

CIERNIE I GWIAZDY – GRA FABULARNA
MODUŁ 2 – WYPOSAŻENIE
WERSJA 0.9

KONTAKT I MATERIAŁY – LUMIGRANIE.PL
AUTORSTWA RADOSŁAWA TENDERY

SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	3
O CZYM JEST TEN MODUŁ?.....	3
TABELA MAJĘTNOŚCI.....	4
DOSTĘPNOŚĆ TOWARÓW.....	5
CECHY EKWIPUNKU.....	6
SYSTEMY OCHRONNE I PODTRZYMYWANIA ŻYCIA.....	8
NARZĘDZIA.....	11
SPRZĘT MEDYCZNY.....	12
WŚZCZEPY.....	13
MEDYKAMENTY.....	25
SYSTEMY NAPĘDOWE.....	26
MOTORYKA.....	26
NAPĘD ŁĄDOWY.....	28
NAPĘD ATMOSFERYCZNY.....	28
NAPĘD UNIWERSALNY.....	28
KAMUFLAŻE.....	29
CZUJNIKI.....	30
ŹRÓDŁA ZASILANIA.....	31
EKWIPUNEK INFORMATYCZNY.....	33
JEDNOSTKI CENTRALNE.....	33
OPROGRAMOWANIE.....	34
ROBOTY.....	35
SZKIELET KONSTRUKCJI.....	35
LISTA MASZYN.....	39
ROBOTY TRANSPORTOWE I INŻYNIERYJNE.....	39
ROBOTY ZWIADOWCZE.....	45
ROBOTY BOJOWE.....	49
UZBROJENIE.....	55
UZBROJENIE DO WALKI WRĘCZ.....	56
PARALIZATORY.....	58
BRÓŃ MAGNETYCZNA.....	59
MAGNETYCZNA WYRZUTNIA POCISKÓW.....	62
BRÓŃ LASEROWA.....	63
BRÓŃ IMPULSOWA.....	66
AMUNICJA.....	68
BRÓŃ MAGNETYCZNA.....	68
GRANATY RĘCZNE.....	70
KOMBINEZONY.....	77

WSTĘP

O CZYM JEST TEN MODUŁ?

Wyposażenie to lista zasad dotyczących sprzętu, jakim posługują się postacie graczy i bohaterowi niezależni w grze Cierni i Gwiazdy. Uczestnicy znajdą tu ekwipunek od narzędzi czy wszczepów po broń, roboty i kombinezony.

Moduł nie zamyka w sobie wszystkich maszyn dostępnych w rozgrywce. Pojazdy, ich wyposażenie i zasady dotyczące użycia ich w grze znajdują się w osobnym podręczniku. Ten skupia się na wszystkim, co może używać bezpośrednio postać gracza.

TABELA MAJĘTNOŚCI

- Majętność postaci to cecha społeczna wykorzystywana przy zakupie dóbr i usług.
- Przedmioty złożone i pojedyncze systemy mają wartość podaną w chrimach, majątność wskazuje na możliwość zakupu przedmiotu.

1. 500
2. 1000
3. 2000
4. 5000
5. 7500
6. 10 000
7. 20 000
8. 50 000
9. 75 000
10. 100 000
11. 200 000
12. 500 000
13. 750 000
14. 1 000 000
15. 2 000 000
16. 5 00 0000
17. 7 500 000
18. 10 000 000
19. 20 000 000
20. 50 000 000
21. 75 000 000
22. 100 000 000
23. 200 000 000
24. 500 000 000
25. 750 000 000
26. 1 000 000 000

DOSTĘPNOŚĆ TOWARÓW

Dostępność towaru

- Zależy od poziomu obiektu, na którym chcemy go zakupić oraz klasy technicznej przedmiotu czy usługi.
- Przedmioty i usługi o wyższym poziomie niż lokacja mają tylko 50% szans na wystąpienie.
- W przypadku procentowej szansy wykonuje się zwykły rzut na określenie ich dostępności.
- Kupno towaru o wyższym poziomie technicznym niż obiekt zwiększa jego cenę o 50% za każdy stopień różnicy.
- Dotyczy to również sytuacji odsprzedaży towarów postaci – zaawansowane technologie czy wysokiej klasy prefabrykaty są cenniejsze w obszarach, które nie mogą ich same wytworzyć.
- Każdy typ lokacji ma preferowane dobra i usługi do zakupu oraz oferuje sama pewne ich rodzaje:

Lokacja	Produkuje.	Skupuje.
Stocznia	Statki i wszelkie wyposażenie do nich	Surowce, głównie w formie gotowych materiałów. Dane techniczne.
Sektory mieszkalne	Dobra informatyczne oraz dane.	Zwierzęta, rośliny, dane, nielegalne dobra, dobra luksusowe.
Brama	Podstawowe dobra, zlecenia, dane.	Praktycznie wszystko oprócz surowych surowców.
Placówka przemysłowa	Wszelkie wyposażenie poza większymi statkami.	Złom, surowce we wszelkiej formie, dane techniczne.
Placówka badawcza	Technologie, dane.	Nowe dane, okazy obcych istot i technologii, wyposażenie badawcze.
Placówka korporacyjna	Zależnie od profilu korporacji.	Dane, usługi i obiekty zależne od profilu korporacji.
Placówka najemnicza	Najemników, prosty sprzęt wojskowy, usługi.	Sprzęt wojskowy wysokich technologii, surowce, sprzęt medyczny.

CECHY EKWIPUNKU

Pancerz

- Określa ochronę, jaką zapewnia kombinezon bądź kadłub maszyny.
- Pancerz – chroni przed obiektami, falami energii kinetycznej i energią cieplną. Na przykład ciosem wręcz, spadającym głazem, trafieniem pociskiem, strumieniem pary czy plazmy.

Ekranowanie

- Określa ochronę przed promieniowaniem elektromagnetycznym, toksycznym środowiskiem czy chemikaliami. Na przykład impulsem EMP, promieniowaniem reaktora czy żrącymi kwasami.
- Test ekranowania dla broni impulsowej/szkodliwych czynników:
 - Gdy obiekt ma ekranowanie o wartości zero, to każdy czynnik powoduje wyłączenie.
 - Ekranowanie wyższe od siły czynnika – sprzęt jest odporny na jego działanie.
 - Ekranowanie niższe od siły czynnika – niesprawność sprzętu do czasu naprawy.

Klasa techniczna

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

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

Poziom zaawansowania

- Większość przedmiotów ma trzy poziomów zaawansowania.
- Wskazują one na jakość i złożoność przedmiotu.
- Przedmioty drugiego i trzeciego stopnia mają część cech wyższą od podstawowej wersji.
- Opisana jest początkowa klasa techniczna oraz początkowe wpływy i znajomość potrzebne do zakupu. Poziom drugi i trzeci mają je większe odpowiednio o 1 i 2 stopnie.
- Cena poziomów jest odpowiednio 2 i 3 razy wyższa.

Pobór energii

- Określa ilość energii pobieranych przez system.
- Niedobór oznacza wyłączenie systemu.
- Systemy muszą być zasilane przez generator równego lub większego rozmiaru.
- W przypadku broni przy zasilaniu z reaktora ma następujący rozmiar:
 - Broń ręczna – pistolety – mały.
 - Broń ręczna – karabinki i karabiny – średni.
 - Broń wsparcia – duży.
- Gdy broń wiązkowa zasilana jest z wymiennego ogniwa. Pobór określa ilość energii pobieranej z ogniwa.

SYSTEMY OCHRONNE I PODTRZYMYWANIA ŻYCIA

Pancerz

Jeden punkt	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena	25	50	100	200	400
Masa	250 g	500 g	1 kg	2 kg	4 kg
Max. wartość	2	4	7	15	30

Ekranowanie

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena	60	125	250	500	1000
Waga	0,5 kg	1 kg	2 kg	4 kg	8 kg
Max. wartość	2	3	4	8	10

- Kombinezony to obiekty rozmiaru średniego.
- Egzoszkielety to obiekty rozmiaru dużego.

Materiały konstrukcyjne

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

Systemy podtrzymywania życia (SPŻ)

- Moduł utrzymujący warunki pozwalające przeżyć użytkownikowi.
- Każdy kombinezon musi posiadać SPŻ.
- Może stanowić osobny przedmiot w postaci maski z lekkim, materiałowym fartuchem.
- Cena 100 chr, masa 3 kg.
- Klasa techniczna 1.

Aktywne systemy obronne (ASO)

- Emitery pola, pancierz elektryczny czy przeciwpociski.
- Dają dodatkowe punkty pancerza co turę.
- Punkty te są jednorazowe w danej turze.
- Gracz swobodnie rozdziela, które trafienia mają zostać osłabione i w jakim stopniu.
- Wymagają znajomości/wpływow o wartości 8.

Rozmiar	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena	250	500	1000	2000
Moc	1	2	4	8
Pobór energii			1	
Waga	2	4	8	16
Klasa techniczna			3	

Drugi poziom zaawansowania ma moc większą o 50%.

Trzeci poziom zaawansowania ma moc większą o 100%.

Pole obszarowe

- Emiter chroniący obszar, a nie obiekt.
- Chroni obszar przed granatami i pociskami raketowymi.
- Obszar podany jest w kratkach.
- Zmniejsza moc broni obszarowej przeciwko bronionym obiektom.
- W przypadku pocisków kierowanych pole odkształca ich tor lotu. Usuwa premie za uzbrojenie naprowadzane.
- Wymaga znajomości/wpływow o wartości 5.

Rozmiar	Mały	Średni	Duży	B. duży
Cena	250	500	1000	2000
Chroniony obszar i moc	2	4	8	16
Pobór energii			1	
Waga	4	8	16	32
Klasa techniczna			3	

Drugi poziom zaawansowania ma moc większą o 50%.

Trzeci poziom zaawansowania ma moc większą o 100%.

Systemy medyczne

- Służą usuwaniu obrażeń użytkownika kombinezonu.
- Działają w pełni automatycznie.
- Mają pojemność czterech zestawów pierwszej pomocy.
- Cena 300 chr, masa 1 kg.
- Klasa techniczna 1.

Zaawansowane systemy medyczne.

- Służą usuwaniu obrażeń użytkownika kombinezonu.
- Działają w pełni automatycznie.
- Ich aktywacja jest równoczesna z otrzymaniem obrażeń – niwelują je.
- Dlatego śmiertelne trafienie w witalny segment nie zabija postaci, o ile system ma zestawy pierwszej pomocy do użycia.
- Mają pojemność czterech zestawów pierwszej pomocy.
- Cena 1000 chr, masa 5 kg.
- Klasa techniczna 3.
- Wymagają wpływów/znajomości na poziomie 8.

NARZĘDZIA

- Moduł pierwszego poziomu kosztuje 200 chr, każdy kolejny jest dwukrotnie droższy od poprzedniego.
- Moduły mają 6 poziomów zaawansowania.
- Podwojony poziom zaawansowania to wymagane wpływy/znajomości do zakupu.
- Zestaw ma masę 0,5 kg za stopień zaawansowania.
- Narzędzia pobierają 1 moduł energii – mają rozmiar obiektu, który ich używa.

Zestaw narzędziowy

- Uniwersalne narzędzia potrzebne do operowania częściami elektronicznymi i mechanicznymi.

Zestaw bioinżynierii

- Pozwala na produkcję, analizę i modyfikację wirusów, bakterii, nanitów organicznych i innych struktur organicznych.

Zestaw materiałowy

- Pozwala na produkcję, analizę i modyfikację szerokiej gamy materiałów syntetycznych.

