

New RPG Order

Prezentuje

Cyberpunk 2020 - Maximum Metal



Informacje o Release'ie :

Źródło, Skan.....: harfista
Korekta, OCR.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 107
Rozdzielczość.....: 2400x3235
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1996
Data release'u.....: 2009.07.02

Opis:

Dodatek dotyczący pojazdów wojskowych i pancerzy wspomaganych, dopełniający zasady dotyczące pojazdów zamieszczone w Cyberpunku 2020. Czołgi, artyleria, samoloty szturmowe, AV-ki a także Bojowe Pancerze Wspomagane - znajdziesz tu wszystko, co potrzebne na polu walki XXI wieku. Wszystko to powiązane ze sobą nowym systemem rozstrzygania walki i konstruowania pojazdów. Twój Cyberpunkowiec znajdzie się natychmiast w środku najostrzejszej akcji, jaką kiedykolwiek zdarzyło się im widzieć - metal na maxa!

Uwagi:

W pdfie w Załącznikach, została umieszczona specjalna interaktywna karta BPW, wykonana na podstawie oryginalnej dołączonej w książce. Można teraz wypełnić taką kartę od razu w pdfie.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

MAXIMUM METAL

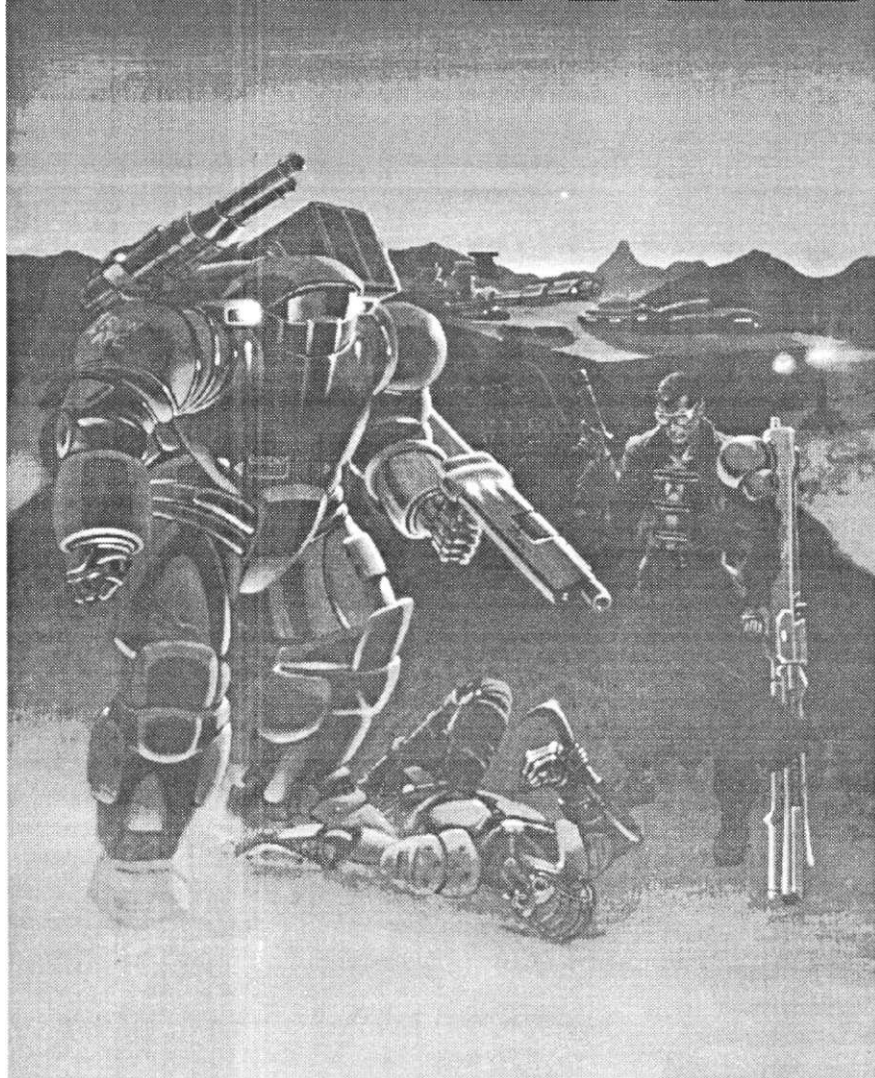
CZYLI SPRZĘT PANCERNY W CYBERPUNKU 2020



Cyberpunk®

TALSORIAN
GAMES INC.

MAXIMUM METAL



***Czołgi ziejące ogniem, ryczące odrzutowce,
potężne, kroczące Pancerze Wspomagane.***

Metal na Maxa!

WSTEP

ISBN 83-86758-05-8

Copyright © 1993 R. Talsorian Games

Copyright © 1996 polska edycja

Copernicus Corporation

Autorzy:

Mark Colborn

Craig Sheeley

Derek Quintanar

Grafika na okładce

Alan Okamoto

Ilustracje w tekście:

Malcolm Hee

Mike Jackson

Gary T. Washington

Tłumaczenie:

Wojciech Mądry

Szymon Gwiazda

Wydawnictwo

„COPERNICUS CORP.”

UPT Warszawa 42

P.O. BOX 39

00-961 Warszawa

Druk: AZET Komorów, ul. Wschodnia 6.

Żadna część tej pracy nie może być powielana, czy rozpowszechniana w jakiegokolwiek formie i w jakikolwiek sposób, bądź elektroniczny, bądź mechaniczny, włącznie z fotokopiowaniem, nagrywaniem na taśmy, lub przy użyciu innych systemów, bez pisemnej zgody wydawcy

Wszystkie fakty, zdarzenia i osoby przedstawione w tekście są fikcją. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób lub faktów istniejących w rzeczywistości są przypadkowe.

Ś MIGŁOWIEC LECI TUŻ ZA SAMOTNYM MOTOCYKLISTĄ MKNĄCYM PRZEZ MROczne ULICE WIELKIEGO MIASTA; KIEROWCA SZALEŃCZO SKRĘCA, BYLE TYLKO UNIKNĄĆ SZUKAJĄCYCH GO MACEK REFLEKTORÓW.

GDZIEŚ W AFRYCE: PRZEZ OGŁUSZAJĄCY GRZMOT SALWY ARTYLERYJSKIEJ PRZEBIJA SIĘ ŁOSKOT SILNIKÓW WYSOKOPRĘŻNYCH; GRUPA CZOLGÓW I WOZÓW OPANCERZONYCH MKNIE PRZEZ SAWANNĘ, NA FLANKACH ZBLIŻAJĄCEJ SIĘ KOLUMNY PANCERNEJ PRZEBŁYSKUJĄ KOLORY - ZNANE LOGO KORPORACYJNE, A NIE BARWY JAKIEGOS MIEJSCOWEGO DYKTATORA.

POSIEDZENIE ZARZĄDU JEDNEJ Z MNIEJSZYCH KORPORACJI ZOSTAJE NAGLE ZAKŁÓCONE; Z OGŁUSZAJĄCYM HUKIEM WALI SIĘ CZĘŚĆ ŚCIANY. PRZEZ RESZTKI TEGO, CO KIEDYŚ BYŁO ŻELBETOWĄ PŁYTĄ PRZECISKAJĄ SIĘ POTĘŻNE, HUMANOIDALNE SYLWETKI. CZŁONKOWIE ZARZĄDU ZASTYGAJĄ W PRZERAŻENIU, KIEDY JEDNO POTĘŻNE UDERZENIE PŁASTALOWEJ RĘKAWICY ROZTRZASKUJE STÓŁ. HELM Z LUSTRZANĄ PRZYLBICĄ OBRACA SIĘ POWOLI, LUSTRUJĄC UWAŻNIE POMIESZCZENIE. METALICZNY GŁOS OZNAJMA: „PANOWIE, POSIEDZENIE ZARZĄDU UZNAJĘ ZA ZAMKNIĘTE.”

Ten dodatek to efekt końcowy kilku linii wydawniczych Cyberpunka 2020. Znajdziesz tu nowy system walki i manewrów dla pojazdów będący poprawieniem i rozszerzeniem zasad opublikowanych w Solo of Fortune. Równolegle zamieszczamy kompletny system tworzenia pojazdów, więc od tej pory wszystkie pojazdy powinny mieć ujednolicony system zapisywania parametrów. Ponieważ nie przydadzą Ci się specjalnie pojazdy bojowe bez odpowiedniego kalibru uzbrojenia, które mógłbyś do nich włożyć, prezentujemy także całkiem nowy poziom ciężkiego uzbrojenia - aż do dział artyleryjskich i bomb lotniczych! To połączenie zasad dotyczących pojazdów i uzbrojenia umożliwia Ci grę na poziomie dotychczas nieosiągalnym w Cyberpunku.

Nie wspomnieliśmy jeszcze o Pancerzach Wspomaganych. Czy to największe osiągalne opancerzenie osobiste? A może najmniejszy osiągalny pojazd opancerzony zdolny do przenoszenia broni ciężkiej? Jak się ma do tego cyborgizacja? PW to raczej unikalny temat, nie poruszany dotychczas przez żadne zasady dotyczące walki. Możesz po prostu przejść przez ścianę budynku, przeniesić ciężarówkę lub pokonać w starciu bezpośrednim dowolnego boga. No tak, ale jeżeli ktoś potraktuje Cię bronią przewidzianą do niszczenia pojazdów - to może się to źle skończyć. Jeżeli ktoś użyje broni przeciwczołgowej - masz kłopoty.

Jak powinno się wprowadzać/używać Pancerzy Wspomaganych? Szkoła „dwunożnego pojazdu opancerzonego” mówi, że razem z czołgami, na polach bitewnych, wykorzystując manewrowość PW do unikania strzałów z broni ciężkiej i ich siłę pancerza do ochrony przed ogniem piechoty. Szkoła „szczytowego osiągnięcia technologii opancerzenia osobistego” uważa, że na ulicach, tam, gdzie czołgi się nie mieszczą. PW miałyby wykonywać te same zadania co militarne borge, ale lepiej, polegając na swoim niesamowitym opancerzeniu, pozwalającemu na przetrwanie siły ognia, która zniszczyłaby wszystko inne. Niezależnie od tego, jakbyś ich nie używał, Pancerze Wspomagane mogą Ci sporo namieszać.

Nie chodzi tylko o Twoich bohaterów, ale wogóle o całą twoją grę. To jest szybkie i zwinne jak człowiek, 3-5 razy silniejsze, kilkakrotnie bardziej odporne. Przenosi także tyle broni ciężkiej co dziesięciu zwykłych ludzi. Wprowadzenie czegoś takiego do nieprzystosowanej kampanii natychmiast zniszczy wszelkie zrównoważenie; często więc lepiej jest pozostawić PW do specjalnie dla niej przewidzianych kampanii.

Sprowadza się to do tego: podobnie jak z innymi dodatkami wprowadzającymi niesamowite oprogramowanie, świetną cybertechnologię, narkotyki po których „czacha dymił śmiertelne bronie” - używaj tego JEŻELI MASZ NA TO OCHOTĘ. Tym, którzy narzekają, że „X rozwalił mi całą grę” mogą odpowiedzieć tylko jedno: „To ty to kontrolujesz. Nie miej żalu do nas; sam sobie to zrobieś”.

Teraz już wiecie.

Bądźcie ostrożni.

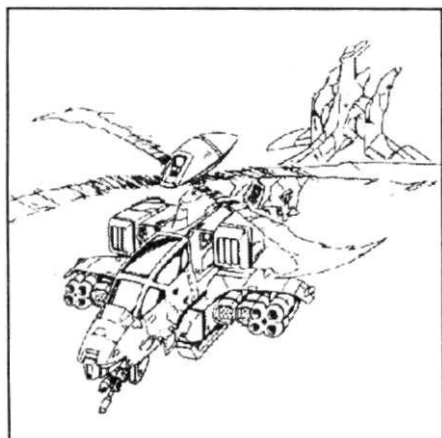
Strzeżcie swojej gry.

Zostaliście ostrzeżeni.

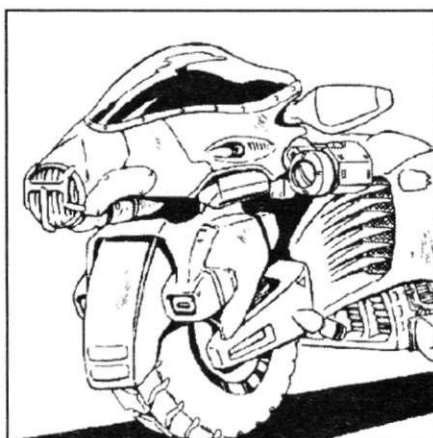
Derek Quintanar

SPIIS TREŚCI

Wstęp	2
Pojazdy wojskowe	4
Parametry i obliczenia	4
System prowadzenia walki	4
Pojazdy zdalnie sterowane i Drony	8
Postacie trafione z broni ciężkiej	8
Ogień pośredni	8
Bombardowanie	9
Pociski raketowe	9
Przeciwdziałanie	10
Manewrowanie, uniki i pościg	10
Akcje	11



Systemy aktywnego przeciwdziałania	24
Systemy artyleryjskie	25
Elektronika	25
Rodzaje zabezpieczeń	27

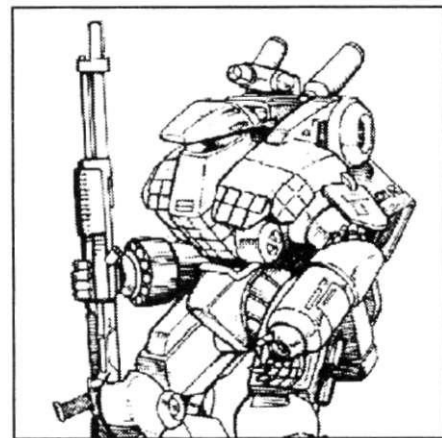


Katalog pojazdów	28
Pojazdy kołowe	28
Poduszkowce	33
Śmigłowce	36
Pojazdy o napędzie wektorowym	38
Ospreye	43
Samoloty	44
Sterowce	44
Czołgi	46

Pancerze wspomagane	52
Mordercze wdzianko	52
Żołnierze i umiejętności	52
Tury i kolejność akcji w turze	53
Obrażenia	54
Poruszanie się w PW	56
Rozwalając otoczenie	59
Ataki bronią dystansową	60

Projektowanie BPW	61
Sekwencja projektowania	61
Elementy składowe	62
Struktura główna egzoszkieletu	62
Opancerzenie	63
Systemy BPW	
Systemy użytkowe	64
Systemy wizualnego interface'u	64
Systemy Refleks/Kontrola	65

Systemy Auto-doktor	66
Systemy bezpieczeństwa	67
Audio-wizja, komunikacja i specjalne sensory	67
Systemy kontroli ruchu	68
Systemy podstawowej użyteczności	70
Systemy ofensywne	70
Broń biała	70
Karabiny maszynowe i ciężkie karabiny	71
Bronie wiązkowe	72
Ładunki przeciwpiechotne	72
Mini zestawy specjalnego przeznaczenia	74
Przenośne działka instalowane w BPW	75
Rakiety i pociski	76
Broń przeciwpiechotna	77
Granatniki	77
Broń ręczna	78
Systemy defensywne	78
Amunicja	80



Projektowanie pojazdów	12
Parametry i obliczenia	12
Tworzenie pojazdów	12
Definicje	12
Modyfikacje	14
Instalowanie uzbrojenia	15
Zliczanie	16
Przykład skonstruowania pojazdu	16
Uzbrojenie prowadzące ogień bezpośredni	17
Uzbrojenie raketowe	19
Artyleria	20
Amunicja artyleryjska	21
Bomby	22
Lasery	23
Wyposażenie	23
Wyposażenie osobiste	23
Pancerz	23
Modyfikacje środowiskowe	23
Wyrzutnie środków Zakłócania	24

Katalog BPW	81
Commando	82
Boris 1	84
Grasshopper	86
Standard B	88
Nemezis	90
Spider	92

Dodatki - tabele	
A. Reguły gry	94
B. Pojazdy wojskowe	96
C. Bojowe Pancerze Wspomagane	100

POJAZDY WOJSKOWE

WŚWIECIE ROKU 2020 POJAZDY BOJOWE PEŁNIĄ PODOBNE FUNKCJE CO ICH PRZODKOWIE Z KOŃCA DWUDZIESTEGO WIEKU. CZOŁGI PRZEMIERZAJĄ POLE WALKI, OSŁANIANE PRZEZ JADĄCĄ NA FLANKACH FORMACJI PIECHOTĘ W JEJ TRANSPORTERACH OPANCERZONYCH I BWP (BOJOWYCH WOZACH PIECHOTY). DOOKOŁA FORMACJI ROZMIESZCZONE SĄ LEKKIE POJAZDY BOJOWE, UZBROJONE W KARABINY WIELKOKALIBROWE I POCISKI PRZECIWPANCERNE. WYNALEZIENIE AV-EK ZMIENIŁO STOSUNKOWO NIEWIELE, RAZEM ZE ŚMIGŁOWCAMI TRANSPORTUJĄ ŻOŁNIERZY LUB PROWADZĄ ATAK. BPW (BOJOWE PANCERZE WSPOMAGANE) DOPIERO NIEDAWNO POJAWIŁY SIĘ NA SCENIE, I ICH MIEJSCE NA POLU BITWY NIE ZOSTAŁO JESZCZE JASNO OKREŚLONE. CZAS POKAŻE...

W roku 2020 częściej widuje się pojazdy bojowe niż, powiedzmy, dwadzieścia lat wcześniej. Prywatne i korporacyjne załogi interwencyjne często wykorzystują transportery opancerzone o napędzie kołowym i samochody pancerne do patrolowania swoich terenów lub transportu. Nawet policja zamieniła zwykłe radiowozy na opancerzone i uzbrojone wozy bojowe, zdolne do wzięcia udziału i zwycięstwa w prawie dowolnym starciu. Opancerzone AV-ki i śmigłowce unoszą się nad ulicami miast, zaznaczając wszechobecność policji i prywatnych sił bezpieczeństwa.

W Cyberpunku 2020 często stosowaną praktyką jest dołączanie opancerzonych wozów bojowych do patroli i grup interwencyjnych, dlatego też przy konstrukcji takiego pojazdu często większą uwagę poświęca się jego mobilności i zachowaniu w warunkach miejskich niż solidnemu opancerzeniu, które umożliwiłoby przeżycie pojazdu w ciężkich warunkach współczesnego pola walki. Tego typu pojazdy to głównie samochody pancerne, transportery opancerzone o napędzie kołowym, lekkie śmigłowce i AV-ki - zwłaszcza AV-ki, te lekkie pojazdy wielozadaniowe. Policja i korporacyjne patrole nie potrzebują ciężkich transporterów opancerzonych o napędzie gąsienicowym, które być może są niezastąpione na polu walki, ale na warunki miejskie są zbyt ciężkie, za drogie, zbyt kosztowne w utrzymaniu i zbyt mało mobilne. Tylko wielkie korporacje najemne (Takie jak np. Lazarus Military Group) oraz wytwórcy uzbrojenia tacy jak Militech mogą sobie pozwolić na utrzymywanie jednostek broni pancerniej składających się z czołgów, transporterów opancerzonych i samolotów szturmowych.

Największym nabywcą i użytkownikiem sprzętu wojskowego na półkuli zachodniej są Siły Zbrojne Stanów Zjednoczonych, zwłaszcza oddziały lądowe i Marines.

PARAMETRY I OBLICZENIA

Poniżej podano wzory, dzięki którym można obliczyć parametry potrzebne rozdziałowi poświęconym walce pojazdów.

Penetracja: Uśrednione Obrażenia / 10, zaokrąglone w dół; jeżeli strzelano amunicją przeciwpancerną to wynik przemnoż przez 2, jeżeli strzelano z małokalibrowej broni ręcznej (wszystkie, których kody uszkodzeń wyrażają się w rzutach K6), to przemnoż przez 0.5.

Pancerz: WB/20, zaokrąglone w dół.

Struktura: WS/20, zaokrąglone w dół.

WB względna: każdy punkt WB jest odpowiednikiem 2.5 milimetrowej warstwy stali. Ponieważ we współczesnym opancerzeniu stosuje się o wiele lepsze materiały od stali, pancerz WB 15 nie będzie miał raczej 4 cm grubości...

Penetracja Względna: Każdy punkt penetracji to potencjalna możliwość przebicia około 50mm warstwy opancerzenia.

WS względna: ilość uszkodzeń, jaką może ponieść pojazd.

SYSTEM PROWADZENIA WALKI

Wprowadzony tutaj nowy system prowadzenia walki pojazdów wzorowany jest na oryginalnym systemie zamieszczonym w Cyberpunk 2020. Inicjatywa, ograniczenia, akcje, ogień automatyczny, eksplozje i inne rzeczy są takie same. Odstępstwa od zasad oryginalnych i nowe zasady zamieszczamy poniżej:

1. Rzuć normalnie za trafienie. Pamiętaj, że pojazdy to duże cele, co daje +4 do trafienia!

MODYFIKATORY DO RZUTU ZA TRAFIENIE W WALCE POJAZDÓW:

Strzał do dużego celu	+4
Strzał do małego celu	-4
Strzał do celu nieruchomego	+4
Cel w ruchu, za każde pełne 30 km/h (60 km/h jeżeli cel jedzie bezpośrednio w twoim kierunku)	-1
Broń użyta w ataku zamontowana w wieżyczce.	+2
Komputer celowniczy	zróznicowane
Strzelający w ruchu, broń niestabilizowana	-3
Strzelający kieruje broń w stronę przeciwnika i strzela w tej samej akcji	-2
Strzelający ma Łącze Pojazdu / Cyberpojazd	+2
Ciemność / cel przesłonięty	-3
Pocisk naprowadzany termicznie odpalony w kierunku pojazdu opancerzonego	+4
Salwa raketowa*	-2

(*zbacza 1 metr za każdy punkt rzutu poniżej liczby trafienia, pomnożone przez liczbę trafienia /10, w kierunku ustalonym na tabeli granatu. Salwa ma pole rażenia równe promieniowi rażenia pojedynczej rakiety pomnożonemu przez liczbę rakiet w salwie. Przykładowo, trzyraketowa salwa 2" rakiet miałaby pole rażenia o promieniu 9m. Gdyby ta salwa była wystrzelona w kierunku celu na zasięgu średnim, i rzut nie udałby się o 3 punkty, wówczas salwa zboczyłaby o 3m * 15/10 = 4.5 metra, w kierunku ustalonym na tabeli granatu. No, ale ponieważ salwa miała promień rażenia 9m, to ludzie znajdujący się w miejscu, które miało być trafione nadal objęci są eksplozją...)



BPW w Systemie Prowadzenia Walki Pojazdów

Pancerz Wspomagany może być traktowany jako niewielki pojazd. Do określenia Struktury używasz parametru Sita danego modelu PW, dzieląc Sitę przez 20, zaokrąglane w górę. Cała walka rozstrzygana jest identycznie jak w przypadku innych pojazdów, za wyjątkiem lokalizacji trafień i uszkodzeń. Ze względu na swoją unikalną konstrukcję PW wymagają nowej tabeli trafień.

Uszkodzenia

Uszkodzenia Powierzchowne pozostają bez zmian. Wyposażenie i uzbrojenie podatne jest na inne niż powierzchniowe typy uszkodzeń tak samo, jak przy normalnych pojazdach, z jedną różnicą: WSZYSTKIE systemy w danej lokacji zostają objęte trafieniem. PW nie posiada paliwa, które mogłoby się zapalić, ale *może* mieć amunicję, która może eksplodować po trafieniu w broń (patrz Inne Rodzaje Uszkodzeń). Zasady dotyczące trafień w zalogę są słusne tylko dla trafień w głowę / tors PW.

Uwaga: To jest bardzo morderczy system rozstrzygania walki PW. Jeżeli chcesz zwiększyć przeżywalność pilota PW (czasami będzie nim przecież gracz), to używaj zasad walki zamieszczonych w rozdziale poświęconym Pancerzom Wspomaganim i CP 2020.

Tabela Lokalizacji Trafień PW

Rzut	Miejsce Trafienia	Uwagi
-1,0	Akumulatory/ Generatory	Rzuc 1k6, 14 źródło zasilania zniszczone, PW unieruchomiony. 5-6 nic się nie stało.
-1-3	Nogi	Rzuc 1k6. 1-3 prawa noga, 4-6 lewa. PW zostaje unieruchomiona, jeżeli trafienie zniszczyło nogę
4-6	Ręce	Rzuc 1k6. 1-3 prawa ręka, 4-6 lewa.
7-12	Tors / Głowa	Rzuc 1 k6. Pilot trafiony na 1 -3. Zniszczenie tej lokacji unieruchamia PW.

Uwaga: PW nie ma żadnego modyfikatora związanego ze swoją wielkością, i nie stosuje modyfikatora -2 za obrócenie broni w kierunku przeciwnika i strzał w tej samej akcji. Należy też je traktować jako posiadające Złącze pojazdu / Cyberpojazdu.

2. Oblicz penetrację. Penetrację dla każdej broni znajdziesz w tabelce, z następującymi modyfikacjami:

- A. Dobry Strzał. Za każde dziesięć punktów rzutu za trafienie, które przekraczają liczbę trafienia, dodaj do penetracji połowę jej wartości podstawowej.
- B. Wielokrotne trafienia. Za każdy pocisk poza pierwszym, który trafił w cel dodaj do penetracji 1/4 jej wartości podstawowej (zaokrąglaj w dół wszelkie ułamki). Każde trafienie z broni o dużej szybkostrzelności traktuj jak kilka pocisków trafiających jednocześnie. Dla broni o S/T 30 każde trafienie to pięć pocisków: dla broni o S/T 100 jest to dziesięć pocisków na każde trafienie. Przykładowo, 20mm działko wielolufowe trafia trzy razy w cel (rzut o dwa jest wyższy od liczby trafienia). Jednakże, każde z tych trafień to w rzeczywistości 10 pocisków, które trafiają w różne części celu (dla każdego z pocisków oddzielny rzut). Penetracja zwiększa się więc do końcowych 12, DLA KAŻDEGO POCISKU! Dodatkowo, pociski, które trafiają w ten sam obszar sumują swoją Penetrację...
- C Trafienia boczne. Jeżeli cel został trafiony w bok, to licz jego Pancerz jako 75% (zaokrąglane w górę) wartości nominalnej.

Jeżeli cel został trafiony z tyłu, góry albo dołu, to jego pancerz w tych miejscach liczy się jako 50% wartości nominalnej (znowu, zaokrąglane w górę). Uwaga: AV-ki mają Pancerz dolny równy wartości nominalnej, a PW są opancerzone z każdej strony tak samo (wartość nominalna).

- D. Odległość. Penetracja maleje wraz z odległością. Wyjątkiem są tutaj pociski eksplozujące (n.p. kumulacyjne). Na zasięgu Dalekim Penetracja zmniejsza się o 25%, a na zasięgu Ekstremalnym o 50%, o ile w opisie broni nie zostało powiedziane inaczej.
- 3. Odejmij Pancerz od Penetracji. Jeżeli otrzymałeś 0 lub więcej, patrz punkt 4. Jeżeli nie, to pocisk się nie przebił, i może najwyżej wyrzucić jakieś Uszkodzenia Powierzchowne (patrz punkt 5).
- 4. Rzuc 1k10 i dodaj do rzutu różnicę między Penetracją i Pancerzem, otrzymaną w punkcie 3. Odejmij od tego Strukturę celu, i sprawdź rezultat na poniższej tabeli.

TABELA USZKODZEŃ	
Rzut	Efekt
0 lub mniej	Uszkodzenia Powierzchowne
1-5	Uszkodzenia Lekkie
6-9	Uszkodzenia Ciężkie
10+	Uszkodzenia Katastrofalne

- 5. Uszkodzenia Powierzchowne. Rzuc 1k10. Jeżeli wyrzuciłeś 7 lub więcej, to jeden z odsłoniętych/niechronionych elementów wyposażenia został uszkodzony (wybrany losowo). Jeżeli broń, z której padł ten strzał ma

Penetrację 3+, to element wyposażenia jest zniszczony. Jeżeli Penetracja broni wynosiła 2 lub mniej, to istnieje 50% szansa, że element będzie można naprawić.

6. Inne rodzaje uszkodzeń. Rzuc na tabeli trafień dla pojazdów by określić, co zostało trafione.

Uszkodzenia Lekkie: Jeżeli jakiś system, element wyposażenia lub uzbrojenia zostanie trafiony, to jest uszkodzony i nie będzie działał, dopóki ktoś go nie naprawi. Szansa na to, że system/broń/element wyposażenia został bezpowrotnie zniszczony i trzeba go wymienić wynosi 20%. Jeżeli trafiony został zbiornik z paliwem, istnieje 25% szansa na to, że wybuchnie ogień (zadający 3k6 obrażeń każdemu członkowi załogi oraz dający 25% szansę na eksplozję, podczas każdej tury walki kiedy pojazd stoi w ogniu). Gaśnice i systemy kontroli uszkodzeń zmniejszają szansę wybuchu ognia lub eksplozji do 5%. Jeżeli załoga pojazdu zostanie trafiona to każdy z jej członków otrzymuje 4k6 uszkodzeń w losowo wybraną część ciała. Opancerzenie osobiste (n.p. kamizelki kuloodporne) oczywiście zmniejszą te uszkodzenia.

Uszkodzenia Ciężkie: Jeżeli jakiś system, element wyposażenia lub uzbrojenia zostanie trafiony, to jest uszkodzony i nie będzie działał, dopóki ktoś go nie naprawi. Szansa na to, że system/broń/element wyposażenia został bezpowrotnie zniszczony i trzeba go wymienić wynosi 90%. Jeżeli trafiony został silnik lub amunicja, istnieje 50% szansa na to, że eksploduje, kompletnie niszcząc pojazd. Jeżeli trafiony został zbiornik z paliwem, istnieje 50% szansa na to, że wybuchnie ogień (zadający 3k6 obrażeń każdemu członkowi załogi oraz dający 25% szansę na eksplozję,

podczas każdej tury walki kiedy pojazd stoi w ogniu). Gaśnice i systemy kontroli uszkodzeń zmniejszają szansę wybuchu ognia lub eksplozji do 10%. Jeżeli załoga pojazdu zostanie trafiona to każdy z jej członków otrzymuje 6k6 uszkodzeń w losowo wybraną część ciała. Opancerzenie osobiste zmniejszy te uszkodzenia.

Uszkodzenia Katastrofalne: Jeżeli jakiś system, element wyposażenia lub uzbrojenia zostanie trafiony, to jest bezpowrotnie zniszczony i trzeba go wymienić. Jeżeli trafiony został silnik lub amunicja, istnieje 90% szansa na to, że eksploduje, kompletnie niszcząc pojazd. Jeżeli trafiony został zbiornik z paliwem, istnieje 50% szansa na to, że wybuchnie ogień (zadający 3k6 obrażeń każdemu członkowi załogi oraz dający 25% szansę na eksplozję, podczas każdej tury walki kiedy pojazd stoi w ogniu). Gaśnice i systemy kontroli uszkodzeń zmniejszają szansę wybuchu ognia do 30%. Jeżeli załoga pojazdu zostanie trafiona to każdy z jej członków otrzymuje 10k6 uszkodzeń w losowo wybraną część ciała. Opancerzenie osobiste zmniejszy te uszkodzenia.

TABELA TRAFIEŃ DLA POJAZDÓW

Rzuć 1k10 (+2 jeżeli strzelasz w górną część pojazdu, -1 jeżeli strzelasz w bok, -2 jeżeli strzelasz w tył lub spód).

RZUT	MIEJSCE TRAFIENIA	EFEKT TRAFIENIA
-1,0	Zbiornik Paliwa	Jeżeli pocisk się przebieje, paliwo może się zapalić lub eksplodować
1-3	Napęd	Jeżeli zostanie uszkodzony lub zniszczony, pojazd zostaje unieruchomiony
4-7	Kadłub	Rzuć na tabeli kadłuba
8-12	Wieżyczka	Rzuć na tabeli wieżyczki; jeżeli pojazd jej nie ma, to rzuć na tabeli kadłuba.

Szczegółowe Tabele Trafień - rzuć 1k10 (+1 jeżeli strzelasz od przodu, -1 jeżeli od tyłu)

RZUT	KADŁUB	WIEŻYCZKA
0-2	Ładunek/Amunicja	Ładunek/Amunicja
3-4	Silnik	Załoga
5-7	Załoga	Załoga
8	Wyposażenie	Wyposażenie
9	Uzbrojenie	Uzbrojenie
10-11	Pudło	Uzbrojenie

SKUTKI:

Ładunek: Lekkie Trafienie niszczy jeden z przewożonych przedmiotów, Trafienie Ciężkie bądź Katastrofalne niszczy wszystkie.

Amunicja: Jak już zostało powiedziane, trafienie w amunicję może skończyć się jej eksplozją. Jeżeli nawet do tej eksplozji nie dojdzie, to zapas amu-

nicji do jednego, losowo wybranego systemu uzbrojenia zostaje zniszczony.

Silnik: Uszkodzony silnik może eksplodować. Uszkodzenie lub zniszczenie silnika unieruchamia pojazd. Cóż, czasem nawet unieruchomiony czołg może się przydać, zapewniając wsparcie artylerijskie.

Załoga: Wszyscy członkowie załogi przebywający w tym miejscu zostają trafieni, wg zasad wymienionych powyżej.

Wyposażenie: Trafienie w losowo wybrany element wyposażenia.

Uzbrojenie: Jeden z systemów uzbrojenia zostaje trafiony.

Pudło: Strzał przebiega się przez pancerz, nie trafiając w nic istotnego.

ZASADY OPCJONALNE: STRZELANIE W OPONY, GAŚNICE I WIEŻYCZKI

Dozwolone jest celowanie w wyraźnie odróżniające się elementy pojazdu, takie jak system zawieszenia lub wieżyczki. Większość innych celi, takich jak członkowie załogi (nawet siedzący na pancerzu) lub pasażerowie, uznawana jest za zbyt małe by celować do nich z broni ciężkiej (zainstalowanej na pojazdach); oczywiście można do nich strzelać z broni ręcznej.

Koło uznawane jest za Mały Cel, gaśnice to Cel Średni. Wieżyczka mogąca pomieścić broń zajmującą 1/2 slotu to Cel Mały, wieżyczka mogąca pomieścić broń zajmującą od 1 do 3 slotów jest celem Średnim, a wieżyczka mogąca pomieścić broń zajmującą 4+ slotów uznawana jest za cel Duży.

Opony mają 1/3 WS i WB pojazdu. Gaśnice mają 1/2 WS i WB pojazdu. Wieżyczki mają WB taką samą jak pojazd, ale ich WS jest tylko częścią WS pojazdu (małe -1/4 WS, średnie -1/2 WS, duże -3/4 WS). Wszelkie uszkodzenia powstałe w wyniku strzału celowanego działają tylko na część, która była celem.

PRZYKŁADOWE WSPÓŁCZYNNIKI PENETRACJI:

Pistolet Lekki	0
Karabin	1
Pistolet Średni, Lekki PM	0
Barett-Arasaka Light-20	4
Pistolet Ciężki; Śr. i C. PM	0
RPG-A	6*
LAW M72	4*
Śrutówka (dowolny kaliber śrutu)	0
Śrutówka, pocisk zwykły	0
Śrutówka, pocisk sabotowy (ppanc)	1
Scorpion 16 ML	4
Grenat Odłamkowy	1

Militech .300WM 3
13mm CAS 2

Uwagi: *To amunicja przeciwpancerna, ze specjalnie ukształtowaną głowicą. Barett-Arasaka strzela amunicją ppanc, zgodnie z opisem w Corpbook 1. .300WM to kaliber Militech Cyborg Rifle (Chromebook 2, str. 36); 13mm CAS to amunicja do S&W „Cyborg Assault” (Chromebook 1, str.54)

Przykładowe Wartości Pancerza/Struktury

Bensen Cascade Hovercar	P1/S1
BMW 9018s	P2/S4
Shiva	P0/S2
Ambunaught	P2/S6
AV-4	P2/S5
Pelne Przekształcenie	
Cybernetyczne „Alfa”	P1/S2
Wojskowe PPC „Dragoon”	P2/S3
PW Arasaka Standard B	P2/S2

Przykładowa Walka: Clawdark i Sicker-snak, punki z bojowym nastawieniem (i bojowym wyposażeniem), lekkomyślnie decydują się zaatakować AV-4 Trauma Teamu, które właśnie wylądowało i zaczyna procedurę podjęcia rannych. Clawdark sięga po swój Barret-Arasaka 20mm Hypen/elocity Smoothbore i odpala w kierunku nieruchomego celu. Jego liczba trafienia to 15 (zasięg 100m). Jego Refleks wynosi 6, plus jego umiejętność Karabin równa 3, +4 za strzelanie do nieruchomego celu i +4 za strzelanie do dużego celu. Rzuca 5, co daje po zmodyfikowaniu 22. Trafii! Lecz to trafienie mogłoby być lepsze. Gdyby rzucił 8 lub więcej, to po dodaniu modyfikatorów otrzymałby przynajmniej 25, co zwiększyłoby penetrację jego 20mm pocisku z 4 do 6.

