

ARMI DA TIRO

Pistola Automatica FMO Standard: Leggero/Cinetico/Ravvicinata - Clip8/Tras16/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia, Torace, Testa) - Danno 2.

Pistola Pesante "Scorpion": Standard/Cinetico/Ravvicinata - Clip6/Tras12/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia, Torace, Testa) - Danno 3; Regole Speciali - Se utilizzata contro un bersaglio al riparo, penalizza di un dado il bonus di Difesa del riparo.

Flechette Corrosiva V14: Leggero/Biologico/Ravvicinata (30m) - Clip3/Tras6/Ric1 - Ing0/Slot1 (Braccia, Testa) - Danno 2; Regole Speciali - ogni colpo a segno di quest'arma, se infligge almeno 1 PF di danno, ha una limitata possibilità (8-10 su dado) di ridurre di un punto il valore di Corazza della parte colpita; la probabilità è maggiore (7-10) su bersagli di tipo organico. Questo effetto non può ridurre la Corazza di una parte a meno di metà del valore iniziale.

Pistola Taser "Shocker": Leggero/Energia(Elettrico)/Ravvicinata - Clip1/Tras3/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia, Torace, Testa) - Danno 3; Regole Speciali - un colpo a segno da parte di quest'arma infligge due dadi di penalità a tutte le azioni del Mech bersaglio che coinvolgano la MAN nel turno successivo al colpo, a causa dell'interferenza elettrica nei sistemi. I bersagli organici risentono meno di questo effetto, subendo un solo dado di penalità.

Applicatore a Distanza: Leggero/Cinetico/Standard - Clip1/Tras3/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia, Testa) - Danno variabile (vedi oltre); Regole Speciali - prima della missione può essere equipaggiato con diversi tipi di testate: segnalatori a distanza (permettono di tracciare i movimenti del bersaglio indipendentemente da schermature, con gittata planetaria), emettitori di disturbo (sabotano le comunicazioni in entrata e in uscita per il Mech colpito), emettitori EMP (generano un dado di penalità a tutte le azioni del Mech per tre turni), cariche esplosive (Danno 3, detonabili a distanza in qualsiasi momento); il Pilota di un mezzo colpito deve usare una Azione Non Combattiva e riuscire in una prova di MAN+COM vs D7.2 per rimuovere la testata dal proprio mezzo.

Fucile d'Assalto FMO Standard: Standard/Cinetico/Media - Clip5/Tras15/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia, Torace) - Danno 4;

Blaster FMO Standard: Standard/Energia(Laser)/Standard - Clip4/Tras12/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia, Torace, Testa) - Danno 4;

Fucile Laser Raiano: Standard/Energia(Laser)/Lunga (200m) - Clip5/Tras15/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia, Torace, Testa) - Danno 3;

Giavellotti Magnetici Rozaliani: Leggero/Cinetico/Standard - Clip1/Tras9/Ric0 - Ing1/Slot0 - Danno 2; Regole Speciali - un giavellotto a segno lascia sul bersaglio una 'tacca' magnetica; ogni giavellotto lanciato sullo stesso bersaglio guadagna un dado bonus al Tiro di Attacco per ogni tacca magnetica presente su di esso. Le tacche magnetiche hanno una durata di cinque turni.

Shotgun FMO Standard: Standard/Cinetico/Ravvicinata (30m) - Clip4/Tras8/Ric2 - Ing1/Slot1 (Braccia) - Danno 5; Regole Speciali - il Danno aumenta di un dado contro bersagli adiacenti al tiratore;

Fucile Dirompente Raiano: Standard/Esplosivo(0m)/Ravvicinata (30m) - Clip3/Tras6/Ric2 - Ing1/Slot1 (Braccia, Torace, Testa) - Danno 4; Regole Speciali - se almeno un dado ottiene 9-10 sul tiro di Danno, il bersaglio viene spinto indietro di 10 metri rispetto alla direzione del colpo;

Fucile a Tossine: Standard/Biologico/Media - Clip4/Tras12/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia, Torace) - Danno 1(4); Regole Speciali - il Danno maggiorato è quello inflitto a bersagli di tipo organico; se danneggiati da quest'arma, essi subiscono una penalità di 1 dado a tutte le azioni del turno seguente.