Zestaw górniczy

- Pozwala na analizę i wydobycie surowców mineralnych, gazów i cieczy.

Zestaw rafinerijny

- Pozwala na selekcję, przetworzenie i oczyszczenie materiałów kopalnych.

Zestaw medyczny

- Pozwala na udzielanie pomocy medycznej i przeprowadzanie operacji chirurgicznych. Pojemność 4 środków medycznych.

System walki elektronicznej (SWE)

- Pozwala na prowadzenie walki elektronicznej – generowanie i łamanie kodów, tworzenia złośliwego oprogramowania, zakłóceń elektromagnetycznych i wielu innych.

SPRZĘT MEDYCZNY

Komora medyczna

- Urządzenie służące kuracji
- 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

- Łączy 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

- Biosyntetyczne produkty, mające poprawiać parametry postaci i nadawać jej nowe zdolności.
- Ulepszenie kosztuje różnicę w cenie pomiędzy posiadany poziomem a docelowym.

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.
- Wymaga znajomości/wpływow o wartości 3.
- Cena 500 chr.

Krew

- Poprawienie parametrów krwi. Wpływa na cechy postaci i odporność na negatywne czynniki biologiczne.

Poziomy:

1. Premia +1 do siły i zwinności. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływow 4, klasa techniczna 2.
2. Premia +1 do siły, zwinności, inteligencji i wytrzymałości. Samoczynnie zasklepia krwotoki. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływow 5, klasa techniczna 3.
3. Premia +2 do siły, zwinności, inteligencji i wytrzymałości. Samoczynnie zasklepia krwotoki. Cena 3000 chr wymaga znajomości/wpływow 6, klasa techniczna 4.

Operacja plastyczna

- Pozwala na całkowitą zmianę wyglądu.
- Wymaga znajomości/wpływow o wartości 1.
- Cena 500 chr.

Pancerz wewnętrzny

- Zapewnia ograniczoną ochronę.
- łączy się z wartością zapewnianą przez kombinezon.

Poziomy:

1. Punkt pancerza. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływow 6, klasa techniczna 2.
2. Dwa punkty pancerza. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływow 7, klasa techniczna 3.
3. Trzy punkty pancerza. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływow 7, klasa techniczna 3.

Ekranowanie wewnętrzne

- Zapewnia ograniczoną ochronę.
- łączy się z wartością zapewnianą przez kombinezon.

Poziomy:

4. Punkt ekranowania. Cena 1500 chr wymaga znajomości/wpływow 6, klasa techniczna 2.
5. Dwa punkty ekranowania. Cena 3000 chr wymaga znajomości/wpływow 7, klasa techniczna 3.
6. Trzy punkty ekranowania. Cena 4500 chr wymaga znajomości/wpływow 7, klasa techniczna 3.

Kamuflaż skórny

- Pozwala skórze na zmianę barwy i faktury. Umożliwia kontrolowanie emisji ciepła.

Poziomy:

1. Pierwszy stopień kamuflażu mimetycznego. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływow 8, klasa techniczna 2.
2. Drugi stopień kamuflażu mimetycznego. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływow 9, klasa techniczna 3.
3. Trzeci stopień kamuflażu mimetycznego. Cena 3000 chr wymaga znajomości/wpływow 10, klasa techniczna 4.

Powłoka adaptacyjna

- Pozwala na zmianę wyglądu zewnętrznej powłoki postaci.
- Daje zdolność zmiennokształtna powłoka.

Poziomy

1. Pierwszy stopień kamuflażu mimetycznego. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływow 10, klasa techniczna 3.
2. Drugi stopień kamuflażu mimetycznego. Cena 4000 chr wymaga znajomości/wpływow 11, klasa techniczna 4.
3. Trzeci stopień kamuflażu mimetycznego. Cena 6000 chr wymaga znajomości/wpływow 12, klasa techniczna 5.

Wszczep wytrzymałościowy.

- Poprawia żywotność postaci.

Poziomy:

1. Dodatkowy punkt żywotności każdej części ciała. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływow 5, klasa techniczna 3.
2. Dodatkowe dwa punkty żywotności każdej części ciała. Cena 4000 chr wymaga znajomości/wpływow 6, klasa techniczna 4.
3. Dodatkowe trzy punkty żywotności każdej części ciała. Cena 6000 chr wymaga znajomości/wpływow 7, klasa techniczna 5.

Organy odkażające

- Zmniejszają toksyczność trucizn.

Poziomy:

1. Zmniejsza toksyczność trucizn o stopień. Cena 500 chr wymaga znajomości/wpływow 2, klasa techniczna 1.
2. Zmniejsza toksyczność trucizn o dwa stopnie. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływow 3, klasa techniczna 2.
3. Zmniejsza toksyczność trucizn o trzy stopnie. Cena 1500 chr wymaga znajomości/wpływow 4, klasa techniczna 3.

Układ trawienny

- Pozwala na przyjmowanie wszelkich produktów organicznych jako żywności.
- Cena 500 wymaga znajomości/wpływow o wartości 2, klasa techniczna 1.

System feromonowy

- Pozwala wpływać na zachowania innych.
- Działa jedynie, jeśli cel nie jest chroniony SPŻ, bądź wszczepem układu oddechowego.
- Nie wpływa na istoty inne niż ludzie.

Poziomy:

1. Zmniejsza trudność testów społecznych o stopień. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 6, klasa techniczna 2.
2. Zmniejsza trudność testów społecznych o dwa stopnie. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 7, klasa techniczna 3.
3. Zmniejsza trudność testów społecznych o trzy stopnie. Cena 3000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 8, klasa techniczna 4.

Układ oddechowy

- Poprawia wydolność organizmu.
- Pozwala na oddychanie zanieczyszczonym powietrzem.

Poziomy:

1. Premia +1 do siły i zwinności. Umożliwia filtrowanie powietrza z zagrożeń o toksyczności 1. Cena 500 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 3, klasa techniczna 1.
2. Premia +1 do siły i zwinności. Umożliwia filtrowanie powietrza z zagrożeń o toksyczności 2. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 4, klasa techniczna 2.
3. Premia +1 do siły i zwinności. Umożliwia filtrowanie powietrza i cieczy z zagrożeń o toksyczności 4 oraz pobieranie tlenu z cieczy. Cena 1500 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 5, klasa techniczna 3.

Nano-szpik

- Wszczep zwiększający limit nanitów.

Poziomy:

1. Zwiększa limit nanitów o dwa. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 8, klasa techniczna 2.
2. Zwiększa limit nanitów o dwa. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 8, klasa techniczna 2.
3. Zwiększa limit nanitów o dwa. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 8, klasa techniczna 2.

UKŁAD NERWOWY

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

Nieinwazyjne neurozłącze

- Pozwala na połączenie układu nerwowego z maszynami.
- Korzysta jedynie z autoryzowanych gniazd.
- Nie wlicza się do limitu implantów nerwowych.
- Cena 500 chr wymaga znajomości/wpływow o wartości 4, klasa techniczna 1.

Neurozłącze

- Pozwala na połączenie układu nerwowego z maszynami.
- Korzysta z wszystkich gniazd.
- Zmniejsza koszt akcji informatycznych o punkt akcji.
- Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływow o wartości 8, klasa techniczna 2.

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.
- Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływow o wartości 12, klasa techniczna 3.

Organiczny system walki elektronicznej.

- Zastępuje potrzebę posiadania osobnego urządzenia do przeprowadzenia akcji informatycznych.

Poziomy:

1. Pierwszy stopień SWE. Cena 500 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 6, klasa techniczna 1.
2. Drugi stopień SWE. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 7, klasa techniczna 2.
3. Trzeci stopień SWE. Cena 1500 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 8, klasa techniczna 3.
4. Czwarty stopień SWE. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 9, klasa techniczna 4.
5. Piąty stopień SWE. Cena 4000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 10, klasa techniczna 5.
6. Szósty stopień SWE. Cena 6000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 11, klasa techniczna 6.

Procesor biologiczny

- Zwiększa zdolności informatyczne użytkownika.

Poziomy:

1. Zmniejsza trudność testów informatycznych o stopień. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 9, klasa techniczna 2.
2. Zmniejsza trudność testów informatycznych o dwa stopnie. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 10, klasa techniczna 3.
3. Zmniejsza trudność testów informatycznych o trzy stopnie. Cena 3000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 11, klasa techniczna 4.

Analizator empatyczny

- Zwiększa empatię postaci.

Poziomy:

1. Zmniejsza trudność testów empatii o stopień. Cena 500 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 3, klasa techniczna 1.
2. Zmniejsza trudność testów empatii o stopień. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 4, klasa techniczna 2.
3. Zmniejsza trudność testów empatii o stopień. Cena 1500 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 5, klasa techniczna 3.

Koordinator myśli

- Poprawia inteligencję postaci.

Poziomy:

1. Zwiększa inteligencję o stopień. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 7, klasa techniczna 2.
2. Zwiększa inteligencję o stopień. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 8, klasa techniczna 3.
3. Zwiększa inteligencję o stopień. Cena 3000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 9, klasa techniczna 4.

Syntetyzacja

- Zwiększa limit wszczepów układu nerwowego.

Poziomy:

1. Zwiększa limit o trzy. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 5, klasa techniczna 2.
2. Zwiększa limit o sześć. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 6, klasa techniczna 3.
3. Zwiększa limit o dziewięć. Cena 3000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 7, klasa techniczna 4.

Pełna syntetyzacja

- Umożliwia używanie zaawansowanych wszczepów nerwowych.
- Usuwa limit wszczepów układu nerwowego.
- Wymaga syntetyzacji 3 stopnia zaawansowana.
- Cena 6000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 10, klasa techniczna 5.

Decentralizacja układu nerwowego

- Wymaga pełnej syntetyzacji.
- Przebudowuje cały układ nerwowy.
- Głowa traci status witalnej części ciała – utrata jej żywotności nie oznacza już śmierci postaci.
- Cena 6000 chr wymaga znajomości/wpływow o wartości 12, klasa techniczna 6.

Zaawansowany procesor biologiczny.

- Wymaga pełnej syntetyzacji.
- Wymaga procesora biologicznego.
- Umożliwia używanie procesora biologicznego do wszystkich testów umiejętności, nie tylko informatycznych.
- Cena 6000 chr wymaga znajomości/wpływow o wartości 13, klasa techniczna 6.

Wszczep mentalny

- Poprawia wolę postaci.

Poziomy:

1. Zwiększa wolę o stopień. Cena 500 chr wymaga znajomości/wpływow o wartości 3, klasa techniczna 1.
2. Zwiększa wolę o dwa stopnie. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływow o wartości 4, klasa techniczna 2.
3. Zwiększa wolę o trzy stopnie. Cena 1500 chr wymaga znajomości/wpływow o wartości 5, klasa techniczna 3.

Poprawiona czułość rąk

- Poprawia zręczność postaci.

Poziomy:

1. Zwiększa zręczność o stopień. Cena 500 chr wymaga znajomości/wpływow o wartości 3, klasa techniczna 1.
2. Zwiększa zręczność o dwa stopnie. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływow o wartości 4, klasa techniczna 2.
3. Zwiększa zręczność o trzy stopnie. Cena 1500 chr wymaga znajomości/wpływow o wartości 5, klasa techniczna 3.

Neuroblokada

- Chroni przed cybernetyczną infiltracją umysłu postaci.
- Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 6, klasa techniczna 3.

Neuroanalizator

- Pozwala na infiltrację układu nerwowego innych postaci.
- Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 5, klasa techniczna 2.