Clawdark strzelił w bok AV-4, gdzie pancerz pojazdu równy jest 75% wartości nominalnej (równej 2), zaokrąglone w górę, czyli nadal 2. Penetracja 4 minus Pancerz 2 równa się +2. Rzut Clawdarka za uszkodzenia równy był 4, +2, -5 za Strukturę AV-4 daje w efekcie 1: Uszkodzenia Lekkie. Rzuty: najpierw 7 a potem 2 wskazują, że Clawdark trafił w przestrzeń ładunkową, prawdopodobnie niszcząc trochę wyposażenia medycznego.

Ten strzał nie zniechęca profesjonalistów z Trauma Teamu. Natychmiast solosi TT otwierają ogień, całkiem zgrabnie rozwalając Clawdarka na dwie części. Pozostała część drużyny TT, czujna, zaczyna wycofywać się z rannymi do opancerzonej AV-ki.

AV-4 unosi się w powietrze, wprost pod celownik Snicker-snaka, trzymającego w pogotowiu wyrzutnię pocisków plot. Scorpion. Strzela do AV-ki, i rzuca 8 (+4 za Duży Cel, +9 za swój Refleks, +1 za swoją umiejętność Broń Ciężka, -1 za celność broni). Liczba trafienia także tym razem wynosiła 15, a 21, które uzyskał Snicker-snak to znów trafienie. Pocisk trafia w AV-kę od spodu, gdzie

Pojazdy Zdalnie Sterowane i Drony

Pojazdy Zdalnie Sterowane (Remotely Piloted Vehicles - RPV) spełniają bardzo ważną funkcję na polach walki XXI wieku. Są małe, szybkie, zwinne - i nie mają sobie równych w zastosowaniach rozpoznawczych czy obserwacyjnych. Wiele czołgów używa dronów do obserwacji pola ostrzału, pomocy we wstrzeliwaniu się w cel ogniem pośrednim, szukania piechoty przeciwnika lub min-pułapek. Inne jednostki używają szturmowych RPV-ek takich jak Militech RPV-400 (Chromebook2, str. 31) do „zmiękczenia” trudnych celów, do których nawet samoloty bałyby się zbliżyć. Nawet PW używają zdalnie sterowanych „psów” do wyważania niebezpiecznych sytuacji zanim wdepnie w nie żołnierz.

Zaraz, jeżeli dron może zrobić to samo, co człowiek, to po co wogóle ryzykować ludzkie życie? Niestety, to może smutne, ale często człowiek jest tańszy od RPV-ek, zwłaszcza w mniej rozwiniętych lub biedniejszych państwach. Także zakłócania elektroniczne (ECM) często może być ważnym argumentem przeciwko użyciu dronów - mogłoby zagłuszyć sygnały sterujące. Nawet w idealnych warunkach, wyszkolony żołnierz reaguje znacznie lepiej niż dron na zmieniającą się sytuację na polu walki. Ostatnio jednak wielu dowódców zaczęło zwracać uwagę na ekonomiczny aspekt walki. Jeżeli użycie dronu może ocenić cenniejsze wyposażenie, takie jak czołg, lub, co ważniejsze, sztab (czyli ich samych), to bez większych wątpliwości zgodzą się na użycie RPV-ki. Jeżeli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o tych pojazdach, to są opisane w Chromebooku 2 i Protect and Serve.

zużywa punktów Szczęścia, chyba że cel chce zużyć kilka do poprawienia rzutu. Sukces oznacza, że było to tylko draśnięcie, i cel otrzymuje 5k6 uszkodzeń w losowo wybraną część ciała. Opancerzenie osobiste może zredukować te uszkodzenia, ale liczy się tylko jako 1/2 swojej nominalnej wartości!

Jeżeli rzut za SZ się nie udał, patrz punkt 3.

3. Podziel średnią WB opancerzenia osobistego celu przez 20, zaokrąglając (Cyberpunk 2020 str.69). To jest Pancerz celu. Odejmij to od Penetracji broni. Jeżeli otrzymałeś 0 lub mniej, to cel dostaje 2k6 obrażeń od uderzenia i traci WB10 pancerza za każdy punkt Penetracji zatrzymany przez zbroję. Jeżeli uzyskałeś 1 lub więcej, to pomnóż to przez 10, aby ustalić, ile uszkodzeń dostał cel. Dodatkowo, opancerzenie celu ulega zniszczeniu.

Ewentualnie, jeżeli te zasady Ci się nie podobają, rzuć za miejsce trafienia, sprawdź kod uszkodzeń broni, rzuć i normalnie rozstrzygnij efekt postrzału.

Przykład: Policijna AV-ka zauważyła atak Snicker-snaka na Trauma Team. Chcąc się upewnić, że tacy idioci zostaną wyłączeni z puli genetycznej rodzaju ludzkiego (i czując nieodparte pragnienie by sobie wreszcie postrzelać) gлина pokrywa obszar salwą 2" rakiet. Strzela na zasięgu średnim (200m), i odpala sześć rakiet (tak dla pewności). Pułtuje o 8 punktów, w efekcie jego strzał zbacza o 16m w kierunku #9. No tak, ale salwa raketowa ma 18-sto metrowy promień rażenia, więc Snicker-snak ma problem. Nie udaje mu się jego rzut za SZ, i dostaje całość uszkodzeń. Ma na sobie lekką kurtkę kevlarową oraz kevlarową koszulkę, okrywające trzy części ciała WB 19 (zgodnie z zasadami dotyczącymi łączenia pancerzy, CP 2020 str. 107). Niestety, pozostałe trzy części jego ciała są nie chronione - a więc jego średnia WB to $19/2=9.5$, zaokrąglone do 10, co daje wartość Pancerza P1. Penetracja 3 minus P1 daje 2, czyli 20 punktów obrażeń, stan Śmiertelny 1.

OGIEŃ POŚREDNI

Niewiele systemów uzbrojenia na współczesnym polu walki przystosowane jest do prowadzenia ognia pośredniego; najczęściej niska prędkość pocisku i wysoka trajektoria potrzebna do prowadzenia ognia pośredniego jest zbyt niecelna jak na warunki pola walki XXI wieku. Jednakże wsparcie artyleryjskie jest niezastąpione w każdej bitwie. Systemy uzbrojenia zdolne do prowadzenia ognia pośredniego zostały zakwalifikowane jako Broń Artyleryjska.

Ogień pośredni wymaga obserwatora, kogoś, kto będzie widział cel, mógł określić jego współrzędne i przekazać je operatorowi systemu artyl-

ryjskiego. Takim obserwatorem może być ktoś z załogi obsługującej działą, lub ktoś oddalony o kilkanaście kilometrów, podający współrzędne celu przez radio.

Jeżeli obserwator nie znajduje się tuż obok systemu artyleryjskiego, któremu podaje koordynaty, to musi wiedzieć dwie rzeczy: nie tylko to, gdzie jest cel, ale także to, jakie są koordynaty jego własnej pozycji. To wymaga mapy oraz umiejętności posługiwania się nią. Znalazienie siebie na mapie wymaga rzutu za umiejętność Szuka Przetwania na trudność 15. Oczywiście, jeżeli obserwator dysponuje satelitarnym lub komputerowym systemem nawigacyjnym, to bez żadnego rzutu wie, gdzie jest.

Kiedy obserwator zlokalizuje cel, przekazuje tą informację do obsługi systemu artyleryjskiego - i zostaje oddany strzał. Ponieważ artyleria najczęściej umieszczona jest daleko od celu, to pociski dotrą na miejsce dopiero po jakimś czasie - granaty moździerzowe lecą z prędkością 400m na turę, pociski artyleryjskie z prędkością 600m na turę. Przy takich prędkościach pocisków, na dalszych zasięgach może upłynąć całkiem niezła chwila zanim pociski dolecą do celu! Pod koniec tury w której pocisk artyleryjski miał dolecieć, po tym, jak już się wszyscy ruszyli i wykorzystali swoje akcje, rzuć artylerii za trafienie. Trudność wynosi 25, a jedynymi modyfikatorami do rzutu 1k10 są:

Obserwator: (Broń Ciężka + INT)/2

Strzelający: Broń Ciężka 12

Modyfikatory Widoczności: (obserwator oślepiiony, cel w ukryciu, ciemność, itp.)

+3 za każdą turę (maksymalnie za cztery tury) ostrzału tego samego obszaru celu - nie tego samego celu, tylko tego samego miejsca. Przykładowo, jeżeli cel został ostrzelany, i zaczyna opuszczać miejsce, którego koordynaty zostały ustalone jako obszar celu, liczba trafienia ognia artyleryjskiego nie dostaje modyfikatora za strzelanie do tego samego celu przez kilka tur — musi zostać jeszcze raz wycelowana, tak, by ostrzelać nowe miejsce, w którym znalazł się cel. Z drugiej jednak strony, jeżeli artyleria miałaby ostrzeliwać to same miejsce, nie przejmując się tym, że cel się wycofał, to dostałaby modyfikator za strzelanie do tego samego celu przez kilka tur. Ten modyfikator może zostać dodany dopiero po tym, jak pierwsze pociski wyładują w pobliżu celu - dopiero wtedy obserwator może ocenić poprawkę i przekazać ją obsłudze działą. Łączy celownicze czasu rzeczywistego pomiędzy obserwatorem i strzelającym pozwala artylerii na ostrzeliwanie celów niestacjonarnych (patrz Zdalne Łącze Celownicze w sekcji Wyposażenie).

Jeżeli pocisk trafi, rzuć na tabeli granatu żeby ustalić, gdzie trafił, i rozstrzygnij uszkodzenia tak, jak zwykle. Kiedy któryś z pocisków trafi, liczba

opancerzenie równe jest nominalnemu. Penetracja pocisku równa jest 4, Pancerz równy jest 4, co daje w efekcie 0. Rzut za uszkodzenia to 9, -5 za Strukturę AV-ki, co daje 4, czyli Uszkodzenia Lekkie. Rzut za lokalizację trafienia to 1, (-2 za strzelanie w spód celu) = -1. Zbiornik paliwa. Ups!. Cywilna AV-4 nie ma wojskowych systemów zabezpieczających paliwo przed wybuchem, ani nawet gaśnic automatycznych. MG rzuca 1k10, i wyrzuci 1 - AV-ka staje w płomieniach! Członkowie załogi rzucają się w pośpiechu do ręcznych gaśnic, podczas gdy Snicker-snak ucieka szybko.

POSTACIE TRAFIONE Z BRONI CIĘŻKIEJ

1. Rzuć normalnie za trafienie.
2. Cel rzuca za SZ na trudność +15. Ten rzut nie

trafienia spada do 10 i systemy artyleryjskie mogą strzelać w to samo miejsce bez konieczności wprowadzania poprawek. Jeżeli pocisk nie trafił w cel, to spadłował o (zasięg/100m) x (Ilość punktów, których zabrakło do liczby trafienia) w kierunku ustalonym na tabeli granatu. Przykładowo, pocisk moździerzowy odpalony w kierunku celu oddalonego o 500m pudłuje o 12 punktów. Strzał zostaje więc zniesiony o $12 \times (500/100 = 5)$, czyli 60 metrów.

Jeden obserwator może pomagać w celowaniu praktycznie nieograniczonej liczbie systemów artyleryjskich, dopóki strzelają one do tego samego celu. Obserwator może naprowadzać ogień na jedno miejsce naraz. Najczęściej jeden obserwator koordynuje ogień 4-12 systemów artyleryjskich będących w tej samej baterii. Bronie artyleryjskie mogą używać zasad dotyczących ognia pośredniego tylko wtedy, gdy strzelający nie widzi celu. Jeżeli strzelający widzi cel, to należy postępować według zasad Strzelaniny Piątkowej Nocy, dla ognia bezpośredniego.

BOMBARDOWANIE

Penetracja bomby, która trafiła bezpośrednio w cel (bardzo, bardzo, bardzo rzadkie) mnożona jest przez pięć - praktycznie żaden cel nie oprze się bezpośredniemu trafieniu bomby. Penetracja bomby nie zależy od zasięgu (czyli wysokości, z jakiej została zrzucona).

Bomby spadają z prędkością 175 metrów na turę. Musisz wycelować zanim zrzucisz bombę; potem już tylko spada z prędkością 175m na turę do czasu, aż uderzy w ziemię. Bomby kierowane mogą korygować swój punkt uderzenia, maksymalnie 100m za każdą turę lotu, oczywiście pod warunkiem, że ktoś lub coś je naprowadza.

Bombardowanie: Bomby mają standardową liczbę trafienia równą 25+. Zbaczają o 10m za każdy punkt rzutu poniżej liczby trafienia, pomnożone przez wysokość zrzutu/100m, kierunek w/g tabeli granatu. Bomba zrzucona z 500m, rzut za trafienie o 1 pkt niższy od liczby trafienia - zbacza o $(500/100) \times 10 = 50m$.

Bombardowanie z lotu nurkowego wykorzystuje prędkość samolotu do przyspieszenia lotu bomb. Samolot musi nurkować w kierunku celu przynajmniej przez jedną turę; nurkowanie przez więcej niż jedną turę uznawane jest za celowanie (+1 do celności broni za każdą turę, maksymalnie +3). Kiedy bomba zostanie zrzucona, leci z prędkością samolotu, który ją zrzucił. Przykładowo, AVX-9 w locie nurkowym ma prędkość maksymalną 700m na turę. Jeżeli zrzuciłby bombę w trakcie swojego lotu nurkowego, to bomba ta leciałaby z prędkością 700m na turę.

Bomby zrzucone w locie nurkowym tracą połowę swojej prędkości w każdej turze po pierwszej, aż osiągną naturalną prędkość spadania równą 175m na turę. Tak więc bomba zrzucona z AVX-9 będzie spadnie 700m w ciągu pierwszej tury, 350m w ciągu drugiej, aż wreszcie 175m w ciągu trzeciej i następnych.

POCISKI RAKIETOWE

W terminologii wojskowej, pocisk raketowy to broń raketowa wyposażona w system naprowadzania na cel. Istnieją dwa rodzaje naprowadzania: półaktywne i aktywne. Półaktywne naprowadzanie to takie, w którym potrzebny jest operator, naprowadzający pocisk na cel; naprowadzanie aktywne nie wymaga operatora - po odpaleniu sam pocisk troszczy się o wszystko. Wszystkie pociski mają zasięg minimalny równy 1/10 ICh Zasięgu Dalekiego. Pocisk nie uzbroi głowicy dopóki nie przebędzie tego zasięgu.

Pociski z *naprowadzaniem półaktywnym* mają dobry modyfikator celności, odzwierciedlający to, jak łatwo jest trafić w cel jeżeli można kierować lotem pocisku. Pociski P-A (półaktywne) poruszają się z prędkością około 750m na turę, co oznacza, że przeciętny pocisk doleci do celu w 1-4 tury. W ciągu tego czasu cel może próbować się schować, zestrzelić pocisk lub jego operatora, czy też włączyć urządzenia zakłócające. W ciągu tego czasu operator musi naprowadzać pocisk na cel.

Trafianie w cel pociskiem P-A przebiega w/g normalnej procedury (wyjątkiem są tutaj pociski wymagające podświetlenia celu). Cel może jednak, pod warunkiem że wykryje pocisk, podjąć środki zapobiegawcze (patrz Przeciwdziałanie).

Trafienie w cel pociskiem wymagającym podświetlenia tego celu wiązką laserową lub radarem to jedynie kwestia dobrego wycelowania wiązki oświetlającej. Pocisk jest odpalany przed rzutem za trafienie wiązką oświetlającą. Jeżeli wiązka oświetlająca jest „w celu”, to każdy z pocisków naprowadzanych tą wiązką trafia w cel przy rzucie 2-10 na 1k10 (1 oznacza pudło).

Półaktywne pociski przeciwczołgowe

wyposażane są w różne typy systemów naprowadzających. Każdy typ naprowadzania ma własny modyfikator ceny pocisku:

Optyczne: koszt -25%. Może zostać zakłócone przez ciemność lub dym (zarówno tzw. dym ciepły jak i zwykły).

Termiczne: koszt bez zmian. Może zostać zakłócone przez flary i ciepły dym.

Podświetlenie radarowe: koszt +10%. Może zostać zakłócone przez ECM (środki przeciwdziałania elektronicznego), pojazdy zaprojektowane

w technologii Stealth lub folię metalizowaną. Wskaźnik radarowy zamontowany na wyrzutni.

Podświetlenie laserowe: koszt +50%. Może zostać zakłócone przez folię metalizowaną i aerozol przeciwlaserowy. Podwaja prędkość pocisku. Wskaźnik laserowy montowany na wyrzutni wliczony w koszt. Pociski typu Hellfire mają „z założenia” naprowadzanie laserowe i podwojoną prędkość.

Telewizyjne: koszt +100%. Wrażliwe na mrak i dym (ciepły i zwykły). Kamera telewizyjna zostaje zamontowana na pocisku, umożliwiając operatorowi na sterowanie pociskiem z głębokiego ukrycia i dużej odległości, zamieniając pocisk w pojazd zdalnie sterowany. Można to zainstalować n.p. na pociskach typu Hellfire.

Kombinowane: dozwolone są poniższe kombinacje systemów naprowadzania: Termiczny i Telewizyjny, Optyczny i Telewizyjny, Termiczny i Podświetlenie Radarowe.

Pociski Aktywne są szybsze (1500m na turę; więcej dla pocisków przeciwlotniczych) i nie wykorzystują umiejętności operatora przy ustalaniu, czy trafiły w cel. Pociski aktywne śledzą cel i naprowadzają się nań automatycznie, używając swojej umiejętności zamiast zwykłej sumy umiejętności i REF operatora przy rzucaniu za trafienie. Możliwe są następujące systemy naprowadzania:

Termiczny: Koszt zwykły dla pocisków powietrze-powietrze i ziemia-powietrze, podwójna cena dla pocisków przeciwczołgowych. Mogą zostać zakłócone przez ciepły dym i flary. Umiejętność 15.

Radarowy: Koszt zwykły dla nowoczesnych pocisków powietrze-powietrze średniego zasięgu (AAMRAM), +100% dla zwykłych pocisków powietrze-powietrze i ziemia-powietrze, +150% dla przeciwczołgowych. Wrażliwe na zakłócanie, pojazdy wykonane w technologii Stealth i folię metalizowaną. Umiejętność 20.

Optyczny: koszt +50% dla pocisków przeciwlotniczych, +100% dla przeciwpancernych. Wrażliwe na dym (zwykły i ciepły) oraz mrak. W pocisku instalowana jest kamera i procesor rozpoznawania obrazu. Umiejętność 15.

Kombinowany: Dowolne z powyższych metod mogą zostać połączone w jeden system naprowadzania. Pocisk korzysta z umiejętności tego systemu naprowadzania, który był wykorzystywany w ostatniej fazie lotu, tuż przed trafieniem.

PRZECIWDZIAŁANIE

Najlepszym sposobem na uniknięcie trafienia jest pozostanie w ukryciu. Jeżeli nie ma żadnej gotowej kryjówki, to trzeba skorzystać z innych możliwości.

Wykrycie: najczęściej zagrożenie musi zostać wykryte, zanim będzie można podjąć jakieś środki zapobiegawcze. Oczywiście, są wyjątki od tej zasady - na przykład można przełączyć wyrzutnie flar / folii metalizowanej na tryb automatyczny przed wejściem w obszar przestrzeni powietrznej przeciwnika. Jednak nawet takie wyjątki wymagają, byś przynajmniej spodziewał się działań przeciwnika! MG nie powinien pozwalać na włączanie systemów przeciwdziałania bez rozsądnego uzasadnienia.

Kiedy kłopoty naprawdę się pojawiają, mogą zostać zauważone na dwa sposoby: elektronicznie lub wzrokowo. Wykrywanie elektroniczne zostanie omówione dokładniej w dziale Elektronika, zarówno aktywne jak i pasywne. Wykrycie wzrokowe wymaga uważnego obserwatora, oraz rzutu za Spozregawczość (solosi dodają swój Zmysł Walki).

PRZYKŁADOWE TRUDNOŚCI ZAUWAŻENIA

Pojedynczy żołnierz	15+
Oddział (5-10 ludzi)	10+
Pojazd	6+
Bardzo duży pojazd	2+
Odpalenie karabinu bezodrzutowego	6+
Odpalenie pocisku raketowego	10+
Pocisk w locie	20+

PRZYKŁADOWE MODYFIKATORY RZUTÓW ZA SPOSTRZEGAWCZOŚĆ (KUMULATYWNE)

Strzelający oddział	+4
Oddział w ruchu	+5
Oddział w ukryciu	-10
Oddział zamaskowany	-5
Obserwator w pojeździe	-5
Obserwator w wozie opancerzonym (w sumie -10)	-5
Obserwator wykonuje inną czynność podczas obserwacji	-10
Systemy obserwacyjne wspomagane komputerowo	+5
Obserwator steruje pojazdem przez złącze kontroli	+2
Ciemność	-3
Obserwator używa podczerwieni lub termowizji do wykrycia celu maskowanego termicznie	-5

Reakcja: Środki przeciwdziałania mogą zostać użyte dopiero po zauważeniu problemu. Jeżeli trafienie ma zdarzyć się w tej samej turze co zauważenie, to środki przeciwdziałania mogą zostać użyte jedynie wtedy, gdy zaatakowany wygra inicjatywę. Jeżeli czasu jest więcej, to zaatakowany

ma wolną rękę jeżeli chodzi o używanie środków przeciwdziałania.

EFEKTY PRZECIWDZIAŁANIA

Folia metalizowana: zwiększa trudność trafienia przy pomocy pocisków naprowadzanych radarowo lub laserowo. Jeżeli pocisk spudłuje, to znaczy, że trafił w folię i eksplodował.

Flary: Flary zwiększają o 10 trudność trafienia dla termicznych systemów naprowadzania. Jeżeli pocisk spudłuje, oznacza to, że trafił we flarę i eksplodował.

Zakłócanie termiczne: AV-ki i odrzutowce zwiększają trudność trafienia pociskiem naprowadzanym termicznie o 5, dla innych typów samolotów i dla śmigłowców ten modyfikator wynosi 10. Zawsze aktywne.

Ciepły dym: Ciepły dym zwiększa trudność trafienia pociskiem naprowadzanym termicznie lub optycznie o 15. Nie może zostać użyty przez pojazdy poruszające się z prędkością większą niż 80 km/h, bo wyprzedzałyby one znacznie generowany przez siebie dym.

Zakłócanie: Zakłócenie zwiększa trudność trafienia przy pomocy pocisku naprowadzanego radarowo o 15.

Dym: Dym zwiększa trudność trafienia przy pomocy pocisku naprowadzanego optycznie o 15. Nie może zostać użyty przez pojazdy poruszające się z prędkością większą niż 80 km/h, bo wyprzedzałyby one znacznie generowany przez siebie dym.

Technologia Stealth: Stealth także jest wyjątkiem, jeżeli chodzi o środki przeciwdziałania; uznawana jest za zawsze aktywną. Zwiększa trudność trafienia przy pomocy pocisku naprowadzanego radarowo o 15.

MANEWROWANIE, UNIKI I POŚCIG

W większości walk z udziałem pojazdów ich uczestnicy nie będą wykonywać manewrów „na pokaz”. Głównie będzie ich interesować wejście na pozycję strzelecką, dogonienie kogoś lub ucieczka przed kimś. By to odzwierciedlić, zasady manewrów w systemie rozstrzygania walk pojazdów zostały maksymalnie uproszczone. Zasady manewrowania oparte są głównie na zasadach *Strzelaniny Piątkowej Nocy*.

1. Na początku walki/pościgu MG określa wielkość i rodzaj terenu, na którym toczy się walka. Jest to bardzo ważne, gdyż strzelanina samochodowa w Night City jest diametralnie różna od podobnej strzelaniny rozgrywanej na równinach stanu Kansas. Odległości między pojazdami w trakcie walki będą mniejsze na terenie miejskim lub trudnym, więcej będzie też możliwości ukrycia się za czymś (lub

wpadnięcia na przeciwnika po wyjechaniu z za czołgu).

- Określ prędkość maksymalną każdego pojazdu (w metrach na turę walki, czyli 3 sekundy). Jeżeli prędkość danego pojazdu wyrażona jest w kilometrach na godzinę, to podziel ją przez 1,2, a otrzymasz prędkość w metrach na turę. Podobnie, jeżeli prędkość pojazdu podana jest w milach na godzinę lub w węzłach (n.p. prędkości okrętów), musisz POMNOŻYĆ tą prędkość przez 1,33 aby otrzymać prędkość w metrach na turę.
- Obydwie strony rzucają za Inicjatywę, dodając do rzutu odpowiednią umiejętność obsługi pojazdu (Pilotowanie, Prowadzenie Samochodu), wszelkie możliwe modyfikatory (sprzęg cybernetyczny, bardzo zwrotny pojazd), a także REF i Zmysł Walki. Pojazdy, które były w korzystniejszym położeniu (patrz poniżej) dodają dodatkowe +5 do tego rzutu.
- Wszystkie pojazdy deklarują, co będą robić w tej rundzie, w kolejności odwrotnej do inicjatywy (najmniejsza inicjatywa pierwsza).
- Wszystkie pojazdy (a w zasadzie ich załogi) wykonują odpowiednie testy umiejętności, by sprawdzić, czy ich zamierzenia w tej turze powiodły się. Poziom sukcesu (porażka to także jakiś poziom sukcesu, ściślej mówiąc ujemny) ma następujący wpływ na walkę:

Rzut nieudany — rzuć 1k6 i dodaj 1 za każde pełne trzy punkty o które test umiejętności się nie powiodł. Sprawdź efekt na poniższej tabeli.

TABELA PORAŻEK

- 1-4 Pojazd się przekręca/przesuwa w bok. Wszelkie strzelanie z tego pojazdu jest na -5. Pojazd może się zderzyć, jeżeli w trakcie wykonywania manewru był w odł 2m lub mniejszej od innego pojazdu lub przeszkody: rzut za umiejętność kierowania pojazdem na trudność 15 żeby do zderzenia nie doszło, w przypadku porażki kolizja boczna.
- 5-6 Utrata kontroli nad pojazdem. Wszystkie strzały z tego pojazdu w tej turze są na -10. Kierowca/Pilot musi wykonać udany test umiejętności prowadzenia pojazdu na trudność 20 aby móc odzyskać w następnej turze kontrolę nad pojazdem. Porażka oznacza, że w następnej turze pojazd będzie znowu rzucał na tabeli porażek. Pojazdy naziemne wpadają w poślizg i przesuwają się niekontrolowanie 1k10 x 3m w dotychczasowym kierunku ruchu. Pojazdy powietrzne zachowują się jak po przeciągnięciu, tracąc 1k10 x 15m pulapu. Jeżeli pojazd napotka na jakąś przeszkodę w trakcie ruchu niekontrolowanego, to następuje kraksa.
- 7+ Katastrofalna utrata kontroli nad pojazdem. Nikt będący na pokładzie tego pojazdu nie

może strzelać w tej turze. Pojazdy naziemne koziółkują 1k10 x 3m, w dotychczasowym kierunku ruchu. Pojazd zostaje „trafiony” z Penetracją równą 1k6 w miejsce, gdzie ma najcieńszy pancerz. Pojazd koziółkuje przez (prędkość w metrach na turę/20) tur, otrzymując trafienie o penetracji 1k6 w najcieńszy pancerz co turę. Kiedy pojazd przestanie koziółkować, rzuć 1k10 by ustalić, która część pojazdu jest na górze: (1-2 Góra, 3-4 Strona Lewa, 5-6 Strona Prawa, 7-10 Spód). Pojazdy powietrzne wpadają w korkociąg, tracąc 1k10 x 30m pułapu na turę, dopóki pilot nie odzyska kontroli nad pojazdem lub pojazd się nie rozbije. Aby wyprowadzić pojazd powietrzny z korkociągu pilot musi wykonać test umiejętności pilotowania danego pojazdu na trudność 25+, jeżeli rzut się nie uda, to pojazd nadal jest w korkociągu.

Rzut uda się o tyle samo (plus minus 10 pktów) co rzut pojazdu przeciwnika. Szybszy z pojazdów oddala się (lub dogania) od pojazdu wolniejszego o 1/2 zadeklarowanej uprzednio odległości. Pojazd może otworzyć ogień, ale tylko z broni, która jest skierowana w stronę przeciwnika (jeżeli broń jest zamontowana tak, że nie może korygować kierunku ognia) lub z broni zamontowanych w wieżyczkach.

Rzut uda się o 10+ więcej niż rzut pojazdu przeciwnika. Pojazd zajął względem swojego przeciwnika korzystną pozycję, tzn. taką, w której większość broni zainstalowanej na tym pojeździe może strzelać do przeciwnika. Bronie, których lufy odchylone są nawet o 90 stopni od kierunku, w którym można znaleźć przeciwnika - także mogą otworzyć celny ogień. Możesz zbliżyć się lub oddalić od przeciwnika o możliwą przy danej prędkości odległość, nawet jeżeli przeciwnik ma szybszy pojazd !

KOLIZJE

Kolizje Boczne - kolizja boczna to niewielkie zderzenie, w którym pojazd uderza w coś bokiem (a więc miejscem, gdzie pancerz stanowi 75% wartości nominalnej). Penetracja takiego uderzenia to prędkość pojazdu /75 (zaokrąglone w górę), pomnożone przez modyfikator masy (patrz poniżej). Uszkodzenia rozpatrz normalnie.

Kraksy - Zderzenia, w których pancerz skierowany w odpowiednim kierunku przyjmuje na siebie uderzenie (np. jeżeli było to zderzenie czołowe, to chodzi tu o pancerz przedni). Penetracja uderzenia to prędkość pojazdu /60, zaokrąglona w górę. Uwaga, jeżeli n.p. dwa pojazdy zderzą się czołowo, to dodaj ich prędkości, przy ustalaniu Penetracji. Jeżeli jeden pojazd wjedzie w tył drugiego, odejmij prędkość „trafionego” od „uderzającego”. Jak zwykle, Penetracja mnożona jest przez modyfikator masy. Uszkodzenia oblicz jak zwykle.

TABELA MODYFIKATORÓW MASY

MNOŻNIK MASA

x1/2	Bardzo mała (mniej niż 25 kg., tekstura, szkło)
x1	Niewielka (25-100kg, człowiek, sklejką)
x2	Średnia (motor, 101-500kg.,kompozyty i tworzywa sztuczne)
x3	Duża (samochód, 501-5000kg., beton)
x4	Bardzo Duża (ciężarówka, 5000+kg., beton zbrojony, czołg, ściany pancerne/drzwi do sejfu bankowego.

AKCJE

Większość akcji to zwykłe zmiany kierunku jazdy, chociaż mogą to być także manewry pozorne i niebezpieczne. Po opisaniu akcji przez gracza, MG ustala jej Trudność. Można wykonać kilka manewrów w ciągu jednej akcji, ale ich trudności się dodają !

Proste (Trudność 15) manewry to starty, lądowania, zawisy, obroty, łagodne zwroty i przechylenia pojazdów powietrznych.

Trudne (Trudność 20) to ostre skręty, awaryjne zatrzymanie (tylko pojazdy naziemne, AV-ki i śmigłowce mogą się zatrzymywać awaryjnie). Także: poślizgi kontrolowane, a w przypadku pojazdów powietrznych pętle, immelmany, awaryjne wzniesienie i gwałtowne nurkowanie.

Bardzo Trudne (Trudność 25+) to zwroty w miejscu (pojazd naziemny obraca się w miejscu kosztem połowy swojej dotychczasowej prędkości), ekstremalnie ostre zwroty, bardzo skomplikowane manewry w zawisie (tylko AV-ki i śmigłowce).

MODYFIKATORY TRUDNOŚCI:

- +1 Za każde 10% prędkości powyżej 50% prędkości maksymalnej pojazdu
- +10 Pilot/Kierowca nie ma widoczności, ani nie ma możliwości kierowania pojazdem według wskazań przyrządów
- +5 Pilot/Kierowca chce robić coś oprócz kierowania pojazdem (nie brany pod uwagę, jeżeli kierowca jest sprzężony cybernetycznie ze swoim pojazdem)
- +3 Śliska nawierzchnia (tylko pojazdy naziemne, bez poduszkowców)
- +5 Nawierzchnia oblodzona (tylko pojazdy naziemne, bez poduszkowców)

POPRAWIONE MODYFIKATORY KONTROLI

Standardowy Samochód	0
AV	0
Limuzyna, Pickup	-3
Osprey	0
Motor	+1
Samolot Lekki	0
Ciężarówka	-4
Samolot średni/ciężki	-3

BWP/Transporter/Czołg*	+2
Mały odrzutowiec	+1
Poduszkowiec	-2
Duży odrzutowiec	-4
Mały śmigłowiec	0
Sterowiec	+5
Śmigłowiec średni/ciężki	-2

*Kolowe BWP i transportery są na -2; to gasienice są takim ułatwieniem

UWAGA: TEN POJAZD MA DUŻY PROMIEŃ SKRĘTU

Niezależnie od tego, jakim pojazdem właśnie się poruszasz, lub jak dobrym kierowcą/pilotem jesteś — nie da się przeskoczyć pewnych ograniczeń dotyczących szerokości zwrotów, wynikających z inercji i twojego pędu.

Średnio, pojazd wykonując łagodny skręt (do 30 stopni) ma promień skrętu równy 1/3 odległości, jaką przebywa w ciągu tury. Ostry zakręt (ponad 30stopni) wymusza promień skrętu równy 1/6 tej odległości. Bardzo ostry zakręt wymusza promień skrętu równy 1/12 tej odległości.

Pojazdy gasienicowe, pancerze wspomagane poruszające się po ziemi oraz motory dzielą promień skrętu przez 2. Poduszkowce, łodzie, śmigłowce, PW lecące w powietrzu i AV-ki mnożą promień skrętu przez 2, a samoloty i sterowce przez 3. Ludzie idący na piechotę nie muszą się tym przejmować.

I po co to? No, cyber-bracie, następnym razem, kiedy jakaś AV-4 będzie ścigać Shiwę tymi wąskimi ulicami miasta...

Ulice mają 20m szerokości. Motor jedzie z prędkością 145 km/h, a ścigająca go AV-ka korporacyjna leci z prędkością 195 km/h, na pułapie 12m. Odległość między obydwojema pojazdami wynosi 150m. Kierujący Shiwą przegrywa inicjatywę, i deklaruje, że spróbuje gwałtownie skrócić na pobliskim skrzyżowaniu, mając nadzieję na zgubienie AV-ki. Pilot AV deklaruje, że będzie próbował skrócić za motocyklem, nie dając za wygraną. Kierujący motocyklem daje po hamulcach, zwalniając do 80 km/h. Udaje mu się zrobić ciasny zakręt, o promieniu (1/6 x 66.6m/s = 11m) 11 metrów. (Spróbuj, cwaniaku, sam zrobić ciasny skręt na motorze przy 80km/h - i zobaczymy, czy to takie proste!). Na szczęście, na ulicy, w którą właśnie wjechał, nie ma żadnych przeszkód (takich jak n.p. inne pojazdy). Zadufany pilot AV próbuje zrobić taki sam zakręt bez zwalniania, i spokojnie udaje mu się test umiejętności. Jednakże, bezwładność AV-ki i nieubłagane prawa fizyki powodują, że promień skrętu AV-ki wynosi (1/3 x 160m = 53.3m) o wiele więcej, niż szerokość ulicy. AV-ka uderza w budynek z prędkością 195 km/h. Bum. Auć.

Motor oczywiście oddala się bez przeszkód.

PROJEKTOWANIE POJAZDÓW

JASNE, MOGĘ ZAINSTALOWAĆ BROŃ O WIĘKSZYM KALIBRZE. NIE MA SPRAWY. KOMPUTER KONTROLI OGNIĄ TEŻ PAN CHCE? TAK, Z TYM TEŻ NIE BĘDZIE PROBLEMU. NIESTETY, OPANCERZENIE KOMPOZYTOWE TROCHĘ POGORSZY MANEROWOŚĆ, A WYRZUTNIE GRANATÓW DYMNYCH TRZEBA BĘDZIE ZAINSTALOWAĆ NA ZEWNĄTRZ. TO MOŻE TROCHĘ PRZESZKADZAĆ POKRYWOM GRANATNIKÓW PRZECIWPANCERNYCH. W SUMIE BĘDZIE TO PANA KOSZTOWAĆ 940'000 EURO. TAK, ZAWARTOŚĆ PANA KONTA SPOKOJNIE ZNIESIE TEN WYDATEK. TO BYŁOBY NA TYLE - AHA, MIAŁBYM PROŚBĘ. POZWOLI PAN, ŻE SIĘ ZAPYTAM, GDZIE PAN CHCE POJECHAĆ TYM FERRARI?"

— ROZMOWA TELEFONICZNA, DETROIT.