Chakram Rozaliano: Leggero/Cinetico/Media - Clip1/Tras0/Ric0 - Ing1/Slot0 - Danno 2; Regole Speciali - dopo ogni attacco torna al lanciatore automaticamente.

Kraar Rozaliano: Standard/Cinetico/Media - Clip1/Tras0/Ric0 - Ing2/Slot0 - Danno 4; Regole Speciali - dopo ogni attacco torna al lanciatore automaticamente.

Mitragliatore Gatling Pesante: Pesante/Cinetico/Media - Clip8/Tras8/Ric2 - Ing2/Slot1 (Braccia) - Danno 5; Regole Speciali - Necessita di una Azione Non Combattiva di preparazione prima di poter aprire il fuoco, per avviare la rotazione delle canne.

Mortaio FMO Standard: Pesante/Esplosivo (0m)/Lunga - Clip1/Tras4/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia, Torace, Testa, Gambe) - Danno 4; Regole Speciali - Non necessita di visuale verso il bersaglio, inoltre ai fini di eventuali ripari il colpo è considerato verticale.

Cannone Pesante FMO Standard: Pesante/Cinetico/Lunga - Clip1/Tras3/Ric2 - Ing2/Slot0 - Danno 7; Regole Speciali - Necessita di una Azione Non Combattiva di preparazione prima di poter aprire il fuoco, per allineare il puntamento del bersaglio.

Cannone Laser FMO Standard: Pesante/Energia (Laser)/Standard (150m) - Clip1/Tras3/Ric1 - Ing2/Slot2 (Braccia, Torace, Testa) - Danno 7;

Cannone Laser Raiano: Pesante/Energia (Laser)/Lunga - Clip1/Tras5/Ric1 - Ing2/Slot1 (Braccia, Torace, Testa) - Danno 6; Regole Speciali - penalizza di un dado il bonus di Difesa derivante dai ripari.

Cannone a Tossine (Reperibilità Non Comune): Pesante/Biologico/Lunga (200m) - Clip1/Tras3/Ric2 - Ing2/Slot1 (Braccia, Torace) - Danno 2(5); Regole Speciali - il Danno maggiorato è quello inflitto a bersagli di tipo organico; se danneggiati da quest'arma, essi subiscono una penalità di due dadi a tutte le azioni del turno seguente.

Arpione da Guerra Rozaliano: Pesante/Cinetico/Standard (100m) - Clip1/Tras3/Ric1 - Ing1/Slot0 - Danno 5; Regole Speciali - se il tiro di Danno ottiene almeno un 9-10 il bersaglio è arpionato. E' quindi possibile effettuare una prova di MAN+CF contro MAN+MOV del bersaglio: in caso di vittoria, l'arpionatore può avvicinare a sé il bersaglio di 10 metri per ogni successo di scarto; se a vincere è la vittima, può avvicinare a sé l'arpionatore alla stessa maniera, oppure decidere di liberarsi dell'arpione. Se il possessore dell'arma decide di non tentare la prova contrapposta, la vittima si libera automaticamente dell'arpione nel suo turno seguente.

Lanciamissili FMO Standard: Pesante/Esplosivo (10m)/Lunga - Clip1/Tras3/Ric2 - Ing2/Slot1 (Braccia, Torace) - Danno 6;

Fucile di Precisione FMO Standard: Standard/Cinetico/Lunga - Clip3/Tras6/Ric1 - Ing1/Slot0 - Danno 4; Regole Speciali - se il Mech spende una Azione Non Combattiva per mirare, aggiunge un dado bonus al Tiro di Attacco ed i risultati di 10 contano come 3 Successi anziché 2;

Fucile di Precisione Pesante "Stalker": Pesante/Cinetico/Lunga - Clip1/Tras4/Ric1 - Ing2/Slot0 - Danno 5; Regole Speciali - se il Mech spende una Azione Non Combattiva per mirare, aggiunge un dado bonus al Tiro di Attacco ed i risultati di 10 contano come 3 Successi anziché 2;

Fucile di Precisione a Tracciatura Mentale Raiano: Pesante/Cinetico/Estrema - Clip3/Tras6/Ric1 - Ing1/Slot0 - Danno 4; Regole Speciali - un Pilota dotato di facoltà psioniche può spendere una Azione Non Combattiva per effettuare una prova di INT+INT vs D8; nel Tiro di Attacco effettuato con quest'arma nello stesso turno potrà ripetere un ammontare di dadi falliti pari ai Successi ottenuti nella prova.

