zostać ogłuszone przez wystrzał. Penetracja to siła, z jaką ogłusza broń każdego w promieniu 5 metrów od niej.

Szyny magnetyczne

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie odporności o stopień za punkt.
- Zmniejszenie masy o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- Zwiększenie penetracji o 10% (minimalnie o stopień) za dwa punkty.
- Zwiększenie szybkostrzelności o stopień za trzy punkty.

Kaliber 5 mm pistolet:

- Penetracja 8 – zmniejszenie o 2 w stosunku do kalibru.
- Zasięg skuteczny 20 m.
- Szybkostrzelność 3.
- Maksymalna penetracja o 13.
- Odporność 2
- Klasa techniczna 1.
- Cena 100, masa 1 kg.

Kaliber 5 mm karabin:

- Penetracja 11 – zwiększenie o 1 w stosunku do kalibru.
- Zasięg skuteczny 100 m.
- Szybkostrzelność 3.
- Maksymalna penetracja o 15.
- Odporność 2
- Klasa techniczna 1.
- Cena 300, masa 3 kg.

Kaliber 10 mm karabin:

- Penetracja 15 – standard dla kalibru.
- Zasięg skuteczny 200 m.
- Szybkostrzelność 2.
- Maksymalna penetracja to 20.
- Odporność 2
- Klasa techniczna 1.
- Cena 500, masa 4 kg.

Kaliber 10 mm lekka broń wsparcia:

- Penetracja 18 – zwiększenie o 3 w stosunku do kalibru.
- Zasięg skuteczny 250 m.
- Szybkostrzelność 2.
- Maksymalna penetracja to 23.
- Odporność 3
- Klasa techniczna 1.
- Cena 800, masa 6 kg.

Kaliber 15 mm średnia broń wsparcia:

- Penetracja 20 – standard dla kalibru.
- Zasięg skuteczny 500 m.
- Szybkostrzelność 1.
- Maksymalna penetracja to 30.
- Odporność 3
- Klasa techniczna 1.
- Cena 1500, masa 10 kg.

Kaliber 20 mm ciężka broń wsparcia:

- Penetracja 30 – standard dla kalibru.
- Zasięg skuteczny 1 kilometr.
- Szybkostrzelność 1.
- Maksymalna penetracja to 45.
- Odporność 4
- Klasa techniczna 2.
- Cena 3000, masa 20 kg.

AKCELERATOROWA WYRZUTNIA POCISKÓW

Cechy:

- Wystrzeliwuje pociski posiadające własny napęd.
- Broń wsparcia.

Szyrna magnetyczna

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zwiększenie odporności o stopień za punkt.
- Zmniejszenie masy o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt
- Zwiększenie szybkostrzelności o stopień za cztery punkty.

14 mm

- Szybkostrzelność 2.
- Odporność 4.
- Klasa techniczna 0.
- Cena 300 chr, masa 1 kg.

30 mm

- Szybkostrzelność 1.
- Odporność 4.
- Klasa techniczna 0.
- Cena 600 chr, masa 2 kg.

60 mm

- Szybkostrzelność 1.
- Odporność 5.
- Klasa techniczna 1.
- Cena 1200 chr, masa 4 kg.

BRÓŃ AKCELERATOROWA MAŁEJ MASY

Cechy:

- Wystrzeliwuje mały ładunek zjonizowanej materii z ogromną prędkością.
- Razi cel nie tylko energią kinetyczną, ale również wysoką temperaturą i promieniowaniem.
- Uzbrojenie kinetyczno-termiczne wybiera słabszy pancerz.
- Każde 10 punktów penetracji powoduje otrzymanie przez cel trafienia impulsowego i neutronowego z siłą 1. Ignoruje ekranowanie.
- Podany zasięg skuteczny. Za każdą jego wielokrotność penetracja maleje w stopniu zależnym od atmosfery i grawitacji.
- W wodzie zasięg uzbrojenia jest zmniejszony o połowę.
- Ma wbudowany generator:
 - Karabin – mały generator plazmowy.
 - Lekka i średnia broń wsparcia – średni generator plazmowy.
 - Ciężka broń wsparcia – duży generator plazmowy.
- Broń ręczna i lekka broń wsparcia zadają k6 obrażeń, średnia broń wsparcia 2k6 a ciężka 3k6.

Akcelerator szynowy

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zmniejszenie masy o 25% (maksymalnie o 50%) za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie penetracji o 10% (minimalnie o stopień) za dwa punkty.
- Zwiększenie szybkostrzelności o jeden za cztery punkty.

Karabin

- Penetracja 14
- Zasięg skuteczny 500 m.
- Szybkostrzelność 2.
- Maksymalna penetracja to 20.
- Odporność 1.
- Klasa techniczna 3.
- Cena 1000 chr, masa 5 kg.

Lekka broń wsparcia.

- Penetracja 20
- Zasięg skuteczny 1000 m.
- Szybkostrzelność 2.
- Maksymalna penetracja to 30.
- Odporność 1.
- Klasa techniczna 3.
- Cena 2000 chr, masa 10 kg.

Średnia broń wsparcia.

- Penetracja 25
- Zasięg skuteczny 2000 m.
- Szybkostrzelność 2.
- Maksymalna penetracja to 35.
- Odporność 2.
- Klasa techniczna 4.
- Cena 4000 chr, masa 15 kg.

Ciężka broń wsparcia.

- Penetracja 40
- Zasięg skuteczny 3000 m.
- Szybkostrzelność 1.
- Maksymalna penetracja to 55.
- Odporność 2.
- Klasa techniczna 4.
- Cena 6000 chr, masa 30 kg.

LASEROWA

- Emituje wysokoenergetyczne impulsy fotonów.
- Uzbrojenie termiczne.
- Podany zasięg skuteczny. Za każdą jego wielokrotność penetracja maleje o stopień.
- Wszystkie kategorie broni zadają k6 obrażeń.
- Wymaga zasilania z generatora lub ogniwa energetycznego.

Emiter fotonów

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zmniejszenie masy o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- Zwiększenie szybkostrzelności o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie penetracji o 10% (minimalnie stopień) za dwa punkty.
- Zwiększenie odporności o stopień za trzy punkty.