Parametry i Obliczenia

Poniżej podano wzory, dzięki którym można obliczyć parametry potrzebne rozdziałowi poświęconym walce pojazdów.

Penetracja: Uśrednione Obrażenia /10, zaokrąglone w dół; jeżeli strzelano amunicją przeciwpancerną to wynik przemnoż przez 2, jeżeli strzelano z małokalibrowej broni ręcznej (wszystkie, których kody uszkodzeń wyrażają się w rzutach K6), to przemnoż przez 0.5.

Pancerz: WB/20, zaokrąglone w dół.
Struktura: WS/20, zaokrąglone w dół.
WB względna: każdy punkt WB jest odpowiednikiem 2.5 milimetrowej warstwy stali. Ponieważ we współczesnym opancerzeniu stosuje się o wiele lepsze materiały od stali, pancerz WB 15 nie będzie miał raczej 4 cm grubości...

Penetracja Względna: Każdy punkt penetracji to potencjalna możliwość przebicia około 50mm warstwy opancerzenia.

WS względna: ilość uszkodzeń, jaką może znieść pojazd.

TWORZENIE POJAZDÓW

Konstruowanie pojazdów polega na kupowaniu elementów o określonych cechach, kosztujących określoną Ilość WS każda. Chociaż być może nie jest to tak dokładne i techniczne jak w innych systemach gier fabularnych, to w zupełności nadaje się do Cyberpunka 2020.

Pancerze Wspomagane są nieco innym, bardziej wyspecjalizowanym przypadkiem, i zasady dotyczące ich konstrukcji są podane w rozdziale poświęconym PW. Podane powyżej przeliczniki mogą zostać użyte do określenia wartości Pancerza i Struktury PW (Używaj Siły PW jako WS).

Każdy z pojazdów ma kilka ograniczeń i wymagań dotyczących kupowania WS. Podstawowym parametrem jest Rozpiętość WS, określająca możliwą WS (minimalną i maksymalną) dla danego typu pojazdu. Ten parametr często jest powiązany z następnym: Ograniczeniami WS. Ograniczenia WS mówią o minimalnej ilości wytrzymałości strukturalnej, jaka przypada na sloty wyposażenia. Każdy slot to ilość miejsca wielkością odpowiadająca człowiekowi, którą można wykorzystać (do przewozu pasażerów, ładunku, lub zainstalowania wyposażenia czy uzbrojenia). To, ile dany pojazd ma slotów określa się przy ustalaniu WS pojazdu (sloty pojazdów nie są zamienne ze slotami Pancerzy Wspomaganych). Końcowa ilość slotów w danym pojeździe może być różna, w zależności od wymienionych tu wariantów.

Po ustaleniu ilości slotów i WS ustalany jest koszt za jednostkę WS. To jest cena podstawowa pojazdu, według której ustalane są ceny wielu dodatków. Pojazd może mieć dodane opancerzenie,

wyposażenie lub systemy poprawiające charakterystykę jazdy. Bierz pod uwagę fakt, że każdy slot to miejsce dla jednej osoby, a każdy pojazd musi mieć przynajmniej jeden slot wolny - miejsce dla kierowcy!

DEFINICJE

Motor: Dwu lub trzykołowy.

Samochód: Pojazd nie przeznaczony do przewożenia ładunków.

Pickup: Pojazd przeznaczony do przewożenia ładunków (pickup, bus, furgonetka)

Ciężarówka: Duży pojazd do przewożenia dużych ładunków (przyczepy o WS 75+), waga własna około 6 ton (sama przyczepa ma ten sam stosunek masa/WS; kosztuje 250E\$. za punkt WS).

Transporter Opancerzony: pojazd pancerny przeznaczony do transportu żołnierzy.

BWP: Bojowy Wóz Piechoty. Pojazd o lepszym pancerzu, uzbrojeniu i szybkości niż transporter opancerzony, przeznaczony zarówno do wspierania czołgów na polu walki jak i transportu własnych oddziałów.

Czołg: Pojazd opancerzony z potężnym uzbrojeniem, dużą ilością pancerza i odpowiednią ilością załogi.

Poduszkiowiec: jaki jest każdy widzi.

Śmigłowiec: pojazd wykorzystujący zasadę śmigła nośnego, dowolnej wielkości.

AV: Pojazd o napędzie wektorowym.

Osprey: pojazd zmieniający kąt podniesienia śmigieł (śmigła przy pionowym starcie ustawione są poziomo, a następnie, już w powietrzu, przekręcają się do pozycji pionowej, nadając ospreyowi prędkość).

Samoloty: pojazdy powietrzne wykorzystujące zasadę skrzydła nośnego, używające napędu śmigłowego.

Odrzutowce: pojazdy powietrzne wykorzystują-

TYPY POJAZDÓW				
STATYSTYKA	MOTOR	SAMOCHÓD	PICKUP	CIĘŻARÓWKA
ROZPIĘTOŚĆ WS	15-30	25-80	30-90	50-125
Ograniczenia WS	Minimum 15 WS	8 WS za Slot	Minimum 4 WS. za slot	12.5 WS za slot
Cena WS)	100e\$	250e\$	400e\$	750e\$
Ilość slotów	1	3-10	8-20	4-10
Max. prędkość	190 km/h	160 km/h	160 km/h	160 km/h
Zasięg	640 km.	480 km.	480 km.	1280 km.
Masa	4 kg/WS	1 tona na 25 WS	1 tona na 25 WS	1 tona na 15 WS
**Ładowność max:36,000 kg				
TRANSPORTER OPANCERZONY*		BWP*	CZOŁG	PODUSZKOWIEC
Rozpiętość WS	75-150	75-200	200-600	25-100
Ograniczenia WS	Minimum 75 WS	Minimum 75 WS	4 WS za slot	Minimum 25 WS
Cena WS)	1000e\$*	1200e\$*	3000e\$	2000e\$
Ilość slotów	10-15	10-20	50-160	4-20
Max. prędkość	145 km/h	160 km/h	65 km/h	240 km/h
Zasięg	480 km.	480 km	320 km.	640 km.
Masa	1 tona na 10 WS	1 tona na 10 WS	1 tona na 6 WS	1 tona na 10 WS
LEKKI ŚMIGŁOWIEC		ŚREDNI ŚMIGŁOWIEC	CIĘŻKI ŚMIGŁOWIEC	AV-KA
Rozpiętość WS	15-40	25-80	100-250	30-200
Ograniczenia WS	Minimum 15 WS	Minimum 25 WS ; lub 5 WS/slot	Minimum 100 WS ; lub 5 WS/slot	Minimum 30 WS.; lub 4 WS/slot
Cena WS)	1500e\$	2500e\$	3000e\$	3500e\$
Ilość slotów	1-4	4-16	20-50	5-50
Max. prędkość	240 km/h	240 km/h	240 km/h	720 km/h
Zasięg	320 km.	640 km.	960 km.	1300 km.
Masa	1-2 tony	1 tona na 10 WS	1 ton per 25 WS	1 tona na 25 WS
OSPREY		LEKKI SAMOŁOT	ŚREDNI SAMOŁOT	CIĘŻKI SAMOŁOT
Rozpiętość WS	75-240	25-100	75-250	150-300
Ograniczenia WS	Minimum 75 WS ; lub 4 WS/slot	Minimum 25 WS.; lub 10 WS/slot	5 WS za slot	2 WS za slot
Cena WS)	3000e\$	2000e\$	2500e\$	4000e\$
Ilość slotów	8-60	5-10	15-50	75-150
Max. prędkość	560 km/h	400 km/h	640 km/h	640 km/h
Zasięg	1900 km.	800 km.	1600 km.	1900 km.
Masa	1 tona na 8 WS	1 tona na 20 WS	1 tona na 8 WS	1 tona na 4 WS
MAŁY ODRZUTOWIEC		DUŻY ODRZUTOWIEC	STEROWIEC	
Rozpiętość WS	100-250	100-400	100-3000	
Ograniczenia WS	10 WS za slot	2 WS za slot	10 WS za slot	
Cena WS	10,000e\$	20.000e\$	300e\$	
Ilość slotów	10-25	50-200	10-300	
Max. prędkość	1300 km/h	960 km/h	130 km/h	
Zasięg	2560 km.	4800 km.	2400 km.	
Masa	1 tona na 12.5 WS	1 tona na 2.5 WS	1 tona na 20 WS	

Uwagi: Transportery opancerzone i BWP w wersji kołowej. W wersji gąsiennicowej Cena WS x 2, Max. prędkośćZ2. Transportery opancerzone i BWP są przystosowane do jazdy terenowej.
Czołgi są przystosowane do jazdy terenowej.
Sterowce mają udźwig równy 100% własnego ciężaru. **Wielkość udźwigu podana w szczegółowym opisie.

ce zasadę skrzydła nośnego, używające napędu odrzutowego.

Sterowce: pojazdy powietrzne, w których siłę nośną zapewnia gaz lżejszy od powietrza, a napędzie śmigłowym.

Przyspieszanie i Hamowanie

Pojazdy nie mogą przejść od postoju do jazdy z prędkością maksymalną, i vice versa. Muszą zwalniać lub przyspieszać w każdej turze walki, do czasu aż osiągną pożądaną szybkość. Obok wymieniono wartości przyspieszenia i hamowania, jakie co turę może wykonać dany typ pojazdu. Wartość ta może być modyfikowana dzięki wyposażeniu.

PARAMETRY I CENY

Ktoś mógłby zauważyć, że niektóre parametry oraz ceny różnią się od tych podanych w zasadach podstawowych, Chromebooku pierwszym i drugim, oraz w książkach opisujących poszczególne korporacje. Wynika to z celowej dezinformacji, prowadzonej przez producentów; jeżeli parametry zostały przesadzone (tak jak w przypadku śmigłowca Dragoon), to zrobiono to w celach reklamowych, a także by zastraszyć konkurencję. Jeżeli parametry zostały zaniżone, to najczęściej chodziło o uśpienie czujności konkurencji, i wprowadzenia jej w stan fałszywej pewności siebie. Podobnie z cenami: jeżeli były zbyt wysokie, chodziło po prostu o powiększenie własnych zysków, jeżeli za niskie - o wyeliminowanie konkurencji (a następnie podniesienie cen do wysokiego poziomu).

Ceny i parametry wygenerowane według zamieszczonego tutaj systemu powinny być uważane za wiążące, i istotniejsze od tych zamieszczonych w innych źródłach. Rzeczywiste koszty produkcji wynoszą 25 do 50% ceny końcowej; wiecie, korporacje też chcą zarobić.

MODYFIKACJE

Opancerzenie. Maksymalna wartość WB opancerzenia równa jest połowie całkowitego WS pojazdu. Każde 10% (lub ich część) WS pojazdu przeznaczone na WB zmniejsza prędkość maksymalną pojazdu o 10% (lub odpowiednią część), za wyjątkiem śmigłowców i ospreyów - w ich przypadku prędkość spada o 20% (lub ich część). Cena opancerzenia zależy od końcowej ilości WB - pojazdy o pancerzu wartości 1-20 WB kosztują dodatkowe 500E\$. za punkt WB. Pojazdy o pancerzu 21-40 WB płacą 1000E\$. za każdy punkt WB. Pojazdy o pancerzu 41-60 WB płacą 5000E\$. za każdy punkt WB.

Pojazdy o pancerzu większym niż WB 60 płacą 7000E\$. za każdy punkt pancerza. Przykładowo, pancerz pojazdu WB 50 kosztuje (50 x 5000)=250'000E\$. Ospreye i samoloty mogą mieć

	PRZYSPIESZENIE	HAMOWANIE
MOTOR:	29 KM/H	50 KM/H
SAMOCHÓD:	24 KM/H	65 KM/H
PICKUP:	24 KM/H	65 KM/H
CIEŻARÓWKA:	16 KM/H	50KM/H
TRANSP. OPANC.*:	16 KM/H	80 KM/H
BWP*:	21 KM/H	80 KM/H
CZOŁG:	16 KM/H	80 KM/H
PODUSZKOWIEC:	24 KM/H	16 KM/H
AV-KA:	80 KM/H	80 KM/H
OSPREY:	16 KM/H	30 KM/H
LEKKI SAMOŁOT:	24 KM/H	30 KM/H
ODRZUTOWIEC:	32 KM/H	40 KM/H
ŚR./CIEŻ. SAMOŁOT:	16 KM/H	40 KM/H
STEROWIEC:	8 KM/H	50 KM/H
LEKKI/ŚRED.ŚMIGŁOWIEC :	24 KM/H	24 KM/H

*Kołowe Transportery Opancerzone i BWP przyspieszają i hamują jak ciężarówki. Pojazdy kołowe mogą przyspieszać dwukrotnie szybciej niż jest to podane w tabeli. Wiąże się to z użyciem wzmocnionych hamulców. Patrz zasady.

pancerz o wartości nie większej niż 1/4 ich WS. Sterowce nie mogą być opancerzone; można opancerzyć gondolę, ale nie balon (przy strzelaniu do sterowca 90% strzałów trafia właśnie w balon, chyba że ktoś stara się trafić w gondolę).

Pojazd bez opancerzenia waży połowę wymienionej wartości. Wszystkie obliczenia dotyczące masy podane powyżej zostają zachowane do obliczeń dotyczących instalacji broni i obliczania efektów zderzeń.

Dodatkowa Struktura: Pojazdy o wzmocnionej budowie (lepsze materiały, wzmocnienia, etc.) mogą mieć o 25% WS więcej, niż zostało to wymienione w tabeli dla danego typu pojazdu. Jednakże, każdy punkt WS poza pierwotny limit kosztuje dwa razy więcej niż zwykle.

Oslabiona Struktura: Tanie pojazdy mogą mieć tylko połowę z przypadającej na ich typ i wielkość wartości WS. To sprawia, że są bardziej wrażliwe na uszkodzenia i trafienia, a także mają tendencję do psucia się w trakcie używania.

Dodatkowa Szybkość: Każde 10% pierwotnej prędkości maksymalnej dodane do aktualnej prędkości maksymalnej pojazdu zwiększa cenę WS pojazdu o 25% i zajmuje 5% slotów. Maksymalny dopała to +100% oryginalnej prędkości.

Obniżona Prędkość: Każde 10% prędkości maksymalnej poniżej zwykłej obniża cenę WS pojazdu o 10% i daje o 10% więcej slotów.

Zwiększone Przyspieszenie: Każde 10% wartości przyspieszenia dodane do wartości pod-

stawowej (minimalna wartość zwiększenia 8 km/h) kosztuje 5% całkowitej ceny WS pojazdu. Maksymalnie można zwiększyć przyspieszenie o 100%.

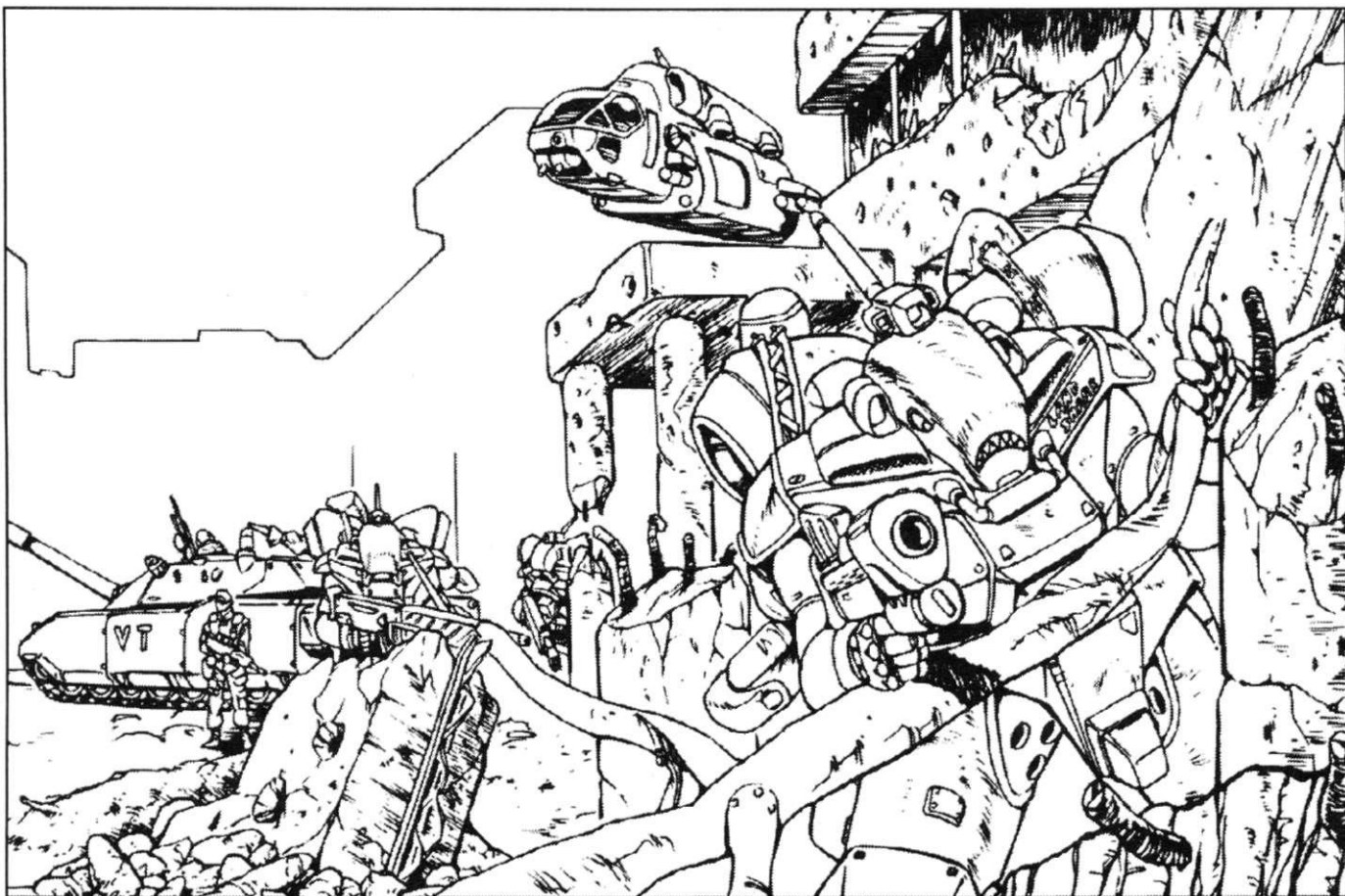
Wzmocniane Hamulce: Każde 25% wartości hamowania dodane do wartości podstawowej (minimalna wartość 8 km/h) kosztuje 5% całkowitej ceny WS pojazdu. Maksymalnie można zwiększyć hamowanie pojazdów powietrznych o 50% i naziemnych o 100% (poduszkowiec w tym przypadku uznawany jest za pojazd powietrzny).

Polepszona zwrotność: Pojazdy mogą być skonstruowane z lepszymi niż zwykle systemami kontroli i lepszą niż zwykła charakterystyką jazdy. Każde +1 dodawane do umiejętności Pilotaż/Prowadzenie Samochodu zwiększa koszt WS o 50%; maksymalne zwiększenie +3.

Jazda Terenowa: Pozwala pojazdom na poruszanie się po nieprzystosowanych do tego terenach z prędkością nie przekraczającą 1/3 prędkości maksymalnej. Zwiększa cenę WS o 15%.

Ładunek: Większość pojazdów (za wyjątkiem bojowych pojazdów opancerzonych; one i tak są mocno obciążone) może przewozić ładunek o masie nie większej niż 33% masy podstawowej pojazdu. Każde dodatkowe 10% masy pojazdu o jakie zostaje zwiększony udźwieg zmniejsza prędkość maksymalną pojazdu o 10%. Maksymalnie można zwiększyć w ten sposób udźwig o 50% oryginalnej masy pojazdu. W przypadku sterowców każde zwiększenie udźwigu o 33% zmniejsza prędkość maksymalną o 10%.

Ciężarówki mają podaną Zdolność Przewo-



malnie o 20% wartości oryginalnej, a każde jej zwiększenie o 10% zmniejsza prędkość maksymalną o 20%.

Dodatkowy Zasięg: Każde zwiększenie zasięgu pojazdu o 33% wartości podstawowej zabiera 10% slotów pojazdu.

Zmniejszony Zasięg: Każde zmniejszenie zasięgu pojazdu o 33% wartości podstawowej zwiększa ilość dostępnych slotów o 10%.

INSTALOWANIE UZBROJENIA

Większość pojazdów nie ma zainstalowanego uzbrojenia - zaczepy do mocowania broni są drogie i trudne do zdobycia. Poza tym, każda widoczna broń ma duże szanse na to, że zostanie skradziona - chyba, że ktoś będzie jej pilnował. Zazwyczaj jedyne uzbrojenie montowane na pojazdach, jakie w swoim życiu ujrzy przeciętny cyberpunk, będzie należało do jego wrogów - poliiji czy korporacyjnych sił bezpieczeństwa. Czasami będzie to jakiś prywatny samochód lub motor z prowizorycznie przytwierdzoną bronią, ale to naprawdę należy do rzadkości.

Prowizoryczne zamocowanie broni nie kosztuje praktycznie nic. Każde uzbrojenie zamontowane w ten sposób dostaje modyfikator -2 do swojej celności, może strzelać w tylko jednym kie-

runku, a broń jest zainstalowana „na wierzchu”. Broń nie może zajmować więcej miejsca niż jeden slot.

Mocowanie na czopach zawiasowych (mocowanie CZ) najczęściej instalowane jest na wzmocnionej części pojazdu. Broń zamocowana w takim uchwycie jest obsługiwana przez strzelca, który nakierowuje ją na cel. W ten sposób może zostać zamocowana broń zajmująca jeden slot lub mniej (każda broń ręczna - karabin, śrutówka - nie zajmuje miejsca). Ten typ mocowania kosztuje 500E\$, nie zajmuje miejsca, dostępność P, broń zachowuje swoją pełną Celność. Swoboda obrotu broni zależy od miejsca zainstalowania - przykładowo, jeżeli broń została zainstalowana na dachu szoferki pickupa, to nie można z niej strzelać do tyłu, bo dla strzelca nie ma miejsca (przecież nie stanie na przedniej szybie). Zarówno broń jak i strzelec są odkryci. Najbardziej typowym przykładem takiego mocowania jest karabin maszynowy zainstalowany z tyłu samochodu terenowego.

Mocowanie stałe to takie, w którym broń znajduje się pod pancerzem (oczywiście z wyjątkiem lufy). Oczywiście, broń zamontowana w ten sposób może strzelać tylko w jednym kierunku. Dostępność K, można zainstalować w ten sposób system uzbrojenia dowolnej wielkości, broń może strzelać tylko w jednym kierunku, zajmując nominalną liczbę slotów i ma celność obniżoną o 1. Do-

brym przykładem wykorzystania tego typu mocowań są działka w myśliwcach odrzutowych - zainstalowane wewnątrz kadłuba, najczęściej w okolicach nosa samolotu.

Mocowania wspomagane podobne są do mocowań stałych, ale mają serwo mechanizmy, które mogą zmieniać w niewielkim stopniu ustawienie broni (coś takiego jak karabiny maszynowe montowane wewnątrz czołgów z okresu II wojny światowej). Dostępność K, kosztują 25% ceny broni, można w ten sposób montować broń zajmującą nie więcej niż dwa sloty, uzbrojenie zachowuje swoją oryginalną celność, i nie zajmuje slotów. Tak zamontowana broń może strzelać tylko w jednym kierunku, chociaż dzięki wspomaganiamu może śledzić cele nie leżące dokładnie na wprost.

Mocowania zewnętrzne to takie, w których broń zamontowana jest na zewnątrz pancerza. Dostępność K, można zamontować uzbrojenie dowolnej wielkości, broń może strzelać tylko w jednym kierunku (5% ceny broni) lub obracać się (50% ceny broni). W obu przypadkach zainstalowana broń zajmuje 1/10 nominalnej ilości slotów. Uzbrojenie zamontowane w ten sposób jest odkryte, i można w nie celować tak samo, jak w wieżyczki - różnica jest taka, że uszkodzenia wyrządzone są bezpośrednio uzbrojeniu (musisz rzucić na 1k10 Penetrację trafienia lub mniej by uszkodzić broń, jeżeli wyrzucisz połowę Penetracji lub mniej to broń zostaje zniszczona). Zazwyczaj du-

że bronie (Szybkostrzelność 1) mocowane zewnętrznie obsługiwane są przez załogę; zamontowany automatycznie ładowniczego pozwala na zdalne operowanie bronią.

Wieżyczki: to mocowania obrotowe, o 360 stopniowej swobodzie ruchu, chroniące uzbrojenie oraz obsługującą je załogę własnym pancierzem. Dostępność K, kosztuje tyle samo co zamontowana w niej broń, i zajmuje połowę tego, co broń (zaokrąglone w dół). Sama broń nie zajmuje miejsca, po tym, jak zostanie zainstalowana w przeznaczonej jej wieżyczce. W wieżyczce można zamontować więcej, niż jedną broń, jednakże ogólna ilość miejsca zajmowana przez wyposażenie i uzbrojenie nie może przekraczać 1/3 całkowitej liczby slotów pojazdu.

Wieżyczki i zewnętrzne mocowania obrotowe mogą zostać przystosowane do prowadzenia ognia przeciwniczego. Podwaja to koszt wieżyczki / mocowania.

Zasobniki: pojemniki z uzbrojeniem i wszystkim, co potrzebne do jego funkcjonowania, umieszczane najczęściej na zewnątrz pojazdu. Dostępność K, dwa podstawowe typy: zasobnik raketowy i zasobnik strzelecki. Zasobniki raketowe kosztują najczęściej 350 E\$. za każdy slot raket w nim zamontowanych (wyjątki zostały opisane w dziale poświęconym pociskom raketowym). Zasobniki strzeleckie kosztują 500 E\$. za każdy slot zamontowanej w nim broni strzeleckiej, i zapewniają ochronę pancierzem P 1 / WB20. Wszystkie zasobniki zawsze strzelają w jednym kierunku (najczęściej do przodu), i są dobrze widoczne, „na wierzchu”. Główną zaletą zasobników jest ich elastyczność - zasobniki można instalować na pojeździe w zależności od potrzeby - oraz to, że zapewniają dodatkową siłę ognia nie zajmując slotów pojazdu. Pojazd może przenosić w zasobnikach broń zajmującą tyle slotów, ile ton waży. Zmniejsza to jego prędkość maksymalną o 10%. Samolot może przenosić dwa razy tyle, bo ma duże skrzydła, pod którymi można podwiesić więcej zasobników. Inne pojazdy mogą kupić specjalne skrzydła do podwieszania zasobników, które kosztują tyle co 2 punkty WS pojazdu, a które podwajają ilość slotów w podwieszeniach. Pojazdy naziemne ze skrzydłami podwieszeniowymi mają modyfikator -2 do wszystkich manewrów (są niezgrabne) - no, i wyglądają *trochę* (?!?) dziwnie...

ZLICZANIE

Kiedy już wszystkie koszty zostaną zsumowane (WS, modyfikacje, pancierz, wyposażenie, uzbrojenie, etc), cena zostanie najprawdopodobniej zaokrąglona. Użyj poniższych zasad:

KOSZT POJAZDU	ZAOKRĄGLI DO
Poniżej 20.000E\$.	Cena bez zmian
20.001-50.000E\$.	1.000E\$.
50.001-250.000E\$.	5.000E\$.
250.001-500.000E\$.	10.000E\$.

„SŁUCHAJ CARSTARS, WIEM, ŻE NASZYM ZADANIEM BYŁO WYDOSTANIE KILKU GOŚCI Z TEGO DOMU, ALE NIE MUSIAŁEŚ BURZYĆ CAŁEJ ŚCIANY. DRZWI BYŁY Z DRUGEJ STRONY BUDYNKU...”

— LT. WILLIAM BURG, NCPD

500.001-5.000.000E\$.	50.000E\$.
5.000.001 i więcej	100.000E\$.

Na przykład, pojazd kosztujący 14'950E\$. nie zmieniłby ceny. Jednakże, cena pojazdu kosztującego w/g wycień 519'780E\$., zostałaby zaokrąglona do 550'000E\$.

PRZYKŁAD SKONSTRUOWANIA POJAZDU

AV-8 to wojskowa AV-ka szturmowa, przeznaczona do przenoszenia uzbrojenia, a nie żołnierzy. Musi być wytrzymała, dobrze opancerzona i przenosić dużo uzbrojenia.

- Wybieramy WS: AV-8 to pojazd o napędzie wektorowym, więc patrzymy w kolumnie poświęconej AV-kom. Musi być bardziej wytrzymała niż AV-4, więc wybieramy WS 120. Jeden slot przypada na każde 4 punkty WS, co daje 30-slotową AV-kę. Cena za każdy punkt WS wynosi 3'500E\$, co daje nam podstawowy koszt WS w wysokości 420'000E\$.
- Dodajemy pancierz. AV-8 nie musi być zbyt silnie opancerzona. W końcu, to ma latać. Standard AV-4/6, czyli WB 40, brzmi całkiem nieźle. Pancierz kosztuje 1000E\$. za każdy punkt WB, co daje w sumie 40'000E\$. Prędkość maksymalna spada o 40% (z 720 km/h do 430 km/h).
- Dodajemy modyfikacje. Ta prędkość maksymalna jest zbyt mała. Zwiększenie jej o 50% kosztuje 125% podstawowego kosztu WS (525'000E\$.). Prędkość maksymalna wynosi teraz 790 km/h. Powiększone silniki zajmują 25% slotów AV-ki (7.5 slotu). Jako pojazd szturmowy AV-ka powinna być zwrotna, więc jej zwrotność zwiększamy o +1 (kosztuje to 50% podstawowego kosztu WS pojazdu, czyli 210'000E\$.). Powinna mieć większy zasięg, więc poświęcamy 6 slotów (20%), co zwiększa zasięg o 830 km (w sumie zasięg wynosi 2110 km, czyli promień działania wynosi 1055km). Wszystkie te modyfikacje pozostawiły 16.5 slotu na wyposażenie, uzbrojenie i załogę.

- Wyposażenie. Dwuosobowa załoga zajmuje 2 sloty (zostało 14.5) i nie kosztuje ani grosza (mówimy oczywiście o cenie pojazdu). Jednakże, załoga jest istotna. Dla każdego z jej

członków zostaje zakupiony fotel wyrzucany i starczający na 12 godzin system podtrzymywania życia (1'500E\$. 3 sloty, zostaje 11.5). Pojazd zostaje wyposażony w pełny system kontroli uszkodzeń (3 sloty, 420'000E\$.). W celu zapewnienia jeszcze skuteczniejszej ochrony naszej AV-ki kupujemy aerozol p-laserowy (rozpraszający promienie lasera, 1000E\$., 1 slot), wyrzutnie flar i folii metalizowanej (2'000E\$., 2 sloty) i system przeciwdziałania elektronicznego (ECM, 500'000E\$., 1 slot). Zostało nam 4.5 slotu. Dodajemy wykrywacz promieniowania laserowego, połączony z wyrzutnią aerozolu p-laserowego (1000 E\$.), oraz wojskowe wykrywacze radarów i mikrofal (6'000E\$.). Zostaje zamontowany wojskowy radar połączony z autopilotem, umożliwiający lot w/g konturu terenu (12'250E\$.) - dodatkowo zostają zainstalowane wzmacniacze obrazu, noktowizory i termowizory (5'000E\$.). Cybernetyczne sterowanie kosztuje 168'000E\$. Dalmierz mikrofalowy kosztuje 15'000E\$. Łączność zapewniają wojskowe systemy radiowe i laserowe (9'500E\$.).

- Uzbrojenie: głównym uzbrojeniem AV-ki będzie 30mm działko i 40mm granatnik automatyczny, zamontowane w wieżyczce (10.000E\$., 0.75 slotów). Obydwie bronie są stabilizowane (5.000E\$., 0.75 slotu) i obydwie kontrolowane są przez komputery celownicze +3. (20.000E\$.). Działko 30mm ma zapasowy magazynek (400E\$. 0.25 slotu), a 40mm granatnik automatyczny dwa zapasowe magazynki (200E\$., 0.2 slotu). Laser wskazujący cele umieszczony został w wieżyczce (2.000E\$., nie zajmuje miejsca). Zostało 2.5 slotu na inne systemy uzbrojenia - na przykład na dwa pociski powietrze-powietrze, jeden wycelowany do przodu a drugi do tyłu. (33.000E\$. 2 sloty). Reszta przenoszonego uzbrojenia będzie zainstalowana w zasobnikach.

Tak więc, bez dodatkowego uzbrojenia AV-8 będzie kosztować 2'319'850E\$. Biorąc pod uwagę zasady dotyczące zaokrąglania, cena końcowa zostaje ustalona na 2.4 miliona E\$. Złodziejstwo.

UZBROJENIE PROWADZĄCE OGIEŃ BEZPOŚREDNI

Większość uzbrojenia montowanego na pojazdach potrzebuje dużych ilości amunicji, większych wielokrotnie od liczby wymienianej w charakterystykach. Dodatkowe magazynki są najczęściej duże i niewygodne, a w przypadku broni strzelających pojedynczo, najczęściej amunicję trzeba ładować naboje-po-naboju. Przykładowo, czołg lekki Militech Destructor przenosi 50 nabojów do swojego działka 75mm. Pociski mogą być dowolne, ale ich rodzaj musi zostać określony w momencie ładowania na pokład czołgu.

PAMIĘTAJ: AMUNICJA DODATKOWA MUSI ZOSTAĆ ZAKUPIONA ODDZIELNIE, I W POJEŹDZIE MUSI BYĆ NA MIAŁ MIEJSCE.

Minigun 5.56mm: Standardowy, małokalibrowy minigun (wielolufowy karabin maszynowy). BC 0 N K 5k6(5.56mm) 1000 100 ST 2000E\$. 1slot

Karabin maszynowy 5.56mm: Montowana na pojeździe wersja jednego z wielu typów lekkich karabinów maszynowych. BC +1 N K 5k6(5.56mm) 100 10 NZ 1200E\$. 1/2slotu

Minigun 7.62mm: Klasyczny minigun napędzany silnikiem elektrycznym. BC 0 N K 6k6(7.62mm) 2000 100 NZ 4000E\$. 1slot

Karabin maszynowy 7.62mm: Montowana na pojeździe wersja jednego z wielu typów średnich karabinów maszynowych. BC 0 N K 6k6+2(7.62mm) 100 10 NZ 1200E\$. 1/2slotu

Gatling 12.7mm: działko wielolufowe kalibru .50, montowane najczęściej na AV-kach i śmigłowcach. BC 0 N K 6k10(12.7mm) 1000 100 ST 6000E\$. 1slot

Karabin maszynowy 12.7mm: Ciężki karabin maszynowy: M2HB Browning lub DSHK. Można stosować amunicję przeciwpancerną (Penetracja 4). BC 0 N K 6k10(12.7mm) 100 10 NZ 2000E\$. 1slot

Karabin maszynowy 14.5mm: Klasyczny potwór wśród CKM-ów, KPV. Zaprojektowany do amunicji pierwotnie wykorzystywanej w rusznicach przeciwpancernych. To już nawet nie jest karabin maszynowy, tylko raczej całkiem spore działko. BC 0 N K 7k10(14.5mm) 100 10 NZ 2500E\$. 1slot

Działko 20-25mm: Zwykle działko. BC 0 N R 8k10(20-25mm) 100 10 NZ 3000E\$. 1slot

Działko 27-30mm: Zwykle, trochę większe działko. BC 0 N R 9k10(27-30mm) 100 10 NZ 4000E\$. 1slot

Gatling 20mm: Klasyczne działko wielolufowe Vulcan. BC 0 N R 8k10(20-25mm) 1000 100 NZ 6000E\$. 2sloty

Gatling 30mm: Działko wielolufowe wywodzące się z przerażającego GAU-8, strzelające pociskami ze zubożonego uranu. Ma potężny odrzut, wymagający dobrego kompensatora. Najstawniejszym rozwiązaniem tego problemu jest obudowanie tego działka solidnym samolotem. BC 0 N R 6k10Ppanc(30mm DPU) 1200 30 NZ 25000E\$. 4sloty

LATG 37mm: Lekka rusznica przeciwpancerna, strzelająca pociskami ze zubożonego uranu. Używana jako monstrualny karabin snajperski. BC +3 N R 6k10Ppanc(37mm DPU) 10 1 NZ 10000E\$. 2sloty

40mm GL: Granatnik jednostrzałowy, montowany najczęściej pod karabinem. Strzela wszystkimi rodzajami granatów, także Eksplodującymi Podwójnego Przeznaczenia (Penetracja 4, promień rażenia 1m). Amunicja do niego nie może być używana jako granaty ręczne, i vice versa. Granatnik dostępny jest także w ośmiostrzałowej wersji, większej nieco od przeciętnego karabinu. 40mm GL: BC +1 D K Różne(40mm) 1 NZ 500E\$. 40mm-8 GL: BC +1 N K Różne(40mm) 8 1 NZ 1000E\$.

Granaty 40mm kosztują 50E\$. za sztukę.