Neurokontroler

- Pozwala na kontrolę zachowań jednostek, a w przypadku niepożądanych akcji na ich czasowe lub bezterminowe dezaktywowanie.
- Jego działanie jest najczęściej całkowicie nieświadome dla posiadacza.
- Nie liczy się do limitu implantów nerwowych.
- Cena 6000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 10, klasa techniczna 4.

NARZĄDY ZMYŚLÓW

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

Wzmocnienie i osłabienie światła

- Postać uzyskuje zdolność widzenie w ciemnościach.
- Cena 500 chr, klasa techniczna 1.

Czuły słuch

- Pozwala na korzystanie ze zdolności echolokacja.
- Cena 500 chr, klasa techniczna 1.

Wzmocniony węch

- Pozwala na korzystanie ze zdolności tropienie.
- Cena 500 chr, klasa techniczna 1.

Wyostrenie zmysłów

- Poprawia percepcję postaci.

Poziomy:

1. Zwiększa zręczność o stopień. Cena 500 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 2, klasa techniczna 1.
2. Zwiększa zręczność o dwa stopnie. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 1, klasa techniczna 2.
3. Zwiększa zręczność o trzy stopnie. Cena 1500 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 3, klasa techniczna 3.

UKŁAD MOTORYCZNY

- Wszczępy wpływające na walory fizyczne postaci.

Synchronizacja ramion

- Postać otrzymuje zdolność oburęczność.
- Cena 1000 chr, klasa techniczna 2.

Wzmocnienie mięśni

- Poprawia siłę i zwinność postaci.

Poziomy:

1. Zwiększa siłę i zwinność o stopień. Cena 1000 chr, klasa techniczna 2.
2. Zwiększa siłę i zwinność o dwa stopnie. Cena 2000 chr, klasa techniczna 3.
3. Zwiększa siłę i zwinność o trzy stopnie. Cena 3000 chr, klasa techniczna 4.

NANITY

- Nanity to mikroskopijne konstrukcje wspierające ciało użytkownika.
- Postać może posiadać trzy poziomy nanitów.

Regeneracyjne

- Dają zdolność regeneracji.
- Poprawiają skuteczność pomocy medycznej.

Poziomy:

1. Postać otrzymuje zdolność regeneracja. Zwiększają skuteczność pomocy medycznej o 50%. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 6, klasa techniczna 3.
2. Postać otrzymuje zdolność regeneracja. Zwiększają skuteczność pomocy medycznej o 150%. Cena 4000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 7, klasa techniczna 4.
3. Postać otrzymuje zdolność regeneracja. Zwiększają skuteczność pomocy medycznej o 300%. Cena 6000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 8, klasa techniczna 5.

Pochłaniające

- Chroni ą przed szkodliwymi czynnikami – zatruciem i zakażeniem.

Poziomy:

1. Zmniejszają toksyczność trucizn o poziom. Testy wytrzymałości dotyczące zakażenia itp. są łatwiejsze o stopień. Cena 1000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 4, klasa techniczna 2.
2. Zmniejszają toksyczność trucizn o dwa poziomy. Testy wytrzymałości dotyczące zakażenia itp. są łatwiejsze o dwa stopnie. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 5, klasa techniczna 3.
3. Zmniejszają toksyczność trucizn o trzy poziomy. Testy wytrzymałości dotyczące zakażenia itp. są łatwiejsze o trzy stopnie. Cena 3000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 6, klasa techniczna 4.

Wspomagające

- Poprawiają wybrane cechy postaci.
- Nanity można przełączyć – w ciągu tury zmieniają poprawianą cechę. Działają intuicyjnie.

Poziomy:

1. Premia +1 do wybranej cechy. Cena 2000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 8, klasa techniczna 3.
2. Premia +2 do rozdzielania pomiędzy cechy. Cena 4000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 9, klasa techniczna 4.
3. Premia +3 do rozdzielania pomiędzy cechy. Cena 6000 chr wymaga znajomości/wpływów o wartości 10, klasa techniczna 5.

MEDYKAMENTY

Zestaw pierwszej pomocy

- Automatyczny zestaw ratunkowy. Nie wymaga umiejętności medycznych do użycia.
- ZPP pierwszego poziomu przywraca punkt żywotności.
- Cena 40 chr. Masa 3 kg.
- Drugi poziom zaawansowania przywraca dwa punkty żywotności.
- Trzeci poziom zaawansowania przywraca trzy punkty żywotności.

Zestaw medyczny.

- Wymagający umiejętności zestaw ratunkowy.
- Sukces testu medycyny oznacza przywrócenie pełną pulę zestawu, porażka połowę.
- Pozwala na odbudowanie zniszczonych segmentów ciała jak urwane kończyny.
- Zestaw pierwszego poziomu przywraca cztery punkty żywotności.
- Koszt 80 chr. Masa 10 kg.
- Drugi poziom zaawansowania przywraca sześć punktów żywotności.
- Trzeci poziom zaawansowania przywraca osiem punktów żywotności.

Stymulanty

- Substancje poprawiające czasowo cechy postaci.
- Stymulant pierwszego stopnia daje premię +1 do wybranej cechy głównej przez 4 godziny.
- Cena 20 chr. Masa 1 kg.
- Drugi poziom zaawansowania daje premię +2 do wybranej cechy głównej przez 4 godziny lub premię +1 do dwóch cech.
- Trzeci poziom zaawansowania daje premię +3 do wybranej cechy głównej przez 4 godziny lub premię +1 do trzech cech.

SYSTEMY NAPĘDOWE

- Wykorzystywane przez kombinezony i roboty, służą do nadania im możliwości poruszania się.

MOTORYKA

- System włókien syntetycznych naśladujących działanie mięśni.
- Klasa techniczna 1.
- Pobór 1

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena za 1 siły	5	10	15	30	60
Masa za 1 siły	0,5	1	1,5	3	6
Maksymalna bazowa siła	3	6	12	24	36

Drugi poziom zaawansowania ma moc większą o 50%.

Trzeci poziom zaawansowania ma moc większą o 100%.

Odnóża lokomocyjne

- Typ napędu stosowany od miniaturowych robotów do EGZO.
- Jego wydajność zależy od siły motoryki i ilości odnóży.

Występuje w kilku konfiguracjach:

- Para odnóży
 - Siła to osiągnięta prędkość.
 - Potrojona odległość skoku.
- Odnóża Ludzkie
 - Połowa siły to osiągnięta prędkość
 - Normalny zasięg skoku.
- 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.

Manipulatory

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

	Malutkie	Małe	Średnie	Duże	B. Duże
Cena	60	125	250	500	1000
Zręczność	12	10	8	6	4
Masa	2×0,12 kg	2×0,25kg	2×0,5kg	2×1kg	2×2kg

Drugi poziom zaawansowania ma zręczność większą o 50%.

Trzeci poziom zaawansowania ma zręczność większą o 100%.

NAPĘD LĄDOWY

- Tani i prosty napęd.
- Przykład- koła, gąsienice czy poduszkowiec.
- Klasa techniczna 0.
- Pobór 1

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena	25	50	100	200	400
Prędkość	8	10	12	14	16
Masa	5	10	20	80	160

Drugi poziom zaawansowania ma prędkość większą o 50%.

Trzeci poziom zaawansowania ma prędkość większą o 100%.

NAPĘD ATMOSFERYCZNY

- Tani napęd atmosferyczny.
- Przykład – śmigła, wirniki, skrzydła.
- Klasa techniczna 0.
- Pobór 1.

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena	25	50	100	200	400
Prędkość	20	25	30	35	40
Masa	5	10	20	80	160

Drugi poziom zaawansowania ma prędkość większą o 50%.

Trzeci poziom zaawansowania ma prędkość większą o 100%.

NAPĘD UNIWERSALNY

- Napęd pozwalający na operowanie w każdych warunkach, w tym próżni.
- Klasa techniczna 1.
- Pobór 2.

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena	100	200	400	800	1600
Prędkość	20	25	30	35	40
Masa	5	10	20	80	160

Drugi poziom zaawansowania ma prędkość większą o 50%.

Trzeci poziom zaawansowania ma prędkość większą o 100%.

KAMUFLAŻE

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

Kamuflaż mimetyczny

- Pasywny kamuflaż naśladowujący barwę, emisję promieniowania i fakturę otoczenia.
- Wyłączony kamuflaż traci jedynie możliwość zmiany formy.
- Wymaga znajomości/wpływów o wartości 5.
- Klasa techniczna 2

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena	50	100	200	400	800
Skuteczność	Zwiększa trudność testu o stopień.				

Drugi poziom zaawansowania ma wydajność większą o stopień.

Trzeci poziom zaawansowania ma wydajność większą o dwa stopnie.

Kamuflaż optyczny

- Aktywny kamuflaż tworzący projekcję otoczenia -efekt „niewidzialności”
- Wyłączony kamuflaż przestaje działać.
- Wymaga znajomości/wpływów o wartości 10.
- Pobór 1
- Klasa techniczna 2

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena	100	200	400	800	1600
Skuteczność	Zwiększa trudność testu o cztery stopienie.				

Drugi poziom zaawansowania ma wydajność większą o dwa stopnie.

Trzeci poziom zaawansowania ma wydajność większą o cztery stopnie.

CZUJNIKI

Czujniki

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

Rozmiar	Małutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena I poziomu	12	25	50	100	200
Percepcja	3	4	5	7	10
Masa	0,125	0,25	0,5	1	2
Klasa techniczna		0			1

Drugi poziom zaawansowania ma percepcję większą o 50%.

Trzeci poziom zaawansowania ma percepcję większą o 100%.

Czujniki kombinezonów

- Zwiększają percepcję użytkownika o stopień.
- Cena 400 chr, masa 1 kg.
- Klasa techniczna 1.
- Drugi poziom zmniejsza trudność testów percepcji o dwa stopnie.
- Trzeci poziom zmniejsza trudność testów percepcji o trzy stopnie.

Celowniki optyczne

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

	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena I poziomu	50	100	200	400
Premia	1	2	3	4
Masa	0,5	1	2	4
Klasa techniczna			0	

Drugi poziom zaawansowania zwiększa premię o stopień.

Trzeci poziom zaawansowania zwiększa premię o dwa stopnie.

ŹRÓDŁA ZASILANIA

Reaktor Plazmowy

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

Przykład: Dwa systemy uzbrojenia to pobór 2.

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Cena I poziomu	250		500	1000	2000
Wydajność			3		
Masa (kg)	0,75	1,5	3	6	12
Klasa techniczna	2		3		4

Drugi poziom zaawansowania ma wydajność większą o stopień.

Trzeci poziom zaawansowania ma wydajność większą o dwa stopnie.

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.
- Stanowią osobny segment, możliwy do trafienia uzbrojeniem impulsowym.

Klasyczna

- Duża moc.
- Niska żywotność.
- Niska cena.

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Inteligencja	6	8	10	12	14
Żywotność		1		2	3
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2
Cena	100	200	400	800	1600
Klasa techniczna		0		1	2

Drugi poziom zwiększa inteligencję i żywotność o 10% (minimalnie o stopień).

Trzeci poziom zwiększa inteligencję i żywotność o 20% (minimalnie o dwa stopnie).

Organiczna

- Niska moc
- Wysoka żywotność
- Niska cena
- Wymaga znajomości/wpływów o wartości 8.

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Inteligencja	3	4	5	6	7
Żywotność	1	2	4	6	8
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2
Cena	100	200	400	800	1600
Klasa techniczna		2		3	4

Drugi poziom zwiększa inteligencję i żywotność o 10% (minimalnie o stopień).

Trzeci poziom zwiększa inteligencję i żywotność o 20% (minimalnie o dwa stopnie).