Pistoletowy

- Penetracja 7.
- Zasięg 100 m.
- Szybkostrzelność 4.
- Pobór 4
- Maksymalna penetracja 7.
- Odporność 1.
- Klasa techniczna 2.
- Waga 1 kg, cena 200 chr.

Karabinowy

- Penetracja 10.
- Zasięg 300
- Szybkostrzelność 4.
- Pobór 5,5
- Maksymalna penetracja 10.
- Odporność 1.
- Klasa techniczna 2.
- Waga 3 kg, cena 400 chr.

Lekka broń wsparcia.

- Penetracja 15.
- Zasięg 1000 m.
- Szybkostrzelność 4.
- Pobór 8
- Maksymalna penetracja to 20.
- Odporność 1.
- Klasa techniczna 2
- Waga 6 kg, cena 800 chr.

Średnia broń wsparcia.

- Penetracja 20
- Zasięg 2000 m
- Szybkostrzelność 3.
- Pobór 10,5
- Maksymalna penetracja to 30.
- Odporność 2.
- Klasa techniczna 3.
- Waga 12 kg, cena 1600 chr.

Ciężka broń wsparcia.

- Penetracja 30
- Zasięg 3000 m
- Szybkostrzelność 2.
- Pobór 15,5
- Maksymalna penetracja 35.
- Odporność 2.
- Klasa techniczna 3.
- Waga 18 kg, cena 3200 chr.

AKUSTYCZNA

Cechy:

- Wykorzystuje częstotliwości fal akustycznych do niszczenia celu.
- Nieskuteczna w próżni.
- Uzbrojenie kinetyczne.
- Tryb wiązki razi wszystkie cele w jej promieniu. Test trafienia łatwiejszy o dwa stopnie.
- Tryb bąbla rozchodzi się jako eksplozja od emitera, rażąc wszystkie cele w polu rażenia.
- Tryb ogłuszający używa podwojonej penetracji jako siły.
- Można używać jako echosondy, z penetracją jako percepcją.
- Podany zasięg skuteczny. Za każdą jego wielokrotność penetracja maleje o stopień.
- Obrażenia broni ręcznej i lekkiej broni wsparcia to k6, średniej broni wsparcia 2k6 a ciężkiej 3k6.
- Wymaga zasilania z generatora lub ogniwa energetycznego.

Generator fali

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zmniejszenie masy o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie penetracji o 10% (zawsze o punkt) za dwa punkty.
- Zwiększenie szerokości kanału o 0,5 metra za trzy punkty.
- Zwiększenie szybkostrzelności o 1 za cztery punkty.

Pistolet

- Penetracja 5
- Szybkostrzelność 1
- Zasięg 10 m, wiązka to linia bez możliwości poszerzenia.
- Pobór 3 jednostki w wiązce, 12 na bąblu.
- Odporność 1.
- Klasa techniczna 1
- Waga 1 kg, koszt 100 chr.

Karabin

- Penetracja 7
- Szybkostrzelność 1
- Zasięg 20 m, wiązka ma grubość jednej kratki (0,5 m).
- Pobór 4,5 na wiązkę, 18 na bąblu.
- Odporność 2.
- Klasa techniczna 1
- Waga 3 kg, koszt 200 chr.

Lekka broń wsparcia.

- Penetracja 10
- Szybkostrzelność 1
- Zasięg 30 m, wiązka ma grubość dwóch kratek (1 m).
- Pobór 12 na wiązkę, 24 na bąblu.
- Odporność 2.
- Klasa techniczna 1
- Waga 6 kg, koszt 400 chr.

Średnia broń wsparcia.

- Penetracja 15
- Szybkostrzelność 1
- Zasięg 40 m, wiązka ma grubość trzech kratek (1,5 m).
- Odporność 2.
- Klasa techniczna 1
- Waga 12 kg, koszt 800 chr.

Ciężka broń wsparcia.

- Penetracja 20
- Szybkostrzelność 1
- Zasięg 50 m, wiązka ma grubość czterech kratek (2 m).
- Odporność 2.
- Klasa techniczna 1
- Waga 24 kg, koszt 1600 chr.

IMPULSOWA

- Emituje impuls elektromagnetyczny niegroźnymi dla organizmów żywych, skuteczny w niszczeniu maszyn.
- Każde trafienie wpływa na cel wedle zasad odporności.
- Zasięg skuteczny. Za każdą jego wielokrotność moc maleje o stopień.
- Wymaga zasilania z generatora lub ogniwa energetycznego.

Generator impulsów

Punkty rozwoju pozwalają na:

- Zmniejszenie masy o 25% (maksymalnie o połowę) za punkt.
- Zwiększenie odporności o stopień za dwa punkty.
- Zwiększenie siły impulsu o 10% (minimalnie o stopień) za trzy punkty.
- Zwiększenie szybkostrzelności o stopień za cztery punkty.

Pistoletowy

- Moc 2
- Szybkostrzelność 2
- Zasięg 50 metrów
- Odporność 1
- Klasa techniczna 2.
- Waga 1,5 kg, cena 300 chr.

Karabinowy

- Moc 4
- Szybkostrzelność 2
- Zasięg 50 metrów
- Odporność 1
- Klasa techniczna 2.
- Waga 3,5 kg, cena 600 chr.

Lekka broń wsparcia

- Moc 6
- Szybkostrzelność 2
- Zasięg 50 metrów
- Odporność 2
- Klasa techniczna 3.
- Waga 7 kg, cena 1200 chr.

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

- Moc 9
- Szybkostrzelność 2
- Zasięg 50 metrów
- Odporność 2.
- Klasa techniczna 3.
- Waga 14 kg, cena 2400 chr.

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

- Moc 18
- Szybkostrzelność 1
- Zasięg 50 metrów
- Odporność 2
- Klasa techniczna 3.
- Waga 28 kg, cena 4800 chr.

WYPOSAŻENIE UZBROJENIA

System autoryzacji

- Uniemożliwiają osobom postronnym na korzystanie z uzbrojenia.
- Można obejść przy pomocy odpowiednich narzędzi.
- Cena 20 chr.