40mm AutoGL: Montowany na trójnogu granatnik przystosowany do prowadzenia ognia automatycznego, mordercze skrzyżowanie karabinu maszynowego i lekkiego moździerza. Strzela wszystkimi rodzajami granatów, także Eksplodującymi Podwójnego Przeznaczenia (Penetracja 4, promień rażenia 1m). Amunicja do niego nie może być używana jako granaty ręczne. Nie może być też używana w zwykłych granatnikach 40mm, chociaż amunicja od zwykłych granatników może być użyta, wprawdzie tylko do prowadzenia ognia pojedynczego. Różne typy granatów zostały opisane na stronie 77, w rozdziale poświęconym Pancerzom Wspomagany. Granaty 40mm do granatnika automatycznego kosztują 100E\$. za sztukę. BC 0 N R Różne(Granaty 40mm) 50 20 NZ 2500E\$. 1/2 slotu

Działko 75mm: Zasilane z obrotowego zasobnika z amunicją działko 3". Podobne do działek automatycznych. Jego odrzut jest zbyt duży, by nadawało się do zainstalowania na śmigłowcach lub

AV-kach. Naboje po 300E\$. sztuka. BC Różne N R Różne(75mm) 10 2 NZ 75000E\$. 4 sloty

Działko Bezodrzutowe 75mm: Montowane na trójnogu (może być noszone przez człowieka, ale jest strasznie nieporęczne, bo waży 15kg). Pancerze Wspomagane mogą mieć takie działko zamontowane na ramieniu, połączone z zainstalowanym w innym miejscu magazynkiem. Przy strzale, wszystko co stoi za działem, w prostokącie na 8m długim i na 2m szerokim dostaje 6k6 uszkodzeń od podmuchu powystrzałowego. Przed tymi uszkodzeniami chroni tylko w pełni hermetyczne opancerzenie. Może być zamontowane na pojeździe wyłącznie na mocowaniu zewnętrznym. Różne typy amunicji wymienione zostały na stronie 76, w rozdziale poświęconym Pancerzom Wspomagany. BC 0 N R 8k10 Ppanc (75mm HEAT) 1 1 NZ 15000E\$. 1 slot

Działko 90mm. Niskociśnieniowe działko instalowane najczęściej na ciężkich pojazdach opancerzonych. Jego odrzut nie pozwala na instalowanie na AV-kach i śmigłowcach. BC 0 N R Różne(90mm) 1 1 NZ 150000E\$. 7 slotów

Działko 105mm: Montowane na czołgach lekkich. Nawet pomimo zastosowania systemów zmniejszających odrzut, nic o masie poniżej 10 ton nie jest w stanie używać tego typu działka. BC 0 N K Różne (105mm) 1 1 NZ 250000E\$. 10 slotów

Działko Bezodrzutowe 105mm: Ciężkie, montowane na trójnogu (zbyt wielkie, by mógł nościć je człowiek, nawet w PW). Przy strzale, wszystko co stoi za działem, w prostokącie na 10m długim i na 3m szerokim dostaje 6k6 uszkodzeń od podmuchu powystrzałowego. Przed tymi uszkodzeniami chroni tylko w pełni hermetyczne opancerzenie. Może być zamontowane na pojeździe wyłącznie na mocowaniu zewnętrznym. BC 0 N R 10k10 Ppanc (105mm HEAT) 1 1 NZ 30000E\$. 5 slotów

Działko 120mm: 12-12.5cm działko gładkolufowe, nadal standard dla wielu czołgów. Pojazd musi mieć masę przynajmniej 50 ton by wytrzymać odrzut. BC 0 N R Różne(120mm) 1 1 NZ 500000E\$. 14 slotów

Działko 140mm: 14cm działko gładkolufowe to największe działko, jakie można zainstalować na pojazdach naziemnych nie będących platformami kolejowymi. Działka artyleryjskie bywają większe, ale pociski z nich wystrzelane nie osiągają tak wielkich prędkości. Odrzut tego działka jest niesamowity, pojazd musi mieć masę 75+ ton, by można było zainstalować na nim działko 140mm. BC 0 N K Różne (140mm) 1 1 NZ 1000000E\$. 20 slotów

UZBROJENIE STRZELAJĄCE OGNIEM BEZPOŚREDNIM

NAZWA	CEL	PEN	PROMIEŃ EKSP.	MAGAZ.	S/T	REL	ZASIĘG
5.56 Minigun	0	2	—	1000	100	ST	450m
5.56 MG	+1	2	—	100	10	VR	450m
7.62 Minigun	0	2	—	2000	100	VR	500m
7.62 MG	0	2	—	100	10	VR	500m
12.7mm Minigun	0	3	—	1000	100	ST	500m
12.7mm MG	0	3/4	—	100	10	VR	600m
14.5mm MG	0	4	—	100	10	VR	550m
20-25mm autocannon	0	4	—	100	10	VR	500m
20mm Gatling	0	4	—	1000	100	VR	500m
30mm Gatling	0	6	—	1200	30	VR	600m
27-30mm autocannon	0	5	—	100	10	VR	600m
LATG 37mm	+3	6	—	10	1	VR	800m
40mm GL	+1	2/4*	5m/1m	1	1	VR	250m
40mm AutoGL	0	2/4*	5m/1m	50	20	VR	1600m
75mm cannon	+1	7	—	10	2	VR	750m
Hi-Ex	0	4	5m				
HEAT	-1	8*	2m				400m
75mm recoilless	0	8*	2m	1	1	VR	500m
90mm cannon	0	9	—	1	1	VR	750m
Hi-Ex	0	5	6m				
HEAT	0	10*	2m				400m
105mm cannon	+1	10	—	1	1	VR	1000m
Hi-Ex	0	6	6m				
HEAT	0	11*	2m				800m
105mm recoilless	0	11*	2m	1	1	VR	800m
120mm cannon	0	13	—	1	1	VR	1250m
Hi-Ex	0	7	6m				
HEAT	-1	12*	2m				600m
140mm cannon	0	16	—	1	1	ST	1500m
Hi-Ex	0	7	6m				
HEAT	-2	18*	3m				600m
EMG-85 railgun	+3	7	—	5	1/2	ST	1500m
EMG-83 railgun	+2	7	—	100	1	ST	1200m
EMG-84 railgun	+1	7	—	500	10	UR	1000m
1cm rail cannon	+2	10	—	50	2	ST	1000m
2cm rail cannon	+1	17	—	50	1	ST	1500m
3cm rail cannon	0	22	—	50	1/2	UR	1500m
E-Harpoon	+1	20**	—	1	1	ST	500m

Uwagi: Hi-Ex: penetracja nie zależy od zasięgu

* Penetracja nie zależy od zasięgu. Pancierz kompozytowy zmniejsza penetrację o 1/2.

** Szczegółowy opis str. 19

Lekkie Działo Akceleratorowe: Broń ta wyrzela 15 gramowe, 4mm pociski z niesamowitą prędkością. Najczęściej stosowana do zwalczania siły żywej i pojazdów lekko opancerzonych. EMG-85 (Chromebook 2, str. 38) jest bronią ręczną lub montowaną na czopach zawiasowych. Inne rodzaje LDA to systemy ściśle powiązane z pojazdami, uzależniające swoją szybkostrzelność i siłę ognia od mocy zapewnianej przez pojazd. EMG-85 może zostać zamontowany na pojeździe jako rodzaj karabinu snajperskiego.

EMG-85 BC +3 N R 5k10+10 Ppanc 5 1/2 ST 11370\$. 1/2 slotu

EMG-83 BC +2 N R 5k10+10 Ppanc 100 1 ST 17500\$. 1 slot

EMG-84 BC +1 N R 5k10+10 Ppanc 500 10 ST 25000\$. 2 sloty

Działo Akceleratorowe kal 1cm: Elektromagnetyczne działo wyrzela 10mm pociski z olbrzymią prędkością. Moc oraz siła odrzutu pozwala na zainstalowanie tego działka jedynie na pojazdach o napędzie gąsienicowym, o masie ponad 40 ton. BC +2 N R 10k10 Ppanc (10mm gauss) 50 2 ST 750000\$. 5 slotów

Działo Akceleratorowe kal 2cm: Elektromagnetyczne działo wyrzela 20mm pociski z olbrzymią prędkością. Moc oraz siła odrzutu pozwala na zainstalowanie tego działka jedynie na pojazdach o napędzie gąsienicowym, o masie ponad 60 ton. BC +1 N R 16k10 Ppanc (20mm gauss) 50 1 ST 1500000\$. 9 slotów

Działo Akceleratorowe kal 3cm: Elektromagnetyczne działo wyrzela 30mm pociski z olbrzymią prędkością. Moc oraz siła odrzutu pozwala na zainstalowanie tego działka jedynie na pojazdach o napędzie gąsienicowym, o masie ponad 80 ton. Strzela co drugą turę, w związku z zapotrzebowaniem energetycznym i ograniczeniami kondensatorów. BC 0 N R 20k10 Ppanc (30mm gauss) 50 1/2 ST 3000000\$. 15 slotów

E-Harpoon: Pocisk niszczy cel nie eksplozją głowicy lecz wyładowaniem elektrycznym. Cały system składa się z pocisku, który jest odpalany w kierunku celu, ciągnącego za sobą przewód zasilający. Pocisk może być zwalczany przez systemy przeciwrakietowe. Przewód podłączony jest do reszty zestawu, zamontowanej na pojeździe strzelającym, czyli potężnego zespołu kondensatorów. Jeżeli pocisk trafi w cel, to przytwierdza się do jego powierzchni. Następnie wyzwala jest potężne wyładowanie energetyczne, które wprawdzie topi przewód zasilający, ale dopiero po tym, jak większość ładunku dotrze do celu. Cel dostaje trafienie o Penetracji 20, NIE REDUKOWANEJ PRZEZ PANCERZ ! Pojazdy z opancerzeniem kompozytowym rozstrzygają, przebicie normalnie, licząc zarówno swój Pancerz jak i Strukturę.

Uszkodzenia spowodowane przez ten pocisk często są przejściowe, bo po jakimś czasie włączają się obwody awaryjne. W ciągu każdej tury po trafieniu, istnieje szansa na włączenie się obwodów awaryjnych (1-2 na 1k10), negujących efekty trafienia. Pojazdy z Systemem Kontroli Uszkodzeń mają większą szansę: 18 na 1k10. BPW wyposażone w ekranowanie EMP zaczynają funkcjonować jedynie przy wyrzuceniu 1 na 1k10, ale i tak większość wyposażenia jest spalona, PW musi używać swojego zapasowego Interfejsu Rzeczywistości (o ile go ma), a jej czas operacyjny zmniejszany jest o połowę.

Powtórne naładowanie zespołu kondensatorów trwa dobre 48 godzin, i to napięciem przemysłowym 440V. Energia zawarta w naładowanym zespole kondensatorów mogłaby napędzać samochód elektryczny przez kilka miesięcy.

Dodatkowa Amunicja: Jeżeli opis nie mówi nic na ten temat, to dodatkowe pociski (broni o szybkostrzelności 1) kosztują 5% ceny broni. Dodatkowe magazynki (szybkostrzelność >1) kosztują 10% wartości broni za 100 pocisków, można kupować w mniejszych ilościach, zachowując proporcję ilość/cena. (Także granaty do granatników automatycznych. Cena w katalogu jest ceną detaliczną, i ma niewiele wspólnego z ceną oferowaną tak hurtowemu odbiorcy, jakim jest wojsko). Tak, zgadza się, pełny magazynek do Gatlinga jest wart więcej niż samo działko. Amunicja zajmuje następującą ilość miejsca: magazynki do KM, Granatników Automatycznych i Dział Akceleratorowych zajmują 0.25 slotu. Miniguny, Działka Automatyczne - 0.5 slotu za magazynek. Gatlingi i działka kal. 75mm - 1 slot na magazynek. Działka kal. 90 i 105mm - 0.5 slotu na pocisk. Działka kal. 120 i 140mm - każdy pocisk zajmuje 1 slot.

UZBROJENIE RAKIETOWE

LAW: Rakietowa rusznica przeciwpancerna jednorazowego użytku. Najczęściej nie jest to klasyczny M72 LAW, ale każda jednorazowa wyrzutnia rakieta nazywana jest zwyczajowo LAW. BC -2 D K 4k10 Ppanc 1 1 NZ 300E\$.

HLAW: Ciężka rakietowa rusznica przeciwpancerna jednorazowego użytku. BC -2 N K 11k10 Ppanc 1 1 NZ 800E\$.

Militech RPG-A: Stary pomysł Bazooki, czyli przeładowywalnej wyrzutni rakietowej, comeback w wielkim amerykańskim stylu, kal. 67mm. BC -2 N R 6k10 Ppanc 1 1 NZ 1500E\$. Pociski rakietowe do tej wyrzutni kosztują 250E\$. od sztuki. Dostępne są także pociski HE (burzące) 6k10, Penetracja 3, Pr. Rażenia 6m.)

Militech RPG-B: Wyrzutnia rakiet większego kalibru, 90mm. BC -2 N R 9k10 Ppanc 1 1 NZ

1500E\$. Pociski rakietowe do tej wyrzutni kosztują 400E\$. za sztukę.

Lekki Naprowadzany Pocisk Przeciwczołgowy (LATGM): Sterowany przewodowo naprowadzany półaktywnie pocisk przeciwczołgowy. Popularne marki to Milan-C, Militech Hotshot i Arasaka AP87. Można kupić zarówno wersję jednorazową (3000E\$.) lub przeładowywalną (2500E\$, każdy pocisk po 1500E\$.) 2 sloty, 1/5 slotu na każdy zapasowy pocisk. BC +2 N K 12k10 Ppanc 1 1 NZ.

Ciężki Naprowadzany Pocisk Przeciwczołgowy (HATGM): Sterowany przewodowo lub łączem podczerwonym. Najbardziej popularne to sowiecki Songbird, amerykański TOW-III, Militech Anvil-2, etc. Koszt 10000E\$., każdy dodatkowy pocisk kosztuje 3500E\$. 5 slotów, 1/3 slotu na każdy zapasowy pocisk. BC +2 N K 18k10 Ppanc 1 1 NZ.

Hellfire: Naprowadzany laserowo, o potężnej głowicy, morderczy. Sposób użycia: cel podświetlany jest laserem. Pocisk(i) są odpalany/one zanim zostanie określone, czy cel został „trafiony” promieniem podświetlającym. Jeżeli cel został prawidłowo podświetlony, to każdy z wyrzeczonych pocisków trafia przy rzucie 2-10 na 1k10 (tylko 1 pułtuje...). Pociski kosztują 10000E\$. za sztukę, i każdy zajmuje 1 slot. BC specjalne N K 20k10 Ppanc 1 1 NZ.

Pocisk Powietrze-Ziemia (SAM): Reprezentantem tego typu pocisków jest Scorpion. Podczas naprowadzania na cel powietrzny ignorują modyfikatory związane z prędkością celu. Trafienie w cel naziemny jest możliwe, ale trudność takiego strzału wzrasta o 10. BC -1 N K 7k10 1 1 NZ 1000E\$.

Pocisk Powietrze-Ziemia (VSAM): Zasadniczo to samo co SAM, tyle tylko, że zamontowane na pojeździe. Podczas naprowadzania na cel powietrzny te ciężkie pociski ignorują modyfikatory związane z prędkością celu. Najczęściej to pociski aktywne o poziomie umiejętności +15, używające do namierzenia celu radaru lub systemów pasywnej podczerwieni. Umiejętność strzelającego nie jest brana pod uwagę przy rzucie za trafienie. Trafienie w cel naziemny jest możliwe, ale trudność takiego strzału wzrasta o 10. Specjalne Specjalne N K 15k10 1 1 NZ 10000E\$. 1 slot każdy.

Pocisk Powietrze-Powietrze (AAM): Pocisk używany w pojedynku myśliwskim, na bardzo niewielkich odległościach. System naprowadzania najczęściej podczerwieni, lub jakiś system aktywny. (Pocisk aktywny, o umiejętności +15). Podczas naprowadzania na cel powietrzny ignoruje modyfikatory związane z prędkością celu. Trafie-

UZBROJENIE RAKIETOWE

NAZWA	CEL.	PEN	PROM.	EKSPL.	MAGAZ.	S/T	REL	ZASIĘG
LAW	-2	4*	2m	1	1	1	VR	200m
HLAW	-2	12*	4m	1	1	1	VR	200m
Militech RPG - A	-2	6*	4m	1	1	1	VR	750m
Militech RPG - B	-2	10*	4m	1	1	1	VR	500m
LATGM	+2	12*	4m	1	1	1	VR	1000m
HATGM	+2	18*	4m	1	1	1	VR	3000m
Hellfire	**	21*	4m	1	1	1	VR	3000m
SAM (Scorpion 16)	-1	4	6m	1	1	1	VR	1000m
VSAM	U15	8	10m	1	1	1	VR	5000m
AAM, short-ranged	U15	8	12m	1	1	1	VR	15000m
AAMRAM	U20	9	12m	1	1	1	VR	80000m
2" Rocket	-2	3	3m	1	1	1	VR	500m
2.75" Rocket	-2	4	6m	1	1	1	VR	500m
3.5" Rocket	-2	5	8m	1	1	1	VR	600m
5" Rocket	-2	7	15m	1	1	1	VR	2000m

Uwaga: Broń raketowa posiada ogromną siłę niszczenia. Jej penetracja nie zależy od zasięgu. Po nieudanym rzucie za trafienie rakiety zbaczają zgodnie z zasadami z rozdz. 1.

* Głowica HEAT po uderzeniu w pancerz kompozytowy Pen/2. ** Pocisk Hellfire trafia jeżeli cel został „trafiony” promieniem podświetlającym w tej samej rundzie.

nie w cel naziemny jest możliwe, ale trudność takiego strzału wzrasta o 20 (prawie niemożliwe). Prędkość 2240km/h. . Specjalne Specjalne N K 15k10 1 1 NZ 15000E\$. 1 slot każdy.

Pocisk Powietrze-Powietrze Średniego Zasięgu (AMRAAM): Pocisk o aktywnym naprowadzaniu radarowym (umiejętność +20), zasięg 80km, prędkość 2400 km/h. Nie używa zwykłej trudności trafienia związanej z zasięgiem, zamiast tego ma ustaloną trudność - 10, modyfikowaną jedynie przez wielkość celu i jego systemy zakłócania elektronicznego (ECM). Umiejętności strzelającego - Refleks, etc. NIE DODAJĄ SIĘ DO TEGO RZUTU. Modyfikator prędkości celu także jest ignorowany. Specjalne Specjalne N K 17k10 1 1 NZ 250000E\$. 3 sloty każdy.

Rakiety 2": Niewielkie rakietki artyleryjskie, przeznaczone do zwalczania sity żywej i celów lekko opancerzonych. Zazwyczaj montowane w zasobnikach po 1,3,6 i 19 rakiet. Z zasobnika można wystrzelić dowolną liczbę pocisków w ciągu tury. Zasobniki kosztują 200E\$. za każdą rakietę, którą zasobnik ma mieścić. Rakietki kosztują 100E\$. sztuka. 1 slot na każde 12 rakiet (zaokrąglone). BC -2 N K 6k10 1 1NZ.

Rakiety 2.75": Rakietki artyleryjskie, przeznaczone do zwalczania celów średnio opancerzo-

nych. Zazwyczaj montowane w zasobnikach po 3,6 i 19 rakiet. Z zasobnika (lub zespołu zasobników) można wystrzelić dowolną liczbę pocisków w ciągu tury. Zasobniki kosztują 500E\$. za każdą rakietę, którą zasobnik ma mieścić. Rakietki kosztują 200E\$. sztuka. 1 slot na każde 10 rakiet (zaokrąglone). BC -2 N K 8k10 1 1NZ.

Rakiety 3.5": Rakietki artyleryjskie, przeznaczone do zwalczania celów silnie opancerzonych. Zazwyczaj montowane w zasobnikach po 3,6 i 9 rakiet. Z zasobnika (lub zespołu zasobników) można wystrzelić dowolną liczbę pocisków w ciągu tury. Zasobniki kosztują 750E\$. za każdą rakietę, którą zasobnik ma mieścić. Rakietki kosztują 750E\$. sztuka. 1 slot na każde 6 rakiet (zaokrąglone). BC -2 N K 9k10 1 1NZ.

Rakiety 5": Pocisk artyleryjski z dołączonym do niego silnikiem raketowym. Montowane pojedynczo. W ciągu tury można wystrzelić dowolną liczbę takich rakiet. Rakietki kosztują 1000E\$. od sztuki. 1 slot na każdy pocisk. BC -2 N K 13k10 1 1NZ.

ARTYLERIA

Uzbrojenie artyleryjskie najczęściej jest używane w grupach, składających się z kilku-kilkunastu broni tego samego typu, co pozwala na prowadzenie ostrzału salwami. Strzelanie salwami zwiększa

promień rażenia broni, bo eksplozje poszczególnych pocisków się sumują. Rakietowy ogień pośredni używa zasad dotyczących rozrzutu, a promień rażenia równy jest promieniowi rażenia pojedynczej rakietki razy ilość rakiet w salwie. Inne bronie artyleryjskie mają promień rażenia salwy równy promieniowi rażenia pojedynczej broni, plus połowa tego obszaru razy liczba pocisków w salwie.

Granatnik 40mm: Patrz str. 17

Granatnik Automatyczny 40mm: Patrz str. 17

Moździerz 60mm: Stosunkowo niewielki (masa 15kg.), moździerz piechoty. Wymaga dwóch ludzi by osiągnąć swoją nominalną szybkostrzelność; jeden człowiek może prowadzić z tego moździerza ogień o szybkostrzelności 1/2. BC 0 N K 8k10 1 2 NZ 750E\$. Naboję kosztują 50E\$. od sztuki.

Moździerz 80mm: Duży (masa 40kg.), moździerz strzelający pociskami średniej wielkości. Wymaga załogi minimum dwuosobowej, najlepiej trzynosobowej. BC 0 N K 9k10 1 1 NZ 1500E\$. 1 slot. Naboję kosztują 150E\$. od sztuki, i każde 20 nabojęw zajmuje 1 slot.

ARTYLERIA

NAZWA	CEL.	PEN	PROM. EKSP.	MAGAZ.	S/T	REL	ZASIĘG
Granatnik 40mm	+1	2/4*	5m/1m	1	1	VR	500m
Granatnik Atomat. 40mm	0	2/4*	5m/1m	50	20	VR	3200m
Moździerz 60mm	0	4	5m	1	2	VR	2000m
Moździerz 80mm	0	5	6m	1	1	VR	3500m
Moździerz 120mm	0	7	6m	1	1	VR	6000m
Haubica 105mm	+1	6	6m	1	1	VR	17000m
Haubica 150mm	+1	7	6m	1	1	VR	24000m
Haubica 200mm	0	15	8m	1	1/2	VR	20000m
Rakieta 2.75"	-2	4	6m	1	1	VR	2000m
Rakieta 3.5"	-2	5	8m	1	1	VR	2000m
Rakieta 5"	-2	7	15m	1	1	VR	2000m
Rakieta 230mm	0	4*	45m	12	3	VR	28000m

Uwaga: Broni artyleryjska posiada ogromną siłę niszczenia. Jej penetracja nie zależy od zasięgu.

Pancerz kompozytowy Pen/2.*

Minimalny zasięg moździerzy wynosi 1/100 ich zasięgu max.

Moździerz 120mm: Bardzo duży, najczęściej montowany na pojazdach, wymaga trzyosobowej załogi w związku z wielkością i masą pocisków. BC 0 N K 13k10 1 1 NZ 5000E\$. 3 sloty. Naboje kosztują 250E\$. od sztuki, i każde 10 nabojęw zajmuje 1 slot.

Haubica 105mm: Najmniejsza z pośród dział artyleryjskich, standardowa 105-ka nadal używana jest w wielu armiach świata. Wymaga minimum dwuosobowej załogi, najlepiej czterosobowej. Istnieją zaprojektowane do niej pociski ze wspomaganiem raketowym i automaty ładownicze. BC +1 N K 11k10 1 1 NZ 10000E\$. 6 slotów. Pociski kosztują 500E\$. od sztuki, i w każdym slotie pomieści się 5 pocisków.

Haubica 150mm: Ta broń występuje także w wariantach o kalibrze 155mm, który ma dokładnie te same charakterystyki. Ten goliat wymaga czterosobowej załogi. Istnieją zaprojektowane do niego pociski ze wspomaganiem raketowym i automaty ładownicze. BC +1 N K 13k10 1 1 NZ 15000E\$. 20 slotów. Pociski kosztują 1000E\$. od sztuki, a każdy z pocisków zajmuje dokładnie jeden slot.

Haubica 200mm: Potworne działo 8", na polach bitwy roku 2020 rzadko widuje się działa takiego kalibru. Wymaga czterosobowej załogi. Może używać automatu ładowniczego i pocisków ze wspomaganiem raketowym. BC 0 N K 28k10 1 1/2 NZ 25000E\$. 30 slotów. Pociski kosztują 2000E\$ od sztuki, i każdy zajmuje jeden slot.

Rakiety 2.75": Rakiety artyleryjskie, przeznaczone do zwalczania celów średnio opancerzonych. W wersji artyleryjskiej montowane w zasobnikach po 6 i 19 rakiet, z silnikami raketowymi zwiększającymi zasięg. Z zasobnika (lub zespołu zasobników) można wystrzelić dowolną liczbę pocisków w ciągu tury. Zasobniki kosztują 500E\$. za każdą raketę, którą zasobnik ma mieścić. Rakiety kosztują 200E\$. sztuka. 1 slot na każde 10 rakiet (zaokrąglone). BC -2 N K 8k10 1 1 NZ.

Rakiety 3.5": To samo, co w wersji do prowadzenia ognia bezpośredniego, tylko o większym zasięgu. Najczęściej montowane na stelażach w pojazdach. Stelaże kosztują 500E\$. za każdą raketę, którą mają mieścić i zajmują 1 slot na każde 6 rakiet (zaokrąglone). BC -2 N K 9k10 1 1 NZ 400E\$.

Rakiety 5": Rakiety artyleryjskie użyte we właściwy sposób. Montowane na stelażach, 1/2 slotu i 500E\$. za każdą raketę, wystrzeliwane najczęściej w salwach. BC -2 N K 13k10 1 1 NZ 1000E\$.

Rakiety 230mm: Dwanaście takich potężnych rakiet umieszczonych w maszynowym zasobniku. Każda z rakiet wyposażona jest w głowicę, składającą się z kilkudziesięciu mniejszych głowic. Nad celem głowica uwalnia mniejsze ładunki, pokrywając dość duży obszar wybuchami równoważnymi eksplozji granatu ręcznego. Ten system uzbrojenia zakupuje się jako pojedynczy zasobnik mieszczący 12 rakiet; można go przeładować jedynie przy pomocy specjalnego pojazdu, który przenosi

zapasowe pociski i dźwig. BC 0 N K 4k10 Ppanc 12 12 NZ 175000E\$. 30 slotów. Pociski kosztują 2500E\$. od sztuki (pełne przeładowanie kosztuje 30000E\$.)

AMUNICJA ARTYLERYJSKA

Te alternatywne głowice mogą być użyte do praktycznie dowolnej broni artyleryjskiej, za wyjątkiem granatników. Rakiety 230mm nie mogą używać amunicji Ppanc i Wielogłowicowej (bo już są jednym i drugim).

Przeciwpancerna: Tylko do haubic. Podwaja koszt naboju i zmniejsza promień rażenia do 0. Podwaja Penetrację amunicji 105mm, potraja Penetrację amunicji 150 i 200mm.

Chemiczna: Pocisk wypełniony jest gazem lub substancją, która po trafieniu w cel zaczyna generować dym. Potraja promień rażenia, Penetracja 0. Pociski dymne kosztują 1/3 tego, co zwykle, pociski generujące ciepły dym (nieprzejrzysty dla aparatury podczerwieni i termografów) kosztują tyle samo, co zwykle. Gaz łzawiący kosztuje dwa razy drożej, gaz obojętniający trzy razy, a neurotoksyna 20 razy drożej.

Wielogłowicowa: Pocisk zawiera podpociski. Podwaja cenę, potraja promień rażenia, zmniejsza Penetrację do 4.

Kumulacyjny (HEAT): Pocisk zamiast klasycznego ładunku wybuchowego zawiera odpowiednio ukształtowaną głowicę kumulacyjną.

(ODGŁOS PISANIA) „AA, NOGA W RYNSZTOKU,” (PISANIE) „TORS NA ULICY,” (PISANIE, PISANIE) „GŁOWA NA TORTUARZE” (ODGŁOS ŚCIERANIA, ODGŁOS PISANIA) „GŁOWA NA TROTA...” (ŚCIERANIE, ŚCIERANIE, PISANIE) „GŁOWA NA TROTU... AA, KURWAI” (ŚCIERANIE, ŚCIERANIE, KOP!) „GŁOWA NA JEZDNI”

— WYPEŁNIANIE RAPORTU PRZEZ NIEZNANEGO SANITARIUSZA W NIGHT CITY

Podwaja koszt pocisku, podwaja Penetrację (podziel przez 2 jeżeli cel ma pancerz kompozytowy), promień rażenia 4m. Najlepiej działa w połączeniu z naprowadzaniem laserowym.

Naprowadzanie Laserowe: Pocisk naprowadza się na cel podświetlony promieniem lasera. W turze, w której pocisk dolatuje do celu sprawdź: jeżeli laser wskazuje poprawnie cel, to pocisk trafia w ten cel przy rzucie 4-10 na 1k10 - jeżeli nie, to pocisk zbacza o 2k10 metrów, w kierunku ustalonym na tabeli granatu. Potraja koszt podstawowy pocisku.

Biały Fosfor: Każdy trafiony pociskiem BF otrzymuje 3k6 oparzeń w miejsce, w którym dostał odłamkiem, co rundę, przez co najmniej pół godziny, lub do czasu usunięcia odłamka BF. Jeżeli odłamek trafi w opancerzenie kevlarowe lub kamizelkę pancerną, to wyrządza pełne uszkodzenia - tylko MetalgearTM, Kamizelka Strzelecka, Ciężka Kurtka Pancerna i Pancerz Wspomagany chronią przed działaniem fosforu. Przykład: ktoś zostaje trafiony w część ciała chronioną pancerzem WB 14. BF wyrządza 11 punktów uszkodzeń. Pancerz zostaje zredukowany do WB 3, i w następnej turze na pewno zostanie przepalony. Jeżeli odłamek BF dotrze do ciała, to będzie je powoli przepalał - może zostać usunięty chirurgicznie (umiejętne użycie noża lub ogólnie czegoś ostrego może wystarczyć, ale tylko pod warunkiem, że nastąpi w przeciągu trzech tur po trafieniu odłamkiem). Pociski z głowicą BF kosztują cztery razy drożej niż zwykle.

BOMBY

Penetracja bomby, która trafiła bezpośrednio w cel (bardzo, bardzo, BARDZO rzadkie) równa jest 5x jej nominalnej Penetracji - praktycznie żaden pojazd nie jest w stanie przetrwać bezpośredniego trafienia. Penetracja bomb nie ma związku z zasięgiem (wysokością, z jakiej zostały zrzucone).

Mnożniki cen związane z modyfikacjami bomb stosowane są wobec cen podstawowych - n.p. 3000 funtowa przeciwczołgowa bomba sterowana kosztowałaby 3000+4500+1500=9000E\$.

Przeciwpiechotna: Bomba rozpada się na wiele odłamków. Zazwyczaj niegroźna dla pojazdów, chociaż może poważnie ranić załogę.

Przeciwczołgowa: Głowica kumulacyjna zamontowana w bombie. Niszczy wszystko, w co trafi... Penetracja dzielona na dwa, jeżeli trafiony obiekt wyposażony jest w pancerz kompozytowy.

Wielogłowicowa: Głowica rozpada się na mniejsze ładunki, pokrywające pewien obszar. Każdy pojazd w obszarze objętym działaniem bomby ma 20% szansę na trafienie bezpośrednie (9-10 na 1k10). Penetracja takiego trafienia: odejmij 3 od nominalnej Penetracji bomby, a następnie pomnóż ją przez 5, zgodnie z zasadą trafienia bezpośredniego. Pancerz kompozytowy zmniejsza końcową Penetrację o połowę.

Paliwowo-Powietrzna: Bomba pokrywa obszar trafienia eksplozywnym gazem, następnie iskra powoduje jego wybuch. To najbardziej niszczący ładunek wybuchowy świata, nie licząc uzbrojenia termonuklearnego. Każdy cel w promieniu rażenia otrzymuje trafienie z Penetracją 10. Jedyne hermetyczny pancerz oferuje jakąkolwiek ochronę przed skutkami eksplozji!

Naprowadzana: Ten wariant pozwala na zdalne sterowanie lotem bomby, opisane w zasadach dotyczących bombardowania

BOMBY

NAZWA	CEL	PEN	PROM. RAŻ.	MAGAZ.	S/T	REL	CENA	SLOTY
100-lb	-3	5	10m	1	1	VR	250	1
250-lb	-3	6	16m	1	1	VR	450	1
500-lb	-3	8	48 m	1	1	VR	500	2
750-lb	-3	9	64m	1	1	VR	600	3
1000-lb	-3	10	72m	1	1	VR	700	4
2000-lb	-3	11	96m	1	1	VR	1000	5
3000-lb	-3	12	104m	1	1	VR	1500	6
OPCJE	CEL	PEN	PROM. RAŻ.	CENA	"NIEZŁY STRZAŁ, MENDEZ. TEN, CO TRAFIŁ BEZPOŚREDNIO W BASSEN. RZEKŁBYM, ŻE ZAŁATWILI-SMY POŁOWĘ RADY NADZORCZEJ RANA CORPU. SPADAMY STĄD." - POR. LAURA ETHRIDGE, DZIAŁ EKSTRAKCJI MILITECHU.			
Przeciwpiechotna		x1/2	x2	x2				
Przeciwczołgowa		x2	4m	x3				
Wielogłowicowa		-3	x2	x3				
Paliw.-Powietrz.			x3	x10				
Naprowadzana	+2			x2				
Zapalająca			x2	x3				
Napalm		3	2xlong, 1/2xwide	x5				

Zapalająca: Wszystko, co jest palne w promieniu rażenia zaczyna się palić. Traktuj to jak atak z miotacza ognia trwający 20 tur, lub do czasu kiedy substancja zapalająca zostanie usunięta z obszaru trafienia. (2k10 uszkodzeń /Penetracja 1 co turę).

Napalm: Płonąca przetworzona benzyna, najbardziej ohydny rodzaj bomby. Wszystko i wszyscy w promieniu rażenia zostają pokryci napalmem, i co turę, przez 20 tur otrzymują trafienie o Penetracji 3. Napalm pali się także w wodzie, więc zanurzenie się w niej nie pomaga. Jedynie w pełni hermetyczny pancerz chroni przed skutkami tego ataku.

LASERY

Uzbrojenie laserowe występuje w zasadzie jedynie na pojazdach kosmicznych. W obrębie atmosfery zdecydowany prym wiodą działa akceleratorowe i uzbrojenie elektrotermiczne. Jedynym laserem popularnym na polu walki jest laser wskazujący, używany do podświetlania celów dla broni o naprowadzaniu laserowym. Promień lasera może zostać zakłócony i rozproszony przez dym, oraz specjalne aerozole. BC lub KAR +3 N K Nie wyrządza uszkodzeń (bezpośrednie oświetlenie oka wiązką lasera wskazującego ma 90% na oślepienie; oczy biologiczne zostają oślepione na stałe!) - 1 NZ 1000E\$.

WYPOSAŻENIE

WYPOSAŻENIE OSOBISTE

Komputer Artyleryjski: osiągalność K, cena 1500E\$, zero slotów. Istnieje zarówno wersja przenośna jak i montowana na pojazdach (wersja przenośna waży 1kg). To niewielkie urządzenie mierzy odległość od celu za pomocą dalmierza laserowego, oblicza kąt podniesienia lufy, azymut strzału, etc. - praktycznie robi wszystko poza wycelowaniem działa i oddaniem strzału! Do posługiwania się tym urządzeniem potrzebna jest umiejętność Broń Ciężka. Korzystający z komputera celowniczego dostaje modyfikator +10 do wszelkich rzutów związanych z trafieniem z broni artyleryjskiej. Za dodatkowe 500E\$ komputer celowniczy może zostać wyposażony w laser podświetlający cele pociskom z naprowadzaniem laserowym.

Przenośny Laser Wskazujący: osiągalność K, cena 1000E\$. od sztuki, 0 slotów. Ten przenośny laser wskazujący jest wielkości latarki, i używany jest do podświetlania celów dla broni naprowadzanej laserowo. Można go zainstalować na karabinie, pod lufą.

PANCERZ

Pancerz Kompozytowy: osiągalność R, kosztuje 400% ceny bazowej pojazdu. Różni się od opancerzenia zwykłego w dwóch sprawach: penetracja amunicji kumulacyjnej użytej przeciwko temu pancerzowi zmniejszana jest o połowę, oraz WB pojazdu zwiększane jest o 25%.