Hybrydowa

- Wysoka moc
- Wysoka żywotność
- Wysoka cena.
- Wymaga znajomości/wpływów o wartości 14.

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Inteligencja	6	8	10	12	14
Żywotność	2	4	6	8	10
Masa (kg)	0,1	0,2	0,4	1	2
Cena	400	800	1600	3200	6400
Klasa techniczna	3		4		5

Drugi poziom zwiększa inteligencję i żywotność o 10% (minimalnie o stopień).

Trzeci poziom zwiększa inteligencję i żywotność o 20% (minimalnie o dwa stopnie).

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 oraz specjalizacji kosztuje 50 chr. Każdy kolejny stopień zwiększa cenę o 50 chr.

Przykład: Robot ma docelowo posiadać obsługę broni ręcznej na 4 poziomie. Cena oprogramowania wynosi wtedy 550 chr, bo:

- **Umiejętność – 50 chr.**
- **Specjalizacja poziom 1 – 50 chr.**
- **Specjalizacja poziom 2 – 100 chr.**
- **Specjalizacja poziom 3 – 150 chr.**
- **Specjalizacja poziom 4 – 200 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 – wartość żywotności maszyny.
- Masa – masa szkieletu.
- Zwinność – wartość zwinności maszyny.
- Obrona – wpływ rozmiaru na testy trafienia i wyszukiwania.
- Rozmiar – kategoria rozmiaru maszyny. Określa rozmiar systemów. Nie można zamontować systemów innych niż rozmiar robota.
- Cena – podana w chrimach.

Sfera

- Żywotność + 25%
- Prędkość napędów lądowych – 25%

Średnica (cm)	Żywotność	Masa	Zwinność	Obrona	Rozmiar	Cena
10	1	1	13	Trudniejszy o 3	Małutki	10
15	1	3	12	Trudniejszy o 3	Małutki	30
20	2	6	12	Trudniejszy o 2	Mały	60
30	3	9	11	Trudniejszy o 1	Mały	90
40	5	12	11	-	Średni	120
50	6	15	10	-	Średni	150
60	7	21	10	-	Średni	210
80	9	30	8	Łatwiejszy o 1	Duży	300
100	10	45	8	Łatwiejszy o 1	Duży	450
160	14	60	5	Łatwiejszy o 3	B. duży	600
180	16	90	4	Łatwiejszy o 4	B. duży	900
200	20	120	3	Łatwiejszy o 4	B. duży	1200

Dysk

- Prędkość napędów lotniczych + 25%
- Wytrzymałość – 25%

Wymiary (cm)	Żywotność	Masa	Zwinność	Obrona	Rozmiar	Cena
20 × 5	1	1	13	Trudniejszy o 3	Malutki	10
30 × 5	1	3	12	Trudniejszy o 2	Malutki	30
40 × 10	2	6	12	Trudniejszy o 1	Mały	60
50 × 10	2	9	11	Trudniejszy o 1	Mały	90
60 × 15	3	12	11	-	Średni	120
80 × 20	4	15	10	-	Średni	150
100 × 25	5	21	10	-	Średni	210
120 × 30	8	30	8	-	Duży	300
160 × 40	11	45	8	Łatwiejszy o 1	Duży	450
180 × 45	15	60	6	Łatwiejszy o 2	Duży	600
220 × 50	23	90	5	Łatwiejszy o 3	B. duży	900

Graniastosłup

- Brak premii i kar.

Wymiary (cm)	Żywotność	Masa	Zwinność	Obrona	Rozmiar	Cena
20 × 10 × 10	1	1	13	Trudniejszy o 3	Malutki	10
30 × 15 × 15	1	3	12	Trudniejszy o 2	Malutki	30
40 × 20 × 20	2	6	12	Trudniejszy o 2	Malutki	60
50 × 25 × 25	3	9	11	Trudniejszy o 1	Mały	90
60 × 30 × 30	4	12	11	-	Średni	120
80 × 40 × 40	5	15	10	-	Średni	150
100 × 50 × 50	7	21	10	-	Średni	210
120 × 60 × 60	10	30	8	Łatwiejszy o 1	Duży	300
160 × 80 × 80	15	45	8	Łatwiejszy o 1	Duży	450
180 × 90 × 90	20	60	6	Łatwiejszy o 2	Duży	600
220 × 110 × 110	30	90	5	Łatwiejszy o 3	B. duży	900
260 × 130 × 130	40	120	4	Łatwiejszy o 3	B. duży	1200

Ptakokształtny

- Wysoka zwinność
- Premia + 25% do prędkości z motoryki, tylko dwunożny.
- Wytrzymałość – 25%

Wymiary (cm)	Żywotność	Masa	Zwinność	Obrona	Rozmiar	Cena
20x10x10	1	1	15	Trudniejszy o 3	Malutki	10
30x15x15	1	3	14	Trudniejszy o 2	Malutki	30
40x20x20	2	6	13	Trudniejszy o 2	Malutki	60
50x25x25	2	9	13	Trudniejszy o 1	Mały	90
60x30x30	3	12	12	-	Średni	120
80x40x40	4	15	12	-	Średni	150
100x50x50	5	21	11	-	Średni	210
120x60x60	8	30	11	Łatwiejszy o 1	Duży	300
160x80x80	11	45	10	Łatwiejszy o 1	Duży	450
180x90x90	15	60	10	Łatwiejszy o 2	Duży	600
220x110x110	23	90	9	Łatwiejszy o 3	B. duży	900
260x130x130	30	120	8	Łatwiejszy o 3	B. duży	1200

Człekokształtny

- Napęd lądowy jedynie motoryka dwunożna.
- Wysoka zwinność i obrona
- Wytrzymałość – 25%.

Wymiary (cm)	Żywotność	Masa	Zwinność	Obrona	Rozmiar	Cena
20x5x5	1	1	15	Trudniejszy o 3	Malutki	10
30x5x5	1	3	14	Trudniejszy o 3	Malutki	30
40x10x5	2	6	13	Trudniejszy o 2	Malutki	60
50x15x5	2	9	13	Trudniejszy o 2	Malutki	90
60x15x10	3	12	12	Trudniejszy o 2	Malutki	120
80x25x10	4	15	12	Trudniejszy o 1	Mały	150
100x30x10	5	21	11	-	Średni	210
120x35x15	8	30	11	-	Średni	300
160x45x20	11	45	10	-	Średni	450
180x50x20	15	60	10	-	Średni	600
220x60x25	23	90	9	Łatwiejszy o 1	Duży	900
260x70x30	30	120	8	Łatwiejszy o 1	Duży	1200

System naprawczy

- Daje maszynom zdolność regeneracji.

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

LISTA MASZYN

ROBOTY TRANSPORTOWE I INŻYNIERYJNE

Osiólek

- Prosty robot transportowy.

Nazwa	Bilans energii	Masa	Rozmiar		
Osiólek	1 na 3	89 kg	Duży (-1) 160x80x80		
Cechy		Systemy		Parametry bojowe	
Siła	10	Inteligencja	12	Kamuflaż	-
Zwinność	8	Prędkość	15	Obrona	-1
Percepcja	7	Pobór	1	Atak wręcz	3
Zręczność	-	Reaktor	3	Obrona wręcz	2

ŻYWOTNOŚĆ

Segmenty	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	1	1	7
Nogi 4			2
CPU			2

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	45	450	Żywotność 15
Pancerz	2	200	Pancerz 1
Ekranowanie	4	500	Ekranowanie 1
Czujniki	1	100	Percepcja 7
Reaktor	6	1000	Wydajność 3
CPU	1	800	Inteligencja 12, żywotność 1.
Motoryka	30	250	Siła 10, pobór 1
Masa/Cena	89	3300	

Muł

- Robot wsparcia.
- Wymaga wpływów/znajomości 2.

Nazwa		Bilans energii		Masa		Rozmiar	
Muł		4 na 4		135,5 kg		Duży (-1) 160x80x80	
Cechy		Systemy		Parametry bojowe			
Siła	25	Inteligencja	12	Kamuflaż	-		
Zwinność	8	Prędkość	32	Obrona	-1		
Percepcja	7	Pobór	1	Atak wręcz	3		
Zręczność	-	Reaktor	3	Obrona wręcz	2		

ŻYWOTNOŚĆ

Segmenty	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	5	3	7
Nogi 4			2
CPU			2

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	45	450	Żywotność 15
Pancerz	10	1000	Pancerz 5
Ekranowanie	12	1500	Ekranowanie 3
Czujniki	1	100	Percepcja 7
Reaktor II	6	2000	Wydajność 4
Zestaw narzędzi	0,5	200	Pobór 1
Zestaw medyczny	0,5	200	Pobór 1
Motoryka II	48	800	Siła 25, pobór 1
CPU	1	800	Inteligencja 12, żywotność 2.
Oprogramowanie	-	250	Medycyna 1 – chirurgia 1, toksykologia 1 Technika 1 – elektromechanika 1
Masa/Cena	124	7300	

Arden

- Ciężki robot wsparcia technicznego i transportu.
- Wymaga znajomości/wpływów o wartości 6.

Nazwa	Bilans energii	Masa	Rozmiar		
Arden	4 na 4	412 kg	B. duży (-2) 260x130x130		
Cechy		Systemy		Parametry bojowe	
Siła	30	Inteligencja	14	Kamuflaż	-
Zwinność	4	Prędkość	21	Obrona	-2
Percepcja	10	Pobór	1	Atak wręcz	3
Zręczność	-	Reaktor	4	Obrona wręcz	1

ŻYWOTNOŚĆ			
Segmenty	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	7	4	20
Nogi 4			5
CPU			5

ROZPISKA SYSTEMÓW			
Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	120	1200	Żywotność 40
Pancerz	28	2800	Pancerz 7
Ekranowanie	3	4000	Ekranowanie 4
Czujniki	2	200	Percepcja 10
Reaktor II	12	4000	Wydajność 4
CPU	2	1600	Inteligencja 14, żywotność 3.
Zestaw narzędziowy III	1,5	800	Pobór 1
Zestaw medyczny III	1,5	800	Pobór 1
SWE III	1,5	800	Pobór 1
Motoryka II	120	2000	SI 30, pobór 1
Oprogramowanie	-	900	Medycyna 1 – chirurgia 2, toksykologia 2 Technika 1 – elektromechanika 2, Informatyka 1 – cyberwalka 2, wyszukiwanie 2
Masa/Cena	291,5	19100	

Pszczola

- Lekki robot inżynieryjny
- Wymaga wpływów/znajomości 4.

Nazwa	Bilans energii	Masa	Rozmiar		
Pszczola	3 na 3	24 kg	Mały (+1) 50x25x25		
Cechy		Systemy		Parametry bojowe	
Siła	-	Inteligencja	8	Kamuflaż	-
Zwinność	11	Prędkość	25	Obrona	1
Percepcja	4	Pobór	2	Atak wręcz	7
Zręczność	-	Reaktor	3	Obrona wręcz	8

ŻYWOTNOŚĆ

Segmenty	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	1	1	2
Napęd			1
CPU			1

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	9	90	Żywotność 3
Pancerz	0,5	50	Pancerz 1
Ekranowanie	1	125	Ekranowanie 1
Czujniki	0,25	25	Percepcja 4
Reaktor	1,5	250	Wydajność 3
CPU	0,2	200	Inteligencja 8, żywotność 1
Napęd uniwersalny	10	200	Prędkość 25, pobór 2
Zestaw narzędziowy II	1	400	Pobór 1
Oprogramowanie	-	200	Technika I – elektromechanika II
Masa/Cena	23,45	1540	

Trzmiel

- Średni robot inżynieryjny.
- Wymaga wpływów/znajomości 8.