Lanciarazzi a Testata Multipla "Hailstorm" (Reperibilità Non Comune): Pesante/Esplosivo (0m)/Lunga - Clip3/Tras6/Ric2 - Ing2/Slot1 - Danno 3; Regole Speciali - il Pilota può spendere una Azione Non Combattiva per agganciare fino a 3 bersagli che riesca a rilevare tramite i sistemi del Mech oppure con la semplice visuale a occhio; a quel punto può, con una singola Azione di Attacco, lanciare fino a 3 missili suddivisi tra i bersagli agganciati.

Levitron Raiano (Reperibilità Non Comune): Pesante/Energia (Psichico)/Media - Clip3/Tras6/Ric2 - Ing2/Slot0 - Danno 4; Regole Speciali - per ogni PF di danno inflitto da quest'arma, il proprietario può spostare il bersaglio di 10 metri in una direzione a scelta; questi ha diritto ad una prova di MAN+FRE a Difficoltà 8 (-1 per ogni punto di STZ oltre 3) per ridurre lo spostamento di 10 metri per Successo ottenuto; se il bersaglio viene spostato in collisione con un altro Mech o un ostacolo sufficientemente robusto, entrambi subiscono Danno pari alla STZ minore tra le due coinvolte.

Lanciafiamme FMO Standard: Standard/Energia (Calore)/Ravvicinata (30m) - Clip3/Tras6/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia) - Danno 4; Regole Speciali - i Mech Umani danneggiati da quest'arma subiscono istantaneamente gli effetti del Surriscaldamento.

Lanciafiamme Pesante "Cerberus": Pesante/Energia (Calore)/Ravvicinata - Clip2/Tras4/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia) - Danno 5; Regole Speciali - i Mech Umani danneggiati da quest'arma subiscono istantaneamente gli effetti del Surriscaldamento; i bersagli devono effettuare una prova di MAN+COM (MAN+FRE per i bersagli organici) vs D5.X (dove X sono i danni inflitti dall'attacco) per non essere avvolti dalle fiamme. A inizio turno i Mech in fiamme subiscono la metà del danno precedentemente subito, poi l'effetto ha termine.

Lancia Inseguitrice Rozaliana (Reperibilità Non Comune): Pesante/Cinetico/Standard - Clip1/Tras3/Ric0 - Ing1/Slot0 - Danno 5; Regole Speciali - se il colpo manca il bersaglio originale, la Lancia rimane in gioco e continua a seguirlo e bersagliarlo autonomamente; è considerata una Comparsa con STZ 1, MOV 6, Difesa 2 e 1 PF. Si consuma dopo tre turni o non appena colpisce il bersaglio; non è possibile cambiare il bersaglio designato una volta che la Lancia è stata scagliata.

Fucile Raiano a Carica Variabile: Standard/Cinetico/Media - Clip4/Tras8/Ric1 - Ing1/Slot1 (Braccia, Torace, Testa) - Danno 3; Regole Speciali - Un Pilota dotato di poteri psichici può usare una Azione non Combattiva prima di fare fuoco per aumentare con la psiche l'energia cinetica dei proiettili: per farlo effettua un tiro INT+INT a difficoltà Standard (6). Per ogni successo ottenuto, può consumare un colpo in più della Clip e aumentare il Danno di 1 per ogni colpo consumato in questo modo.

Cannone Raiano a Carica Variabile: Pesante/Cinetico/Lunga - Clip3/Tras6/Ric2 - Ing2/Slot0 - Danno 5; Regole Speciali - Un Pilota dotato di poteri psichici può usare una Azione non

Combattiva prima di fare fuoco per aumentare con la psiche l'energia cinetica dei proiettili: per farlo effettua un tiro INT+INT a difficoltà Standard (6). Per ogni successo ottenuto, può consumare un colpo in più della Clip e aumentare il Danno di 1 per ogni colpo consumato in questo modo.

Balestra Rozaliana Leggera: Standard/Cinetico/Media (100m) - Clip1/Tras6/Ric1 - Ing1/Slot0 - Danno 3; Regole Speciali - Un colpo di quest'arma che manca il bersaglio può, nel 50% dei casi, essere recuperato.