Zakłócanie Podczerwienne: osiągalność K, kosztuje 10% ceny bazowej pojazdu (25% ceny bazowej pojazdu dla AV-ek i odrzutowców). Zmniejsza i rozprasza ślad ciepły pozostawiany przez pojazd, dzięki czemu trudniej jest go wykryć, a także śledzić przy pomocy termografów i systemów pasywnej podczerwieni.

Pancerz Aktywny: osiągalność K, kosztuje 1% ceny bazowej pojazdu. Pancerz aktywny składa się z niewielkich ładunków wybuchowych, które eksplodują przy trafieniu strumieniem kumulacyjnym, rozpraszając go. Kiedy w pojazd wyposażony w pancerz reaktywny trafi pocisk z głowicą kumulacyjną, rzuć 1k10. Na 2-10 pancerz działa poprawnie, zmniejszając penetrację ataku o połowę. Odejmij od tego rzutu 1 za każde dwa trafienia pociskami eksplodującymi lub kumulacyjnymi, które uprzednio dostał pojazd. Przykładowo, PW przymierza się do ataku na transporter opancerzony, wyposażony w pancerz aktywny. PW wyposażony jest w wyrzutnię pocisków raketowych i działko 20mm. Pilot PW, zdając sobie sprawę z tego, że pocisk przeciwpancerny ma małe szanse na przebicie opancerzenia aktywnego, ostrzeliwuje transporter z działka, pociskami eksplodującymi. Trafia 6 razy. Zakładając, że udaje mu się przeżyć do drugiej tury walki, może w niej odpalić pocisk raketowy, który w tym momencie ma 40% szansę przebicia opancerzenia aktywnego, zamiast poprzednich 10%.

Pancerz aktywny można odnowić po bitwie, za cenę nowego. Ponieważ jest to prosta czynność (zainstalowanie kostek materiału wybuchowego na specjalnych zaczepach) trwa to około 15 minut. 1 slot przestrzeni ładunkowej pomieści wystarczającą ilość zapasowych kostek do zregenerowania pancerza praktycznie każdego pojazdu.

Stealth: osiągalność R, kosztuje 1000% ceny bazowej pojazdu, zajmuje 1/8 slotów pojazdu (zaokrąglone w górę). Stealth to przeciwdziałanie elektroniczne (ECM) wbudowane w pojazd, główna koncepcja konstrukcyjna pojazdu. Wiąże się z takim przeprojektowaniem pojazdu, by odbijał lub pochłaniał fale radarowe, oraz zmniejszał prawdopodobieństwo wykrycia przy pomocy innych rodzajów promieniowania. Najczęściej uznawany za zbyt kosztowny, by stosować go w pojazdach naziemnych.

MODYFIKACJE ŚRODOWSKOWE

Amfibia: osiągalność K, kosztuje 50% ceny bazowej pojazdu, zajmuje 2 sloty. Modyfikacja ta pozwala pojazdowi na poruszanie się w wodzie, z 1/10 jego zwykłej prędkości. Nie można w ten sposób usprawnić łodzi (to byłoby głupie) ani podszkowca (nie potrzebuje tego). Pojazdy o masie ponad 15 ton też mogą być wyposażone w ten system, ale nie będą unosić się na wodzie. Zamiast tego wykorzystuje system chrap, pozwalający na pokonywanie przeszkód wodnych po dnie, pod warunkiem, że ich głębokość nie przekracza 5 metrów (chrapy mają 5 metrów wysokości).

System Kontroli Zderzeń: osiągalność Ł, kosztuje 250E\$. za osobę, nie zajmuje slotów. Poduszki powietrzne i pasy bezpieczeństwa zapewniają pasażerom odpowiednik WB 40 przeciwko obrażeniom wynikającym ze zderzeń i kraks.

System Kontroli Uszkodzeń: osiągalność K, kosztuje 100% ceny bazowej WS pojazdu, zajmuje 1/10 slotów pojazdu (zaokrąglone w górę). Po czwórnym powieleniu systemów (jak jeden zostanie uszkodzony, to zostają jeszcze 3, które przejmują zadania uszkodzonego), komputerowo kontrolowany system rezerw, automatyczne gaśnice, przerywacze obwodów - całość pozwala pojazdowi na praktyczne ignorowanie efektów uszkodzeń! Jeżeli jakiś system pojazdu zostanie uszkodzony, to System Kontroli Uszkodzeń pozwala na dalsze działanie całości w niezakłócony sposób przy rzucie 6-10 na 1k10. Wykonaj ten rzut w momencie uszkodzenia systemu; jeżeli wyrzucisz 5 lub mniej to system jest uszkodzony, i nie będzie działał, dopóki ktoś go nie naprawi. Jeżeli wyrzucisz 6+, system uznawany jest za nieuszkodzony, choć oczywiście może być uszkodzony kolejnym trafieniem, wymagającym kolejnego rzutu za System Kontroli Uszkodzeń. System ten zapewnia także bardzo skuteczną ochronę przed ogniem, i nie wymaga odrębnego instalowania gaśnic automatycznych.

Fotele Wyrzucane: osiągalność P, cena 1000E\$. za fotel, nie zajmuje slotów. Pozwala członkom załogi na katapultowanie się w krytycznym momencie. Fotel wyposażony jest w system silniczków raketowych, które wynoszą go 100m w górę; po tym wzlocie otwiera się spadochron, po czym fotel powoli opada na ziemię. Fotele typu „niechciany gość” (bez spadochronu) kosztują 750E\$. od sztuki, ich odpalanie sterowane jest przez kierowcę pojazdu.

Klimatyzacja: osiągalność Ł, kosztuje 2500E\$. Zajmuje 1 slot. Najlepsza ze wszystkich odmian klimatyzacji, pozwalająca na dokładne ustalenie temperatury powietrza, wilgotności, ciśnienia, etc. Pojazd wyposażony w ten system jest hermetycz-

ny, a także wyposażony w systemy filtrujące zanieczyszczenia i inne substancje lotne.

Gaśnice: osiągalność P, cena 500E\$, 1 slot. Gaśnice zapobiegają poważniejszym pożarom pojazdów. Gaśnice zewnętrzne, służące do gaszenia pożarów poza pojazdem, można dostać w dwóch wersjach: pianowej (osiągalność P, cena 1000E\$, 2 sloty, 30 „strzałów”), lub wodnej (osiągalność P, 750E\$, 5 slotów, 30 „strzałów”). Obydwie gaśnice to tak naprawdę działka gaśnicze, o zasięgu 50m! Osoba trafiona z działka wodnego musi wykonać rzut za BC na trudność 15+ żeby utrzymać się na nogach. Osoba trafiona z działka pianowego jest cała w pianie, stanie, patrzenie sprawia jej wielką trudność. Najprawdopodobniej jednak jest ugaszona.

System Podtrzymywania Życia: osiągalność P, cena 500E\$, 1 slot za 4 godziny na osobę. System odświeża powietrze wewnątrz pojazdu przez cztery „osobogodziny”, tzn. zapewnia świeże powietrze przez 4 godziny jednej osobie, przez 2 godziny 2 osobom, itd.) Pojazd wyposażony w ten system jest zarazem hermetyczny (np. samoloty pasażerskie). Dodatkowe „osobogodziny” można dokupić po takiej samej cenie, i zajmują one tyle samo miejsca (1000E\$ i 2 sloty za 8, 1500E\$ i 3 sloty za 12, itd.)

Wypożyczenie Luksusowe: osiągalność zawsze Ł (zawsze znajdują się ludzie, chcący Ci sprzedać bezużyteczne gadżety za wysoką cenę). Przykładowe elementy wyposażenia:

Barek: 500E\$, 1 slot.

Łóżko Rozkładane: 250E\$. (lub więcej), 1 slot. Może się na nim zmieścić do 2 ludzi. Dodatkowa „pojemność” kosztuje 100E\$ i zajmuje 1/2 slotu na osobę.

Jacuzzi (basen z biczami wodnymi itp.)

2,500E\$, 3 sloty. Zmieści się w nim 2 ludzi.

Fotel z masażem: 200E\$, o slotów.

Mini-Kuchnia: 1000E\$, 2 sloty.

WYRZUTNIE ŚRODKÓW ZAKŁÓCANIA

Można je przełączyć w tryb automatyczny, w którym co turę odpalają jeden ładunek, aż ktoś się wyłączy lub skończą się ładunki.

Aerazol Przeciwlaserowy: osiągalność K, 1000E\$. (ładunki kosztują 100E\$ za sztukę, każdy starcza na 30 użyć), 1 slot. Specjalne dysze umieszczone wokół pojazdu rozpylają aerazol, który rozprasza światło laserowe. Aerazol zakłóca

tylko systemy wykorzystujące promieniowanie laserowe, takie jak laserowe dalmierze, lasery podświetlające i bojowe. Skuteczność 90%.

Folia Metalizowana: osiągalność K, cena 1000E\$. (ładunki po 250E\$, każdy z nich starcza na 20 użyć), 1 slot. Wyrzutnie folii metalizowanej wypełniają powietrze za pojazdem chmurą cienkich metalicznych pasków, zakłócając pracę radarów, pocisków z naprowadzaniem radarowym. Skuteczność pojedynczego ładunku 70%. Jedna wyrzutnia odpala jeden ładunek na turę (ale pojazd może takich wyrzutni mieć kilka).

Flary: osiągalność K, cena 1000E\$. (ładunki po 100E\$, każdy mieści 20 flar), 1 slot. Flara po odstrzeleniu osiąga dużą temperaturę podczas spalania, blokując działanie pocisków z naprowadzaniem termicznym i utrudniając pracę termografów. Rzuty za Spostrzegawczość przy używaniu termografu, podczas gdy działa flara są na -5.

Dym: osiągalność P, cena 500E\$. (ładunki kosztują 10E\$ za ładunek, który mieści substancję dymotwórczą starczającą na 30 użyć), 1 slot. Zastłony dymem wprowadzają modyfikator trudności strzału -3 dla wszystkich, chcących przez nie strzelać. Wyjątkiem są tutaj korzystający z radarowych i laserowo-mikrofalowych dalmierzy, którzy wykonają rzut za Spostrzegawczość na trudność 10+. Termografy widzą poprzez dym. Dym ciepły kosztuje 300E\$ za ładunek, i działa tak samo jak normalny dym, ale blokuje także termografy.

Wyrzutnie Granatów Dymnych: osiągalność P, 250E\$, 0 slotów. Mała wyrzutnia, mogąca wystrzelić specjalny granat dymny na odległość 50-100m (dokładny zasięg można ustawić przy instalacji) przed pojazdem. Za 300E\$ od sztuki mogą być to granaty z dymem ciepłym.

SYSTEMY AKTYWNEGO PRZECIWDZIAŁANIA

Aktywny System Przeciwrakietowy Gałtlinga (ASPG): osiągalność R, cena 30'000E\$, 1 slot (można zamontować ten system na ramieniu Pancerna Wspomaganego). Oparty na projekcie miniguna .22, system wykrywa nadlatujące pociski rakietowe za pomocą radaru, a następnie zasypuje je gradem kul z działka wielolufowego, niszcząc pocisk z dala od celu. System wyposażony jest we własny, wyspecjalizowany radar, za dodatkowe 5000E\$ może być wyposażony także w sonar.

Jeżeli w kierunku pojazdu wyposażonego w ten system zostanie wystrzelony pocisk rakietowy lub inny pocisk o niskiej prędkości, to radar systemu ma 90% szansę na wykrycie pocisku (rzuc 1k10, na 1 systemowi nie udaje się wykryć nadlatującego pocisku. Jeżeli już o tym mowa, system

jest ustawiony na wykrywanie obiektów nie mniejszych niż 10 na 10 na 20cm, poruszających się z prędkością 100 - 500m/s. Oznacza to, że system zareaguje wyłącznie na broń raketową.

Jeżeli systemowi uda się wykryć pocisk, po wejściu tego pocisku w zasięg (100m) będzie się go starał zestrzelić. System może być zmyślony dużą ilością pocisków, nie mogąc się zdecydować, który z nich wybrać. Rzuć 1k10 dla każdego wykrytego pocisku, -1 za każdy z nich. Na 4+ pocisk został zniszczony w bezpiecznej odległości od strzelającego, na 1-3 pocisk został zestrzelony, ale cel znalazł się w promieniu rażenia (cel dostaje odpowiednie uszkodzenia, ale atak ma połowę swojej zwykłej penetracji). Jeżeli rzuciłeś 0 lub mniej, system zawiodł, i pocisk trafia normalnie.

Aktywny System Detonacji Przeciwrakietowych (ASDP): osiągalność R, cena 15000E\$. (ładunki kosztują 1000E\$ za komplet), 0 slotów. Może być montowany jedynie na pojazdach. System ten wykorzystuje radar/sonar do wykrywania nadlatujących pocisków, a następnie detonuje specjalne ładunki wybuchowe, które powinny zniszczyć pocisk lub odchylić tor jego lotu. Podobnie jak w ASPG, jeżeli w kierunku pojazdu wyposażonego w ASDP zostanie wystrzelony pocisk rakietowy lub inny pocisk o niskiej prędkości, to radar/sonar systemu ma 90% szansę na wykrycie pocisku (rzuc 1k10, na 1 systemowi nie udaje się wykryć nadlatującego pocisku. Jeżeli już o tym mowa, system jest ustawiony na wykrywanie obiektów nie mniejszych niż 10 na 10 na 20cm, poruszających się z prędkością 100 - 500m/s. Oznacza to, że system zareaguje wyłącznie na broń raketową.

Jeżeli pocisk został wykryty, to ASDP odpala w jego kierunku specjalny ładunek wybuchowy. Eksplozja ma 90% szansę zniszczenia pocisku lub odchylenia jego toru lotu tak, by nie zagroził pojazdowi. ASDP działa równie skutecznie przeciwko pojedynczemu pociskowi, jak i przeciwko wielu - pojazd obłożony jest dużą ilością ładunków, ze wszystkich stron!

Ładunki te mogą także zostać użyte w walce z siłą żywą, gdyż każdy z nich to tak naprawdę mina odłamkowa typu Claymore, o wybuchu ukierunkowanym na zewnątrz pojazdu. Wybuch ma 4 metry długości, i każdy objęty nim dostaje 5k6 obrażeń. Ładunki mogą być odpalane w ten sposób tylko ręcznie, przez członków załogi.

Ładunków ASDP w miarę używania ubywa, a im mniej ładunków ma pojazd, tym mniejsza szansa zniszczenia nadlatującego pocisku. Za każde 4 ładunki które odpalił poprzednio pojazd szansa zniszczenia nadlatującego pocisku rakietowego maleje o 10%. Jak zostało wspomniane powyżej, ładunki do tego systemu kosztują 1000E\$ za komplet, to znaczy odnowienie całego systemu kosztuje 1000E\$. Komplet ładunków mieści się w skrzynce na amunicję, która waży razem z ładun-

kami 60 kg. Zastąpienie wszystkich zużytych ładunków nowymi trwa w sumie 15 minut.

Granaty Przeciwpiechotne: osiągalność K, 1000E\$, 0 slotów. Zwykle granaty odłamkowe, umocowane do kadłuba po 5 z każdej strony (w sumie 20 - przód, tył, lewa, prawa). Można je odpalać pojedynczo lub całą stroną naraz.

SYSTEMY ŁĄCZNOŚCI

Telefon Komórkowy: osiągalność Ł, cena 500E\$. Zwykły telefon komórkowy, o zwiększonym zasięgu (może się podłączyć do miejskiej sieci komórkowej z odległości 20km).

Laserowy System Łączności: osiągalność K, cena 7000E\$, zero slotów. Pozwala pojazdowi na komunikowanie się z drugim, także wyposażonym w ten system pojazdem, będącym w zasięgu wzroku. Tego systemu łączności nie da się zakłócić. Jedyny sposób podsłuchania to przerwanie wiązki i ukierunkowanie jej do własnego odbiornika (co natychmiast przerywa komunikację, więc w praktyce tego rodzaju łączności nie da się podsłuchać).

Radio: osiągalność Ł, cena 200E\$, 0 slotów. Pozwala na komunikację radiową na zasięgu 80km. System łączności radiowej o zwiększonym zasięgu (kosztuje 1000E\$.) pozwala na zwiększenie zasięgu komunikacji do 500km. Wojskowe systemy łączności radiowej mają zasięg 500km, a przy próbie zakłócania rzucić 1k10 - na 1-3 radio odporne jest na te zakłócenia.

Łącze Satelitarne: osiągalność P, cena 5000E\$, 1 slot. Pozwala pojazdowi na bezpośrednie połączenie z satelitą telekomunikacyjnym, będącym na orbicie.

Układ Szyfrujący: osiągalność P, cena 500E\$, 0 slotów. System ten szyfruje przekaz tak, że zrozumieć go może tylko osoba wyposażona w drugi układ szyfrujący, oraz posiadająca odpowiedni kod. Za dodatkowe 500E\$. system może zostać wyposażony w komputerowy dekoder, pozwalający na podsłuchiwanie czyichś rozmów (szansa 20%).

SYSTEMY ARTYLERYJSKIE

Automat Ładowniczy: przeznaczony do dużych dział, samoczynnie ładujący żądany typ pocisku. Automat ładowniczy kosztuje 50% ceny działła (cena minimalna 25000E\$.) i zajmuje 1/4 tego, co działło (minimum 1 slot).

Komputer Celowniczy: wspomagane przez komputer systemy kontroli ostrzału, poprawiają celność broni. Dla każdej broni potrzebny jest oddzielny komputer celowniczy.

+1 do trafienia: Osiągalność P, cena 2500E\$, 0 slotów.

+2 do trafienia: Osiągalność P, cena 5000E\$, 0 slotów.

+3 do trafienia: Osiągalność K, cena 10000E\$, 0 slotów.

+4 do trafienia: Osiągalność K, cena 15000E\$, 0 slotów.

+5 do trafienia: Osiągalność K, cena 25000E\$, 0 slotów.

Stabilizator: osiągalność K, kosztuje 50% ceny broni, do której jest przeznaczony, zajmuje połowę tego, co ta broń. Stabilizator nie tylko stabilizuje broń, ułatwiając tym samym strzał, ale pozwala także na ciągłe utrzymywanie celu "na muszce" podczas manewrów. Uzbrojenie pojazdów wyposażone w stabilizatory dostaje dodatkowy modyfikator +2 do trafienia, jeżeli pojazd, na którym jest zamontowane znajduje się w ruchu.

Dalmierze: optyczny: osiągalność P, cena 3000E\$, 0 slotów. Radarowy: osiągalność K, cena 10000E\$, 0 slotów. Laserowy: osiągalność K, cena 12000E\$, 0 slotów. Mikrofalowy: osiągalność K, cena 15000E\$, 0 slotów. Dalmierze pomagają w dokładnym określeniu odległości od celu, umożliwiając celniejsze prowadzenie ognia. W XXI wieku są to bardzo specjalizowane systemy komputerowe, wspomagające celowanie wszystkich systemów uzbrojenia pojazdu. Dalmierz optyczny daje modyfikator +1 do trafienia, pozostałe dalmierze +2 - dotyczy to każdej broni oprócz pocisków raketowych. Różnice pomiędzy dalmierzami wynikają głównie z ich odporności na zakłócenia - radarowy można zakłócić folią metalizowaną, laserowy folią lub aerozolem, mikrofalowy folią metalizowaną.

System Śledzenia Celów: osiągalność K, cena 50000E\$, 0 slotów. System ten pozwala sensorom pojazdu na jednoczesne śledzenie do 100 celów naraz. Pozwala także na naprowadzanie pocisków raketowych sterowanych drogą radiową lub aktywnych na 10 różnych celów jednocześnie. System musi mieć operatora, i wymaga całej jego uwagi. Operator może wykonywać inną czynność podczas sterowania systemem jedynie pod warunkiem, że drugą czynnością jest wydawanie komend innemu systemowi przy pomocy złącza cybernetycznego.

Złącze Celownicze Czasu Rzeczywistego: osiągalność K, cena 1200E\$, 0 slotów. Pozwala na prowadzenie ostrzału według danych przesyłanych przez pojazd zwiadowczy lub zwiadowcę w Panczeru Wspomagającym. Obserwator

retransmituje odczyty sensorów przez złącze do pojazdu prowadzącego ogień pośredni amunicją artyleryjską lub pociskami sterowanymi. Pozwala to operatorowi uzbrojenia na używanie przy rzutach za trafienie PEŁNEJ umiejętności Broń Ciężka, a także na bonus za strzelanie do tego samego celu (+3 za każdą rundę ostrzału) zamiast zwykłego bonusu za ostrzał tego samego skrawka terenu (istotne przy celach ruchomych, patrz zasady dotyczące ognia pośredniego, str.8).

AUTOMATYCZNE STEROWANIE UZBROJENIEM:

osiągalność K, cena 25000E\$. za każdą broń, którą ten system ma sterować, 0 slotów. Automatyczne sterowanie uzbrojeniem może prowadzić ogień samodzielnie z danej broni, z umiejętnością +10 (plus modyfikatory celności broni). System nie będzie strzelał bez rozkazu. Jeden członek załogi pojazdu może w ciągu tury, poza innymi czynnościami, wydać rozkaz ostrzelenia jednego celu jednemu systemowi automatycznego sterowania uzbrojeniem. Przykładowo, oficer Kinkade ucieka pościgowi, i jest zbyt zajęty kierowaniem, by ostrzelać ciężko opancerzonego ścigającego. Podczas kierowania (jego akcja w tej turze) wydaje systemowi automatycznego sterowania uzbrojeniem rozkaz ostrzelenia pojazdu prowadzącego pościg.

System ASU może być podłączony do systemu śledzenia celów, i prowadzić ogień pod jego kontrolą. System śledzenia celów może sterować maksymalnie 10 ASU naraz w jednej turze.

ELEKTRONIKA

Sterowanie SI: osiągalność R, cena 1.000.000 E\$, 1 slot. Sztuczna inteligencja, komputerowy mózg sterujący pojazdem, oraz wszystkimi jego funkcjami z umiejętnością +15 (odpowiednik REF 10 i odpowiedniej umiejętności. Sterowanie Sztuczną Inteligencją na potrzeby rzutów za inicjatywę ma REF 10). Najlepszy z pilotów automatycznych, system ten ma także ograniczoną możliwość samodzielnego podejmowania decyzji - czyli, jeżeli natrafi na coś nieprzewidzianego programem lotu, to dokona oceny sytuacji na podstawie posiadanych danych, i dokona najlepszego wyboru (oczywiście spośród wymyślonych przez siebie rozwiązań).

System ten został wymyślony przez wojsko, ale pomimo najszerszych chęci (popartych sporymi nakładami finansowymi) nadal nie może zastąpić człowieka. Nadaje się do sterowania dronami, ale ma zły zwyczaj dokonywania wyborów, które w chwili podejmowania decyzji wydają się optymalne, a potem okazują się naprawdę chybnymi. Wynika to najczęściej z konieczności podejmowania decyzji na podstawie niewystarczających danych. Co więcej, system jest bardzo przewidywalny, co jest zdecydowaną wadą na polu walki.

System będzie wykonywał rozkazy autoryzowanych kontrolerów, i to bardzo dosłownie, więc lepiej uważaj, co mówisz do pojazdu sterowanego SI.

Autopilot: osiągalność P, cena 250E\$, 0 slotów. Kierowca wprowadza do autopilota cel oraz trasę, a kierowanie pojazdem pozostawia elektronice. Autopiloty to najczęściej marni piloci, potrafiący prowadzić pojazd tylko po prostej, zaprogramowanej trasie. Wskazówki nawigacyjne system pozyskuje na dwa sposoby: w obszarach miejskich autopilot podłącza się drogą radiową do miejskiego systemu nawigacyjnego (w 2020 wszystkie pojazdy wyposażone są w taki transponder), a miejski system komputerowego sterowania ruchem doprowadza pojazd bezpiecznie do celu. Uwaga: transponder pozwala policji śledzić ruch pojazdu w obszarach miejskich. Odłączenie transpondera w większości stanów jest nielegalne. Ewentualnie autopilot może korzystać z pokładowego systemu nawigacyjnego (patrz poniżej).

Autopilot rozwiązuje zwykłe problemy drogowe (prędkość, unikanie zderzeń, etc.) bardzo kompetentnie (umiejętność Kierowca +5, czyli autopilot przy teście za umiejętność rzuca 1k10 i dodaje 5). Kiedy autopilot stanie w obliczu czegoś niespodziewanego (objazd, roboty drogowe) pyta kierowcę o dalsze wskazówki.

Złącze Cybernetyczne: osiągalność P, kosztuje 40% bazowego kosztu WS pojazdu, 0 slotów. Pozwala operatorowi wyposażonemu w Złącze Pojazdu na podłączenie się do systemu i kontrolowanie wszystkich jego funkcji, przez co może on zastąpić zwykłą kilkusobową załogę. Jednocześnie operator „czuje” to, co przekazują mu sensory pojazdu - „patrzy” kamerami, „słyszy” za pomocą sensorów sonicznych, etc.

Złącze Cybernetyczne pozwala na dokładniejsze kierowanie pojazdem - wszystkie rzuty związane z ruchem, elementami wyposażenia pojazdu i walką są na +2, kiedy operator używa Złącza Cybernetycznego.

Złącze umożliwia pojedynczej osobie kontrolowanie kilku funkcji pojazdu naraz. Oczywiście wykonywanie kilku rzeczy naraz sprawia, że każda z tych czynności wykonywana jest gorzej, niż gdyby skoncentrować nie całą swoją uwagę. Kontrolowanie wielu funkcji pojazdu jednocześnie daje modyfikator -1 to wszystkich rzutów na kontrolę, za każdą kontrolowaną funkcję w ciągu tury. Oczywiście nadal operator dostaje modyfikator +2 za używanie złącza. Przykładowo, osoba jednocześnie pilotująca AV-kę, strzelająca z zamontowanego na niej miniguna i monitorująca wskazania sensorów ma modyfikator -1 do wszystkich rzutów (-1 za pilotowanie, -1 za strzelanie, -1 za obserwowanie sensorów, +2 za złącze).

W pojazdach wyposażonych w złącze cybernetyczne każdy fotel członka załogi wyposażony

jest w gniazdo. Komputer pojazdu można zaprogramować tak, by rozpoznawał poszczególnych ludzi, i n.p. ograniczał dostęp do funkcji pojazdu dla osób niepowołanych.

System Przeciwdziałania Elektronicznego (ECM): osiągalność K, cena 500000E\$, 1 slot. ECM to zestaw najnowocześniejszej elektroniki, zaprojektowany do zakłócania, oglupiania i maskowania transmisji elektromagnetycznych. Używanie tego systemu w grze jest proste: może być albo włączony, albo wyłączony. Kiedy jest włączony, stara się zakłócić działanie elektroniki dookoła pojazdu. Zasięg zakłócania może wynosić nawet 100m, czyli wszystko w promieniu 100m może być ochraniać przez jeden tylko system. ECM może mieć większy zasięg, oczywiście za odpowiednio większą cenę: 500m - 1 milion E\$; 1km - 2 miliony E\$, 2 sloty; 10km - 5 milionów E\$, 5 slotów; 100km - 15 milionów, 10 slotów; 250km - 50 milionów E\$, 20 slotów. Istnieją większe systemy zakłócające, ale zajmują zbyt wiele miejsca, by można było je zainstalować w pojeździe. Zakłócanie działa automatycznie na cywilne systemy radiowe/radarowe, dla systemów wojskowych co turę rzuć 1k10: na 4-10 ECM na nie zadziałał. System zakłóca także radarowe systemy naprowadzania, utrudniając rzut za trafienie pocisku z takim naprowadzaniem o 15!

System Przeciwdziałania Przeciwdziałaniu Elektronicznemu (ECCM): osiągalność K, cena 100000E\$, 1 slot. ECCM to zestaw elektroniki zaprojektowanej do przebijania się przez zakłócenia. Przy rzucie 4-10 na 1k10 systemowi udaje się przebić przez zakłócenia. System pomaga tylko pojazdowi, w którym został zainstalowany, i działa tylko przeciw jednemu celowi (posiadającego ECM lub tylko będącemu w zasięgu działania innego pojazdu).

Wyposażenie Rozrywkowe: osiągalność Ł, cena 500E\$ (i więcej), 0 slotów. Czym byłby czołg bez zabójczego systemu muzycznego? Podstawowy system kosztuje 500E\$. Za dodatkowe 500E\$ można kupić system muzyczny będący marzeniem każdego audiofila. Odtwarzacz wideo z monitorem kosztuje 150E\$, holowyswietlacz kosztuje 750E\$, a system holograficzny „rzeczywistość wirtualna”, który sprawia, że siedząc w pojeździe nie widzisz jego ścian, ani dachu (tylko na przykład bezkresny ocean dookoła) kosztuje 10000E\$ i zajmuje 1 slot.

Komputerowa Korekta Obrazu: osiągalność P, cena 2500E\$, 0 slotów. Podłączane do sensorów pojazdu poprawia czytelność odbieranych obrazów. Daje modyfikator do Spozstrzegawczości taki sam, jak wszczeć „rozszerzenie obrazu”.

Sensory Podczerwieni: osiągalność P, cena 1000E\$, 0 slotów (sensory aktywne kosztują 1500E\$). Zestaw czujników wykrywających emisję ciepłą. System pasywnej podczerwieni (zwykła cena) nie jest tak dobry jak termograf; traktuj to jak termograf, ale z modyfikatorem -3. System aktywnej podczerwieni korzysta ze specjalnych reflektorów, których światło nie jest widzialne dla normalnych ludzi, więc pojazd może działać w pozornej ciemności. Jednakże, każdy wyposażony w czujniki podczerwieni (także odpowiednią cyberoptykę) będzie widział światło tych reflektorów bez problemu.

Wykrywacz Promieniowania Laserowego: osiągalność K, cena 1000E\$, 0 slotów. Zestaw czujników zewnętrznych, wykrywający oświetlenie promieniowaniem laserowym. Jeżeli sensory wykryją promień lasera, poinformują o tym pilota pojazdu. Możliwe jest podłączenie wykrywaczy do wyrzutni folii metalizowanej i/lub wyrzutni aerozolu antylaserowego.

Wykrywacze promieniowania laserowego nie są niezawodne, mają 10% szansę na niezauważenie wiązki laserowej (rzut 1k10 co turę, dla każdej z wiązek).

Noktowizor: osiągalność P, cena 500E\$, 0 slotów. Neguje ujemne modyfikatory Spozstrzegawczości za walkę w ciemnościach. Wyposażony w specjalne antyoslepiacze, zapobiegające nieprzyjemnym niespodziankom.

Magnetometr: osiągalność K, cena 3000E\$, 1 slot. Znany także jako detektor anomalii magnetycznych. Wykrywa duże skupiska metalu w odległości do 200m od detektora. Niezbyt przydatne w warunkach miejskich, ale doskonale do wykrywania zamaskowanych pojazdów np. w obszarach leśnych.

Magnetometry są także doskonałe do wykrywania dział akceleratorowych. Impuls magnetyczny strzelającego działa może zostać wykryty na trzykrotnie większą odległość, niż maksymalny zasięg działa.

Wykrywacz Promieniowania Mikrofalowego: osiągalność K, cena 5000E\$, 0 slotów. System wykrywa skoncentrowane promieniowanie mikrofalowe (n.p. wiązkę dalmierza mikrofalowego) z 90% skutecznością. Może zostać podłączony do wyrzutni folii metalizowanej.

Systemy Nawigacyjne: osiągalność P, cena 1000E\$, zero slotów. Systemy nawigacyjne są jedną z częściej zamawianych modyfikacji pojazdów cywilnych. System składa się z nowoczesnego komputera nawigacyjnego, oraz złącza satelitarnego do satelitarnych systemów nawigacyjnych. Mając ten system, cały czas wiesz, gdzie jesteś.

Radar: osiągalność P, cena 1000E\$, 0 slotów (wersja wojskowa osiągalność K, cena 10000E\$, 0 slotów). Radar wykrywa obiekty w odległości do 10km, pod warunkiem że między radarem a celem nie leży inny obiekt. Radary mogą być zagłuszane (patrz ECM, powyżej). Radary wojskowe mają większy zasięg, a także trudniej je wykryć i zagłuszać.

Modyfikacje Radarów:

Radar Niskopułapowy: możliwe tylko dla radarów wojskowych. Osiągalność R, cena 10000E\$, 0 slotów. Zwykły radar ma dużo kłopotu z wykrywaniem celów lecących nisko, gdyż ich echa mieszają się z echem terenu (jeżeli cel leci na pułapie nie większym niż 200m, a pojazd wyposażony w zwykły radar znajduje się na pułapie większym niż 1000m, to ma tylko 30% szansę wykrycia celu). Radar niskopułapowy rozwiązuje ten problem.

Identyfikator Radarowy: możliwe tylko dla radarów wojskowych. Osiągalność R, cena 100000E\$, 0 slotów. Po dwóch skanowaniach celu komputer stara się porównać otrzymany obraz radarowy z charakterystykami, jakie ma w bazie danych. Następnie informuje pilota, co wykrył. Komputerowo generowany obraz celów nierozpoznanych może zostać wyświetlony na dowolnym wyświetlaczu po czterech skanowaniach (jedno na turę).

Radar Konturowy: osiągalność P, cena 1000E\$, 0 slotów. Pozwala pilotowi/kierowcy pojazdu na omijanie przeszkód terenowych w kompletnej ciemności, wyświetlając generowany komputerowo obraz terenu. Po podłączeniu do autopilota umożliwia automatyczne omijanie przeszkód terenu.

Wykrywacz Radarów: osiągalność Ł, cena 50E\$, zero slotów. Najczęściej używany do wykrywania radarów policyjnych, wykrywa radary cywilne z 90% skutecznością (tylko 10% szansa na wykrycie radaru wojskowego), z odległości o połowę większej od zasięgu tych radarów. Wojskowe wykrywacze radarów mają osiągalność K, kosztują 5000E\$, 0 slotów, i wykrywają cywilne radary z 100% skutecznością. Radary wojskowe mają 50% szansę wykrycia. Wykrywacz radarów może zostać podłączony do wyrzutni folii metalizowanej.

Systemy Zabezpieczające: systemy zabezpieczające pojazdy obejmują bardzo wiele różnych systemów: od prostych autoalarmów do bardzo skomplikowanych komputerów bojowych. Wszystkie z nich działają w podobny sposób: jeżeli ktoś zbliży się zbyt blisko do pojazdu podczas, gdy system czuwa, system zaczyna działać.

„NO CO, CHOLERA, SZCZĘŚLIWY? NO PYTAM SIĘ, SZCZĘŚLIWY? WIEDZIAŁEM, PO PROSTU WIEDZIAŁEM ŻE NIE WYTRZYMASZ I W KOŃCU POTRAKTUJESZ KOGOŚ TYM NOWYM GRANATEM PRZECIWPANCERNYM. TERAZ BĘDIEMY MUSIELI IDENTYFIKOWAĆ GOŚCIA NA PODSTAWIE DNA. PRZYNAJMNIJ ZAUWAŻYŁEŚ, GDZIE GO BRYZNĘŁO?”

SIERŻANT LLOYD FARMER, ŻANDARMERIA WOJSKOWA, NOWY JORK.

RODZAJE ZABEZPIECZEŃ:

Prosty Autoalarm: osiągalność Ł, cena 200E\$, 0 slotów. Czujnik podłączony do prostego komputera, po wykryciu intruza system włącza syrenę, informuje właściciela poprzez specjalny sygnalizator, albo jedno i drugie. Czułość może być ustawiona na różnym poziomie, oczywiście przez właściciela: bezpośrednie włamanie, dotyk, lub zbliżenie się na odległość mniejszą niż 1m. Do rozbrojenia tego systemu potrzebny jest Średni (trudność +15) rzut za Zabezp. Elektroniczne.

Szoker: osiągalność Ł, cena 500E\$, 1 slot. Ten typ zabezpieczenia oferuje nie tylko to, co powyższy autoalarm, ale także rażą łagodnym impulsem elektrycznym każdego, kto dotyka pojazdu. Impuls nie może zranić, ale jest wystarczająco silny, by mocno wstrząsnąć. To Trudny (trudność +20) system do rozbrojenia (umiejętność Zabezp. Elektroniczne, +5 do trudności, jeżeli włamujący nie jest ekranowany przed impulsami elektrycznymi). System można przełączyć na nieco brutalniejszy tryb odstraszenia intruzów: impulsy są całkiem silne (6k6 uszkodzeń; nie tłumione przez zwykły pancerz, jedynie gumowy ubiór przed nimi chroni). W drugim trybie pracy baterie wystarczają na 5 wyladowań.