Kamuflaż

- Przy korzystaniu z kamuflażu broń również musi mieć taki system.
- Pistolety – 50 chr.
- Karabiny – 100 chr.
- Broń wsparcia – 200 chr.

AMUNICJA

BROŃ AKCELERATOROWA

- Wystrzeliwuje bezłuskowe pociski wytwarzane z ferromagnetycznych materiałów.
- Uzbrojenie korzysta z magazynków oraz z taśm amunicyjnych.

KALIBER POCISKÓW

Kaliber 5 mm

- Podstawowy pocisk broni ręcznej.
- Wymiary 5 ×35 mm
- Penetracja 10, masa 5 g.
- Paczka 100 pocisków kosztuje 5 chr.
- Siła amunicji impulsowej 2.
- Pistolety ładowane są magazynkami o pojemności 20 pocisków.
- Karabinki ładowane są magazynkami o pojemności 80 pocisków.

Kaliber 10 mm

- Ciężki pocisk broni długodystansowej oraz wkm.
- Wymiary 10×70 mm
- Penetracja 15, masa 20 g.
- Paczka 100 pocisków kosztuje 20 chr.
- Siła amunicji impulsowej 3.
- Karabiny ładowane są magazynkami o pojemności 20 pocisków.

Kaliber 15 mm

- Amunicja broni wsparcia i lekkich systemów przeciwpancernych.
- Wymiary 15×105 mm
- Penetracja 20, masa 40 g.
- Paczka 100 pocisków kosztuje 40 chr.
- Siła amunicji impulsowej 5.
- Broń wsparcia ładowana jest magazynkami o pojemności 5 pocisków.

Kaliber 20 mm

- Pociski ciężkiej broni wsparcia.
- Wymiary 20×140 mm
- Penetracja 30, masa 80 g.
- Paczka 100 pocisków kosztuje 80 chrimów.
- Siła amunicji impulsowej 7.
- Amunicja zasilana wyłącznie z taśmy.

TYPY POCISKÓW

Klasyczne

- Nie wpływają na cechy i cenę.

Zapalające

- Stała penetracja – brak wpływu broni i odległości.
- Podwojona cena.

Wybuchowe

- Stała penetracja – brak wpływu broni i odległości.
- Penetracja +20%.
- Dla 10 mm i większego kalibru.
- Cena rośnie ośmiokrotnie.

Obezwładniające

- Służy do bezkrawawego obezwładniania celu.
- Zamienia penetrację na siłę.
- Amunicja nieskuteczna przeciw opancerzonym celom.

Impulsowe

- Powoduje atak impulsowy trafionego celu.
- Siła zależy od kalibru.
- Cena rośnie dziesięciokrotnie.

Strzałki

- Przenoszą substancje np. trucizny.
- Pancerz nie może być wyższy od penetracji do aktywacji pocisku.
- Nie zadaje obrażeń. Tylko kaliber 5 mm

BRONŃ AKCELERATOROWA MALEJ MASY

- Ładowana czystym blokiem surowca.

Uniwersalne magazynki masowe

- Waga 200 g, koszt 10 chrimów.
- Pojemność 200 strzałów.

GRANATY RĘCZNE

- Granat to ładunek służący do rzucania bądź wystrzelenia przez wyrzutnie.
- Można je wykorzystywać jako miny.
- Miny wybuchają, jeśli kto wejdzie na kratkę, na której są.
- Granaty ręczne i odpowiadające im granaty działowe zadają k6 obrażeń.

Granat dymny

- Tworzy zasłonę z zawiesiny pochłaniającej promieniowanie i fale mechaniczne.
- Promień zadymienia wynosi 5 metrów.
- W obrębie testy percepcji są trudniejsze o cztery stopnie trudności.
- Karę otrzymuje się za próbę ostrzału celu w i za chmurą.
- Koszt 10 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa trudność testu percepcji o stopień.

Granat hukowo-błyskowy

- Detonacja wytwarza silny impuls promieniowania i falę akustyczną.
- Wszelkie postacie nieposiadające hełmu, gogli lub innych urządzeń chroniących zmysły muszą wykonać test efekt oparty na wytrzymałości.
- Porażka oznacza utratę wzroku i słuchu na ilość tur równą przebiciu progu sukcesu.
- Koszt 25 chr. Ulepszenie granatów o poziom zwiększa trudność testu o stopień.

Granat przenoszący

- Przenosi substancje lub urządzenia, można ustalić czas uwolnienia zawartości.
- Koszt 5 chr.

Granat zaczepny

- Penetracja 14 maleje o stopień co metr.
- Koszt 30 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa penetrację o 3.

Odłamkowy granat obronny

- Penetracja 13 maleje o poziom co dwa metry.
- Koszt 30 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa penetrację o 2.

Granat mikrofalowy

- Impulsowy
- Siła impulsu 2 maleje o poziom co dwa metry.
- Koszt 40 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa moc o stopień.

Granat Impulsowy

- Impulsowy
- Siła impulsu 4 maleje o poziom co dwa metry.
- Koszt 40 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa moc o stopień.

Granat neutronowy

- Impulsowy
- Siła impulsu 6 maleje o trzy poziomy za każdy metr.
- Koszt 40 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa moc o 2.

POCISKI 14 MM

- Wymiary pocisku to 10×1,4 cm, masa 0,2 kg, zasięg 2 km.
- Zadają k6 obrażeń.

Głowica kumulacyjna

- Termiczna
- Penetracja 13
- Koszt 5 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa penetrację o 2.

Głowica zaczepna

- Penetracja 8 maleje o trzy poziomy co metr.
- Koszt 5 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa penetrację o 2.

Głowica zapalająca

- Termiczna
- Penetracja 8 maleje o trzy poziomy co metr.
- Koszt 6 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa penetrację o 2.

Głowica impulsowa

- Impulsowa
- Siła impulsu 2 maleje o poziom co dwa metry.
- Koszt 10 chr.

POCISKI 30 MM

- Granaty działowe kaliber 30 mm mają identyczne parametry jak granaty ręczne.
- Dochodzą nowe typy głowic zadające k6 obrażeń.