Nazwa	Bilans energii	Masa	Rozmiar		
Trzmiel	3 na 3	53 kg	Średni 100x50x50		
Cechy		Systemy		Parametry bojowe	
Siła	-	Inteligencja	10	Kamuflaż	-
Zwinność	10	Prędkość	30	Obrona	-
Percepcja	5	Pobór	2	Atak wręcz	6
Zręczność	-	Reaktor	3	Obrona wręcz	6

ŻYWOTNOŚĆ			
Segmenty	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	2	2	3
Napęd			2
Narzędzia			2
CPU			2

ROZPISKA SYSTEMÓW			
Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	21	210	Żywotność 7
Pancerz	2	200	Pancerz 2
Ekranowanie	4	500	Ekranowanie 2
Czujniki	0,5	50	Percepcja 5
Reaktor	3	500	Wydajność 3
CPU	0,4	400	Inteligencja 10, żywotność 2
Napęd uniwersalny	20	400	Prędkość 30, pobór 2.
Zestaw narzędziowy IV	2	1600	Moduł narzędziowy, nanitowy i materiałowy.
Oprogramowanie	-	550	Technika I – elektromechanika IV
Masa/Cena	52,9	4400	

Konstruktor

- Ciężki robot inżynierski
- Wymaga znajomości/wpływów o wartości 8.

Nazwa	Bilans energii	Masa	Rozmiar		
Konstruktor	3 na 4	321 kg	B. duży (-3) 260x130x130		
Cechy		Systemy		Parametry bojowe	
Siła	-	Inteligencja	14	Kamuflaż	-
Zwinność	4	Prędkość	16	Obrona	-3
Percepcja	10	Pobór	1	Atak wręcz	4
Zręczność	-	Reaktor	4	Obrona wręcz	1

ŻYWOTNOŚĆ

Segmenty	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	4	4	10
Napęd			10
Ramiona 2			10
CPU			3

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	120	1200	Żywotność 40
Pancerz	16	1600	Pancerz 4
Ekranowanie	5	1400	Ekranowanie 4
Czujniki	2	200	Percepcja 10
Reaktor II	12	4000	Wydajność 4
CPU	2	1600	Inteligencja 14, żywotność 3
Napęd lądowy	160	400	Prędkość 16, pobór 1
Zestaw narzędziowy IV	2	1600	Pobór 1
Zestaw materiałowy IV	2	1600	Pobór 1
Oprogramowanie	-	550	Technika I – elektromechanika IV
Masa/Cena	321	14150	

ROBOTY ZWIADOWCZE

- Roboty zwiadowcze, dywersyjne i naprawcze.

Pełzacz

- Mały robot wywiadowczo-dywersyjny.
- Wymaga znajomości/wpływów o wartości 5.

Nazwa		Bilans energii		Masa		Rozmiar	
Pełzacz		1 na 3		3 kg		Malutki (+3) 20x10x10 cm	
Cechy		Systemy		Parametry bojowe			
Siła	1	Inteligencja	6	Kamuflaż	Mim 2		
Zwinność	13	Prędkość	1	Obrona	5		
Percepcja	4	Pobór	1	Atak wręcz	8		
Zręczność	12	Reaktor	3	Obrona wręcz	13		

ŻYWOTNOŚĆ

Segmenty	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	-	-	1
CPU			1

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	1	10	Żywotność 1
Czujniki II	0,12	24	Percepcja 4
Reaktor	0,75	250	Wydajność 3
Kamuflaż mimetyczny II	-	100	Wydajność 2
CPU	0,1	100	Inteligencja 6, żywotność 1
Motoryka	0,5	2	SI 1, udźwig 20, pobór 1
Manipulator	0,25	60	ZR 12
Masa/Cena	2,72	546	

Szperacz

- Miniaturowy dron zwiadowczy.
- Wymaga znajomości/wpływow o wartości 10.

Nazwa	Bilans energii	Masa	Rozmiar		
Szperacz	3 na 3	9 kg	Malutki (+3) sfera 15		
Cechy		Systemy		Parametry bojowe	
Siła	-	Inteligencja	6	Kamuflaż	OPT 4
Zwinność	12	Prędkość	20	Obrona	7
Percepcja	6	Pobór	2	Atak wręcz	11
Zręczność	-	Reaktor	3	Obrona wręcz	18

ŻYWOTNOŚĆ

Segmenty	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	-	-	1
CPU			1

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	3	20	Żywotność 1
Czujniki III	0,12	36	Percepcja 6
Reaktor	0,75	250	Wydajność 3
Napęd uniwersalny	5	100	Prędkość 20, pobór 2
Kamuflaż optyczny	-	100	Wydajność 4, pobór 1.
CPU	0,1	100	Inteligencja 6. żywotność 1
Masa/Cena	8,97	606	

Obserwator

- Dron o wysokiej jakości czujników.
- Wymaga znajomości/wpływow o wartości 10.

Nazwa	Bilans energii	Masa	Rozmiar		
Obserwator	3 na 3	43 kg	Średni sfera 40		
Cechy		Systemy		Parametry bojowe	
Siła	-	Inteligencja	10	Kamuflaż	OPT 6
Zwinność	11	Prędkość	30	Obrona	6
Percepcja	7	Pobór	2	Atak wręcz	8
Zręczność	-	Reaktor	3	Obrona wręcz	14

ŻYWOTNOŚĆ

Segmenty	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	3	2	3
Napęd			2
CPU			2

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	12	120	Żywotność 5
Pancerz	3	300	Pancerz 3
Ekranowanie	4	500	Ekranowanie 2
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 7
Reaktor	3	500	Wydajność 3
Napęd uniwersalny	20	400	Prędkość 30, pobór 2
Kamuflaż optyczny II	-	800	Wydajność 6, pobór 1
CPU	0,4	400	Inteligencja 10, żywotność 2
Masa/Cena	42,9	3120	

Zwiadowca

- Szybki robot zwiadowczy wyposażony w czułe czujniki i SWE.
- Wymaga znajomości/wpływów o wartości 6.

Nazwa		Bilans energii		Masa	Rozmiar	
Zwiadowcza		3 na 4		65 kg	Średni dysk 120×30	
Cechy		Systemy		Parametry bojowe		
Siła	-	Inteligencja	12	Kamuflaż	Mim 2	
Zwinność	8	Prędkość	38	Obrona	2	
Percepcja	10	Pobór	2	Atak wręcz	7	
Zręczność	-	Reaktor	4	Obrona wręcz	9	

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	5	2	4
Napęd			4
CPU			2

ROZPISKA SYSTEMÓW			
Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	30	300	Żywotność 8
Pancerz	5	500	Pancerz 5
Ekranowanie	4	500	Ekranowanie 2
Czujniki III	1	150	Percepcja 10
Reaktor II	3	1000	Wydajność 4
SWE III	1,5	800	Pobór 1
Napęd uniwersalny	20	400	Prędkość 30, pobór 2.
Kamuflaż mimetyczny II	-	400	Wydajność 2
CPU II	0,4	800	Inteligencja 12, żywotność 2.
Oprogramowanie	-	500	Informatyka 1, pomocne 2.
Masa/Cena	64,9		5350

ROBOTY BOJOWE

Robot prewencji

- Podstawowy strażnik prawa i porządku.
- Wymaga znajomości/wpływow o wartości 5.

Nazwa		Bilans energii		Masa		Rozmiar	
Robot prewencji		3 na 3		46 kg		Średni sfera 40	
Cechy		Systemy		Parametry bojowe			
Siła	7	Inteligencja	10	Kamuflaż	-		
Zwinność	11	Prędkość	30	Obrona	-		
Percepcja	5	Pobór	2	Atak wręcz	8		
Zręczność	-	Reaktor	3	Obrona wręcz	8		
				Broń ręczna	7		

ŻYWOTNOŚĆ

	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	3	2	3
Napęd			2
CPU			2

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	12	120	Żywotność 5
Pancerz	3	300	Pancerz 3
Ekranowanie	4	500	Ekranowanie 2
Czujniki	0,5	50	Percepcja 5
Reaktor	3	500	Wydajność 3
Napęd uniwersalny	20	400	Prędkość 30, pobór 2
CPU	0,4	400	Inteligencja 10, żywotność 2
Paralizator akustyczny	1	100	-
Paralizator elektryczny	1	150	-
Lekki pistolet laserowy	1	200	Moc 2, szybkostrzelność 4, pobór 1
Oprogramowanie	-	200	Obsługa broni 1, broń ręczna 2
Masa/Cena	45,9	2920	

Lekki dron bojowy

- Tanie maszyny rozpoznawczo-szturmowe.
- Wymaga znajomości/wpływow o wartości 5.

Nazwa	Bilans energii	Masa	Rozmiar		
Lekki dron bojowy	3 na 3	9 kg	Malutki (+2) 20×5 dysk		
Cechy		Systemy	Parametry bojowe		
Siła	-	Inteligencja	6	Kamuflaż	MIM 1
Zwinność	13	Prędkość	25	Obrona	3
Percepcja	4	Pobór	2	Atak wręcz	13
Zręczność	-	Reaktor	3	Obrona wręcz	16
				Broń ręczna	5

ŻYWOTNOŚĆ			
	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Korpus	2	1	1
CPU			1

ROZPISKA SYSTEMÓW			
Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	1	10	Żywotność 1
Pancerz	0,5	50	Pancerz 2
Ekranowanie	0,5	60	Ekranowanie 1
Czujniki II	0,1	24	Percepcja 4
Reaktor	0,75	250	Wydajność 3
Napęd uniwersalny	5	100	Prędkość 20, pobór 2
CPU	0,1	100	Inteligencja 6, żywotność 1
Kamuflaż mimetyczny	-	50	Wydajność 1
Pistolet laserowy	1	400	Moc 3, szybkostrzelność 4, pobór 1
Oprogramowanie	-	100	Obsługa broni 1, broń ręczna 1.
Masa/Cena	8,95	1144	

Dron bojowy

- Wymaga znajomości/wpływow o wartości 5.

Nazwa	Bilans energii	Masa	Rozmiar		
Dron bojowy	1 na 3	49 kg	Średni – sfera 40		
Cechy		Systemy	Parametry bojowe		
Siła	-	Inteligencja	10	Kamuflaż	MIM 1
Zwinność	11	Prędkość	12	Obrona	1
Percepcja	7	Pobór	1	Atak wręcz	8
Zręczność	-	Reaktor	3	Obrona wręcz	9
				Broń ręczna	9

ŻYWOTNOŚĆ

Segmenty	Pancerz	Ekranowanie	Żywotność
Rdzeń	4	3	3
Napęd			2
CPU			3

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	12	120	Żywotność 5
Pancerz	4	400	Pancerz 4
Ekranowanie	6	750	Ekranowanie 3
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 7
Reaktor	3	50	Wydajność 3
Napęd lądowy	20	100	Prędkość 12, pobór 1.
CPU	0,4	400	Inteligencja 10, żywotność 2
Kamuflaż mimetyczny	-	200	Wydajność 1
Karabinek magnetyczny	3	300	Moc 5, szybkostrzelność 3, 100 pocisków.
Oprogramowanie	-	200	Obsługa broni 1, broń ręczna 2.
Masa/Cena	48,9	2620	

Wojskowy dron bojowy

- Wymaga znajomości/wpływow o wartości 8.