Cannone Criogenico "Glacius" (Reperibilità Non Comune): Pesante/Energia (Freddo)/Standard (100m) - Clip3/Tras6/Ric2 - Ing2/Slot1 (Braccia, Torace) - Danno 5; Regole Speciali - un Mech colpito da quest'arma dimezza il proprio MOV nel turno seguente.

Cannone Fendispazio Raiano (Reperibilità Difficoltosa): Pesante/Energia (Laser)/Standard(150m) - Clip1/Tras3/Ric2 - Ing2/Slot2 (Braccia, Torace) - Danno 7; Regole Speciali - quest'arma trapassa i nemici, colpendo qualsiasi cosa si trovi fino alla sua massima distanza o fino a che non perde potenza. Lo stesso Tiro di Attacco viene usato contro tutti i bersagli in linea retta, anche se il Danno diminuisce progressivamente di 1 ad ogni vittima (7, poi 6, poi 5, ecc).

Missili ad Ampio Raggio "Wasteland" (Reperibilità Difficoltosa): Artiglieria/Esplosivo(30m)/Lunga - Clip1/Tras3/Ric3 - Ing2/Slot2 (Torace) - Danno 6;

Tempesta d'Acciaio Rozaliana (Reperibilità Difficoltosa): Pesante/Cinetico/Ravvicinata - Clip1/Tras2/Ric0 - Ing2/Slot2 (Torace) - Danno 6; Regole Speciali - colpisce tutti i bersagli desiderati entro i 50 metri dal Mech.

ARMI DA ASSALTO

Pugnale da Combattimento: Leggero/Cinetico/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing1/Slot1 (Braccia) - Danno 2; Regole Speciali - se due di queste armi sono impugnate simultaneamente, sono considerate come un unico Pugnale con Danno 3.

Spada da Combattimento: Standard/Cinetico/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing1/Slot0 - Danno 4; Regole Speciali - aggiunge un dado al Tiro di Difesa quando si viene attaccati in corpo a corpo.

Frusta a Catena: Leggero/Cinetico/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing1/Slot1 (Braccia) - Danno 2; Regole Speciali - se colpisce un Mech di STZ pari o inferiore alla propria in una parte che impugna un'arma o un equipaggiamento, è possibile effettuare una prova contrapposta di MAN+SCOM contro il Pilota nemico per disarmarlo (eventuale disparità di STZ favoriscono il contendente più grande).

Lancia Rozaliana: Standard/Cinetico/Assalto-Ravvicinata - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing2/Slot0 - Danno 5(Assalto)/3(Ravvicinata); Regole Speciali - può essere scagliata a gittata Ravvicinata (vedi variazioni di Danno).

Repulsore a Onde Raiano: Standard/Energia (Psichico)/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing0/Slot1 (Torace) - Danno 3; Regole Speciali - gli avversari colpiti dal Repulsore subiscono un dado di penalità alle loro azioni nel turno seguente; inoltre devono effettuare una prova di MAN+MOV per non essere respinti di 10 metri.

Fauci Rozaliane: Leggero/Cinetico/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing0/Slot1 (Testa) - Danno 3;

Artigli da Combattimento: Leggero/Cinetico/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing1/Slot0 - Danno 3; Regole Speciali - se due di queste armi sono impugnate simultaneamente, sono considerate come un unico Artiglio con Danno 4 ed aggiungono un dado al Tiro di Attacco.

Lama da Combattimento Pesante: Pesante/Cinetico/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing2/Slot0 - Danno 5;

Vorr Rozaliana: Pesante/Cinetico/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing2/Slot0 - Danno 6; Regole Speciali - necessita di una Azione Non Combattiva per essere brandita prima di poter attaccare;

Lama a Energia: Standard/Energia (Laser)/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing1/Slot1 (Braccia) - Danno 4;

Motolama a Catena: Pesante/Cinetico/Assalto - Clip3/Tras0/Ric0 - Ing2/Slot0 - Danno 5(7); Regole Speciali - ad ogni attacco il Pilota può decidere gratuitamente di consumare parte del carburante della Motolama per imprimere ulteriore accelerazione alla catena, aumentando così il Danno;

Disgregatore Neurale Raiano (Reperibilità Non Comune): Standard/Energia (Psichico)/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing2/Slot0 - Danno 0; Regole Speciali - ogni colpo a segno di quest'arma replica gli effetti del Potere Psichico *Collasso*; se il Pilota non possiede alcun tipo di facoltà psionica, l'arma fornisce una INT "surrogata" di 2 per la prova da effettuare, mentre in caso contrario si potrà usare la propria normale INT. I Successi in eccesso sul Tiro di Attacco vengono aggiunti come dadi bonus alla prova.