Granat kumulacyjny

- Termiczny
- Penetracja 25
- Koszt 50 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa penetrację o 5.

POCISKI 60 MM

- Wykorzystywane w wyrzutniach stanowiących podstawowe wyposażenie mniejszych jednostek.
- Wymiary 50×6 cm
- Głowice zadają 2K6 obrażeń.

Głowica przenosząca

- Koszt 100 chr, masa 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. Masa bez wkładu 0,5 kg.

Głowica burząca

- Penetracja 13 maleje o poziom co metr.
- Koszt 400 chr. Ulepszenie o stopień zwiększa penetrację o dwa poziomy. Cena rośnie o 100 chr.
- Masa 1 kg.

Głowica kumulacyjna

- Termiczna
- Penetracja 35
- Koszt 500 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa penetrację o 10.
- Masa 2,5 kg.

Głowica mikrofalowa

- Impulsowa
- Siła impulsu 4 maleje o poziom co dwa metry.
- Koszt 300 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa moc o 3.
- Masa 3 kg.

Głowica impulsowa

- Impulsowa
- Siła impulsu 6 maleje o poziom co dwa metry.
- Koszt 400 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa moc o 2.
- Masa 4 kg.

Głowica neutronowa

- Impulsowa
- Siła impulsu 12 maleje o poziom za każdy metr.
- Koszt 600 chr. Ulepszenie o poziom zwiększa moc o 4.
- Masa 6 kg.

BRÓŃ WIĄZKOWA

Pobór broni akustycznej.

- Przy penetracji 5 pobiera 3 punkty energii na strzał.
- Zwiększenie penetracji o stopień zwiększa pobór energii o pół jednostki.
- Każde zwiększenie szerokości kanału o 0,5 m zwiększa pobór energii o 100%.

Pobór broni impulsowej.

- Każdy poziom impulsu pobiera 6 punktów energii na strzał.

Pobór broni laserowej.

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

UZBROJENIE DO WALKI WRĘCZ

Nóż

- Broń lekka.
- Penetracja 1
- Obrażenia zależne od siły.
- Nóż pierwszego poziomu kosztuje 5 chr.

Punkty można wydać na:

- Zwiększenie penetracji o stopień za dwa punkty.

Ostrze plazmowe

- Broń standardowa.
- Klasa techniczna 2

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	B. duży
Penetracja	6	9	14	21	32
Pobór			1		
Odporność		1		2	3
Masa	1 kg	2	4	8	16
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.

Pałka

- Penetracja 2
- Testy rozbrojenia i ogłuszenia celu są o poziom łatwiejsze.
- Pałka pierwszego poziomu kosztuje 10 chr.

Punkty można wydać na:

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

Pałka energetyczna

- Broń standardowa.
- Penetracja 6
- Testy rozbrojenia i ogłuszenia są o poziom łatwiejsze.
- Może wykorzystać podwojoną penetrację jako siłę w celu sparaliżowania celu.
- Pałka energetyczna pierwszego poziomu kosztuje 50 chr, ma wagę 1 kg.
- Klasa techniczna 0

Punkty można wydać na:

- Zwiększyć odporność o stopień za punkt.
- Zwiększyć penetrację o stopień za dwa punkty.

System Agresywnego Pola Ochronnego (SAPO)

- Broń standardowa.
- Zwiększa penetrację ciosu o 3 za każdy punkt pancerza zapewniany przez pole ochronne.

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	B. duży	Małe pojazdy
Pobór			1			
Masa			+100%			
Cena	25	50	100	200	400	800

- Poprawienie mnożnika penetracji o 0,5 za pięć punktów

Paralizatory

- Mają na celu unieszkodliwienie celu bez zabijania go.
- Wybiera się jeden z typów działania:
 - Paralizatory elektryczne, powodujące niekontrolowane skurcze mięśni.
 - Paralizatory chemiczne, które za pomocą toksyny porażają układ nerwowy czy motoryczny. Można tak wykorzystać broń magnetyczną z amunicją strzałkową.
 - Paralizatory akustyczne, wywołujące nudności, zaburzenia orientacji, wykorzystywane do odstraszenia zwierzę. Można tak wykorzystać broń akustyczną.
 - Paralizatory elektromagnetyczne, które za pomocą silnych pól wywołują zaburzenia pracy układu nerwowego celu.
- Trafiony cel musi wykonać test efektu oparty na wytrzymałości. Każdy stopień przebicia puli sukcesu to minuta działania.
- Nieskuteczne na postaciach w kombinezonach.
- Klasa techniczna 0
- Cena 100 chr, masa 1kg.

PISTOLETY

AKCELERATOROWE

Boren P12 – Tani i przestarzały pistolet.

- Magnetyczny, 5 mm, 20 pocisków, zasięg 20 m, odporność 2.
- Penetracja 8, szybkostrzelność 3.
- Cena 100, masa 1 kg.
- Producent – Korporacja Perseusz.

Boren P13 – Nowocześniejszy, odporny pistolet.

- Magnetyczny, 5 mm, 20 pocisków, zasięg 20 m, odporność 5.
- Penetracja 9, szybkostrzelność 3.
- Cena 200, masa 1 kg.
- Producent – Korporacja Perseusz.

G 505 – Ciężki pistolet.

- Magnetyczny, 5 mm, 20 naboj, zasięg 20 m, odporność 3.
- Penetracja 11, szybkostrzelność 3.
- Cena 200, masa 1,5 kg.
- Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Oriona.

ZZS APMu10 – Lekki pistolet automatyczny.

- Magnetyczny, 5 mm, 20 naboj, zasięg 20 m, odporność 2.
- Penetracja 8, szybkostrzelność 5.
- Cena 200, masa 1,25 kg.
- Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec.

LASEROWE

Rosi 205 – Lekki pistolet na rynek cywilny.

- Laserowy, EN-1, pobór 4, zasięg 100 m, odporność 1.
- Penetracja 7, szybkostrzelność 4.
- Cena 200 chr., masa 1 kg.
- Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Rosi 206 – Lekki pistolet wojskowy.