Nazwa		Bilans energii		Masa		Rozmiar	
Wojskowy dron bojowy		3 na 3		42		Średni sfera 50	
Cechy		Systemy		Parametry bojowe			
Siła	-	Inteligencja	10	Kamuflaż	MIM 2		
Zwinność	10	Prędkość	30	Obrona	2		
Percepcja	7	Pobór	2	Atak wręcz	7		
Zręczność	-	Reaktor	3	Obrona wręcz	9		
				Broń ręczna	10		

ŻYWOTNOŚĆ				
	Pancerz	Ekranowanie	ASO	PŻ
Rdzeń	5	4	2	4
Napęd				2
CPU				3

ROZPISKA SYSTEMÓW			
Systemy	Masa	Cena	Parametry
Kadłub	15	150	Żywotność 6
Pancerz	5	500	Pancerz 5
Ekranowanie	8	1000	Ekranowanie 4
ASO	4	500	Moc 2, pobór 1.
Czujniki II	0,5	100	Percepcja 7
Reaktor	6	500	Wydajność 3
Napęd uniwersalny	20	400	Prędkość 30, pobór 2.
Kamuflaż mimetyczny II	-	400	Wydajność 2
CPU	0,4	400	Inteligencja 10, żywotność 2
Karabinek magnetyczny	3	725	Moc 6, szybkostrzelność 3, 100 pocisków.
Oprogramowanie	-	350	Obsługa broni 1, broń ręczna 3.
Masa/Cena	62	5025	

Biegacz

- Służy do walki w terenie uniemożliwiającym lot.
- Wymaga znajomości/wpływów o wartości 10.

Nazwa	Bilans energii	Masa	Rozmiar		
Biegacz	3 na 3	154 kg	Duży ptak (-2) 180x90x90		
Cechy		Systemy		Parametry bojowe	
Siła	15	Inteligencja	12	Kamuflaż	MIM 2
Zwinność	10	Prędkość	7	Obrona	-
Percepcja	10	Pobór	1	Atak wręcz	8
Zręczność	-	Reaktor	3	Obrona wręcz	8
				Broń ręczna	12
				Broń wsparcia	12

ŻYWOTNOŚĆ				
	Pancerz	Ekranowanie	ASO	PŻ
Rdzeń	8	4	4	5
Odnóża 2				3
Ramiona uzbrojenia 2				2
CPU				2

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	
Kadłub	60	600	Żywotność 15	
Pancerz	16	1600	Pancerz 8	
Ekranowanie	16	2000	Ekranowanie 4	
ASO	8	1000	Moc 4, pobór 1	
Czujniki II	1	200	Percepcja 10	
Reaktor	6	1000	Wydajność 3	
Kamuflaż mimetyczny II	-	800	Wydajność 2	
Motoryka II	30	500	Siła 15, pobór 1	
CPU II	1	1600	Inteligencja 12, żywotność 2	
Ciężki karabin magnetyczny	6	800	Moc 10, szybkostrzelność 2, 100 pocisków.	
Granatnik	2	600	Szybkostrzelność 1, 10 pocisków.	
SASO	8	200	Pobór 1	
Oprogramowanie	-	900	Obsługa broni 1, broń ręczna 2, broń wsparcia 2, pirotechnika 1. Sprawność 1, walka wręcz 3, atletyka 2.	
Masa/cena	154	11800		

Ścigacz

- Szybka platforma broni wsparcia.
- Wymaga znajomości/wpływow o wartości 12.

Nazwa	Bilans energii	Masa	Rozmiar		
Ścigacz	5 na 5	202	Duży (-2) dysk 180x45		
Cechy		Systemy		Parametry bojowe	
Siła	-	Inteligencja	12	Kamuflaż	MIM 2
Zwinność	6	Prędkość	44	Obrona	-
Percepcja	10	Pobór	3	Atak wręcz	5
Zręczność	-	Reaktor	5	Obrona wręcz	5
				Broń ręczna	12
				Broń wsparcia	12

ŻYWOTNOŚĆ				
	Pancerz	Ekranowanie	ASO	Żywotność
Rdzeń	9	3	4	5
Napęd				3
Uzbrojenie 2				2
CPU				2

ROZPISKA SYSTEMÓW				
Systemy	Masa	Cena	Parametry	
Kadłub	60	600	Żywotność 15	
Pancerz	18	1800	Pancerz 9	
Ekranowanie	12	1500	Ekranowanie 3	
ASO	8	1000	Moc 4, pobór 1	
Czujniki II	1	200	Percepcja 10	
Reaktor III	6	3000	Wydajność 5	
Kamuflaż mimetyczny II	-	800	Wydajność II	
Napęd uniwersalny	80	800	Prędkość 35, pobór 3	
CPU II	1	1600	Inteligencja 10, żywotność 2	
Lekki zestaw rakietowy	4	1200	Szybkostrzelność 1	
Ciężki emiter laserowy	12	1600	Moc 9, szybkostrzelność 3, pobór 1.	
Oprogramowanie	-	650	Obsługa broni 1, broń ręczna 2, broń wsparcia 2. Obsługa pojazdów 1, atmosferyczne 3.	
Masa/Cena	202	14750		

UZBROJENIE

Nazwa

- Określa rodzaj uzbrojenia np. pistolet magnetyczny czy karabin magnetyczny.

Kaliber

- Określa wykorzystywana amunicję lub typ ogniwa energetycznego.

Magazynek

- Pojemność aktualnego magazynka/ogniwa.

Moc

- Określa zadawane obrażenia przy trafieniu celu.

Szybkostrzelność

- Określa liczbę strzałów w serii i możliwość prowadzenia ognia ciągłego.

UZBROJENIE DO WALKI WRĘCZ

Nóż

- Prymitywna w formie, ale wykorzystująca najtrwalsze materiały broń do walki wręcz.
- Klasa techniczna 0.

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Moc		1		2	4
Masa	0,25	0,5	1	2	4
Cena	2	5	10	20	40

- Drugi poziom zaawansowania zwiększa moc broni o 25% minimalnie o stopień.
- Trzeci poziom zaawansowania zwiększa moc broni o 50% minimalnie o dwa stopnie.

Emiter plazmowy

- Potężna broń do walki wręcz.
- Użytkownik w atmosferze otrzymuje trafienie z połową mocy broni.
- Klasa techniczna 2
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 7.

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Moc	3	4	7	10	16
Pobór			1		
Ekranowanie		1		2	3
Masa	1 kg	2	4	8	16
Cena	200	400	800	1600	3200

- Drugi poziom zaawansowania zwiększa moc broni o połowę.
- Trzeci poziom zaawansowania zwiększa moc broni o 100%.

Pałka

- Prosta broń służąca do obezwładniania celu.
- Moc 1
- Testy rozbrojenia i ogłuszenia celu są o poziom łatwiejsze.
- Cena 10 chr, masa 1kg.
- Klasa techniczna 0.
- Drugi poziom zmniejsza trudność testu o dwa stopnie oraz ma moc większą o stopień.
- Trzeci poziom zmniejsza trudność testu o trzy stopnie oraz ma moc większą o dwa stopnie.

Pałka energetyczna

- Energetyczna odmiana pałki, wykorzystująca ładunek elektryczny do neutralizacji celu.
- Można wykorzystać jako paralizator elektryczny.
- Moc 3
- Testy rozbrojenia i ogłuszenia są o poziom łatwiejsze.
- Cena 50 chr, masa 1 kg.
- Klasa techniczna 0.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 3.
- Drugi poziom zaawansowania zwiększa moc broni o połowę.
- Trzeci poziom zaawansowania zwiększa moc broni o 100%.

Agresywne Systemy Obronne

- Pozwala wykorzystać moc aktywnych systemów obronny jako moc dodawaną do ciosów w walce wręcz.
- Wymaga posiadania aktywnych systemów obronnych.
- Jest ulepszeniem ASO.
- Klasa techniczna 2.
- Pobór 1

Rozmiar	Malutki	Mały	Średni	Duży	Bardzo duży
Masa			+100%		
Cena	25	50	100	200	400

- Drugi poziom zaawansowania zwiększa moc broni o połowę.
- Trzeci poziom zaawansowania zwiększa moc broni o 100%.

PARALIZATORY

- Mają na celu unieszkodliwienie celu bez zabijania go.
- Trafiony cel musi wykonać test efektu oparty na wytrzymałości.
- Każdy stopień przebicia puli sukcesu to minuta obezwładnienia celu.

Paralizator akustyczny

- Zasięg maksymalny 20 metrów.
- Ma formę pistoletu i podlega wszystkim ich zasadom.
- Nieskuteczny przeciwko opancerzonym celom.
- Nieskuteczny w próżni.
- Klasa techniczna 0
- Cena 100 chr, masa 1kg.
- Drugi poziom zaawansowania zwiększa trudność testu o stopień.
- Trzeci poziom zaawansowania zwiększa trudność testu o dwa stopnie.

Paralizator elektryczny

- Zasięg maksymalny 50 metrów.
- Ma formę pistoletu i podlega wszystkim ich zasadom.
- Nieskuteczny przeciwko ekranowanym celom.
- Nieskuteczny w cieczach.
- Klasa techniczna 1
- Cena 150 chr, masa 1kg.
- Drugi poziom zaawansowania zwiększa trudność testu o stopień.
- Trzeci poziom zaawansowania zwiększa trudność testu o dwa stopnie.

BRONŃ MAGNETYCZNA

Cechy:

- Wystrzeliwuje pociski rozpędzane polem elektromagnetycznym.
- Nie musi posiadać źródła zasilania. Wbudowana w szynę bateria oraz pobieranie energii z magazynka wystarczają do działania.
- Wysoka prędkość pocisków powoduje powstanie ogłuszającego huku w atmosferze. Nieosłonięci użytkownicy uzbrojenia czy postronne osoby mogą zostać ogłuszone przez wystrzał. Moc to siła, z jaką ogłusza broń każdą żywą istotę bez pancerza w promieniu 5 metrów.

BRONŃ RĘCZNA

Pistolet magnetyczny

- Kaliber 5 mm, magazynek 20 pocisków.
- Moc 4, szybkostrzelność 2.
- Ekranowanie 2, klasa techniczna 1.
- Cena 100, masa 1 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 3.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i moc o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i moc o dwa stopnie.

Karabinek magnetyczny

- Kaliber 5 mm, magazynek 80 pocisków.
- Moc 5, szybkostrzelność 3.
- Ekranowanie 2, klasa techniczna 1.
- Cena 300 chr, masa 3 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 4.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i moc o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i moc o dwa stopnie.

Karabin magnetyczny

- Kaliber 10 mm, magazynek 20 pocisków.
- Moc 7, szybkostrzelność 2.
- Ekranowanie 2, klasa techniczna 1.
- Cena 500 chr, masa 4 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 4.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i moc o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i moc o dwa stopnie.

BRONŃ WSPARCIA

Ciężki karabin magnetyczny

- Kaliber 10 mm, zasilanie z taśmy.
- Moc 9, szybkostrzelność 3.
- Ekranowanie 3, klasa techniczna 1.
- Cena 800 chr, masa 6 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 7.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i moc o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i moc o dwa stopnie.

Rusznica magnetyczna

- Kaliber 15 mm, magazynek 5 pocisków.
- Moc 15, szybkostrzelność 1.
- Ekranowanie 3, klasa techniczna 2.
- Cena 1500 chr, masa 10 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 9.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie o stopień i moc o dwa stopnie.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie o dwa stopnie i moc o pięć stopni.

Wielkokalibrowy karabin magnetyczny

- Kaliber 15 mm, zasilanie z taśmy.
- Moc 15, szybkostrzelność 2.
- Ekranowanie 3, klasa techniczna 1.
- Cena 2000 chr, masa 20 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 10.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i szybkostrzelność o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa szybkostrzelność o stopień, moc i ekranowanie o dwa stopnie.