Strzelec: osiągalność K, cena 1000E\$, 0 slotów. System używa radaru i sonaru do namierzania ludzi stojących w odległości do 1 m od pojazdu lub dotykających go (użytkownik wybiera tryb), a następnie atakuje intruza używając do tego uzbrojenia pojazdu (najczęściej granatów odłamkowych). Pojazd musi być wyposażony w odpowiednie uzbrojenie, by system mógł zadziałać. Rozbrojenie systemu wymaga Trudnego rzutu (trudność +20) za umiejętność Zabezp. Elektroniczne. Strzelec może także być wyposażony w syrenę, ostrzegającą intruzów, zanim system otworzy do nich ogień (zgodnie z prawem, jeżeli nie zostaną ostrzeżeni, to każdy atak będzie uznany za „niesprowokowaną agresję”, za którą odpowiedzialność prawną ponosi właściciel pojazdu).

Szperacz: osiągalność P, cena 300E\$, 0 slotów. Zewnętrznie montowany reflektor, mocowany

przegubowo. Szperacz jest celem Małym, ma WS 5 (za dodatkowe 200E\$, szperacz może zostać opancerzony - WB 10 i WS 10). Szperacze mogą być używane jako swego rodzaju broń, do oślepienia nieprzyjaciół. Szperaczem celuje się normalnie, ma Celność +5, i zasięg maksymalny 200m. Jeżeli cel zostanie trafiony, przy strzelaniu do niego nie ma modyfikatorów za strzelanie w mroku, a cel jest oślepiony, w/g zasad Strzelaniny Piątkowej Nocy.

Za 150E\$ pojazd może zostać wyposażony w reflektory halogenowe wysokiej mocy. Poza tym, że świecą jedynie na wprost, działają dokładnie tak samo, jak szperacze.

Sonar: osiągalność K, cena 2000E\$, 1 slot. Sonar pozwala wykrywać obiekty w promieniu 50m (na 10 razy większym zasięgu, jeżeli pod wodą). Sonar można zakłócić jedynie przy pomocy potężnej ilości skoncentrowanego szumu (generator takiego szumu ledwo się mieści na ciężarówce). Jeżeli sonar aktywny nie jest włączony, to system pozwala na podsłuchiwanie rozmów w promieniu 200m. Każdy wyposażony w sonar pasywny może wykryć sonar aktywny z odległości 200m (2000m pod wodą).

Optyka z Zoomem: osiągalność P, cena 500E\$, 0 slotów. Pozwala na wizualne i telewizyjne obserwowanie obiektów bardzo odległych (-1 do rzutów za Spostrzegawczość za każde 800m zasięgu).

Termowizor: osiągalność K, cena 2000E\$, zero slotów. Termowizory kasują ujemne modyfikatory wynikające z ciemności. Dodatkowo, termowizory dają dodatkowy modyfikator +5 do rzutów za Spostrzegawczość przy szukaniu gorących (125+ stopni Celsjusza) obiektów.

Na odległościach do 10m, termowizory „widzą” przez ściany, zwłaszcza obiekty o temperaturze wyższej niż otoczenie (ludzie, rury z ciepłą wodą i CO, etc.) Dobrze izolowane ściany są znacznie mniej „przezroczyste” dla termowizorów, nie które ściany mogą być całkowicie nieprzejrzyste.

KATALOG POJAZDÓW

POJAZDY WOJSKOWE PRODUKOWANE SĄ PRZEZ WIELE FIRM. NAJBARDZIEJ ZNANE POJAZDY PRODUKOWANE SĄ PRZEZ NAJWIĘKSZE KORPORACJE: MILITECH, GMI (GENERAL MILITARY INDUSTRIES), BELL-BOEING (ORAZ PODODZIAŁ TEJ KORPORACJI, FED-BOEING), BMW, MCDONNELL DOUGLAS, KRUPP-PORSCHE, ROCKHEED, A TAKŻE ARASAKA (DZIĘKI LICENCJI OD MITSUBISHI). WIELE Z POWYŻSZYCH FIRM SPRZEDAJE POJAZDY TYLKO W PARTIACH PO 5,10 - PO CO KOMU JEDEN CZOŁG? JEŻELI STAĆ CIĘ NA JEDEN, STAĆ CIĘ NA CAŁY ODZIAŁ! MOŻNA OCZYWIŚCIE KUPIĆ POJEDYNCZY EGZEMPLARZ TEGO TYPU POJAZDU OD ODPOWIEDNIEGO FIXERA, ZA 2-5 RAZY WIĘKSZĄ (OD KATALOGOWEJ) CENĘ, I POJAZD MOŻE BYĆ, HMMM, „UŻYWANY” („NIE ZWRACAJ UWAGI NA TE PRZESTRZELINY, CHŁOPIE, TO NAPRAWDĘ NIEZŁA BRYKA, PRAWDZIWA OKAZJA, DWIE BAŃKI EURO I TWOJA”)

POJAZDY KOŁOWE

MOCNE, WYTRZYMAŁE POJAZDY FIRMY ARASAKA TO KONSTRUKCJE NIECO ODBIEGAJĄCE OD TRADYCYJNEGO OPANCERZONEGO TRANSPORTERA, WYPOSAŻONEGO W NAPĘD GĄSIENICOWY. WYNIKA TO Z FAKTU, ŻE WIĘKSZOŚĆ KLIENTÓW UŻYWA POJAZDÓW ARASAKI W WARUNKACH MIEJSKICH, GDZIE NAWIERZCHNIE SĄ STOSUNKOWO DOBRE, I NAPĘD GĄSIENICOWY NIE JEST NIEZBĘDNY.

Oczywiście, inne firmy także produkują pojazdy kołowe. Niska cena tych pojazdów jest zbyt kusząca, kiedy weźmie się pod uwagę olbrzymią rzeszę uboższych klientów, których nie stać na utrzymywanie pojazdów gąsienicowych. Być może pojazdy kołowe nie mają takich możliwości pokonywania przeszkód terenowych jak pojazdy gąsienicowe, ale są tańsze, prostsze w eksploatacji, i mają mniejsze zużycie paliwa.

ARASAKA KUMA LAND ROVER

Bardzo podobny do klasycznego Jeepa™, i prawie tak samo popularny. Jest wytrzymały, stosunkowo tani, i na tyle niewielki, by wjechać tam, gdzie Hummer się nie zmieści. Arasaka używa wielu Kuma, gdyż kupuje je po cenie producenta (15'000E\$.).

Prędkość maks.: 90 km/h	Przysp./Ham.: 15/40 km/godz
Załuga: 1	Zasięg: 640 km
Pasażerowie: 3	Ładowność: 2 sloty, 650 kg

Manewrowość: 0	WS: 50 (Struktura 2)
WB: 20 (Pancerz 1)	Typ: samochód
Masa: 2 tony	Cena: 28.000E\$

Wyposażenie Specjalne: przystosowany do jazdy terenowej, mocowanie uzbrojenia obrotowe.

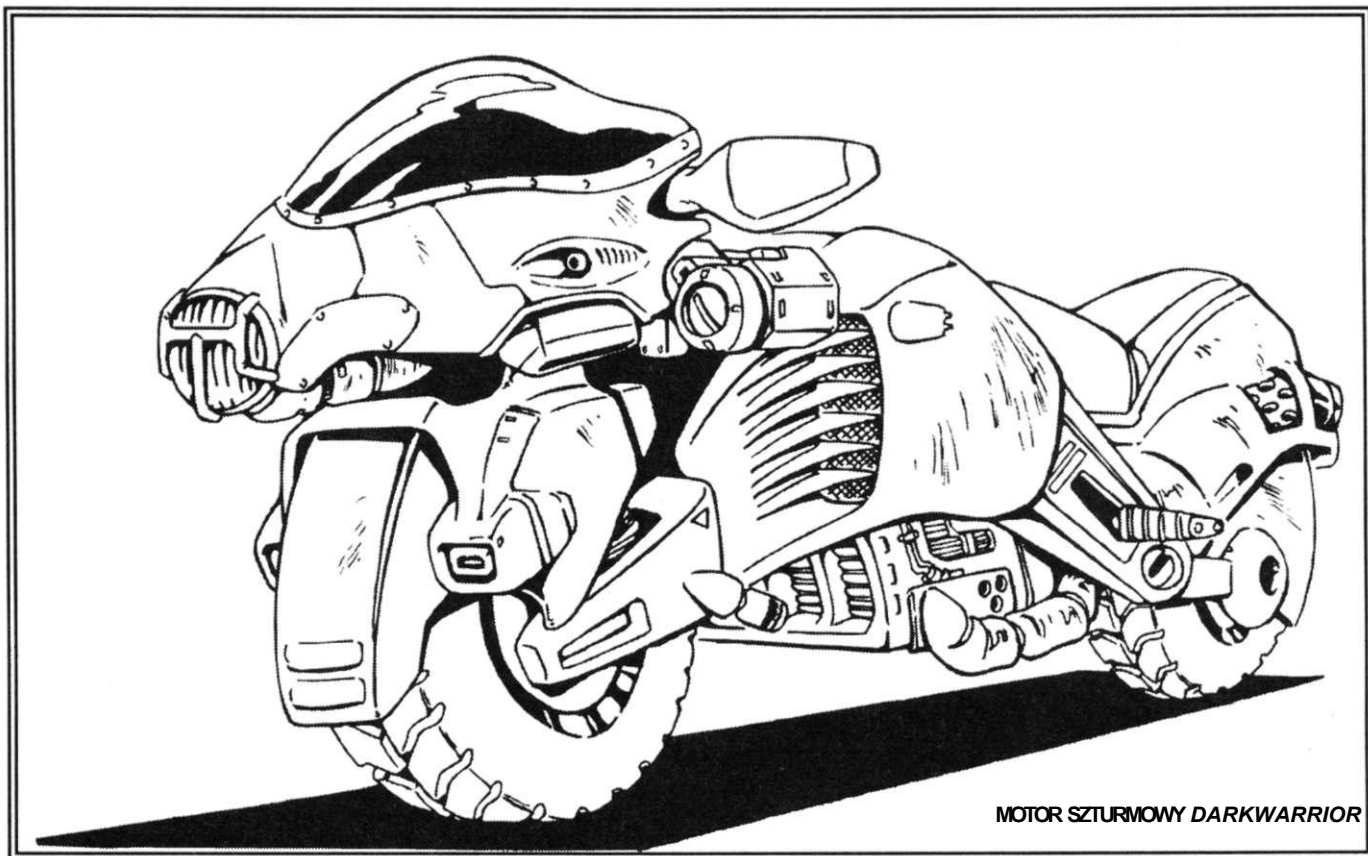
Kuma jest odkryta, i chroni pasażerów swoim pancerzem tylko w 25%. Strzelec korzystający z broni zamontowanej na mocowaniu obrotowym nie jest chroniony pancerzem pojazdu.

HMMWV „HUMMER”

Trzeci z najbardziej popularnych pojazdów wszechczasów (po Jeepie i Dwi-pół-tonówce), Hummer to terenowy wojskowy pojazd transportowy, produkowany przez kilkunastu producentów (na licencji), sprzedawany zarówno wojsku jak i klientom cywilnym. Dzięki temu właśnie jego cena jest tak niska.

Prędkość maks.: 100 km/h	Przysp./Ham.: 15/40 km/godz
Załuga: 1	Zasięg: 640 km
Pasażerowie: 5	Ładowność: 4 sloty, 1.250 kg
Manewrowość: 0	WS: 60 (Struktura 3)
WB: 10 (Pancerz 0)	Typ: półciężarówka
Masa: 2.25 tony	Cena: 30.000E\$

Wyposażenie Specjalne: przystosowany do jazdy terenowej, obrotowe mocowanie uzbrojenia na dachu, dostępne z szoferki przez specjalny włącz.



MOTOR SZTURMOWY DARKWARRIOR

MOTOR SZTURMOWY DARKWARRIOR

Wojskowa wersja cywilnego motoru terenowego Darkwing. Oprócz dodatkowego opancerzenia, Darkwarrior został także wyposażony w dwa lekkie karabiny maszynowe.

Prędkość maks.: 100 km/h	Przysp./Ham.: 18/30 km/godz
Załoga: 1	Zasięg: 640 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: 45 kg
Manewrowość: +1	WS: 35 (Struktura 2)
WB: 5 (Pancerz 0)	Typ: motocykl
Masa: 140 kg	Cena: 13.350E\$

Wyposażenie Specjalne: przystosowany do jazdy terenowej, radio.

Uzbrojenie: 2 karabiny maszynowe 5.56mm mocowane zewnętrznie, wycelowane do przodu.

CIĘŻARÓWKA 2 ¹ / ₂ TONOWA

Następca legendarnej Dwu-i-pół-tonówki (Deuce-And-A-Half), choć ma z nią niewiele wspólnego. Nowoczesny pojazd, który z łatwością przewiezie 2500kg praktycznie wszędzie, po dowolnie trudnym terenie.

Prędkość maks.: 80 km/h	Przysp./Ham.: 10/30 km/godz
Załoga: 1	Zasięg: 1280 km
Pasażerowie: 1	Ładowność: 2.500 kg
Manewrowość: -4	WS: 75 (Struktura 4)
WB: 10 (Pancerz 0)	Typ: ciężarówka
Masa: 5 ton	Cena: 60.000E\$

Wyposażenie Specjalne: amfibia, przystosowany do jazdy terenowej, radio, mocowanie obrotowe uzbrojenia na dachu, dostępne z szoferki przez specjalny włącznik.

* Nie uciągnie tyle, co wielkie ciężarówki, jedyne co przewozi to te 2500 kg, więc kosztuje 400E\$. za punkt WS.

ARASAKA COMBAT 10

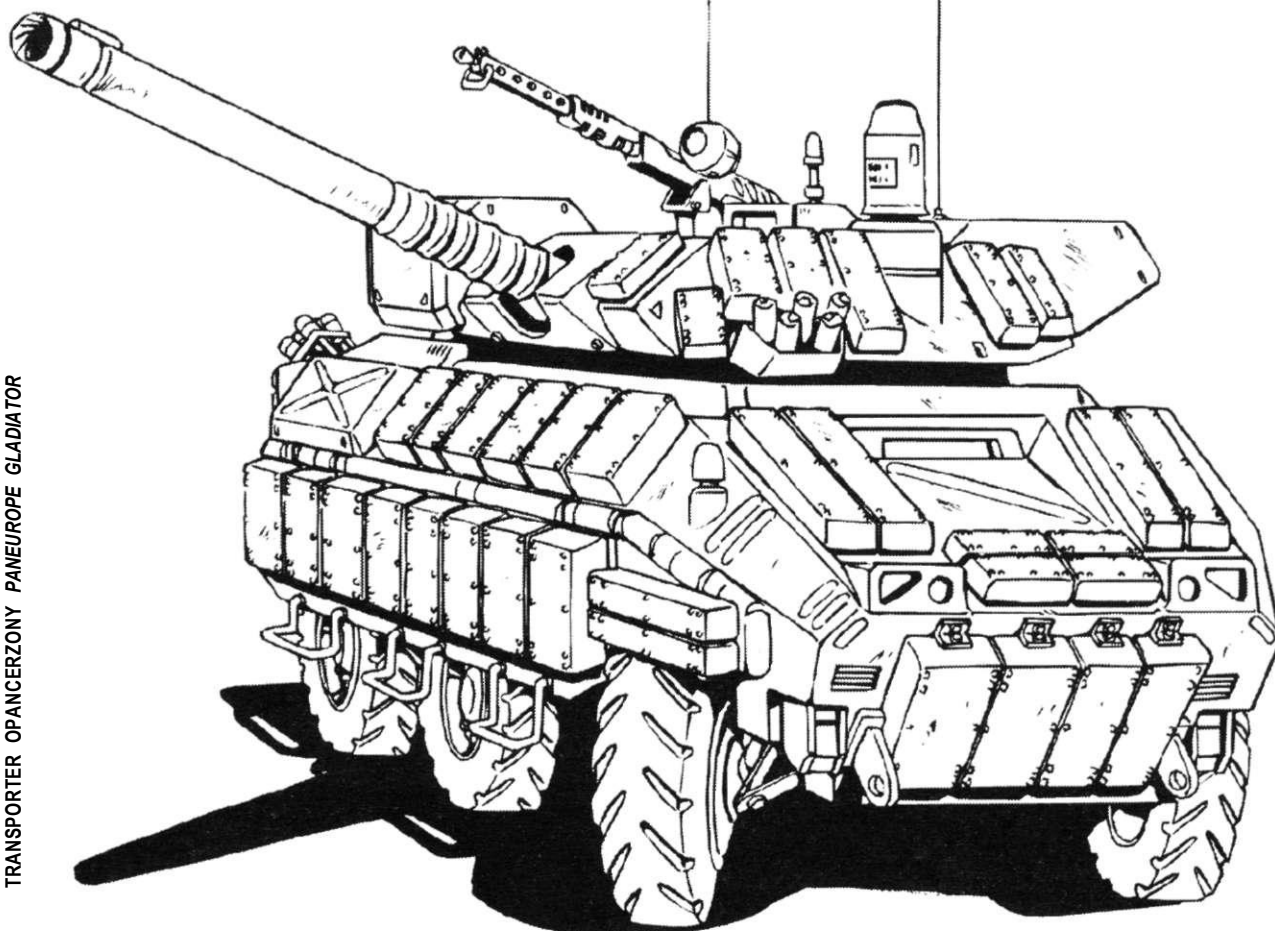
Combat 10 to coś w rodzaju taksówki pola walki, kołowy transporter opancerzony, który może bez strachu wjechać w ostrzał i wytrzymać. Klienci powinni brać pod uwagę, że pojazd ten jest przeznaczony do miejskiego pola walki, i pod żadnym pozorem nie powinien być używany na klasycznym polu walki! Jedno trafienie pociskiem przeciwpancernym zniszczy go całkowicie. Jeżeli jednak nie zostanie postawiony przed takim zagrożeniem, to jest to naprawdę dobry zakup za naprawdę dobrą cenę.

Prędkość maks.: 80 km/h	Przysp./Ham.: 10/30 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 480 km
Pasażerowie: 10	Ładowność: 2 sloty, 8 ton
Manewrowość: -2	WS: 250 (Struktura 12)
WB: 50 (Pancerz 2)	Typ: BWP
Masa: 25 ton	Cena: 865.000E\$

Wyposażenie Specjalne: cyberpojazd, dystrybutor dymu, dystrybutor gazu, złącze satelitarne, radio wojskowe, noktowizor, autopilot, system nawigacyjny, przystosowany do jazdy terenowej.

„JASNE, ŻE COMBAT 10 MOŻE CIĘ DOWIEŹĆ NA POLE WALKI. NIE LICZ JEDNAK NA TO, ŻE GDY SYTUACJA BĘDZIE KIEPSKA, TO CIĘ STAMTĄD WYWIEZIE...”

- "BLADES" VEERS, SOLO.



TRANSPORTER OPANCERZONY PANEUROPE GLADIATOR

Produkt EWG, używany przez wiele uboższych państw, których nie stać na zakup czołgów z prawdziwego zdarzenia. Jako substytut czołgu nieźle sobie radzi... do czasu, aż na polu walki pojawią się prawdziwe czołgi.

Prędkość maks.: 60 km/h	Przysp./Ham.: 10/30 km/godz
Załoga: 3	Zasięg: 480 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: 6.000 kg
Manewrowość: -2	WS: 200 (Struktura 10)
WB: 80 (Pancerz 4)	Typ: BWP
Masa: 20 ton	Cena: 1.100.000E\$

Wposażenie Specjalne: przystosowany do jazdy terenowej, pancerz aktywny, gaśnice automatyczne, system podtrzymywania życia (zapas 8 osobogodzin), aerozol przeciwlaserowy podłączony do wykrywacza promieniowania laserowego, cztery wyrzutnie granatów dymnych, radio wojskowe, dalmierz radarowy, autopilot, system nawigacyjny, noktowizor, radar, wykrywacz radaru.

Uzbrojenie: stabilizowane działo 75mm w wieżyczce, wyposażone w komputer celowniczy +2 i 8 pocisków; karabin maszynowy 7.62mm z dwoma magazynkami zapasowymi zamontowany razem z działem. Karabin maszynowy 12.7mm na mocowaniu obrotowym na wieżyczce.

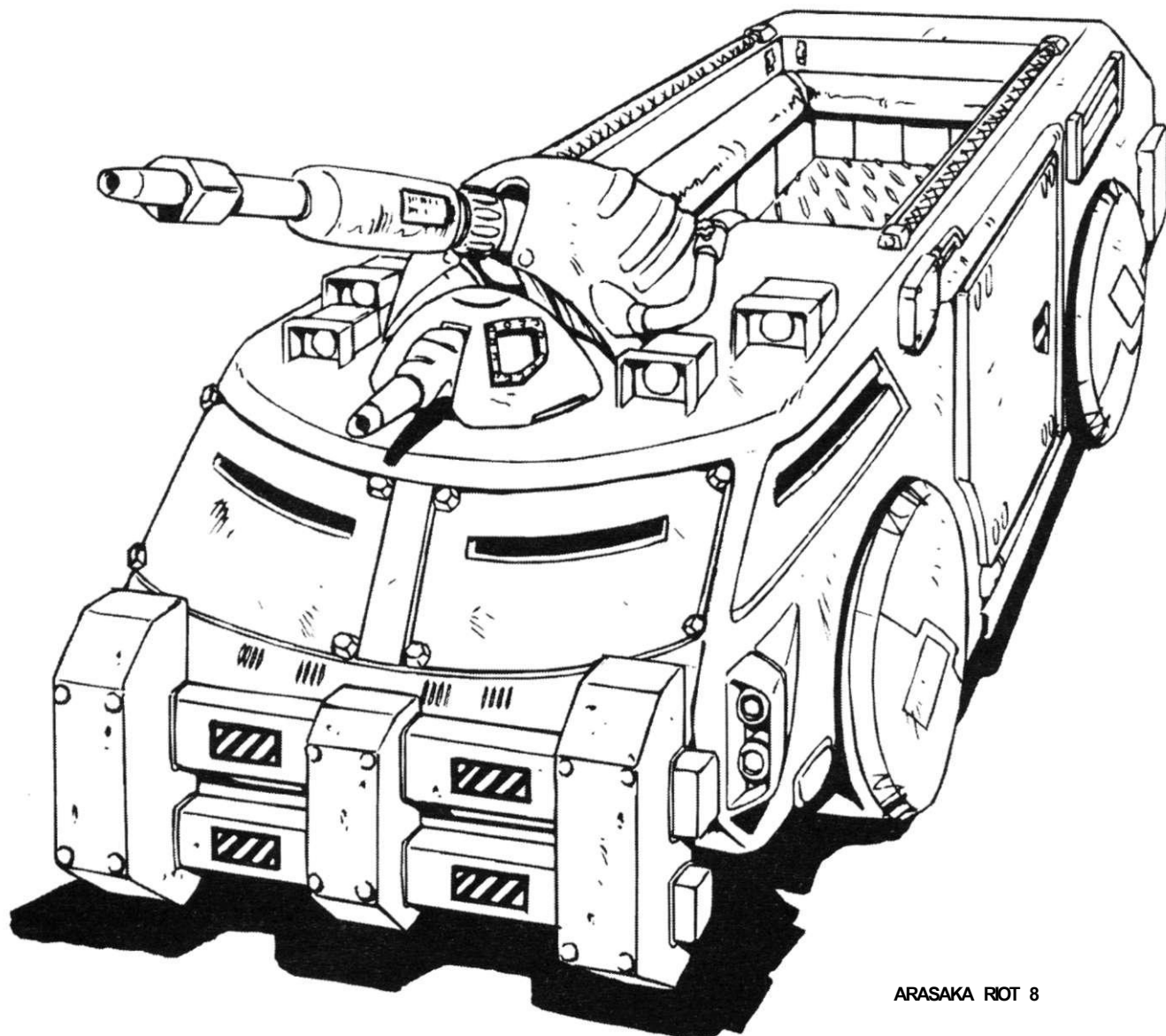
TRANSPORTER OPANCERZONY YAKURICHJURAL BTR-15

BTR-15 to debiut korporacji „Yak-U” na rynku wyposażenia wojskowego. Poprawiona wersja niesławnego BTR-70 z poprzedniego wieku. Całkiem popularny, używany przez wiele państw Trzeciego Świata, a także przez SovOil (największy nabywca). Pojazd ten nie jest przewidziany do zwalczania innych pojazdów pancernych; jego jedynym zadaniem jest szybkie i tanie dostarczenie piechoty na pole walki, a także wywiezienie jej, jeżeli będzie to potrzebne.

Prędkość maks.: 80 km/h	Przysp./Ham.: 10/30 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 480 km
Pasażerowie: 8	Ładowność: 3.300 kg
Manewrowość: 0	WS: 100 (Struktura 5)
WB: 40 (Pancerz 2)	Typ: transporter opancerzony
Masa: 10 ton	Cena: 310.000E\$

Wposażenie Specjalne: amfibia, gaśnice automatyczne, system podtrzymywania życia (zapas 4 osobogodzin), dystrybutor dymu ciepłego, 2 wyrzutnie granatów dymnych, granaty przeciwpiechotne, radio wojskowe, autopilot, system nawigacyjny, przystosowany do jazdy terenowej.

Uzbrojenie: karabin maszynowy 14.5mm, działko 30mm w wieżyczce.



ARASAKA RIOT 8

ARASAKA RIOT 8

Częsty widok na niespokojnych ulicach miast. Riot 8 nie jest pełnowartościowym pojazdem bojowym, ale w trudnych chwilach jest bardzo dobrą jego namiastką.

Wyposażenie Specjalne: cyberpojazd, radio wojskowe, łącze satelitarne, autopilot, system nawigacyjny, przystosowany do jazdy terenowej.

Prędkość maks.: 120 km/h	Przysp./Ham.: 10/30 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 480 km
Pasażerowie:	Ładowność: 6.500 kg
Manewrowość: -2	WS: 200 (Struktura 10)
WB: 30 (Pancerz 1)	Typ: transporter opancerzony
Masa: 20 ton	Cena: 575.000 E\$

Uzbrojenie: Działko wodne na mocowaniu obrotowym (360 stopni), granatnik automatyczny na mocowaniu obrotowym (180 stopni). Riot 8 jest pojazdem odkrytym, a żołnierze siedzący wewnątrz są chronieni przez pancerz pojazdu tylko w 75%.

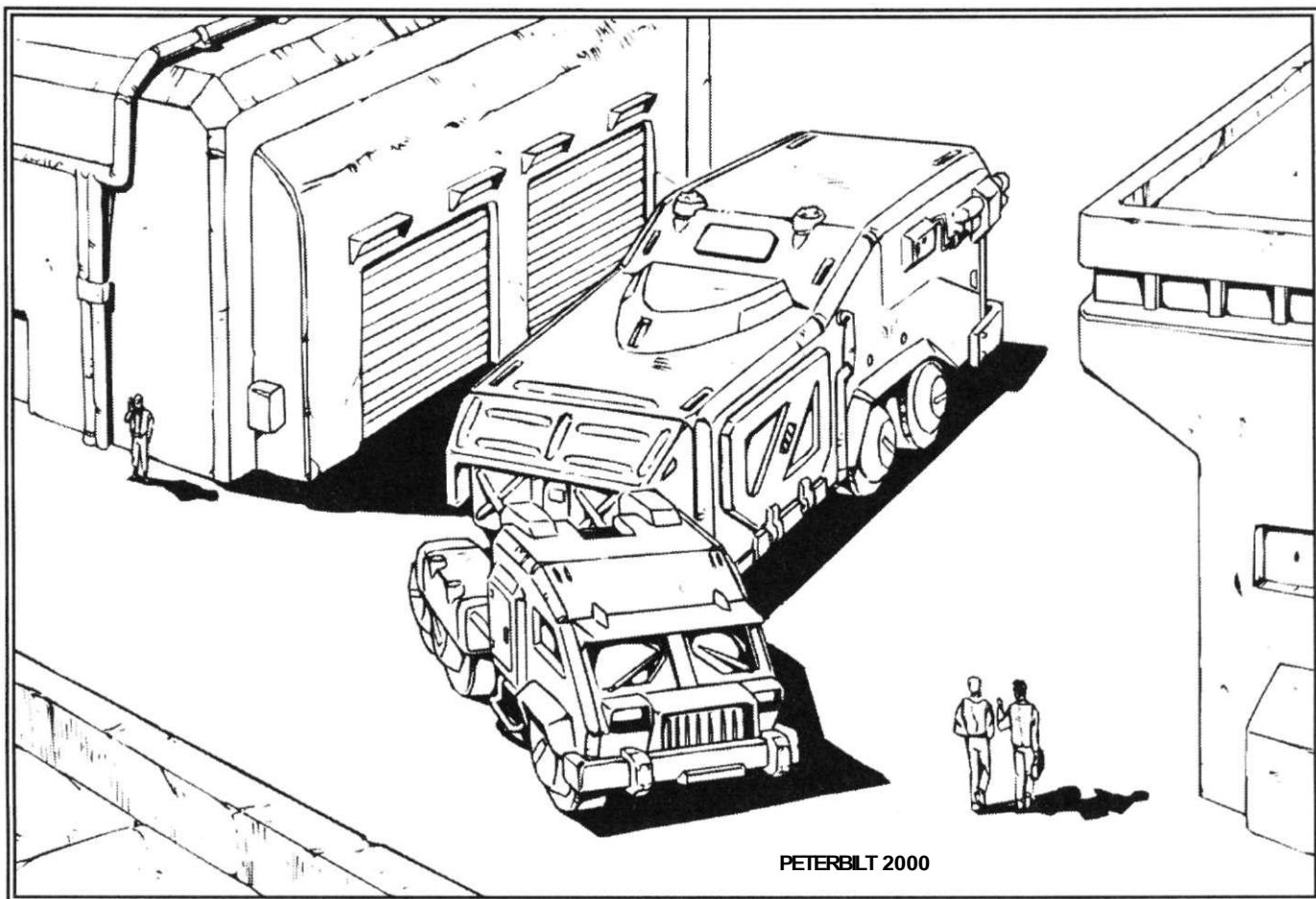
MILITECH COMMANDO

Specjalnie dla klienta o niskim budżecie, wymagającego dobrego pojazdu do zwalczania siły żywej, Militech stworzył Commando. W domu, w mieście, na wsi - jeżeli Commando nie da sobie z tym rady, to znaczy, że potrzebujesz czołgu!

Prędkość maks.: 80 km/h	Przysp./Ham.: 15/40 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 480 km
Pasażerowie: 2	Ładowność: 1 slot, 1.000 kg
Manewrowość: -3	WS: 80 (Struktura 4)
WB: 20 (Pancerz 1)	Typ: samochód
Masa: 3 tony	Cena: 60.000E\$

Wyposażenie Specjalne: amfibia, przystosowany do jazdy terenowej, radio, noktowizor, szperacz, autopilot, system nawigacyjny.

Uzbrojenie: karabin maszynowy 7.62mm i granatnik automatyczny 40mm w wieżyczce, obydwie bronie mają miejsce na magazynki zapasowe w kadłubie.



PETERBILT 2000

„PETERBILT 2000: Z ODPOWIEDNIM WYPOSAŻENIEM DODATKOWYM JEDEN MOŻE STARCZYĆ ZA CAŁY KONWÓJ.”

- MOTOR ARMS MAGAZINE, LISTOPAD 2018

PETERBILT 2000

Ten pojazd jest dobrym przedstawicielem tego, co używają Nomadzi. Peterbilt używany jest także przez wojsko. Solidny, gotowy, nieco toporny – 2000 jest łatwy w obsłudze, zużywa stosunkowo niewiele paliwa, akceptuje różne rodzaje paliw bez większych sprzeciwów (niezbędne dla pojazdu wojskowego).

Prędkość maks.: 100 km/h	Przysp./Ham.: 10/30 km/godz
Załoga: 1	Zasięg: 1500 km
Pasażerowie: 1	Ładowność: 36.000 kg, przyczepa
Manewrowość: -4	WS: 100 (Struktura 5)
WB: 20 (Pancerz 1)	Typ: ciężarówka
Masa: 6,7 tony	Cena: 110.000E\$

Wyposażenie Specjalne: radio, system rozrywkowy, autoalarm, wykrywacz radaru, autopilot, system nawigacyjny, łóżko, mini-zamrażarka, kuchenka mikrofalowa. Za dodatkowe 30000E\$. może zostać cyberpojazdem.

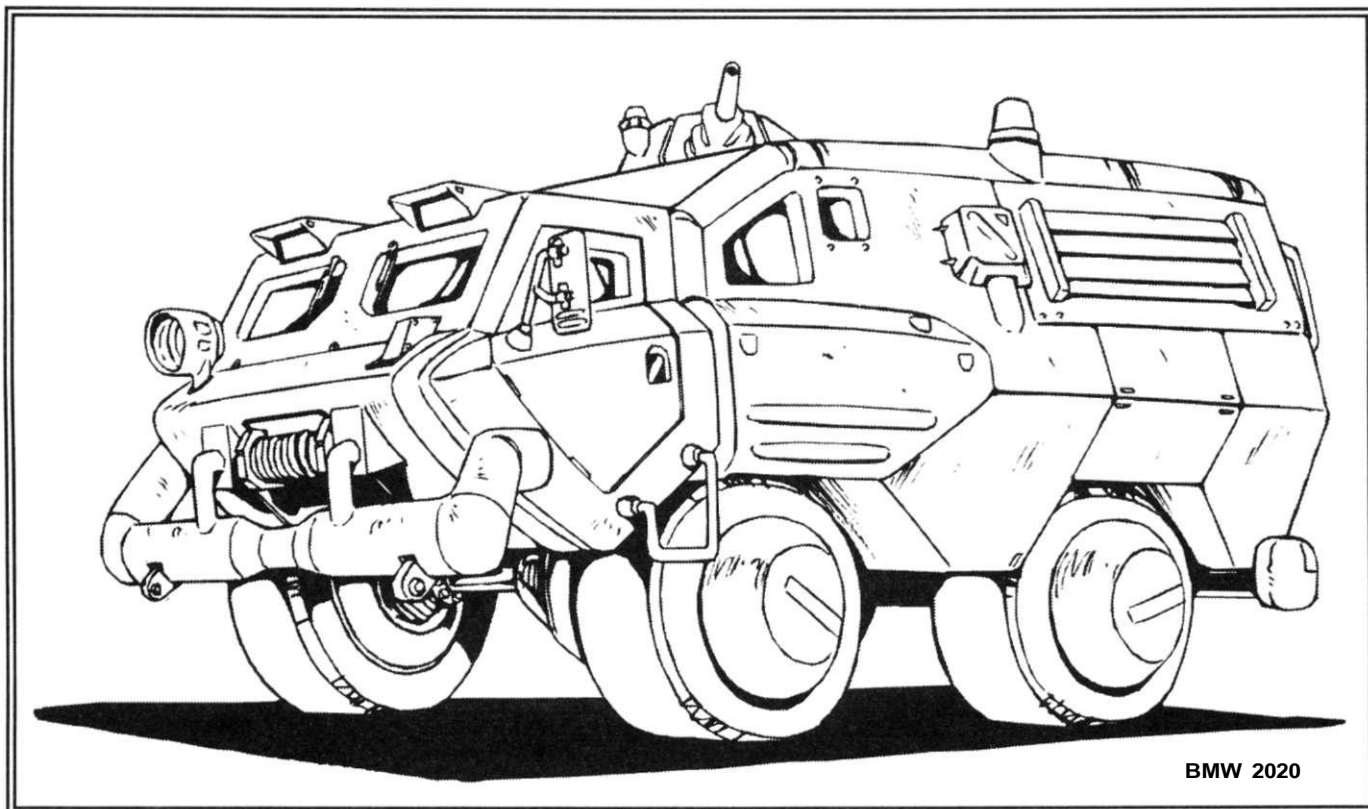
GMI WOLFERINE

GMI sprzedaje wiele pojazdów pancernych korporacjom, które muszą patrolować duże obszary, a jednocześnie nie są ograniczone takimi drobiazgami jak legalność strzelania do Intruzów. Ma wystarczającą siłę ognia, by dać sobie radę z zasadzkami i oddziałami wyposażonymi w broń ręczną. Osiąga prędkości, które pozwalają mu uciec przed poważniejszymi kłopotami.

Prędkość maks.: 110 km/h	Przysp./Ham.: 15/30 km/godz
Załoga: 3	Zasięg: 480 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: 1 slot, 2.500 kg
Manewrowość: -2	WS: 75 (Struktura 4)
WB: 35 (Pancerz 2)	Typ:
Masa: 7,5 tony	Cena: 360.000E\$

Wyposażenie Specjalne: amfibia, gaśnice automatyczne, 2 wyrzutnie granatów dymnych, granaty przeciwpiechotne, radio wojskowe, komputer szyfrujący, dalmierz optyczny, autopilot, system nawigacyjny, sensory podczerwieni (aktywne), noktowizor, wykrywacz radarów, szperacz, przystosowany do jazdy terenowej.

Uzbrojenie: Dwa sprzężone karabiny maszynowe 12.7mm i przeladowywana wyrzutnia lekkich przeciwpancernych pocisków raketowych w wieżyczce (przystosowanej do prowadzenia ognia przeciwlotniczego); każdy z karabinów ma po 2 magazynki, jeden mieszczący 150 nabojuw zwykłych i jeden ze 150 nabojami ppanc; 5 pocisków raketowych. Pociski raketowe mają półaktywne naprowadzanie termiczne.