- Laserowy, EN-1, pobór 4,5, zasięg 100 m, odporność 2.
- Penetracja 6, szybkostrzelność 4.
- Cena 400 chr, masa 1 kg.
- Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

IMPULSOWE

Piro IPO 4 – Lekki pistolet.

- Impulsowy, EN-1, pobór 12, zasięg 50 m, odporność 1.
- Moc 2, szybkostrzelność 2.
- Cena 300 chr., masa 1,5 kg.
- Producent – Korporacja Piro.

Rosi 012 – Szybkostrzelny pistolet.

- Impulsowy, EN-1, pobór 12, zasięg 50 m odporność 2.
- Moc 2, szybkostrzelność 3.
- Cena 600 chr, masa 1,8 kg.
- Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Wołkow IBO – Ciężki pistolet impulsowy.

- Impulsowy, EN-1, pobór 24, zasięg 50 m, odporność 1.
- Moc 4, szybkostrzelność 2.
- Cena 600 chr, masa 1,8 kg.
- Producent – Zakłady zbrojeniowe Wołkow.

KARABINY

AKCELERATOROWE

Boren P44b – Karabinek na rynek cywilny.

- Magnetyczny, 5 mm, zasięg 100 m, odporność 2.
- Penetracja 11, szybkostrzelność 3
- Cena 300 chr, masa 3 kg.
- Producent – Korporacja Perseusz.

Boren P44a – Wojskowa wersja P44.

- Magnetyczny, 5 mm, zasięg 100 m, odporność 3.
- Penetracja 13, szybkostrzelność 3
- Cena 600 chr, masa 3 kg.
- Producent – Korporacja Perseusz.

Wołkow ZKS – Szybkostrzelny karabinek.

- Magnetyczny, 5 mm, zasięg 100 m, odporność 2.
- Penetracja 11, szybkostrzelność 5.
- Cena 600 chr, masa 3,75 kg.
- Producent – Zakłady zbrojeniowe Wołkow.

Boren P111 – Karabinek precyzyjny.

- Magnetyczny, 5 mm, zasięg 100 m, odporność 4.
- Penetracja 15, szybkostrzelność 2.
- Cena 600 chr, masa 4,5 kg.
- Producent – Korporacja Perseusz.

G 50 – Karabin automatyczny.

- Magnetyczny, 10 mm, zasięg 200 m, odporność 2.
- Penetracja 15, szybkostrzelność 2.
- Cena 500 chr, masa 4 kg.
- Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Orion.

LASEROWE

Rosi 105 – Lekki karabinek.

- Laserowy, EN-2, pobór 5,5, zasięg 300 m, odporność 1.
- Penetracja 10, szybkostrzelność 4.
- Cena 400 chr, masa 3 kg.
- Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Factum L2M – Szybkostrzelny lekki karabinek.

- Laserowy, EN-2, pobór 5,5, skuteczny zasięg 250 m, odporność 2.
- Penetracja 10, szybkostrzelność 5.
- Cena 800 chr, masa 4,5 kg.
- Producent – Korporacja Factum.

Rosi 116 – Precyzyjny karabinek.

- Laserowy, EN-2, pobór 6,5, skuteczny zasięg 500 m, odporność 2.
- Penetracja 12, szybkostrzelność 3.
- Cena 800 chr, masa 3 kg.
- Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

AKUSTYCZNE

Piro KA3 – Karabinek.

- Akustyczny, EN-2, pobór 4,5/18, zasięg 20, odporność 1
- Penetracja 7, szybkostrzelność 1.
- Cena 200 chr, masa 3 kg.
- Producent – Korporacja Piro.

Factum F23M – Zaawansowany karabinek

- Akustyczny, EN-2, odporność 2
- Penetracja 7, szybkostrzelność 2.
- Cena 400 chr, masa 3,75 kg.
- Producent – Korporacja Factum.

IMPULSOWE

Boren PI13 – Karabinek na rynek cywilny.

- Impulsowy, EN-2, pobór 24, zasięg 50 m, odporność 1.
- Moc 4, szybkostrzelność 2.
- Cena 600 chr, masa 3,5 kg.
- Producent – Korporacja Perseusz.

Uniwersalny zestaw broni impulsowej UZBlv13 – Karabinek.

- Impulsowy, EN-2, pobór 30, zasięg 50 m, odporność 2.
- Moc 5, szybkostrzelność 2.
- Cena 1200 chr, masa 3,5 kg.
- Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec.

Wysokoenergetyczny karabin impulsowy Piro K15 – Karabin.

- Impulsowy, EN-2, pobór 36, zasięg 50 m, odporność 2.
- Moc 6, szybkostrzelność 2.
- Cena 1200 chr, masa 4,3 kg.
- Producent – Korporacja Piro.

BAMM

Boren P33c – Karabinek.

- BAMM, UMM, magazynek 200 strzałów, zasięg 500 m, odporność 1.
- Penetracja 14, moc 1 impulsowo-neutronowa, szybkostrzelność 2
- Cena 1000 chr, masa 5 kg.
- Producent – Korporacja Perseusz.

Uniwersalny karabinek akceleratorowy UKA v4 – Karabinek.

- BAMM, UMM, magazynek 200 strzałów, zasięg 500 m, odporność 3.
- Penetracja 15, moc 1 impulsowo-neutronowa, szybkostrzelność 2
- Cena 2000 chr, masa 6,25 kg.
- Producent – Zakłady Zbrojeniowe Strzelec.

LEKKA BRON' WSPARCIA

AKCELERATOROWA

Rosi 12 – Karabin rakietowy.

- AWP, 14 mm, magazynek 20 pocisków/taśma, odporność 4.
- Szybkostrzelność 2.
- Cena 300 chr, masa 1 kg.
- Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Wołkow MGA 9 – Lekki automatyczny granatnik.

- AWP, 30 mm, magazynek 6 granatów, odporność 4.
- Szybkostrzelność 1.
- Cena 600 chr, masa 2 kg.
- Producent – Korporacja Wołkow

Rosi 402 – Prosty karabin wsparcia.