Lama Fasica "Zantetsuken" (Reperibilità Non Comune): Standard/Cinetico/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing1/Slot0 - Danno 4; Regole Speciali - considera i 10 come 3 Successi anziché 2; il Tiro di Difesa contro gli attacchi di quest'arma è effettuato a D7.

Sabbiaartigli Imperiali (Reperibilità Non Comune): Standard/Cinetico/Assalto - Clip0/Tras0/Ric0 - Ing2/Slot0 - Danno 5; Regole Speciali - quando un colpo con quest'arma infligge danno, il Pilota può effettuare immediatamente una prova di Lotta; in caso di vittoria, infligge all'avversario un dado di penalità a tutti i tiri che si troverà ad effettuare per un numero di turni pari ai Successi di scarto sulla prova contrapposta, a causa della sabbia che si insinua nel Mech avversario.

EQUIPAGGIAMENTI

Scudo Mobile: Ing1 - Fornisce al Mech uno Scudo da impugnare con un braccio; lo scudo fornisce 2 dadi extra ai Tiri di Difesa in corpo a corpo e a distanza. Lo scudo può inoltre essere piazzato a terra, diventando un riparo stazionario che conferisce 1 dado extra ai Tiri di Difesa; può essere recuperato dal proprietario in qualsiasi momento.

Barricata Istantanea: Ing1 - Dona al Mech una barricata che può essere schierata spendendo una Azione Non Combattiva: è composta da tre sezioni di 10 metri ciascuna, che possono essere sagomate a piacere nel momento in cui vengono piazzate; le sezioni di barricata sono un riparo che conferisce 2 dadi extra ai Tiri di Difesa. La barricata può in qualsiasi momento essere recuperata dal proprietario spendendo una Azione Non Combattiva.

Scudo Balistico "Phalanx": Ing2 - Fornisce al Mech uno Scudo potenziato da impugnare con un braccio; lo scudo fornisce 4 dadi extra ai Tiri di Difesa in corpo a corpo e a distanza.

Booster: Slot1 (Gambe) - Le gambe del Mech vengono dotate di propulsori per brevi accelerazioni. Possono essere attivati ad inizio turno senza spendere alcuna azione, e

raddoppiano per il turno corrente il MOV del Mech; hanno autonomia per tre utilizzi a missione. Se utilizzati in congiunzione ad una azione di Avanti Tutta, il MOV viene triplicato.

Stabilizzatori di Posizione: Slot1 (Gambe) - La parte inferiore del Mech viene equipaggiata con una incrementata adesione al terreno e capacità di trazione; ogni volta che al Pilota viene richiesta una prova concernente il MOV per evitare che il suo Mech sia spostato contro la sua volontà, può ripetere ogni dado che ha ottenuto un fallimento. In caso di fallimento o se lo spostamento è automatico, lo riduce di 10 metri (fino ad un minimo di 0).

Granate a Frammentazione: Slot1 (Qualsiasi) - Una dotazione di due granate di tipo esplosivo, che possono essere scagliate a distanza Ravvicinata, con Danno 5 di tipo Esplosivo (10m).

Granate Criogeniche: Slot1 (Qualsiasi) - Una dotazione di due granate di tipo criogenico, che possono essere scagliate a distanza Ravvicinata, con Danno 3 di tipo Energia (Freddo); i bersagli danneggiati da queste granate dimezzano il proprio MOV nel turno seguente.

Granate Chaff: Slot1 (Qualsiasi) - Una dotazione di due granate di disturbo Chaff, che possono essere scagliate a distanza Ravvicinata, con Danno 2; il loro Danno viene inflitto, anziché ai PF, come penalità a SCOM e SMIR del Mech colpito per tre turni. Non hanno effetti su bersagli di tipo organico.