BMW 2020

BMW 2020

DLA NIEKTÓRYCH SŁUŻBA POLICYJNA TO BLISKA ZNAJOMA AKCJI BOJOWEJ. WIĘKSZOŚĆ MIEJSKICH GLIN UWAŻA JEDNAK, ŻE POBYT W WOJSKU JEST MNIEJ RYZYKOWNY. MIEJSKI POJAZD PATROLOWY BMW 2020 NAJCZĘŚCIEJ JEST UŻYWANY DO PATROLOWANIA I ZABEZPIECZANIA OBSZARÓW, A JEGO TERENOWE ZAWIESZENIE BARDZO SIĘ PRZYDAJE W WARUNKACH POŁA WALKI.

PRĘDKOŚĆ MAKS.: 100 KM/H	PRZYSŁ./HAM.: 15/40 KM/GODZ
ZAŁOGA: 2	ZASIĘG: 480 KM
PASAŻEROWIE: 4	ŁADOWNOŚĆ: 2 SŁOTY, 1.000 KG
MANEROWOŚĆ: -1	WS: 75 (STRUKTURA 4)
WB: 30 (PANCERZ 1)	TYP: SAMOCHÓD
MASA: 3 TONY	CENA: 90.000E\$

WYPOSAŻENIE SPECJALNE: PRZYSTOSOWANY DO JAZDY TERENOWEJ, SYSTEM KONTROLI USZKODZEŃ, GAŚNICE AUTOMATYCZNE, RADIO WOJSKOWE, SENSORY PODCZERWIENI, NOKTOWIZOR, RADAR.

UZBROJENIE: 1-SLOTOWA BROŃ W WIEŻYCZCE (MINIGUN 7.62MM, GRANATNIK AUTOMATYCZNY 40MM LUB DZIAŁKO WODNE).

PODUSZKOWCE

PODUSZKOWCE MAJĄ WIELE ZASTOSOWAŃ. SĄ NAJSZYBSZYMI POJAZDAMI NAZIEMNYMI (POZA RAKIETAMI I DRAGSTERAMI), NIE MAJĄ KŁOPOTU Z POKONYWANIEM WODY CZY WYBOISTEGO TERENU, POTRAFIĄ BEZPOŚREDNIO WYJECHAĆ Z WODY NA BRZEG, I NIE ZATRZYMUJĄC SIĘ POJECHAĆ DALEJ. Z WOJSKOWEGO PUNKTU WIDZENIA NA TYM UŻYTECZNOŚĆ PODUSZKOWCÓW SIĘ KOŃCZY - NIE MOGĄ POKONYWAĆ TERENÓW ZALESIONYCH, TRUDNYCH (SKAŁKI, ETC), ICH NIEWIELKA MANEROWOŚĆ SPRAWIA, ŻE NAWET CIĘŻARÓWKA OKAZUJE SIĘ SZCZYTEM GRACJI W PORÓWNIANIU Z PODUSZKOWCEM. SĄ

ZBYT LEKKIE, BY MÓC PRZEWOZIĆ DUŻE ILOŚCI WYPOSAŻENIA LUB UZBROJENIA, ZUŻYWAJĄ WIELE PALIWA, I SĄ BARDZO GŁOŚNE. CO WIĘCEJ, W SUCHYM TERENIE PODUSZKOWIEC TWORZY ZA SOBĄ GIGANTYCZNĄ CHMURĘ KURZU, WIDOCZNĄ NA KILKA KILOMETRÓW. Z TEGO SAMEGO WZGLĘDU PODUSZKOWCE NIE MOGĄ UŻYWAĆ ZASŁONY DYMNEJ — SAME JĄ ROZWIEWAJĄ!

W NIEKTÓRYCH JEDNOSTKACH NAJEMNYCH, TAKŻE W ORGANIZACJACH PRZEMYTNI-CZYCH, „PANCERKI”, SZYBKIE, OPANCERZONE PODUSZKOWCE SZTURMOWE STAŁY SIĘ NAPRAWDĘ POPULARNE. PIERWOTNIE UŻYWANE PRZEZ MARYNARKĘ WOJENNĄ DO WSPIERANIA DESANTÓW PIECHOTY MORSKIEJ. NIESTETY, DOŚĆ OGRANICZONA (POZA ZASTOSOWANIAM I DESANTOWYMI) UŻYTECZNOŚĆ PODUSZKOWCÓW SPRAWIŁA, ŻE PO CIĘCIACH BUDŻETOWYCH DUŻA ICH CZĘŚĆ ZOSTAŁA PRZEKAZANA GWARDII NARODOWEJ, A TAKŻE JEDNOSTKOM W O P - PRZEZ KTÓRE TO ORGANIZACJE BYŁY WYKORZYSTYWANE DŁUGO I Z POWODZENIEM W ZATOCE MEKSYKAŃSKIEJ I NA MISSISSIPPI.

NAVY M-40 GEV

STARY NAVY M-40 NADAL POMAGA RÓŻNYM SIŁOM PORZĄDKOWYM, I TO NA NIEGO NAJPRAWDOPODOBNIJ NATKNĄ SIĘ EWENTUALNI PRZEMYTNIICY.

PRĘDKOŚĆ MAKS.: 180 KM/H	PRZYSŁ./HAM.: 15/10 KM/GODZ
ZAŁOGA: 4	ZASIĘG: 640 KM
PASAŻEROWIE: 0	ŁADOWNOŚĆ: 3.000 KG
MANEROWOŚĆ: -1	WS: 100 (STRUKTURA 5)
WB: 50 (PANCERZ 2)	TYP: PODUSZKOWIEC
MASA: 10 TON	CENA: 1.890.000E\$

WYPOSAŻENIE SPECJALNE: PANCERZ KOMPOZYTOWY, SYSTEM KONTROLI WYPADKÓW (PASY BEZPIECZEŃSTWA, PODUSZKI POWIETRZNE, ETC.), PEŁNA KLIMATYZACJA, GAŚNICE AUTOMATYCZNE, A S P G, WOJSKOWE RADIO Z KOMPUTEREM SZYFRUJĄCYM, DALMIERZ LASEROWY, AUTOPILOT, SYSTEM NAWIGACYJNY, KOMPUTEROWA KOREKTA OBRAZU, WYKRYWACZ PROMIENIOWANIA LASEROWEGO, RADAR WOJSKOWY, TERMOWIZOR.

Uzbrojenie: działko automatyczne 30mm, laser wskazujący na zewnętrznym mocowaniu wspomagany (wycelowany do przodu), dwa granatniki automatyczne 40mm na zewnętrznych mocowaniach wspomaganych, jeden wycelowany w lewo a drugi w prawo, obydwa mają po jednym magazynku zapasowym, 4 pociski raketowe Hellfire zamontowane na specjalnych pylonach, wycelowane do przodu.

GEB BUSTER

Podstawowa wersja tego niewielkiego poduszgowca (bez mocowań uzbrojenia i nieopancerzona) sprzedawana jest na rynku cywilnym jako luksusowy pojazd wycieczkowy. Wojskowa wersja Dustera to bardziej jeep niż pojazd opancerzony. Wiele korporacji wykorzystuje Dustera do patrolowania obszarów wodnych. GEB Duster jest odpowiednikiem Arasaka-Mitsubishi Kuma wśród poduszgowców.

Prędkość maks.: 150 km/h	Przysp./Ham.: 15/10 km/godz
Załoga: 1	Zasięg: 640 km
Pasażerowie: 3	Ładowność: 1 slot, 800 kg
Manewrowość: -1	WS: 25 (Struktura 2)
WB: 10 (Pancerz 0)	Typ: poduszgowiec
Masa: 2,5 tony	Cena: 85.000E\$

Wyposażenie Specjalne: radio, mocowanie obrotowe uzbrojenia.

GMI HOVERTRUCK

Wersja Hovertrucka, służącego głównie jako transporter opancerzony w piechocie morskiej, przystosowana do przewozu zarówno ładunku jak i ludzi.

Prędkość maks.: 100 km/h	Przysp./Ham.: 15/10 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 640 km
Pasażerowie: 12	Ładowność: 12 slotów, 5 ton
Manewrowość: -2	WS: 100 (Struktura 5)
WB: 20 (Pancerz 1)	Typ: poduszgowiec
Masa: 10 ton	Cena: 220.000E\$

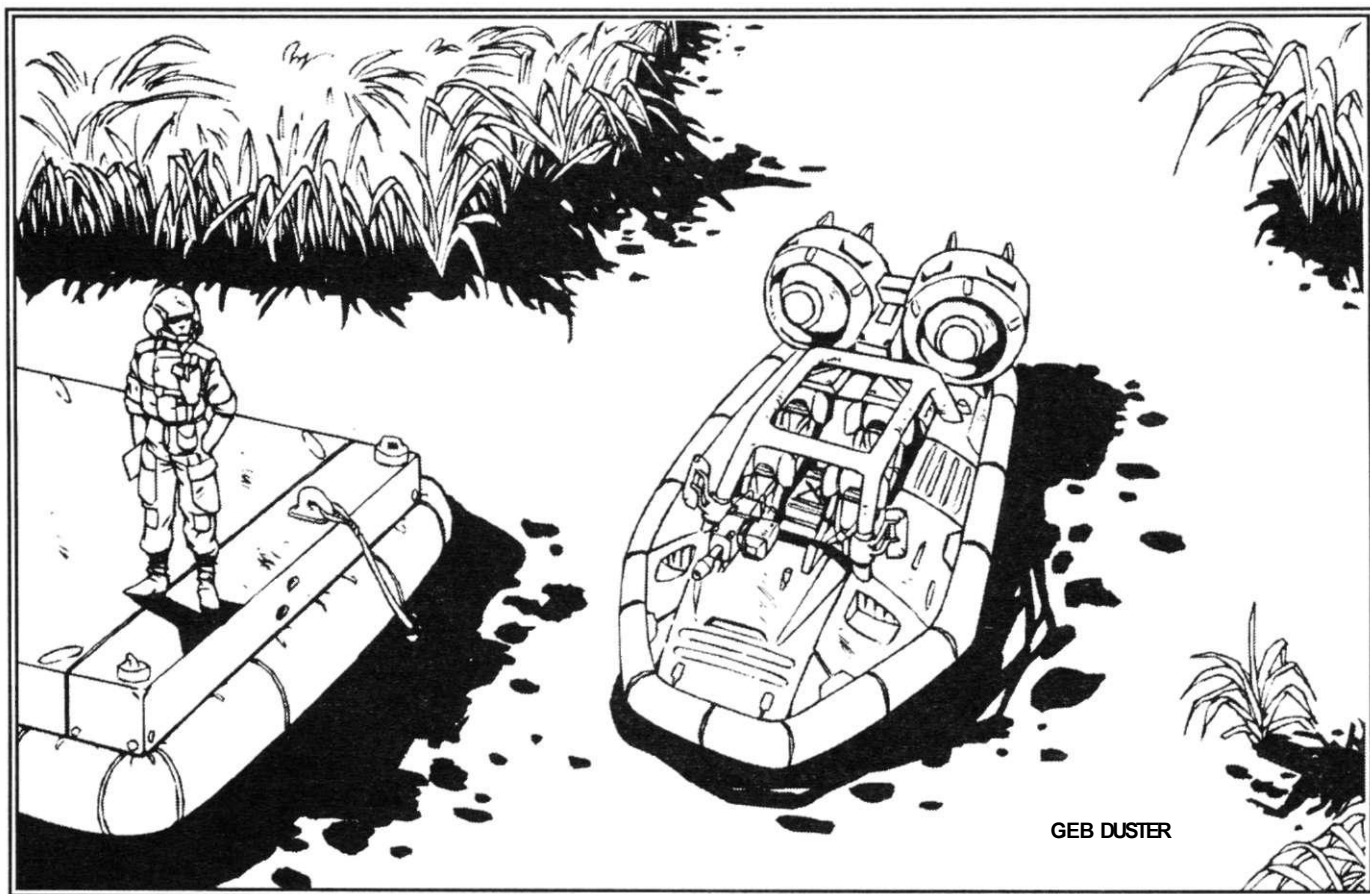
Wyposażenie Specjalne: wojskowe radio, gaśnice automatyczne, radar.

Uzbrojenie: granatnik automatyczny 40mm na mocowaniu obrotowym na dachu, dostępny z szoferki przez specjalny właz.

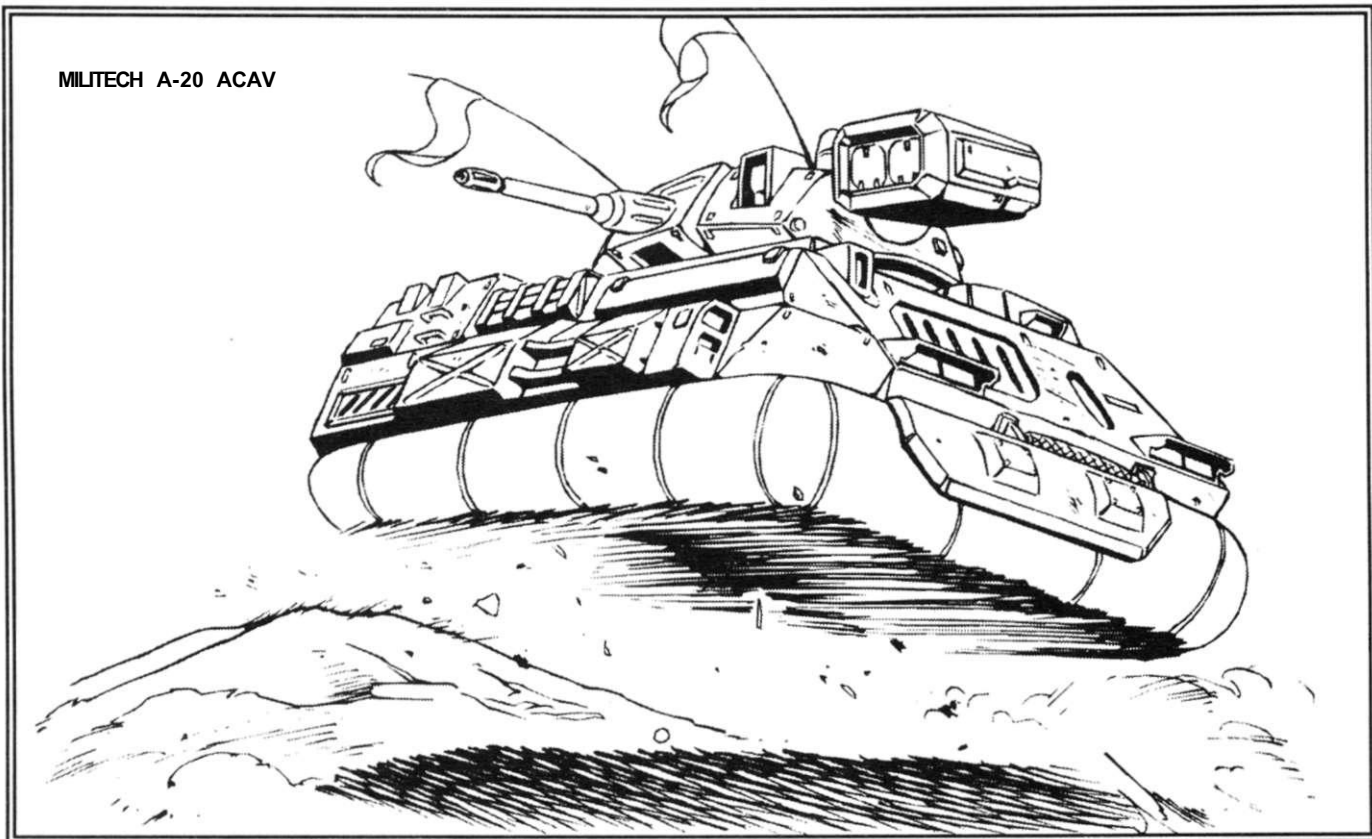
MILITECH A-20 ACAV

Tą „Pancerkę” najbardziej rozślawiły filmy, m.in. „Combat Cabb” („wojenna taksówka”). Chociaż modelowi „A” brakuje różnorodnego uzbrojenia, jakie miały wersje wojskowe, to pod innymi względami jest bardzo podobna do modelu wykorzystywanego m.in. przez U.S. Navy. Podobnie jak transportery opancerzone Arasaki, A-20 jest zbyt słabo opancerzona, by prowadzić równą walkę z Dużymi Chłopcami. A-20 ma szybko i niespodziewanie atakować swoimi pociskami raketowymi, a następnie wycofać się, zanim nieprzyjaciel zdąży odpowiedzieć.

Prędkość maks.: 200 km/h	Przysp./Ham.: 20/10 km/godz
Załoga: 3	Zasięg: 1040 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: 10 slotów, 3 tony
Manewrowość: 0	WS: 100 (Struktura 5)
WB: 50 (Pancerz 2)	Typ: poduszgowiec
Masa: 10 ton	Cena: 730.000E\$



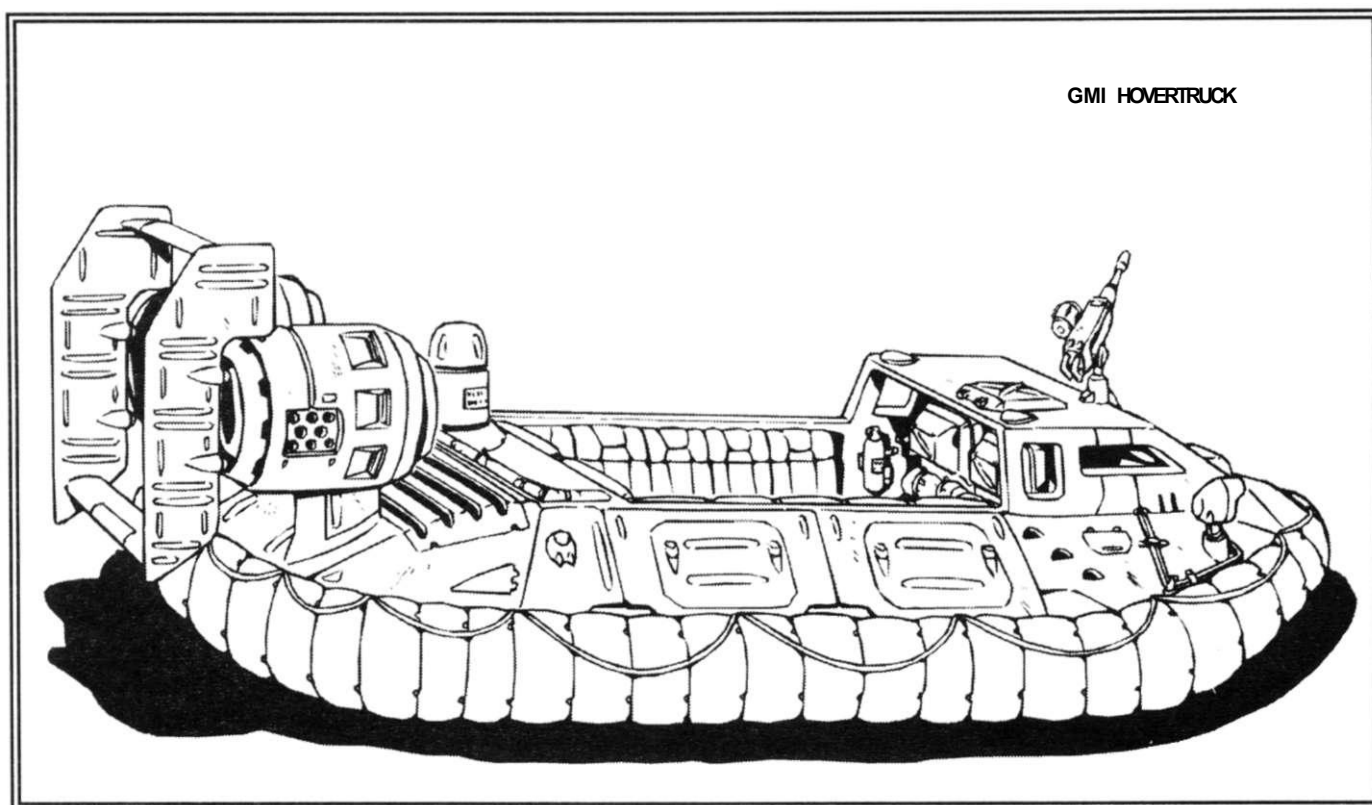
MILITECH A-20 ACAV

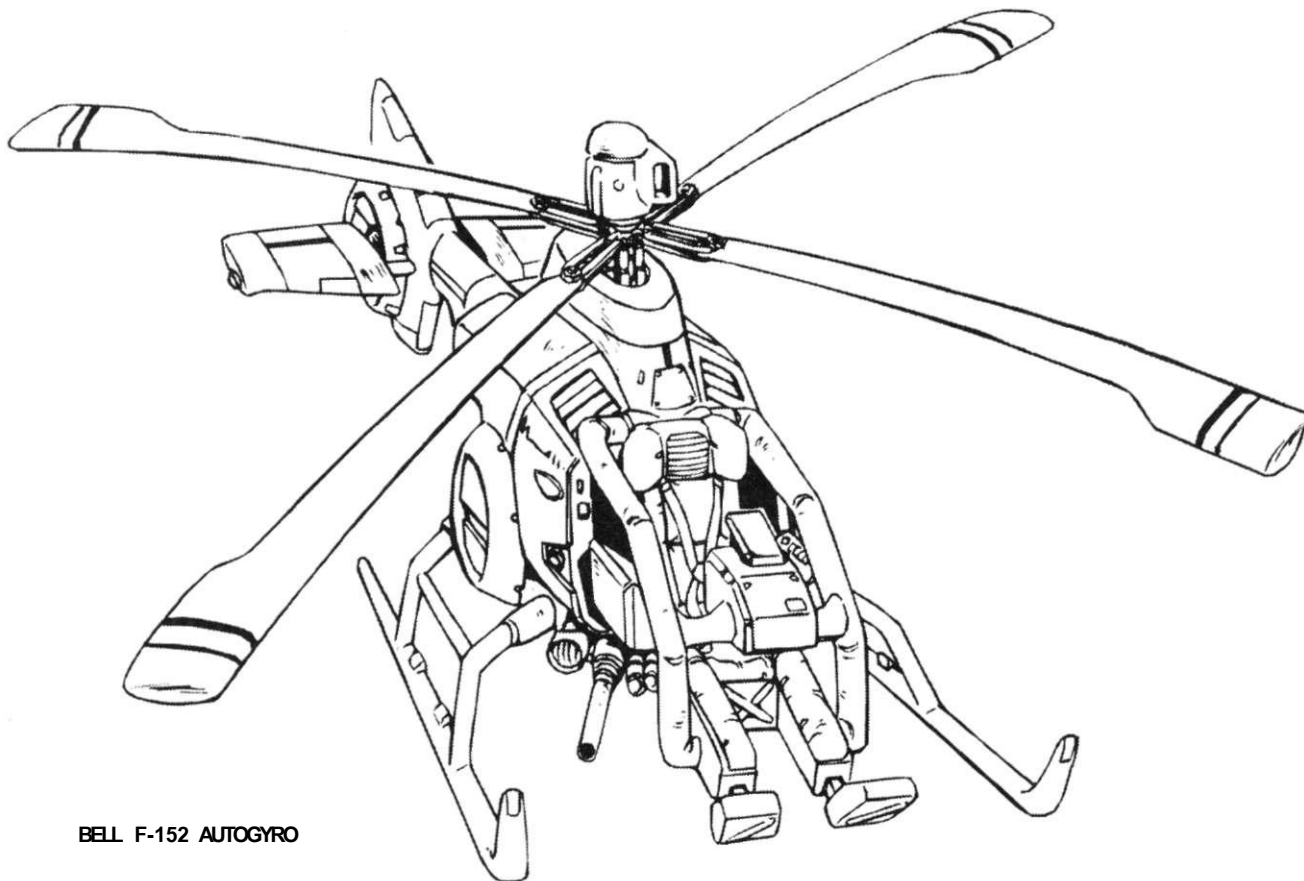


WYPOSAŻENIE SPECJALNE: cyberpojazd, pancerz aktywny, gaśnice automatyczne, system podtrzymywania życia z zapasem 4 osobogodzin, fotele wyrzucane, dalmierz radarowy, autopilot, radio wojskowe, radar wojskowy wyposażony w tryb śledzenia konturu terenu, sonar, wojskowy wykrywacz radarów, autopilot, system nawigacyjny, zestaw pasywnych czujników podczerwonych, termowizor, noktowizor.

Uzbrojenie: działko 25mm i wyrzutnia lekkich rakietowych pocisków przeciwpancernych. Działko ma dwa magazynki (jeden z amunicją ppanc), wyrzutnia pocisków ma 5 pocisków.

GMI HOVERTRUCK





BELL F-152 AUTOGYRO

ŚMIGŁOWCE

POMIMO NIEZLICZONYCH ZALET AV-EK ŚMIGŁOWCE SĄ NADAL W SZEROKIM UŻYCIU. TRANSPORT ŚMIGŁOWCEM JEST TAŃSZY, SĄ TAŃSZE W EKSPLOATACJI, A W PRZYPADKU USZKODZENIA SILNIKA MOGĄ WYLĄDOWAĆ NA AUTOROTACJI (AV-KA PO USZKODZENIU SILNIKA MA WŁAŚCIWOŚCI LOTNE FORTEPIANU). NO I, OCZYWIŚCIE, ŚMIGŁOWCE MOGĄ PRZENOSIĆ WIELE UZBROJENIA.

BELL UH-9

UH-9 jest powszechnie uważany za rozsądniejszą alternatywę transportową dla SM-Dragon.

Prędkość maks.: 165 km/h	Przysp./Ham.: 15/15 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 960 km
Pasażerowie: 20	Ładowność: 2.500 kg
Manewrowość: -1	WS: 200 (Struktura 10)
WB: 40 (Pancerz 2)	Typ: ciężki śmigłowiec
Masa: 8 ton	Cena: 2.450.000E\$

Wypożyczenie Specjalne: zakłócanie podczerwienne, fotele wyrzucane dla załogi, gaśnice automatyczne, wyrzutnie folii metalizowanej i flar, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, autopilot, system nawigacyjny, komputerowa korekta obrazu, sensory podczerwienne, wykrywacz promieniowania laserowego, radar wojskowy wyposażony w tryb śledzenia konturu terenu, wojskowy wykrywacz radarów, optyka z zoomem.

Uzbrojenie: działko automatyczne 25mm zamontowane w wieżyczce. Pod specjalnymi skrzydłami można podwiesić kolejne 16 slotów uzbrojenia.

„PILOTOWANIE BELLA 152 NA POLU WALKI TO COŚ JAK BRANIE KĄPIELI NA ŚRODKU WIELKIEGO PLACU: JESTEŚ NAGĄ I WIESZ, ŻE WSZYSCY NA CIEBIE PATRZĄ.”

— SIERŻANT LAURA PRESTON, NCPD.

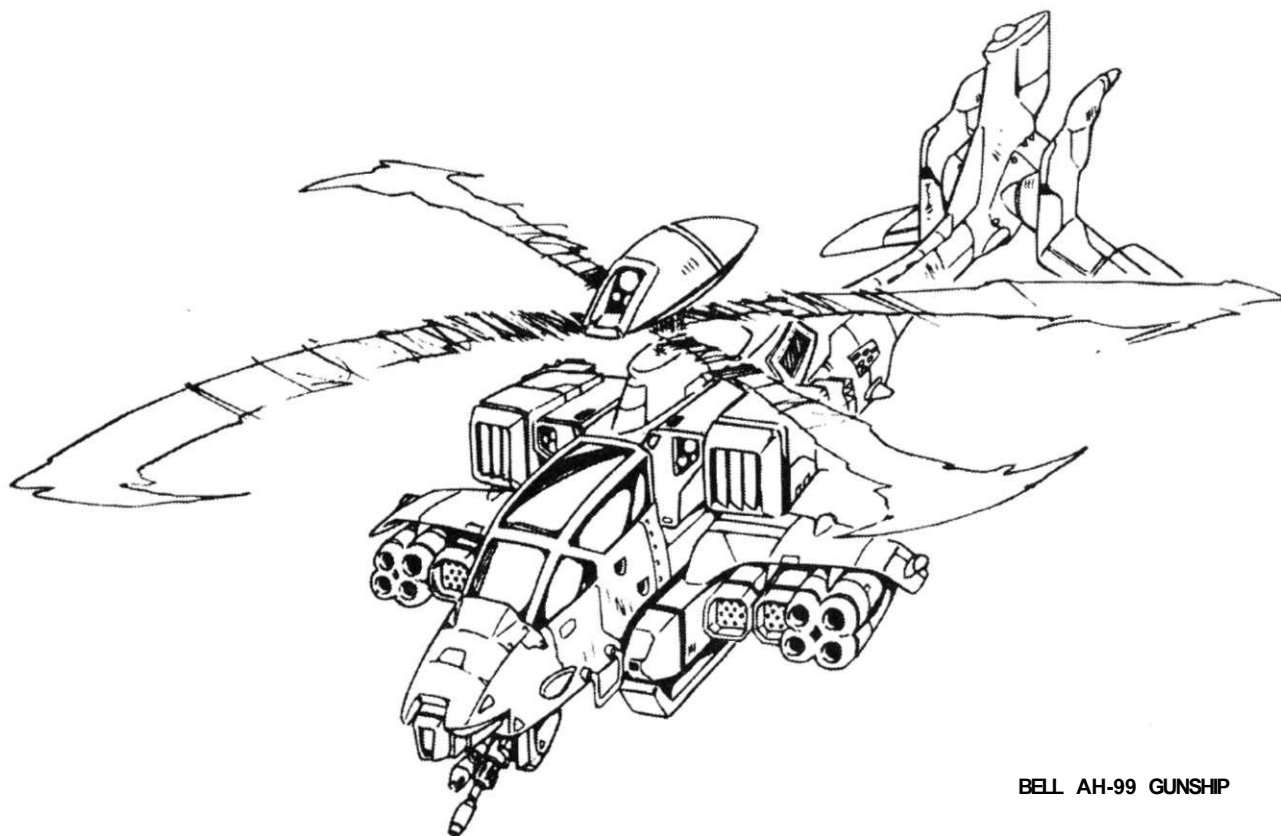
BELL F-152 AUTOGYRO

Najlepszy w kategorii małych powietrznych pojazdów bojowych. Bell F-152 jest używany w policji i w wielu oddziałach najemnych. Całkowity brak pancerza jest jedną z mniej popularnych cech tego modelu.

Prędkość maks.: 195 km/h	Przysp./Ham.: 15/15 km/godz
Załoga: 1	Zasięg: 80 km
Pasażerowie: nie zabiera	Ładowność: brak
Manewrowość: +1	WS: 40 (Struktura 2)
WB: 0 (Pancerz 0)	Typ: lekki śmigłowiec
Masa: 1.500 kg	Cena: 145.000E\$

Wypożyczenie Specjalne: radio, szperacz.

Uzbrojenie: jedna lekka broń zamontowana na obrotowym mocowaniu zewnętrznym o swobodzie 180 stopni (wycelowane do przodu). Najpopularniejsze bronie to minigun 5.56mm, granatnik automatyczny 40mm, lub, w najtańszych wersjach, karabin maszynowy 5.56/7.62mm.



BELL AH-99 GUNSHIP

BELL EVIL-EYE 19

Wojskowa wersja Spy-Eye 18. Evil-Eye został zaprojektowany jako śmigłowiec wsparcia, a także jako śmigłowiec zwiadowczy. Może być wykorzystywany jako „kieszonkowy śmigłowiec szturmowy”, chociaż nie ma pancerza ani uzbrojenia liniowego śmigłowca szturmowego.

Prędkość maks.: 180 km/h	Przysp./Ham.: 15/15 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 640 km
Pasażerowie: 2	Ładowność: 2 sloty, 2 tony
Manewrowość: +1	WS: 65 (Struktura 3)
WB: 20 (Pancerz 1)	Typ: średni śmigłowiec
Masa: 6.500 kg	Cena: 550.000E\$

Wyposażenie Specjalne: zakłócanie podczerwienne, fotele wyrzucane, gaśnice automatyczne, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, dalmierz laserowy, autopilot, system nawigacyjny, komputerowa korekta obrazu, radar wojskowy, wojskowy wykrywacz radarów, szperacz, termowizor.

Uzbrojenie: minigun 5.56mm zamontowany w wieżyczce pod kabiną, laser wskazujący zainstalowany nad głowicą wimika głównego, 12 slotów uzbrojenia montowanego na pylonach. Typowe uzbrojenie podwieszane to dwa miniguny 5.56mm / karabiny maszynowe 12.7mm / granatniki automatyczne 40mm i 4 19-sto strzałowe wyrzutnie rakiet 2.75", lub 8 pocisków Hellfire i 2 pociski powietrze-powietrze.

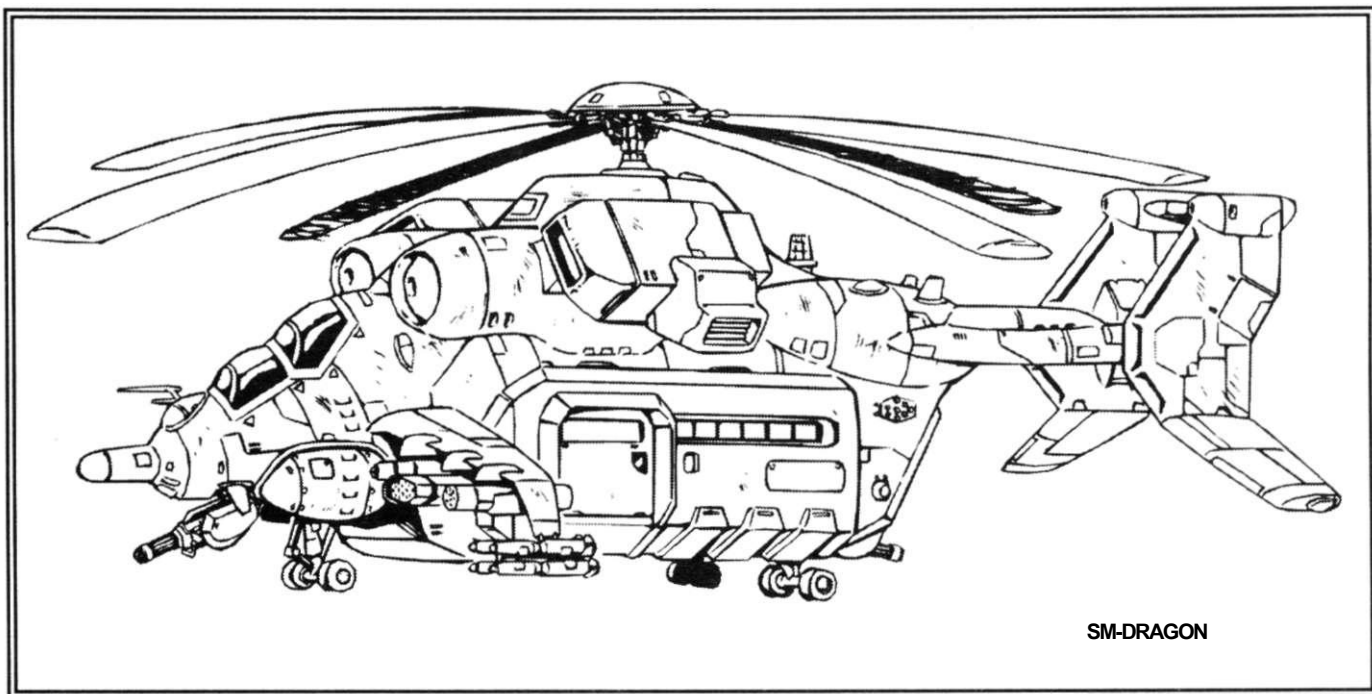
BELL AH-99 GUNSHIP

AH-99 został zaprojektowany wyłącznie dla jednego celu: atakowania celów naziemnych. Uzbrojenie, które przenosi jest skonfigurowane specjalnie do tego celu, a cały udźwieg śmigłowca został poświęcony na to właśnie uzbrojenie. Jak większość śmigłowców nie jest wystarczająco opancerzony, by prowadzić pojedynek ogniowy z jednostką naziemną, więc musi polegać na broni dalekozasięgowej, zwalczając swoje cele samemu będąc poza zasięgiem ich ognia.

Prędkość maks.: 180 km/h	Przysp./Ham.: 10/15 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 960 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: brak
Manewrowość: -2	WS: 100 (Struktura 5)
WB: 40 (Pancerz 2)	Typ: ciężki śmigłowiec
Masa: 4.000 kg	Cena: 2.300.000E\$

Wyposażenie Specjalne: zakłócanie podczerwienne, system kontroli uszkodzeń, fotele wyrzucane, pełna klimatyzacja, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, dalmierz mikrofalowy, autopilot, system nawigacyjny, cyberpojazd, ECM, ECCM, komputerowa korekta obrazu, wykrywacz promieniowania laserowego, radar wojskowy wyposażony w tryb śledzenia konturu terenu, wojskowy wykrywacz radarów podłączony do wyrzutni folii metalizowanej, optyka z zoomem i termowizor.