- Magnetyczny, 10 mm, zasilanie z taśmy, zasięg 250 m, odporność 3.
- Penetracja 18, szybkostrzelność 2.
- Cena 800 chr, masa 6 kg.
- Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

Wołkow MKW 3 – Uniwersalny karabin automatyczny.

- Magnetyczny, 10 mm, zasilanie z taśmy, zasięg 250 m, odporność 4.
- Penetracja 20, szybkostrzelność 4.
- Cena 1600 chr, masa 9 kg.
- Producent – Korporacja Wołkow.

LASEROWA

Boren L302 – Prosty emiter laserowy

- Laser, EN-3, pobór 8, zasięg 1000 m, odporność 1.
- Penetracja 15, szybkostrzelność 4.
- Cena 800 chr, masa 6 kg.
- Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

AKUSTYCZNA

Boren A 23 – miotacz akustyczny

- Akustyczny, EN-3, pobór 12/24, zasięg 30, grubość wiązki 2 kratki, odporność 2.
- Penetracja 10, szybkostrzelność 1.
- Cena 400 chr, masa 6 kg.
- Producent – Korporacja Perseusz.

IMPULSOWA

Rosi 1023 – lekki miotacz impulsowy.

- Impulsowy, EN-3, pobór 36, zasięg 50 m, odporność 2.
- Moc 6, szybkostrzelność 2.
- Cena 1200 chr, masa 7 kg.
- Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

ŚREDNIA BROŃ WSPARCIA

AKCELERATOROWA

Rosi 503 – Ruzznica magnetyczna 15 mm.

- Magnetyczny, 15 mm, zasilanie z taśmy, zasięg 500 m, odporność 3.
- Penetracja 20, szybkostrzelność 1.
- Cena 1500 chr, masa 10 kg.
- Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

G35 – Lekki system raketowy.

- AWP, 60 mm, pojemnik o pojemności 2 rakiet, odporność 5.
- Szybkostrzelność 1.
- Cena 1200 chr, masa 4 kg.
- Producent – Zakłady zbrojeniowe Ramienia Oriona.

LASEROWA

Piro LZW – Emiter laserowy

- Laser, EN-3, pobór 10,5, zasięg 2000 m, odporność 2.
- Penetracja 20, szybkostrzelność 3.
- Cena 1600 chr, masa 12 kg.
- Producent – Korporacja Piro.

AKUSTYCZNA

Boren A 23 – miotacz akustyczny

- Akustyczny, EN-3, pobór 24/72, zasięg 40 m grubość wiązki 3 kratki, odporność 3.
- Penetracja 15, szybkostrzelność 1.
- Cena 800 chr, masa 12 kg.
- Producent – Korporacja Perseusz.

IMPULSOWA

Rosi 1023 – Średni miotacz impulsowy.

- Impulsowy, EN-3, pobór 54, odporność 2.
- Moc 9, szybkostrzelność 2.
- Cena 2400 chr, masa 14 kg.
- Producent – Marsjański Koncern Przemysłowy.

CIĘŻKA BRONŃ WSPARCIA

Piro ADP – Działko 20 mm.

- Magnetyczny, 20 mm, zasilanie z taśmy, zasięg 1000 m, odporność 4.
- Penetracja 30, szybkostrzelność 1.
- Cena 3000 chr, masa 20 kg.
- Producent – Korporacja Piro.

LASEROWA

Boren LL32 – Emiter laserowy

- Laser, EN-3, pobór 15,5, zasięg 3000 m, odporność 2.
- Penetracja 30, szybkostrzelność 2.
- Cena 3200 chr, masa 18 kg.
- Producent – Korporacja Perseusz.

KOMBINEZONY

- W pełni obciążają postać.
- Do obsługi wymagają umiejętności obsługi kombinezonów na pierwszym poziomie.

Kombinezon ochronny 23

- Lekki kombinezon ochronnych.
- Lekki i tani – doskonały dla cywilów.
- Podstawowe wyposażenie większości pracowników technicznych.
- Zapewnia minimalną ochronę przed ostrzałem i wpływem środowiska.

PARAMETRY

Producent	Typ	Systemy med.	SPŻ	Odporność	Bilans energii
Perseusz	Kombinezon	-	I	-	-
Napęd	Motoryka	Pancerz	Ekranowanie	Percepcja	Czujniki EMG
-	-	4	-	-	-
Generator			Kamuflaż		
-			-		

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Pancerz	2	200	-	-
SPŻ I	0,5	50	-	-
Cena/masa			Odporność suma	-

Kombinezon ochronny Mk1

- Lekki skafander.
- Pozwala na eksplorację większości planet.
- Zapewnia minimalną ochronę radiacyjną.
- Zapewnia minimalną ochronę przed ostrzałem.

PARAMETRY

Producent	Typ	Systemy med.	SPŻ	Odporność	Bilans energii
MKP	Kombinezon	-	II	1	0 na 3
Napęd	Motoryka	Pancerz	Ekranowanie	Percepcja	Czujniki EMG
-	-	6	1	10	I
		Generator		Kamuflaż	
		Wydajność 3		-	

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Pancerz	3	300	-	-
Ekranowanie	2,5	700	-	-
SPŻ II	3	500	-	-
Czujniki	0,5	50	Percepcja 10	1
Czujniki EMG	2	200	Stopień I	1
UGP	3	500	Wydajność 3	1
Cena/masa	14	2250	Średnia odporność	1

- Zaawansowany skafander.
- Pozwala na operowanie w każdych warunkach.
- Zapewnia dobrej klasy ochronę radiacyjną.
- Zapewnia minimalną ochronę przed ostrzałem.

PARAMETRY

Producent	Typ	Systemy med.	SPŻ	Odporność	Bilans energii
Williams	Kombinezon	II	III	1	0 na 4
Napęd	Motoryka	Pancerz	Ekranowanie	Percepcja	Czujniki EMG
-	-	6	3	15	I
		Generator		Kamuflaż	
		Wydajność 4		-	

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Pancerz	300	300	-	-
Ekranowanie	7,5	2100	-	-
SPŻ III	15	5000	-	-
System med. II	3	1000	-	-
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 15	1
Czujniki EMG	2	200	Stopień I	1
UGP II	3	1000	Wydajność 4	1
Cena/masa	331	9700	Średnia odporność	1

KOMBINEZONY TAKTYCZNE

Zasady kombinezonów taktycznych

- Do sprawnego wykorzystywania wymagają umiejętności obsługa 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 na punkt siły.

