

index	이름	내용
1	헬스 캡슐	전투원이 현장에서 신속하게 상처를 치료할 수 있는 액체가 담긴 캡슐. 항생제, 급성 지혈제, 고통을 완화할 수 있는 소량의 모르핀과 더불어 신체 내부에 손상된 조직 구조를 복원할 수 있는 나노 머신이 포함되어 있다.
2	에너지 셀	슈트에 장착하여 기능을 유지할 수 있게 하는 동력 공급하는 장치. 타 rpg의 마나와 같은 시스템 에너지 셀이 고갈되면 플레이어는 일부 UI를 이용할 수 없으며, 다양한 추가 기능을 이용할 수 없다. 플라즈마를 활용하는 무기에 삽입할 수 있는 캡슐.
3	플라즈마 캡슐	타 화기의 탄창과 같은 역할을 하며 플라즈마 캡슐이 고갈될 시, 플레이어는 플라즈마 무기의 일부 기능, 혹은 사용이 불가하다. 다른 소모성 아이템과 다르게 필드에서 얻을 수 없으므로 플레이어는 사용에 유의하여야 한다.
4	경량탄 보급 박스	실바니아 표준 탄환 규격의 탄환을 포장된 박스이다. 모든 탄종은 FMJ를 기본으로 설계하여 생산한다.
5	특수화기 보급 박스	플레이어가 일반 화기를 사용할 경우 소모하는 자원이다. 실바니아 소속 특수군의 요청으로 제작된 특수 탄종들이 포장된 박스이다.
6	유탄 보급 박스	철갑탄, 소이탄, 할로우포인트 계열의 RIP 탄 등 다양한 탄종들이 포함되어 있다. 플레이어가 고유 능력을 가진 일반 화기를 사용할 경우 소모하는 자원이다.
7	로켓탄 보급 박스	실바니아 표준 중화기 규격의 폭발성 로켓탄이 포장된 박스이다. 플레이어가 런처를 사용할 경우 소모하는 자원이다.
8	전술 장비	플레이어가 마을에서 장착할 수 있는 소모성 물품. 각각 개성 있는 기능을 가져 플레이어가 택할 수 있는 전략의 폭을 넓힌다.
9	접이식 방패	사용 시 전방으로 접이식 방패를 전개한다. 방패에 물리적으로 가해진 피해는 상쇄시킬 수 있지만 무형의 충격은 막아낼 수 없다(ex. 대기 중에 발생한 충격파 또는 음파 공격).
10	접이식 충격 방패	일정 수치의 내구도를 모두 소모하면 파괴된다. 기존의 접이식 방패에 고출력 전력 방출기를 부착한 방패이다. 전개 후 일정 시간 동안 전방에 전기 충격을 가하며 일시적으로 감전 시킨다.
11	휴대용 고압 울타리	일정 수치의 데미지를 지속적으로 가하며, 피격 대상은 기절 상태에 빠진다. 실바니아 국군에서 적의 물리적 전진을 막기 위해 세우는 방해물. 전개할 시 울타리에 고압의 전류가 흐른다.
12	폭발 수류탄	일정 시간동안 설치 되었거나 적의 공격으로 파괴될 때까지 유지되며, 피격된 적을 기절 시키며 지속적으로 피해를 입힌다. 강력한 폭발력을 자랑하는 군용 수류탄이다. 투척 후 3초가 지나면 범위 내의 적에게 폭발 피해를 입히며 일정 확률로 넘어뜨릴 수 있다.
13	소이 수류탄	백린 성분을 폭발시켜 주변에 화염 지대를 형성한다.
14	전자기력 수류탄	일정 시간 동안 화염 피해를 입히는 지대를 생성하며 플레이어 또한 피해를 입기 때문에 사용에 주의해야 한다.