Ręczne działko magnetyczne

- Kaliber 20 mm, magazynek 3 pociski.
- Moc 25, szybkostrzelność 1.
- Ekranowanie 4, klasa techniczna 2.
- Cena 3000 chr, masa 20 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 11.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie o stopień i moc o pięć stopni.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie o dwa stopnie i moc o dziesięć stopni.

Automatyczne działko magnetyczne

- Kaliber 20 mm, zasilane z taśmy.
- Moc 25, szybkostrzelność 2.
- Ekranowanie 4, klasa techniczna 3.
- Cena 4000 chr, masa 40 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 12.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie o stopień i moc o pięć stopni.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie o dwa stopnie, moc o pięć stopni i szybkostrzelność o stopień.

MAGNETYCZNA WYRZUTNIA POCISKÓW

Cechy:

- Wystrzeliwuje pociski posiadające własny napęd.
- Na pierwszym poziomie test trafienia jest o dwa poziomy łatwiejszy.
- Broń wsparcia.

Karabin raketowy

- Kaliber 14 mm, magazynek 20 pocisków/taśma.
- Moc – zależy od amunicji, szybkostrzelność 2.
- Ekranowanie 4, klasa techniczna 0.
- Cena 300 chr, masa 1 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 6.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i naprowadzanie o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i naprowadzanie o dwa stopnie.

Granatnik

- Kaliber 30 mm, magazynek 6 pocisków.
- Moc – zależy od amunicji, szybkostrzelność 1.
- Ekranowanie 4, klasa techniczna 0.
- Cena 600 chr, masa 2 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 8.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i naprowadzanie o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i naprowadzanie o dwa stopnie.

Lekki system raketowy

- Kaliber 60 mm, magazynek 2 pocisków.
- Moc – zależy od amunicji, szybkostrzelność 1.
- Ekranowanie 5, klasa techniczna 1.
- Cena 1200 chr, masa 4 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 10.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i naprowadzanie o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i naprowadzanie o dwa stopnie.

BRONŃ LASEROWA

- Emituje wysokoenergetyczne impulsy fotonów.
- Wymaga zasilania z generatora lub ogniwa energetycznego.

BRONŃ RĘCZNA

Pistolet laserowy

- Ogniwo EN-1, pobór 6 – wystarcza na 16 strzałów.
- Moc 3, szybkostrzelność 3.
- Ekranowanie 1, klasa techniczna 2.
- Cena 200 chr, masa 1 kg.
- Wymaga znajomości/wpływow na poziomie 4.
- Drugi poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o dwa stopnie.

Karabinek laserowy

- Ogniwo EN-2, pobór 8 – wystarcza na 38 strzałów.
- Moc 4, szybkostrzelność 3.
- Ekranowanie 1, klasa techniczna 2.
- Cena 400 chr, masa 3 kg.
- Wymaga znajomości/wpływow na poziomie 5.
- Drugi poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o dwa stopnie.

Karabin laserowy

- Ogniwo EN-2, pobór 10 – wystarcza na 30 strzałów.
- Moc 5, szybkostrzelność 2.
- Ekranowanie 1, klasa techniczna 2.
- Cena 600 chr, masa 3 kg.
- Wymaga znajomości/wpływow na poziomie 5.
- Drugi poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o dwa stopnie.

BRONŃ WSPARCIA

Ciężki karabin laserowy

- Ogniwo EN-3, pobór 12 – wystarcza na 75 strzałów.
- Moc 6, szybkostrzelność 4.
- Ekranowanie 1, klasa techniczna 3.
- Cena 1000 chr, masa 6 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 7.
- Drugi poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o dwa stopnie.

Rusznica laserowa

- Ogniwo EN-3, pobór 20 – wystarcza na 45 strzałów.
- Moc 10, szybkostrzelność 2.
- Ekranowanie 1, klasa techniczna 3.
- Cena 2000 chr, masa 12 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 10.
- Drugi poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o dwa stopnie.

Szybkostrzelne działko laserowe

- Ogniwo EN-3, pobór 30 – wystarcza na 30 strzałów.
- Moc 15, szybkostrzelność 3.
- Ekranowanie 2, klasa techniczna 4.
- Cena 4000 chr, masa 25 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 11.
- Drugi poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o dwa stopnie.

Przeciwpancerne działko laserowe

- Ogniwo EN-3, pobór 40 – wystarcza na 22 strzały.
- Moc 20, szybkostrzelność 1.
- Ekranowanie 3, klasa techniczna 5.
- Cena 5000 chr, masa 50 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 12.
- Drugi poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa szybkostrzelność i ekranowanie o dwa stopnie.

BROŃ IMPULSOWA

- Emituje impuls elektromagnetyczny niegroźnymi dla organizmów żywych, skuteczny w niszczeniu maszyn.
- Uzbrojenie falowe – chroni przed nim ekranowanie.
- Ignoruje aktywne systemy obronne, ale nie można korzystać z akcji ostrzału słabych punktów.
- Maszyny otrzymują trafienie w CPU.
- Wymaga zasilania z generatora lub ogniwa energetycznego.

BROŃ RĘCZNA

Pistolet impulsowy

- Ogniwo EN-1, pobór 9 – wystarcza na 11 strzałów.
- Moc 3, szybkostrzelność 1.
- Ekranowanie 1, klasa techniczna 2.
- Cena 200 chr., masa 1,5 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 3.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i szybkostrzelność o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i szybkostrzelność o dwa stopnie.

Karabinek impulsowy

- Ogniwo EN-2, pobór 12 – wystarcza na 25 strzałów.
- Moc 4, szybkostrzelność 2.
- Ekranowanie 1, klasa techniczna 2.
- Cena 500 chr, masa 4 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 5.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i szybkostrzelność o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i szybkostrzelność o dwa stopnie.

Karabin impulsowy

- Ogniwo EN-2, pobór 18 – wystarcza na 16 strzałów.
- Moc 6, szybkostrzelność 1.
- Ekranowanie 1, klasa techniczna 3.
- Cena 700 chr, masa 6 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 6.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i szybkostrzelność o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i szybkostrzelność o dwa stopnie.

BRONŃ WSPARCIA

Ciężki karabin impulsowy

- Ogniwo EN-3, pobór 21 – wystarcza na 42 strzały.
- Moc 7, szybkostrzelność 2.
- Ekranowanie 2, klasa techniczna 3.
- Cena 2000 chr, masa 10 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 7.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i szybkostrzelność o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i szybkostrzelność o dwa stopnie.

Rusznica impulsowa

- Ogniwo EN-3, pobór 30 – wystarcza na 30 strzałów.
- Moc 10, szybkostrzelność 1.
- Ekranowanie 2, klasa techniczna 3.
- Cena 2000 chr, masa 15 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 9.
- Drugi poziom zwiększa ekranowanie i szybkostrzelność o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa ekranowanie i szybkostrzelność o dwa stopnie.

AMUNICJA

BROŃ MAGNETYCZNA

- 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, masa 5 g.
- Paczka 100 pocisków kosztuje 5 chr.
- Moc amunicji impulsowej 3.
- 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, masa 20 g.
- Paczka 100 pocisków kosztuje 20 chr.
- Siła amunicji impulsowej 4.
- Karabiny ładowane są magazynkami o pojemności 20 pocisków.

Kaliber 15 mm

- Amunicja broni wsparcia i lekkich systemów przeciwpancernych.
- Wymiary 15×105 mm, 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, 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.
- Klasa techniczna 0

Obezwładniające

- Służą do bezkrwawego obezwładniania celu.
- Działają analogicznie do paralizatora chemicznego.
- Amunicja nieskuteczna przeciw opancerzonym celom.
- Klasa techniczna 1

Impulsowe

- Powoduje atak impulsowy trafionego celu.
- Siła zależy od kalibru.
- Cena rośnie dziesięciokrotnie.
- Klasa techniczna 10

Strzałki

- Przenoszą substancje np. trucizny.
- Pancierz nie może być wyższy od mocy do aktywacji pocisku.
- Nie zadaje obrażeń.
- Tylko kaliber 5 mm.
- Klasa techniczna 1

GRANATY RĘCZNE

- Granat to ładunek służący do rzucania bądź wystrzelenia przez wyrzutnie.
- Można je wykorzystywać jako miny.
- Miny wybuchają, jeśli obiekt wejdzie na zajmowaną przez nie kratkę.

Granat dymny

- Tworzy zasłonę z zawiesiny pochłaniającej promieniowanie i dźwięk.
- Promień zadymienia wynosi 5 metrów.
- W obrębie testy percepcji i celności są trudniejsze o cztery stopnie trudności.
- Karę otrzymuje się również za próbę ostrzału celu w i za chmurą.
- Koszt 10 chr. Masa 0,5 kg.
- Klasa techniczna 0.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 2.
- Drugi poziom zwiększa karę o dwa stopnie.
- Trzeci poziom zwiększa karę o cztery stopnie.

Granat hukowo-błyskowy

- Detonacja wytwarza silny impuls promieniowania i falę akustyczną.
- Wszelkie postaci muszą wykonać test efektu oparty na wytrzymałości.
- Porażka oznacza utratę wzroku i słuchu na ilość tur równą przebiciu progu sukcesu.
- Koszt 25 chr. Masa 0,5 kg.
- Klasa techniczna 0
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 5.
- Drugi poziom zwiększa trudność testu o dwa stopnie.
- Trzeci poziom zwiększa trudność testu o cztery stopnie.

Granat przenoszący

- Przenosi substancje lub urządzenia, można ustalić czas uwolnienia zawartości.
- Koszt 5 chr. Masa 0,5 kg.
- Klasa techniczna 0.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 4.

Granat zaczepny

- Moc 7 maleje o stopień co metr.
- Koszt 30 chr. Masa 0,5 kg.
- Klasa techniczna 0.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 6.
- Drugi poziom zwiększa moc o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa moc o dwa stopnie.

Granat Impulsowy

- Impulsowy
- Siła impulsu 4 maleje o poziom co dwa metry.
- Koszt 40 chr. Masa 0,5 kg.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 8.
- Drugi poziom zwiększa moc o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa moc o dwa stopnie.

Granat żelowy

- Unieruchamia cele w promieniu 2 metrów od punktu detonacji.
- Trafiony cel musi wykonać test siły.
- Porażka oznacza unieruchomienie go przez żel i brak możliwości wykonywania akcji.
- Każda dodatkowa jednostka żelu zwiększa trudność testu o stopień.
- ASO może niszczyć żel. Jedna jednostka żelu za jeden punkt wydajności ASO.
- Koszt 30 chr, masa 0,5 kg.
- Klasa techniczna 2.
- Drugi poziom zwiększa jednostkę żelu w granacie o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa jednostkę żelu w granacie o dwa stopnie.

Granat elektryczny

- Paraliżuje cele w promieniu 3 metrów od punktu detonacji.
- Trafiony cel musi wykonać test efektu oparty na wytrzymałości.
- Każdy stopień przebicia puli sukcesu to minuta obezwładnienia celu
- Nieskuteczny przeciwko ekranowanym celom.
- Nieskuteczny w cieczach.
- Klasa techniczna 1
- Cena 30 chr, masa 0,5 kg.
- Drugi poziom zaawansowania ignoruje ekranowanie 2.
- Trzeci poziom zaawansowania ignoruje ekranowanie 4.

POCISKI 14 MM

- Wymiary pocisku to 10×1,4 cm.
- Amunicję kupuje się w paczkach po 20 sztuk.
- Podana cena i masa dotyczy takich zestawów.