Kombinezon Ochronny Mk3

- Budżetowy kombinezon taktycznych
- Pozwala na eksplorację większości planet.
- Wyposażony we wszystkie podstawowe systemy komunikacyjne.
- Zapewnia minimalną ochronę radiacyjną.
- Zapewnia średnią ochronę przed ostrzałem.

PARAMETRY

Producent	Typ	Systemy med.	SPŻ	Odporność	Bilans energii
MKP	Taktyczny	I	II	1	1 na 3
Napęd	Motoryka	Pancerz	Ekranowanie	Percepcja	Czujniki EMG
-	2 Pobór 1	8	1	15	I
		Generator		Kamuflaż	
		Wydajność 3		-	

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Pancerz	4	400	-	-
Ekranowanie	2,5	700	-	-
SPŻ II	3	400	-	-
System med. I	1	500	-	-
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 15	1
Czujniki EMG	2	200	Stopień I	1
UGP	3	500	Wydajność 3	1
Motoryka	3	30	2 SI, pobór 1	3
Masa/cena	19	2830	Odporność suma	1

Kombinezon Bojowy Kashimura 2 wersja A (KBK 2a)

- Popularny model ze średniej półki cenowej.
- Pozwala na eksplorację większości planet.
- Wyposażony we wszystkie podstawowe systemy komunikacyjne i obronne.
- Zapewnia minimalną ochronę radiacyjną.
- Zapewnia średnią ochronę przed ostrzałem.

PARAMETRY

Producent	Typ	Systemy med.	SPŻ	Odporność	Bilans energii
Kashimura	Taktyczny	II	II	1	3 na 3
Napęd	Motoryka	Pancerz	Ekranowanie	Percepcja	Czujniki EMG
Silniki graw, Prędkość 8 Pobór 2	2 Pobór 1	10	1	15	I
		Generator		Kamuflaż	
		Wydajność 3		I mimetyczny	

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Pancerz	5	500	–	–
Ekranowanie	2,5	700	–	–
SPŻ II	3	500	–	–
System med. II	3	1000	–	–
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 15	1
Czujniki EMG	2	200	Stopień I	1
UGP	3	500	Wydajność 3	1
Kamuflaż mim	–	200	Stopień I	0 W
Motoryka	3	30	SI 2, pobór 1	3
Silniki graw.	20	500	Prędkość 8, pobór 2	2
Masa/Cena	42	4230	Odporność suma	1

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

- Cywilna wersja najpopularniejszego kombinezonu na rynku prywatnym.
- Pozwala na eksplorację większości planet.
- Wyposażony we wszystkie podstawowe systemy komunikacyjne i obronne.
- Zapewnia minimalną ochronę radiacyjną.
- Zapewnia dobrą ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga małych znajomości/wpływów do zakupu.

PARAMETRY

Producent	Typ	Systemy med.	SPŻ	Odporność	Bilans energii
Perseusz	Taktyczny	II	II	1	3 na 4
Napęd	Motoryka	Pancerz	Ekranowanie	Percepcja	Czujniki EMG
Graw Prędkość 8 Pobór 2	2 Pobór 1	10	1	15	I
		Generator		Kamuflaż	
		Wydajność 4		II mimetyczny	

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Pancerz	5	500	–	–
Ekranowanie	2,5	700	–	–
SPŻ II	3	500	–	–
System med. II	3	1000	–	–
Czujniki II	0,5	87	Percepcja 15	1
Czujniki EMG	2	200	Stopień I	2
UGP II	3	1000	Wydajność 4	1
Kamuflaż mim II	–	400	Stopień II	1 W
Motoryka	3	30	2 SI, pobór 1	3
Silniki graw.	20	500	Prędkość 8, pobór 2	2
Masa/Cena	42	4917	Odporność suma	1

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

- Wojskowa wersja najpopularniejszego kombinezonu na rynku prywatnym.
- Pozwala na eksplorację większości planet.
- Wyposażony we wszystkie podstawowe systemy komunikacyjne i obronne.
- Zapewnia minimalną ochronę radiacyjną.
- Zapewnia dobrą ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga średnich znajomości/wpływów do zakupu.

PARAMETRY

Producent	Typ	Systemy med.	SPŻ	Odporność	Bilans energii
Perseusz	Taktyczny	II	II	2	4 na 4
Napęd	Motoryka	Pancerz	Ekranowanie	Percepcja	Czujniki EMG
Graw Prędkość 12 Pobór 2	5 Pobór 1	12	1	15	II
		Generator		Kamuflaż	
		Wydajność 4		Stopień II mimetyczny	

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Pancerz	6	600	–	–
Ekranowanie	2,5	700	–	–
SPŻ II	3	500	–	–
System med. II	3	1000	–	–
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 15	1
Czujniki EMG II	2	400	Stopień II	1
UGP II	3	1000	Wydajność 4	1
Kamuflaż mim II	–	400	Stopień II	1 W
Motoryka	7,5	75	SI 5, pobór 1	3
Silniki graw. II	20	1000	Prędkość 12, pobór 2	2
Masa/Cena	47,5	5775	Odporność suma	2

Taktyczny Kombinezon Zwiadowczy model 10 (TKZ 10)

- Wojskowy kombinezon zwiadowczy.
- Pozwala na eksplorację większości planet.
- Wyposażony we wszystkie podstawowe systemy komunikacyjne i obronne.
- Zapewnia dobrą ochronę radiacyjną.
- Zapewnia dobrą ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga średnich znajomości/wpływów do zakupu.