Granate Stun: Slot1 (Qualsiasi) - Una dotazione di due granate stordenti ad alto potenziale, che possono essere scagliate a distanza Ravvicinata, con Danno 2; il loro Danno viene inflitto, anziché ai PF, come penalità a SCOM e SMIR del bersaglio per tre turni. Non hanno effetto su bersagli che non siano di tipo organico.

Granate Incendiarie: Slot1 (Qualsiasi) - Una dotazione di due granate incendiarie, che possono essere scagliate a distanza Ravvicinata, con Danno 3 di tipo Energia (Calore); i Mech umani danneggiati subiscono automaticamente gli effetti del Surriscaldamento.

Granate Psioniche: Slot1 (Qualsiasi) - Una dotazione di due granate a carica psichica, che possono essere scagliate a distanza Ravvicinata, con Danno 3 di tipo Energia (Psichico); i Mech Raiani danneggiati subiscono automaticamente una discrepanza nell'Allineamento Psichico, ottenendo così un dado negativo.

Granate Tossiche: Slot1 (Qualsiasi) - Una dotazione di due granate caricate con vapori tossici, che possono essere scagliate a distanza Ravvicinata, con Danno 2 di tipo Biologico; il Pilota del mezzo colpito deve riuscire in una prova di MAN+CF vs D7.X (dove X è pari al Danno subito) o subire il calo dei suoi Segni Vitali di un livello.

Sistema di Puntamento Assistito: Slot1 (Testa, Torace) - Fornisce al Mech un dado extra sui Tiri di Attacco effettuati con armi da tiro di tipo Cinetico.

Composti Chimici Potenziati: Slot1 (Torace) - Aumenta di un dado il Danno di tutte le armi di tipo Biologico del Mech.

Generatori Energetici Addizionali: Slot1 (Torace, Braccia) - Fornisce al Mech un dado extra sui Tiri di Attacco effettuati con armi da tiro di tipo Energia (qualsiasi).

Amplificatore Psichico: Slot1 (Testa, Torace) - Il Mech acquisisce Amplificazione Psichica 1, o la migliora di 1 se ne dispone già.

Evasori di Assalto: Slot1 (Gambe) - Il Mech dispone della capacità di effettuare brevi propulsioni evasive allo scopo di allontanarsi dalla mischia. Si innescano automaticamente non appena un avversario entra in mischia (causando effettivamente uno spostamento nel turno nemico), fino a tre volte per missione.

Drone da Combattimento: Slot1 (Torace) - Dota il Mech di un Drone che può essere schierato con una Azione Non Combattiva; il Drone segue il padrone, aprendo il fuoco con un Fucile d'Assalto FMO Standard sui bersagli indicati e difendendosi autonomamente in caso di attacco. E' considerato una Comparsa con STZ 1, MOV 2, Difesa 3 e 5 PF.

Drone Osservatore: Slot1 (Torace) - Dota il Mech di un Drone che può essere schierato con una Azione Non Combattiva; il Drone aiuta il padrone a triangolare i bersagli, fornendo ad ogni turno un dado bonus sul Tiro di Attacco contro un bersaglio che sia in grado di vedere e che si trovi entro 300 metri. E' considerato una Comparsa con STZ 1, MOV 1, Difesa 2 e 4 PF.

Cella di Azoto: Slot1 (Qualsiasi) - Una cella di Azoto addizionale per Mech Umani.

Ricarica Assistita: Slot1 (Varia) - Una serie di dispositivi automatizzati velocizza il processo di ricarica di una specifica arma in dotazione al Mech, riducendo il Ric di 1 (fino ad un minimo di 1); se applicato ad armi ad Ing1 o inferiore può essere alloggiato ovunque, in caso di Ing superiori necessita di uno Slot Torace.

Teletrasporto Tattico: Slot1 (Torace) - Consente al Mech di teleportarsi efficacemente attraverso il campo di battaglia; può essere utilizzato tre volte per effettuare spostamenti fino ad un massimo di 100 metri, oppure essere consumato tutto in una volta per effettuare un unico spostamento con portata 300 metri. Attivarlo costituisce una Azione Non Combattiva, che non può essere effettuata durante un combattimento.