15	플라즈마 수류탄	집중된 강력한 전자를 폭파 시켜 한 순간 주변의 적들을 끌어 모은다. 폭발 시 순간적으로 강력한 전자기장을 발생 시켜 범위 내의 헬민스들을 폭발 지점으로 끌어당긴다. 일부 몬스터의 경우 저항하거나 면역일 수 있다. 내부에 충전된 플라즈마 입자를 폭발시켜 주변에 강력한 피해를 입힌다.
16	생체 수류탄	투척할 시 궤도가 플레이어의 HUD에 표시되며, 던지는 순간부터 폭발까지 3초의 유예 시간을 가진다. 폭발 시, 피아를 가리지 않으며 플레이어는 조력자와 동반자를 포함한 아군의 위치에 주의하여 사용해야할 필요가 있다. 진 자리에 나노머신이 다량 포함된 연막을 일정 시간동안 생성한다. 나노머신 우호 시스템에 포함되지 않은, 즉 헬민스가 접촉할 시 바이러스 성 도트 데미지를 일정 시간동안 부여하며
17	급속 냉각 수류탄	우호 시스템에 등록된 아군이 닿을 경우 일정 시간동안 약한 도트 힐 상태를 부여한다. 기폭 시 주변의 열 에너지를 급격하게 빨아들여 냉각 시키는 가스를 분출한다. 범위 내의 몬스터를 둔화를 부여하며, 일정 시간 동안 피해를 입힌다.
18	전류 올가미 총	도주 중인 범죄자를 포박하기 위해 개발된 포박 시스템이다. 올가미와 발사가 한 세트이며, 올가미에 소량의 전기가 흘러 대상을 효과적으로 무력화 시킬 수 있다. 대상에게 일정 피해를 입히며 속박하고, 지속 시간이 끝나면 속박을 해제한다. 일부 개체는 저항한다.
19	소형 자폭 드론	또한, 생포 임무에서 목표에게 사용할 시 목표의 포박 시간을 대폭 줄인다. 플레이어 주변을 맴돌며 따라다니는 소형 드론을 3체 전개한다.
20	투척형 단검	적을 발견할 시 가까이 접근하여 자폭한다. 작은 범위 내에 피해를 주며 일정 확률로 적을 넘어뜨린다. 이미 전개된 드론이 존재할 경우 플레이어는 이 아이템을 사용할 수 없다. 일반적으로 평범한 나이프와 유사한 외관을 가지지만, 내부의 작은 플라즈마 캡슐에 폭발 기능이 내장되어 있어 피격 대상에게 더 확실한 피해를 입힐 수 있도록 설계 되어 있다.
21	센트리 건	나이프를 던진 후 몬스터를 피격할 시 폭파하여 플라즈마 피해를 준다. 다만 빗나갈 경우 그대로 불발되고, 플레이어는 바닥에 떨어진 나이프를 회수할 수 있다. 고위력탄을 발사하는 휴대용 센트리 건을 전개한다. 탄환을 전부 소모하거나 몬스터의 공격으로 인해 파괴될 경우 작동이 정지된다.
22	유탄 센트리 건	강력한 범위 공격을 퍼붓는 센트리 건을 전개한다. 사정거리 내의 적을 무작위로 유탄으로 공격하며 범위 내의 적에게 폭발 피해를 입힌다. 해당 폭발 피해는 플레이어도 휘말릴 수 있기에 사용에 주의하여야 한다.
23	나이트 비전	야간 스테이지에서 소지하고 있을 시, 가시성을 향상 시킬 야간 투시경을 활성화한다.
24	점액 밀집도 감지 센서	현장에서 멀리 떨어진 아틸러리의 위치를 파악할 수 있는 장치이다. 스테이지에 존재하는 아틸러리의 위치를 미니맵에 표시해준다.
25	설치형 플라즈마 폭탄	무력화된 베헤모스의 채내에 설치하여 큰 피해를 입히는 것을 목적으로 설계된 폭탄. 강력한 맷집을 자랑하는 베헤모스의 대항책으로 설계되었기 때문에 평상 임무에서의 활용은 불필요하다. 해당 아이템을 소지하고 있지 않으면 데헤모스 퇴치 스테이지에 입장할 수 없다.