Głowica elektryczna

- Paraliżuje trafiony cel.
- Trafiony cel musi wykonać test efektu oparty na wytrzymałości.
- Każdy stopień przebicia puli sukcesu to minuta obezwładnienia celu.
- Nieskuteczny przeciwko ekranowanym celom.
- Koszt 50 chr, masa 4 kg.
- Klasa techniczna 1.
- Drugi poziom zwiększa trudność testu o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa trudność testu o dwa stopnie.

Głowica żelowa

- Unieruchamia trafiony cel.
- Trafiony cel musi wykonać test siły.
- Porażka oznacza unieruchomienie go przez żel i brak możliwości wykonywania akcji.
- Każda dodatkowa jednostka żelu zwiększa trudność testu o stopień.
- ASO może niszczyć żel. Jedna jednostka żelu za jeden punkt wydajności ASO.
- Koszt 100 chr, masa 4 kg.
- Klasa techniczna 2.
- Drugi poziom zwiększa jednostkę żelu w pocisku o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa jednostkę żelu w pocisku o dwa stopnie.

Głowica kumulacyjna

- Moc 7
- Koszt 100 chr, masa 4 kg.
- Klasa techniczna 1.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 6.
- Drugi poziom zwiększa moc o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa moc o dwa stopnie.

Głowica zaczepna

- Moc 4 maleje o trzy poziomy co metr.
- Koszt 100 chr, masa 4 kg.
- Klasa techniczna 1
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 6.
- Drugi poziom zwiększa moc o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa moc o dwa stopnie.

Głowica impulsowa

- Moc 3
- Koszt 200 chr, masa 4 kg.
- Klasa techniczna 2.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 8.
- Drugi poziom zwiększa moc o stopień.
- Trzeci poziom zwiększa moc o dwa stopnie.

POCISKI 30 MM

- Granaty działowe kaliber 30 mm mają identyczne parametry jak granaty ręczne.

Granat kumulacyjny

- Moc 12
- Koszt 50 chr.
- Klasa techniczna 1.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 8.
- Drugi poziom zwiększa moc o trzy stopnie.
- Trzeci poziom zwiększa moc o sześć stopni.

POCISKI 60 MM

- Wykorzystywane w lekkich wyrzutniach.
- Wymiary 50×6 cm

Głowica wielocłonowa

- Osiem członów 14 mm lub dwa 30 mm.
- Każdy może być namierzony na inny cel.
- Koszt 200 chr. Masa 2 kg.
- Klasa techniczna 1.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 10.

Głowica burząca

- Moc 10 maleje o poziom co metr.
- Koszt 400 chr, masa 2 kg.
- Klasa techniczna 1.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 10.
- Drugi poziom zwiększa moc o dwa stopnie.
- Trzeci poziom zwiększa moc o cztery stopnie.

Głowica kumulacyjna

- Moc 20
- Koszt 500 chr, masa 2 kg.
- Klasa techniczna 1.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 11.
- Drugi poziom zwiększa moc o pięć stopni.
- Trzeci poziom zwiększa moc o dziesięć stopni.

Głowica impulsowa

- Impulsowa
- Siła impulsu 6 maleje o poziom co dwa metry.
- Koszt 400 chr, masa 4 kg
- Klasa techniczna 3
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 12.
- Drugi poziom zwiększa moc o dwa stopnie.
- Trzeci poziom zwiększa moc o cztery stopnie.

KOMBINEZONY

- Postać może mieć ubrany tylko jeden kombinezon w danej chwili.
- Masa kombinezonu w pełni liczy się do udźwigu, jeśli kombinezon nie ma własnej motoryki.
- Kombinezony z motoryką nie obciążają postaci, jeśli są sprawne.

Kombinezon ochronny

- Podstawowe wyposażenie większości pracowników technicznych.
- Zapewnia minimalną ochronę przed ostrzałem i wpływem środowiska.

Nazwa		Bilans energii			Masa	
Kombinezon ochronny		-			2,5 kg	
Napęd		Systemy			Obrona	
Prędkość	-	SPŻ		Kamuflaż	-	Pancerz 2
Pobór	-	System med	-	Czujniki	-	Ekranowanie -
Motoryka	-	Reaktor	-			ASO -

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Pancerz	2	200	Pancerz 2
SPŻ	3	100	-
Cena/masa	5	300	

Lekki skafander

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

Nazwa		Bilans energii			Masa		
Lekki skafander		0 na 3			11 kg		
Napęd		Systemy			Obrona		
Prędkość	-	SPŻ		Kamuflaż	-	Pancerz	3
Pobór	-	System med	-	Czujniki	-	Ekranowanie	1
Motoryka	-	Reaktor	3			ASO	-

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Pancerz	3	300	Pancerz 3
Ekranowanie	2	250	Ekranowanie 1
SPŻ	3	100	-
Reaktor	3	500	Wydajność 3
Cena/masa	11	1150	

Ciężki skafander

- Zapewnia dobrej klasy ochronę radiacyjną.
- Zapewnia minimalną ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 3.

Nazwa		Bilans energii			Masa		
Ciężki skafander		0 na 4			33 kg		
Napęd		Systemy			Obrona		
Prędkość	-	SPŻ		Kamuflaż	-	Pancerz	3
Pobór	-	System med	1	Czujniki	1	Ekranowanie	4
Motoryka	-	Reaktor	3			ASO	-

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Pancerz	3	300	Pancerz 4
Ekranowanie	8	1000	Ekranowanie 4
SPŻ	3	100	-
System medyczny	1	300	Pojemność 4
Czujniki kombinezonów	1	400	Wydajność 1
Reaktor II	3	500	Wydajność 3
Cena/masa	19	2600	

Wspomagany lekki skafander

- Zapewnia minimalną ochronę radiacyjną.
- Zapewnia średnią ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga znajomości/wpływow na poziomie 5.

Nazwa		Bilans energii			Masa		
Wspomagany lekki skafander		1 na 3			17 kg		
Napęd		Systemy			Obrona		
Prędkość	-	SPŻ		Kamuflaż	-	Pancerz	3
Pobór	1	System med	1	Czujniki	-	Ekranowanie	2
Motoryka	2	Reaktor	3			ASO	-

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Pancerz	3	300	Pancerz 3
Ekranowanie	4	500	Ekranowanie 2
SPŻ	3	100	-
System medyczny	1	300	Pojemność 4
Reaktor	3	500	Wydajność 3
Motoryka	3	30	2 SI, pobór 1
Masa/cena	17	1730	

Lekki kombinezon bojowy

- Zapewnia minimalną ochronę radiacyjną.
- Zapewnia średnią ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 7.

Nazwa		Bilans energii			Masa		
Lekki kombinezon bojowy		1 na 3			16 kg		
Napęd		Systemy			Obrona		
Prędkość	-	SPŻ		Kamuflaż	Mim 1	Pancerz	4
Pobór	1	System med	1	Czujniki	-	Ekranowanie	1
Motoryka	2	Reaktor	3			ASO	-

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Pancerz	4	400	Pancerz 4
Ekranowanie	2	250	Ekranowanie 1
SPŻ	3	100	-
System medyczny	1	300	Pojemność 4
Reaktor	3	500	Wydajność 3
Kamuflaż mimetyczny	-	200	Stopień I
Motoryka	3	30	Siła 2, pobór 1
Masa/Cena	16	1780	

Kombinezon bojowy

- Zapewnia dobrą ochronę radiacyjną.
- Zapewnia dobrą ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 9.

Nazwa		Bilans energii			Masa		
Kombinezon bojowy		4 na 4			52 kg		
Napęd		Systemy			Obrona		
Prędkość	30	SPŻ		Kamuflaż	Mim 2	Pancerz	5
Pobór	3	System med	2	Czujniki	1	Ekranowanie	2
Motoryka	5	Reaktor	4			ASO	2

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Pancerz	5	500	Pancerz 5
Ekranowanie	4	500	Ekranowanie 2
ASO	4	500	Moc 2, pobór 1.
SPŻ	3	100	–
System medyczny 2	5	1000	Pojemność 4
Czujniki	1	400	Wydajność 1
Reaktor II	3	1000	Wydajność 4
Kamuflaż mimetyczny II	–	400	Stopień II
Motoryka	7,5	75	SI 5, pobór 1
Napęd uniwersalny	20	400	Prędkość 30, pobór 2
Masa/Cena	52,5	4875	

Kombinezon zwiadowczy

- Zapewnia dobrą ochronę radiacyjną.
- Zapewnia dobrą ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 10.

Nazwa		Bilans energii			Masa		
Kombinezon zwiadowczy		4 na 4			48 kg		
Napęd		Systemy			Obrona		
Prędkość	30	SPŻ		Kamuflaż	Opt 6	Pancerz	4
Pobór	3	System med	2	Czujniki	2	Ekranowanie	3
Motoryka	4	Reaktor	4			ASO	-

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Pancerz	4	400	Pancerz 4
Ekranowanie	6	750	Ekranowanie 3
SPŻ	3	100	-
System medyczny 2	5	1000	Pojemność 4
Czujniki II	1	800	Wydajność 2
Reaktor II	3	1000	Wydajność 4
Kamuflaż optyczny II	-	800	Wydajność 6. pobór 1
Motoryka	6	60	Siła 4, pobór 1
Napęd uniwersalny	20	400	Prędkość 30, pobór 2
Masa/cena	48	5310	

Ciężki kombinezon bojowy

- Zapewnia dobrą ochronę radiacyjną.
- Zapewnia wysoką ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 10.

Nazwa		Bilans energii			Masa		
Ciężki kombinezon bojowy		4 na 4			80 kg		
Napęd		Systemy			Obrona		
Prędkość	30	SPŻ		Kamuflaż	Mim 1	Pancerz	6
Pobór	3	System med	2	Czujniki	1	Ekranowanie	4
Motoryka	12	Reaktor	4			ASO	4

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Pancerz	6	600	Pancerz 6
Ekranowanie	8	1000	Ekranowanie 4
ASO 2	4	1000	Moc 4, pobór 1
SPŻ	3	100	–
System medyczny 2	5	1000	Pojemność 4
Czujniki	1	400	Wydajność 1
Reaktor	3	1000	Wydajność 4
Kamuflaż mimetyczny	–	200	Stopień I
Motoryka	18	180	Siła 12, pobór 1
Napęd uniwersalny	20	400	Prędkość 30, pobór 2
Masa/cena	68	5880	

Kombinezon szturmowy

- Zapewnia wysoką ochronę radiacyjną.
- Zapewnia wysoką ochronę przed ostrzałem.
- Wymaga znajomości/wpływów na poziomie 11.

Nazwa		Bilans energii			Masa		
Kombinezon szturmowy		4 na 8			84,5 kg		
Napęd		Systemy			Obrona		
Prędkość	30	SPŻ		Kamuflaż	Mim 1	Pancerz	7
Pobór	3	System med	2	Czujniki	1	Ekranowanie	5
Motoryka	18	Reaktor	4			ASO	6

ROZPISKA SYSTEMÓW

Systemy	Masa	Cena	Parametry
Pancerz	7	700	Pancerz 7
Ekranowanie	10	1250	Ekranowanie 5
ASO 3	4	1500	Moc 6, pobór 1
SPŻ	3	100	-
System medyczny II	5	1000	Pojemność 4
Czujniki	1	100	Wydajność 1
Reaktor II	3	1000	Wydajność 4
Kamuflaż mimetyczny	-	200	Stopień I
Motoryka II	18	360	Siła 18, pobór 1
Napęd uniwersalny	20	400	Prędkość 30, pobór 2
Masa/cena	71	6610	