Mine di Prossimità: Slot1 (Qualsiasi) - Fornisce al Mech tre mine. Ogni mina può essere piazzata con una Azione Non Combattiva, ed è progettata per non essere individuabile: se calpestata da un Mech di STZ 2 o superiore, detona con Danno 3 di tipo Esplosivo (0m)

Strumenti di Automedicazione: Slot1 (Torace) - Fornisce alla cabina di pilotaggio del Mech strumenti automatizzati che entrano in funzione per prestare soccorsi al Pilota qualora questi sia ferito. Una volta per missione ripristina i Segni Vitali del Pilota di un grado.

Sistema di Rilevazione Avanzata: Slot1 (Testa) - Potenzia il radar del Mech, consentendogli di rilevare i mezzi dotati di Livello di Occultamento 1.

Mascheramento Potenziato: Slot1 (Testa, Torace) - Richiede l'Opzione Schermatura Radar. Il Mech passa a Livello di Occultamento 2.

Munizionamento Extra: Uno Slot a scelta viene impiegato per alloggiare altre munizioni di una specifica Arma: raddoppia il Tras dell'Arma in questione.

OPZIONI

Rilocamento Corazza: Consente di ridistribuire fino ad un massimo di tre punti di Corazza tra le singole parti del Mech. (attenzione: i Punti Funzionamento di una parte sono sempre pari a Corazza x3).

Rafforzamento Strutturale: Aumenta i PF di tutte le parti del Mech di 2 punti.

Schermatura Radar: Conferisce al Mech Livello di Occultamento 1.

Punte e Lame: il Mech viene coperto con una moltitudine di estremità appuntite e affilate. Ogni volta che viene colpito in corpo a corpo, colpisce a sua volta il nemico per Danno 1 di tipo Cinetico (risolto contro la parte del Mech nemico che ha portato a segno l'attacco scatenante).

Scudi Mobili Rozaliani: una volta per missione possono essere consumati per conferire 3 dadi bonus di Difesa contro le armi di tipo Cinetico ed Esplosivo per tre turni.

MOD di Potenziamento del Movimento: Il Mech viene alleggerito notevolmente, e parte dei suoi sistemi vengono dedicati a dare la massima priorità alla rapidità di ingaggio. Per la durata della missione il Mech perde un punto di MAN, ma ottiene due punti di MOV.

Impianto di Controllo Termico Avanzato: l'intero mezzo viene trattato per gestire al meglio le variazioni di temperatura, anche estreme. Il Mech ha per l'intera missione due dadi bonus alla Difesa contro le armi di tipo Energia (Calore) e Energia (Freddo).

Blindatura Stratificata: per la durata della missione il Mech acquisisce Inattaccabile 1, o lo migliora di 1 se ne dispone già.

Rivestimento Reattivo: per la durata della missione il Mech acquisisce Impervio 1, o lo migliora di 1 se ne dispone già.

Rilocazione dell'Abitacolo: le componenti interne del Mech vengono ridistribuite affinché la cabina di pilotaggio sia localizzata in un punto diverso dal Torace. I Mech di STZ 3 e 4 possono spostarla nella Testa; quelli con STZ superiori in qualsiasi punto del Mech. La parte che ospiterà l'abitacolo perde uno Slot, se ne disponeva, mentre il Torace ne guadagna uno. Questa Opzione non è disponibile per Mech di STZ inferiore a 3.

Densogramma Sosia: un sofisticato impianto mobile Raiano genera un duplicato olografico del Mech, che può essere controllato dal Pilota e che invia persino un falso segnale ai sistemi di rilevazione nemici. Viene attivato come turno completo: a quel punto compare in un punto a scelta entro 50 metri dal proprietario, che da quel momento può muoverlo ad ogni turno seguente. E' possibile avvedersi dell'inganno solo in corpo a corpo, con una prova di INT+COM vs D8.3; in qualunque caso il Densogramma svanisce se colpito da qualsiasi tipo di attacco o dopo dieci turni di utilizzo (che può anche essere non continuativo).

Densogramma Tattico: funziona in modo simile al Densogramma Sosia, ma consente di generare ologrammi statici e più realistici: solitamente viene utilizzato sul campo di battaglia per fingere la presenza di ostacoli o altro. Segue le stesse regole del Sosia, ad eccezione del fatto che può generare solo una immagine fissa e non ha limiti di durata.