PARAMETRY

Producent	Typ	Systemy med.	SPŻ	Odporność	Bilans energii
Perseusz	Taktyczny	II	II	2	3 na 4
Napęd	Motoryka	Pancerz	Ekranowanie	Percepcja	Czujniki EMG
Graw	4	10	2	20	III
Prędkość 12	Pobór 1	Generator		Kamuflaż	
Pobór 2		Wydajność 4		Stopień IV optyczny	

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Pancerz	5	500	–	–
Ekranowanie	5	1400	–	–
SPŻ II	6	1200	–	–
System med. II	2	1250	–	–
Czujniki III	0,5	150	Percepcja 20	1
Czujniki EMG III	2	600	Stopień III	1
UGP II	3	1000	Wydajność 4	1
Kamuflaż opt. II	–	800	Stopień IV	1 W
Motoryka	6	60	SI 4, pobór 1	3
Silniki graw. II	20	1000	Prędkość 12, pobór 2	2
Masa/cena	49,5	7960	Odporność suma	2

KOMBINEZONY ŚRODOWISKOWE

Zasady kombinezonów środowiskowych

- Nie obciążają postaci.
- Do sprawnego wykorzystywania wymagają umiejętności obsługa kombinezonów na czwartym poziomie.
- SPŻ musi posiadać trzeci poziom.
- Motoryka musi posiadać minimalnie 6 kilogramów masy własnej, maksymalnie 12 kilogramów. Udźwig jest zwiększony o cztery kilogramy.

Uniwersalny Kombinezon Środowiskowy model 12 C (UKŚ 12c)

- Budżetowy kombinezon środowiskowy.

- Pozwala na eksplorację wszystkich planet.
- Wyposażony we wszystkie podstawowe systemy komunikacyjne i obronne.
- Zapewnia dobrą ochronę radiacyjną.
- Zapewnia wysoką ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga średnich znajomości/wpływów do zakupu.

PARAMETRY

Producent	Typ	Systemy med.	SPŻ	Odporność	Bilans energii
Perseusz	Środowiskowy	II	III	1	4 na 6
Napęd	Motoryka	Pancerz	Ekranowanie	Percepcja	Czujniki EMG
Graw Prędkość 8 Pobór 2	12 Pobór 1	14	2	15	II
		Generator		Kamuflaż	
		Wydajność 6		Stopień I mimetyczny	

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Pancerz	7	700	–	–
Ekranowanie	5	1400	–	–
SPŻ III	15	5000	–	–
System med. II	2	1000	–	–
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 15	1
Czujniki EMG II	2	400	Stopień II	1
2 UGP	6	1000	Wydajność 6	1
Kamuflaż mim. II	–	400	Stopień I	3 W
Motoryka	18	180	SI 12, pobór 1	3
Silniki graw	20	500	Prędkość 8, pobór 2	1
Masa/cena	75,5	10680	Odporność suma	1

Ciężki Kombinezon Szturmowy MK 23 (CKS MK23)

- Podstawowy sprzęt oddziałów ciężkiej piechoty Unii.

- Pozwala na eksplorację wszystkich planet.
- Wyposażony we wszystkie podstawowe systemy komunikacyjne i obronne.
- Zapewnia wysoką ochronę radiacyjną.
- Zapewnia wysoką ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga średnich znajomości/wpływów do zakupu.

PARAMETRY

Producent	Typ	Systemy med.	SPŻ	Odporność	Bilans energii
MKP	Środowiskowy	II	III	2	4 na 8
Napęd	Motoryka	Pancerz	Ekranowanie	Percepcja	Czujniki EMG
Graw Prędkość 12 Pobór 2	18 Pobór 1	15	3	15	II
		Generator		Kamuflaż	
		Wydajność 8		Stopień I mimetyczny	

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Pancerz	7,5	750	–	–
Ekranowanie	7,5	2100	–	–
SPŻ III	15	5000	–	–
System med. II	2	1000	–	–
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 15	1
Czujniki EMG II	2	400	Stopień II	1
2 UGP II	6	2000	Wydajność 8	2
Kamuflaż mim. II	-	400	Stopień I	3 W
Motoryka II	18	360	SI 18. pobór 1	4
Silniki graw. II	20	1120	Prędkość 12, pobór 2	2
Masa/cena	78,5	13230	Odporność suma	2

EGZOSZKIELETY

Zasady EGZO

- Motoryka musi posiadać od 21 do 40 kilogramów masy własnej.

- Nie obciąża postaci.
- Do sprawnego wykorzystywania wymagają umiejętności obsługi kombinezonów na piątym poziomie dla maszyn lekkich i szóstego dla ciężkich oraz wojskowego neurozłącza.
- Pilot otrzymuje obrażenia jedynie, gdy penetracja jest większa niż pancerz. Jest to jednak nadal tylko połowa ich wartość.
- Ten typ kombinezon jest niesprawny, kiedy jego punkty żywotności spadną do zera.

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

- Najpopularniejszy lekki EGZO w niezależnych koloniach.
- Wyposażony do szybkich uderzeń i zwiadu.
- Zapewnia wysoką ochronę radiacyjną.

- Zapewnia bardzo wysoką ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga średnich znajomości/wpływow do zakupu.

PARAMETRY

Siła	Zwinność	Percepcja	Odporność	Inicjatywa
42	8	20	3	16
Udźwig	Masa	Czujniki EMG	Moc obliczeniowa	Bilans energii
840/800	302	Stopień III	1	
	Rozmiar		Kamuflaż	Prędkość
	Testy łatwiejsze o stopień – duży 2,5x1x0,6		Stopień II	19/13

PARAMETRY BOJOWE

	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Korpus	20	3	50
Ramiona (2)			17
Nogi (2)			17
	Odporność	Żywotność	
CPU	3	4	

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry	Odporność
Szkielet	108	1080	-	-
Pancerz	20	2000	-	-
Ekranowanie	15	4200	-	-
SPŻ III	15	5000	-	-
System med. III	10	3000	-	-
CPU II	1	160	Moc 1	3 W
Czujniki II	1	200	Percepcja 20	4
Czujniki EMG II	10	1600	Stopień 3	2
2 UGP II	12	4000	Wydajność 2*3	2*3
Kamuflaż mim. II	-	800	Stopień II	1 W
Motoryka II	30	1400	SI 42, pobór 1	5
Silniki graw. II	80	2240	Prędkość 13, pobór 2	4
Masa/cena	302		25680	3