Uzbrojenie: zamontowane w wieżyczce: stabilizowane działko automatyczne 30mm (dwa magazynki), granatnik automatyczny 40mm (dwa magazynki) i laser wskazujący. Pod specjalnymi skrzydłami można podwiesić 8 slotów uzbrojenia, najczęściej dwa czterostrzałowe wyrzutnie pocisków Hellfire, lub cztery 19-sto strzałowe wyrzutnie rakiet niekierowanych 2.75".



SM-DRAGON

SM-DRAGON

Uznany za największy śmigłowiec bojowy świata. Dragon jest Euro-Sowieckim potomkiem monstrualnych śmigłowców produkowanych przez Rosjan pod koniec XX wieku. Jest wielki, kosztowny, ale też robi odpowiednie wrażenie - chociaż nie jest najlepszym wyborem, jeżeli szuka się ciężkiego pojazdu bojowego. Na polu walki używany głównie ze względu na dużą ładowność, i możliwość przetransportowania dużej ilości żołnierzy, (zamieszczone poniżej parametry są prawdziwe, w przeciwieństwie do tych zamieszczonych w Chromebooku 1)

Prędkość maks.: 120 km/h	Przysp./Ham.: 10/15 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 960 km
Pasażerowie: 30	Ładowność: 4 tony
Manewrowość: -2	WS: 300 (Struktura 5)
WB: 80 (Pancerz 4)	Typ: ciężki śmigłowiec
Masa: 12.000 kg	Cena: 8.300.000E\$

Wyposażenie Specjalne: fotele wyrzucane dla załogi, pełna klimatyzacja, gaśnice automatyczne, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, dalmierz optyczny, autopilot, system nawigacyjny, ECM, ECCM, komputerowa korekta obrazu, wykrywacz promieniowania laserowego, wykrywacz promieniowania mikrofalowego, radar wojskowy wyposażony w tryb śledzenia konturu terenu, wojskowy wykrywacz radarów, optyka z zoomem, termowizor.

Uzbrojenie: dwa montowane w wieżyczce miniguny 12.7mm (każdy z zapasowym magazynkiem), pod specjalnymi skrzydłami można podwiesić kolejne 12 slotów uzbrojenia.

BELL HUEY COP-CHOPPER

Wybudowany jako tania alternatywa dla AV-ek, używany głównie w siłach policyjnych. Popularny także w wielu oddziałach najemnych i korporacjach, (zamieszczone poniżej skorygowane parametry są prawdziwe, w przeciwieństwie do tych zamieszczonych w Protect and Serve).

Prędkość maks.: 150 km/h	Przysp./Ham.: 15/15 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 640 km
Pasażerowie: 4	Ładowność: 1 slot, 2 tony
Manewrowość: -2	WS: 80 (Struktura 4)
WB: 20 (Pancerz 1)	Typ: średni śmigłowiec
Masa: 6.500 kg	Cena: 420.000E\$

Wyposażenie Specjalne: zakłócanie podczerwienne, gaśnice automatyczne, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, radio z komputerem szyfrującym, autopilot, system nawigacyjny, czujniki podczerwienne, noktowizor, radar wojskowy, wojskowy wykrywacz radarów, szperacz.

Uzbrojenie: minigun 7.62mm lub granatnik automatyczny 40mm.

POJAZDY O NAPĘDZIE WEKTOROWYM

JEŻELI CHODZI O ELASTYCZNOŚĆ ZASTOSOWAŃ TAKTYCZNYCH, NIE MA NIC LEPSZEGO OD AV-KI. MOGĄ DOTRZEĆ W DOWOLNE MIEJSCE, BYLE TYLKO NIE LEŻAŁO POD WODĄ LUB POD ZIEMIĄ. WYSTARCZA IM ŁĄDOWSKO DWA RAZY WIĘKSZE NICH SAMYCH (TO NAPRAWDĘ NIEWIELE). MOGĄ ZAWISNĄĆ W POWIETRZU, WYKONYWAĆ WSZYSTKIE MANEWRY, SĄ SZYBSZE NIŻ ŚMIGŁOWCE, I MOGĄ BYĆ BARDZIEJ OD ŚMIGŁOWCÓW OPANCERZONE.

Jednakże mają pewną wadę. Ich napęd, czyli jeden lub dwa silniki odrzutowe o wektorowanym ciągu generują tyle ciepła, że bardzo łatwo je zestrzelić pociskiem z naprowadzaniem termicznym. Jeżeli zostanie trafiony silnik (najcieplejszy punkt AV-ki) i pojazd straci ciąg - no cóż, nie ma żadnych powierzchni nośnych, dzięki którym mógłby wylądować, spada w dół jak kamień. Co więcej, AV-ki żłopią paliwo jak smoki.

Zalety AV-ek są jednak większe od wad. AV-ki zajmują teraz stałe miejsce w strukturach wojskowych, tak samo jak czołgi i Hummery mają swoje.

AV-6



AV-6

Standardowa wojskowa AV-ka, AV-6 tak naprawdę jest wojskową wersją AV-4. Trochę bardziej sterowna, i wyposażona w nieco cięższe uzbrojenie.

Prędkość maks.: 495 km/h	Przysp./Ham.: 50/50 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 1920 km
Pasażerowie: 10	Ładowność: 1 slot, 1300 kg
Manewrowość: +1	WS: 100 (Struktura 5)
WB: 40 (Pancerz 2)	Typ: AV
Masa: 4.000 kg	Cena: 850.000E\$

Wyposażenie Specjalne: zakłócanie podczerwienne, fotele wyrzucane, pełna klimatyzacja, gaśnice automatyczne, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, 4 wyrzutnie granatów dymnych (dym ciepły), radio wojskowe, laserowy system łączności, dalmierz optyczny, autopilot, system nawigacyjny, komputerowy system korekty obrazu, wykrywacz promieniowania laserowego, radar wojskowy wyposażony w tryb śledzenia konturu terenu, wojskowy wykrywacz radarów, termowizor.

Uzbrojenie: Gatling 20mm i laser wskazujący zamontowane w wieżyczce, pod specjalnymi skrzydłami można podwiesić 8 slotów uzbrojenia. Najczęściej są to dwa zasobniki z minigunami 7.62mm i dwie 19-sto strzałowe wyrzutnie rakiet niekierowanych 2.75".

AV-3 AEROCOP

Pierwotnie przewidziany dla wojskowych oddziałów zwiadowczych, ale nie zdobył wielkiej popularności w tej roli. Aerocop to jedna z bardziej niezwykłych AV-ek: nie tylko może latać, ale wyposażona jest także w koła, pozwalające na poruszanie się po ziemi, jak samochód. Bardzo często na wyposażeniu policji, w której zdobyła naprawdę dużą popularność.

„ROZUMIEM, SIR. PATRZĄC WSTECZ, DOCHODZĘ DO WNIOSKU, ŻE ZESTRZELENIE WROGIEJ AV-KI, KIEDY AKURAT BYŁA W ZAWISIE NAD NASZYM POJAZDEM DOWÓDCZYM NIE BYŁO NAJLEPSZYM POMYSŁEM. CZY WYCIĄGNIĘTO JUŻ Z WRAKU PUŁKOWNIKA BENTONA?”

Prędkość maks.: 350 km/h	Przysp./Ham.: 50/50 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 840 km
Pasażerowie: 3	Ładowność: 1 slot, 650 kg
Manewrowość: +1	WS: 50 (Struktura 2)
WB: 20 (Pancerz 1)	Typ: AV
Masa: 2 tony	Cena: 90.000E\$

Wyposażenie Specjalne: system kontroli wypadków (pasy bezpieczeństwa, poduszki powietrzne, etc), fotele wyrzucane dla załogi, pancerna ściana WB 30 między przedziałem załogi a pasażerami, radio, autopilot, system nawigacyjny, radar wojskowy wyposażony w tryb śledzenia konturu terenu, szperacz.

Uzbrojenie: karabin maszynowy 7.62mm w wieżyczce.

Uwagi: Aerocop kosztuje więcej niż standardowe AV-ki ze względu na dodatkowy napęd kołowy. Podczas jazdy osiąga prędkość maksymalną 240 km/h., przysp./ham. 24/64 km/h, manewrowość 0.

AV-4

Sylwetka AV-4 jest dla przeciętnego mieszkańca miasta równie znanym widokiem, co stacja COOH-2. Zobaczyć można je wszędzie, tworzą aż 70% światowego ruchu powietrznego. Można ją skonfigurować w praktycznie dowolny sposób, robiąc z niej pojazd transportowy lub szturmowy. Wojskowa wersja AV-4 używana jest do wykonywania wielu zadań, i jest lepiej uzbrojona od wersji cywilnej.

Prędkość maks.: 350 km/h	Przysp./Ham.: 50/50 km/godz
Załoga: 1 lub 2	Zasięg: 1280 km
Pasażerowie: 6	Ładowność: 15 slotów, 1300 kg
Manewrowość: 0	WS: 100 (Struktura 5)
WB: 40 (Pancerz 2)	Typ: AV
Masa: 4 tony	Cena: 600.000E\$

Wyposażenie Specjalne: fotele wyrzucane dla załogi, wojskowe radio, autopilot, system nawigacyjny, noktowizor, radar wojskowy wyposażony w tryb śledzenia konturu terenu, wykrywacz radarów.

Uzbrojenie: dwa miniguny 7.62mm w wieżyczce.

Uwagi: część przestrzeni ładunkowej (maksymalnie połowę) można przeznaczyć na uzbrojenie. Przestrzeń ładunkowa może być przystosowana do przewozu pasażerów (przystosowanie przestrzeni ładunkowej do przewozu pasażerów kosztuje 100E\$. za miejsce).

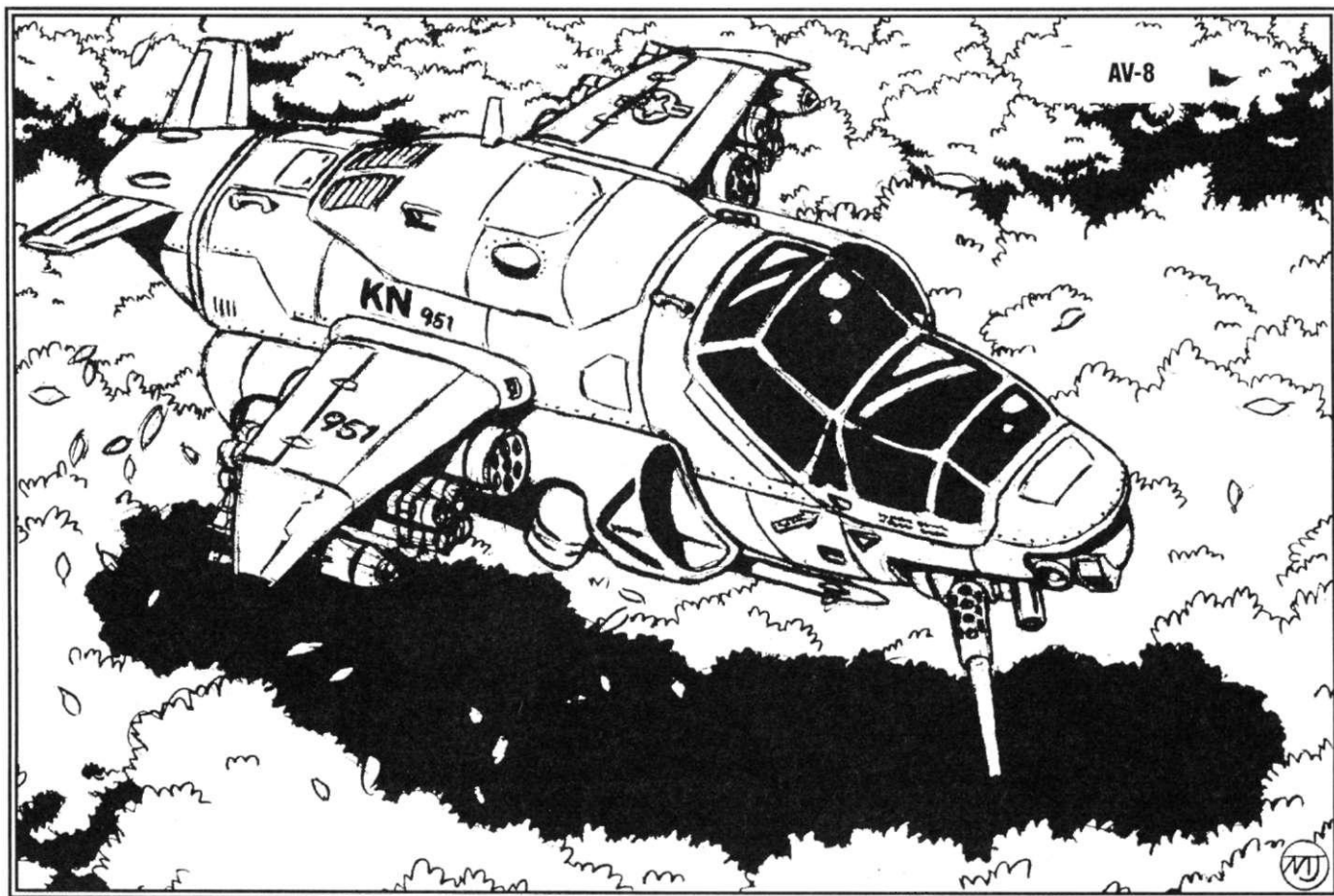
AV-8

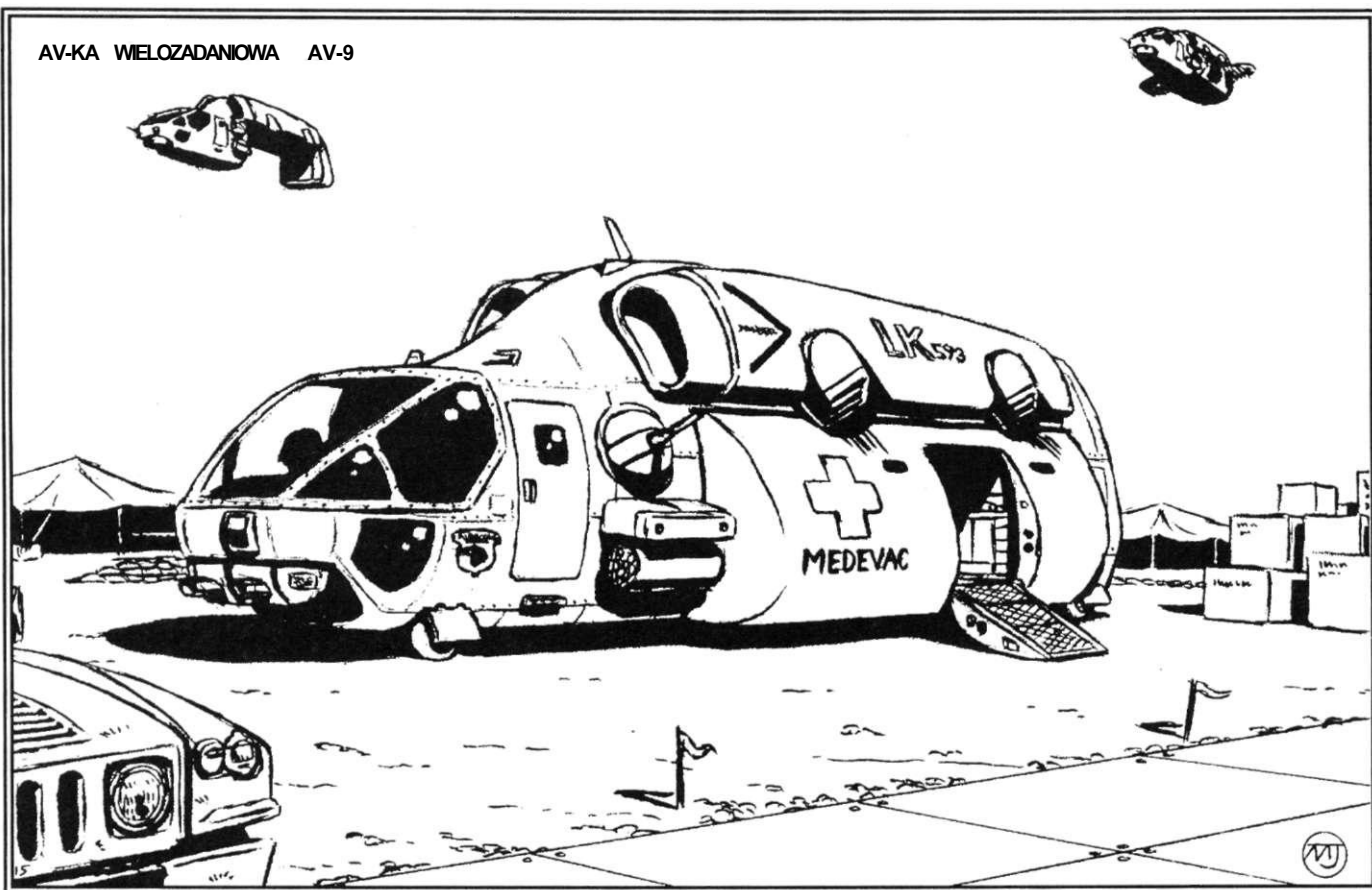
AV-8 to jedna z najlepszych AV-ek szturmowych. Ma dobrą opinię, chociaż zdarzały się narzekania na kiepskie zachowanie w zawisie.

Prędkość maks.: 495 km/h	Przysp./Ham.: 50/50 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 2100 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: brak
Manewrowość: +1	WS: 120 (Struktura 6)
WB: 40 (Pancerz 2)	Typ: AV
Masa: 4.8 tony	Cena: 2.400.000E\$

Wyposażenie Specjalne: fotele wyrzucane, system kontroli uszkodzeń, system podtrzymywania życia z zapasem 12 osobogodzin, aerozol przeciw-laserowy podłączony do wykrywacza promieniowania laserowego, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, laserowy system łączności, radio wojskowe, autopilot, system nawigacyjny, cyberpojazd, ECM, komputerowa korekta obrazu, wykrywacz promieniowania mikrofalowego, radar wojskowy wyposażony w tryb śledzenia konturu terenu, wojskowy wykrywacz radarów, termowizor.

Uzbrojenie: stabilizowane działko automatyczne 30mm i granatnik automatyczny 40mm, zamontowane w wieżyczce (działko ma 1 zasobnik z amunicją, granatnik 2). Laser podświetlający cele w oddzielnej wieżyczce. Dwa pociski rakietowe powietrze-powietrze, jeden wycelowany do przodu, a drugi do tyłu. Pod specjalnymi skrzydłami można podwiesić 8 slotów uzbrojenia.





AV-9

AV-9 znana jest jako naprawdę wielozadaniowa AV-ka, w związku ze swoją modułową budową. Część główna AV-9 to kadłub i silniki. Ten szkielet może być wypełniony za pomocą modułu szturmowego, transportowego, dowodzenia, medycznego lub zakłócania elektronicznego. AV-9 jest dość droga, ale jej nadzwyczajna elastyczność czyni ją bardzo ważnym elementem dowolnej armii.

Prędkość maks.: 405 km/h	Przysp./Ham.: 50/50 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 1280 km
Pasażerowie: 2	Ładowność: 2400 kg
Manewrowość: 0	WS: 180 (Struktura 9)
WB: 45 (Pancerz 2)	Typ: AV
Masa: 3.4 tony	Cena: 1.750.000E\$

Wyposażenie specjalne: Fotele wyrzucane, klimatyzacja, systemy przeciwpożarowe, wyrzutnia aerozolu przeciwlaserowego połączona z wykrywaczem światła laserowego, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, komunikator laserowy, wojskowy system łączności z kodowaniem, łącze satelitarne, autopilot, system nawigacyjny, system przeciwdziałania elektronicznego (ECM), noktowizor, systemy aktywnej i pasywnej podczerwieni, wojskowy radar umożliwiający lot w/g konturu terenu, wojskowy wykrywacz radaru i termowizor.

Uzbrojenie: Dwa 40mm granatniki automatyczne w wieżyczce, dwa zdalnie sterowane karabiny maszynowe 7.62mm w oddzielnych wieżyczkach. Dwie wyrzutnie rakiet 2.75", każda zawierająca 19 pocisków.

Uwagi: AV-9 może zabrać broń lub amunicję zajmującą 45 slotów, lub przewozić ładunek (wojsko lub sprzęt) o objętości 45 slotów

BOEING CITYHAWK UAAV

Boeing włożył wiele wysiłku w rozreklamowanie swojego UAAV (Urban Airborne Assault Vehicle - Miejski Powietrzny Pojazd Szturmowy), jako swoich klientów widząc głównie siły policyjne różnych państw. Kampania reklamowa Boeinga spotkała się z ostrym przyjęciem ze strony producentów euroazjatyckich, próbujących zdyskredytować amerykańską jakość. Oskarżenia, że UAAV jest bardziej pojazdem bojowym niż maszyną przeznaczoną dla sił bezpieczeństwa przyniosły dość niespodziewany efekt - zaczęli pojawiać się klienci, pragnący zakupić UAAV dla sił zbrojnych, jako pojazd do zwalczania śmigłowców i innych AV-ek.

Prędkość maks.: 360 km/h	Przysp./Ham.: 50/50 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 1280 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: 12 slotów, 1000 kg
Manewrowość: +2	WS: 85 (Struktura 4)
WB: 40 (Pancerz 2)	Typ: AV
Masa: 3.4 tony	Cena: 920.000E\$

Wyposażenie Specjalne: fotele wyrzucane, klimatyzacja, gaśnice automatyczne, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, radio wojskowe, autopilot, system nawigacyjny, komputerowa korekta obrazu, aktywne i pasywne sensory podczerwieni, wojskowy radar umożliwiający lot w/g konturu terenu, wojskowy wykrywacz radarów, optyka z zoomem.

Uzbrojenie: dwa miniguny 7.62mm w oddzielnych wieżyczkach, dwa pociski rakietowe (powietrze-powietrze lub ziemia-powietrze).

Uwagi: Oferowana wersja wojskowa ma 5 dodatkowych slotów przeznaczonych na pociski, zamiast przestrzeni ładunkowej, a także prędkość maksymalną 1080 km/h. Proponowana cena 1.45 miliona E\$.



EEC AIRJEEP

Airjeep został stworzony wspólnym wysiłkiem państw EWG. Niestety, podobnie jak w większości prac grupowych stanowi on sumę niedociągnięć każdego z uczestników: jest powolny, brzydki, tani i można na nim polegać. Zastanawiające jest tylko, dlaczego przypomina stary niemiecki *Kubelwagen*?

Prędkość maks.: 150 km/h	Przysp./Ham.: 50/50 km/godz
Załoga: 1	Zasięg: 840 km
Pasażerowie: 5	Ładowność: 2 sloty, 650 kg
Manewrowość: 0	WS: 50 (Struktura 2)
WB: 15 (Pancerz 1)	Typ: AV
Masa: 2 tony	Cena: 25.000E\$

Wyposażenie Specjalne: system kontroli wypadków (pasy bezpieczeństwa, poduszki powietrzne, etc), radio, wojskowy radar umożliwiający lot w/g konturu terenu.

Uzbrojenie: jedno obrotowe mocowanie uzbrojenia.

Uwaga: Airjeep jest pojazdem otwartym, załoga chroniona jest przez pancerz jedynie w 50%.

MI-50

Oczywiście, SovOil stara się oszczędzać, na czym tylko może. Kiedy prowadzi się interesy na skalę ogólnosiwiatową, to sumując koszty, najdrobniejsza oszczędność na wyposażeniu pojedynczego oddziału regionalnego firmy, może w sumie oznaczać miliony E\$. Poza tym, SovOil woli kupować produkty sowieckie, a nie produkcji EWG lub (tfu!) — amerykańskie. Mi-50 to nic innego, jak bardziej toporna, nieco większa wersja Airjeepa.

Prędkość maks.: 225 km/h	Przysp./Ham.: 50/50 km/godz
Załoga: 1	Zasięg: 1280 km
Pasażerowie: 6	Ładowność: 20 slotów, 1450 kg
Manewrowość: 0	WS: 110 (Struktura 5)
WB: 45 (Pancerz 2)	Typ: AV
Masa: 4,4 tony	Cena: 650.000E\$

Wyposażenie Specjalne: radio, autopilot, system nawigacyjny, wojskowy radar umożliwiający lot w/g konturu terenu.

Uzbrojenie: dwa karabiny maszynowe 7.62mm zamontowane w drzwiach po obu stronach kadłuba (mocowania obrotowe, ale każde ma 180 stopni swobody). Operatorzy karabinów maszynowych oraz pasażerowie pojazdu w czasie, gdy drzwi są otwarte są chronieni przez pancerz jedynie w 75%)

MILITECH AVX-9C VIPER

Nowy produkt Militechu, Viper, nie został zaprojektowany jako następca AV-8 - raczej jako alternatywa dla samolotów szturmowych pionowego startu.

Prędkość maks.: 540 km/h	Przysp./Ham.: 50/50 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 1280 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: brak
Manewrowość: +2	WS: 125 (Struktura 6)
WB: 60 (Pancerz 3)	Typ: AV
Masa: 3,4 tony	Cena: 2.760.000E\$

Wyposażenie Specjalne: fotele wyrzucane, gaśnice automatyczne, system podtrzymywania życia z zapasem 12 osobogodzin, aerozol przeciwlaserowy podłączony do wykrywacza promieniowania laserowego, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, laserowy system łączności, wojskowe radio, dalmierz laserowy, autopilot, system nawigacyjny, cyberpojazd, ECM, ECCM, kompu-

terowa korekta obrazu, wykrywacz promieniowania mikrofalowego, wojskowy radar umożliwiający lot w/g konturu terenu, wojskowy wykrywacz radarów, termowizor.

Uzbrojenie: minigun 7.62mm i laser podświetlający cele w wieżyczce umieszczonej z przodu pojazdu. Ładownice wewnętrzne mieszczące 10 slotów uzbrojenia (bomb i pocisków rakietowych), pod specjalnymi skrzydłami można podwiesić 10 slotów uzbrojenia.

OSPREYE

PODSTAWĄ TRANSPORTU LOTNICZEGO W XXI WIEKU, ZWŁASZCZA NA KRÓTKICH TRASACH, SĄ SAMOLOTY PIONOWEGO STARTU Z PRZEKRĘCANYMI SKRZYDŁAMI, NAZYWANE "OSPREYAMI" OD NAZWY PIERWSZEGO PRODUKOWANEGO SAMOLOTU TEGO TYPU. SĄ WIĘKSZE OD AV-EK I ŚMIGŁOWCÓW, I WYMAGAJĄ ODPOWIEDNIO WIĘKSZEGO PASU STARTOWEGO I ŁADOWNISKA, ALE SĄ SZYBSZE OD ŚMIGŁOWCÓW I MAJĄ WIĘKSZY UDŹWIG NIŻ AV-KI. NAJCZĘŚCIEJ NIEOPANCERZONE, UŻYWANE PRZEZ SIŁY WOJSKOWE DO TRANSPORTOWANIA PIECHOTY I SPRZĘTU (OSPREY MOŻE PRZEWOZIĆ ŁADUNEK PODWIESZONY POD KADŁUBEM W PODOBNY SPOSÓB CO ŚMIGŁOWCE, JEDNAKŻE CAŁY CZAS JEGO ŚMIGŁA MUSZĄ BYĆ W POZYCJI PIONOWEJ - MOŻE SIĘ WTEDY PORUSZAĆ Z 1/5 SWOJEJ PRĘDKOŚCI MAKSYMALNEJ.)

LOCKHEED-CESSNA PINTO

Pinto, wielozadaniowa i o dalekim zasięgu, stanowi niezłą alternatywę dla śmigłowców i AV-ek szturmowych. Łatwa i tania w eksploatacji, jednocześnie dysponująca naprawdę imponującym udźwigiem - często jest wykorzystywana jako transportowiec (ładunek może być przewożony w specjalnych zasobnikach pod skrzydłami).

Prędkość maks.: 450 km/h	Przysp./Ham.: 10/20 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 2560 km
Pasażerowie: 2	Ładowność: 6250 kg
Manewrowość: +2	WS: 150 (Struktura 7)
WB: 20 (Pancerz 1)	Typ: Osprey
Masa: 18,75 tony	Cena: 2.400.000E\$

Wypożyczenie Specjalne: fotele wyrzucane, klimatyzacja, gaśnice automatyczne, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, wojskowe radio, dalmierz laserowy, autopilot, system nawigacyjny, ECM, komputerowa korekta obrazu, wykrywacz promieniowania laserowego, wojskowy radar, wojskowy wykrywacz radarów, termowizor.

Uzbrojenie: dwa działka 20mm strzelające do przodu (każde ma 9 magazynków), laser wskazujący cele zamontowany na wspomaganym mocowaniu uzbrojenia z przodu kadłuba. Pinto może przenosić 36 slotów uzbrojenia pod skrzydłami.

BELL-BOEING FALCON-B

Falcon to normalny samolot cywilny, przewidziany do przewożenia pasażerów. Falcon-B to wersja wojskowa, opancerzona i przystosowana do prowadzenia działań bojowych.

Prędkość maks.: 315 km/h	Przysp./Ham.: 10/20 km/godz
Załoga: 1	Zasięg: 1600 km
Pasażerowie: 9	Ładowność: 10 slotów, 4 tony
Manewrowość: 0	WS: 100 (Struktura 5)

WB: 20 (Pancerz 1)	Typ: Osprey
Masa: 12,5 tony	Cena: 600.000E\$

Wypożyczenie Specjalne: fotel wyrzucany dla pilota, klimatyzacja, gaśnice automatyczne, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, radio o dużym zasięgu, autopilot, system nawigacyjny, noktowizor, radar umożliwiający lot w/g konturu terenu, wojskowy wykrywacz radarów.

Uzbrojenie: minigun 7.62mm zamontowany w wieżyczce.

BELL-BOEING V-22B OSPREY

Najpopularniejszy Osprey świata, różni się od modelu oryginalnego podwyższonym udźwigiem. Produkowany był, dzięki umowom licencyjnym, prawie na całym świecie, uzyskując reputację świetnego transportowca, który nie zawiedzie pilota nawet w najgorszych chwilach. Stał się legendą, podobnie jak C-47 "Gooney Bird" („Ptasiek Gooney”) czy C-130 "Herky Bird" („Ptasiek Herky”). Ze względu na swoje charakterystyczne, przekręcane wimiki, V-22 został nazwany "Whirly Bird" („Ptasiek Kręcik”).

Prędkość maks.: 315 km/h	Przysp./Ham.: 10/20 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 1920 km
Pasażerowie: 20	Ładowność: 28 slotów, 9 ton
Manewrowość: 0	WS: 200 (Struktura 10)
WB: 0 (Pancerz 0)	Typ: Osprey
Masa: 25 ton	Cena: 650.000E\$

Wypożyczenie Specjalne: fotele wyrzucane dla załogi, klimatyzacja, radio o dużym zasięgu, autopilot, system nawigacyjny, radar, wykrywacz radarów.

Uwagi: istnieje szturmowa wersja Ospreya znana jako Guillotine. W modelu tym cała przestrzeń ładunkowa została przeznaczona na uzbrojenie (trzy Gatlingi 20mm, dwa granatniki automatyczne 40mm i jedno działko 75mm, wszystkie na mocowaniach wspomaganych, zainstalowanych z tej samej, lewej strony kadłuba. Wszystkie systemy uzbrojenia mają 10 magazynków. W celu zwiększenia zdolności bojowej zainstalowano także dalmierz laserowy, komputerową korektę obrazu, termowizor, ECM oraz wyrzutnie flar i folii metalizowanej.)

„SZMUGLOWAŁEM WSZCZEPY DO MEXICO CITY, ŁADUNKI WYBUCHOWE DO ANCHORAGE, A TAKŻE CZARNORYNKOWE CHIPY NEURALNE DO SAN FRANCISCO. RAZ NAWET PRZEWOZIŁEM, WYOBRAŹCIE TO SOBIE, SKRZYNIĘ PEŁNĄ ŚWIEŻYCH, LUDZKICH SERC. PRZEZNACZENIEM BYŁA JAKAŚ FIRMA ZAJMUJĄCA SIĘ BIOTECHNOLOGIĄ W NIGHT CITY. NIE PYTAŁEM, PO CO IM TO... ALE CZASAMI SIĘ ZASTANAWIAM, SKĄD TO WZIĘLI.”

— ELSE LEWIS, NIEZALEŻNY PILOT OSPREYA.

SAMOLOTY

PO WPROWADZENIU DO POWSZECHNEGO UŻYTKU KOMERCYJNYCH STEROWCÓW I AV-EK KLASYCZNE SAMOLOTY ZOSTAŁY ZEPCHNIĘTE DO ROLI SZYBKICH TRANSPORTOWCÓW NA TRASACH KRAJOWYCH. TRANSPORT SAMOLOTAMI JEST MNIEJ OPLACALNY, GDYŻ SPECJALNE, OPARTE NA BENZYNIE PALIWA, JAKICH POTRZĘBUJĄ ODRZUTOWCE, SĄ O WIELE DROŻSZE I TRUDNIEJSZE DO DOSTANIA. PALIWO, ZUŻYTE PODCZAS JEDNEGO LOTU ODRZUTOWCA, WYSTARCZYŁOBY AV-CE NA KILKA DNI LOTU.

Samoloty odrzutowe są nadal używane w organizacjach militarnych. W zastosowaniach taktycznych samolot ma poważną przewagę nad innymi pojazdami powietrznymi - jest szybszy. Jest najszybszy zarówno wśród pojazdów szturmowych, jak i myśliwców. Jedynymi pojazdami szybszymi są pojazdy o napędzie hipersonicznym, ale są one wykorzystywane głównie w górnych warstwach atmosfery i w przestrzeni kosmicznej. Samoloty mogą przewozić więcej ładunku niż AV-ki, śmigłowce czy Ospreye, i są zdecydowanie szybsze od mogących przewozić większe ładunki sterowców.

LOCKHEED C-200 UNIVERSE

Universe nie jest może największym samolotem na świecie (transportowce hipersoniczne są dwa razy większe), lecz jest największym samolotem o skróconej drodze startu i lądowania (STOL - Short Take-Off and Landing). Z tego względu jest najpopularniejszym samolotem transportowym we wszystkich siłach zbrojnych, na całym świecie.

Prędkość maks.: 600 km/h	Przysp./Ham.: 10/20 km/godz
Załoga: 3	Zasięg: 6400 km
Pasażerowie: 100 lub	Ładowność: 150 slotów, 42 tony
Manewrowość: 4	WS: 200 (Struktura 10)
WB: 0 (Pancerz 0)	Typ: duży odrzutowiec
Masa: 80 ton	Cena: 6.100.000E\$

Wyposażenie Specjalne: fotele wyrzucane dla załogi, klimatyzacja, gaśnice automatyczne, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, radio wojskowe, łączące satelitarne, autopilot, system nawigacyjny, radar, wojskowy wykrywacz radarów.

MACDONALD-DOUGLASS F-33 WASP

F-33 Wasp firmy MacDonald-Dougllass jest przodującym modelem na rynku, w kategorii szybkich samolotów przechwytyjących. Wasp osiąga prędkości rzędu 2800 km/h, ma zasięg ponad 1600 km., a przy tym przenosi dużą ilość uzbrojenia: cztery pociski powietrze-powietrze, działko, oraz dowolne uzbrojenie na zaczepach podskrzydłowych.

Prędkość maks.: 1.200 km/h	Przysp./Ham.: 20/25 km/godz
Załoga: 1	Zasięg: 1600 km
Pasażerowie: 1	Ładowność: brak
Manewrowość: +3	WS: 100 (Struktura 5)
WB: 20 (Pancerz 1)	Typ: mały odrzutowiec
Masa: 8 ton	Cena: 4.600.000E\$

Wyposażenie Specjalne: fotele wyrzucane, klimatyzacja, gaśnice automatyczne, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, system śledzenia celów, autopilot, system nawigacyjny, ECM, ECCM, wykrywacz promieniowania laserowego, wojskowy radar niskopułapowy (wyposażony też w system identyfikacji celów), wojskowy wykrywacz radarów, optyka z zoomem.

Uzbrojenie: Gatling wycelowany do przodu kal. 20mm z komputerem celowniczym +5, 16 slotów uzbrojenia podwieszanego w zasobnikach pod skrzydłami.

A-01 BLITZ

W 1990 roku U.S. Air Force wycofało z użycia najlepszy samolot szturmowy w historii, jakim był A-10 Thunderbolt II, argumentując, że jest on "przestarzały" (prawdziwym powodem było to, że byli piloci samolotów myśliwskich nie mogli znieść samolotu zaprojektowanego przez i na potrzeby U.S. Army. Po tym, jak USAF zostało zobowiązane do wspomagania działań naziemnych U.S. Army zarządziło modernizację A-10. W rezultacie powstał A-01 Blitz, który wszedł do służby w 2001. Do dziś jest to najlepszy jednomiejscowy samolot szturmowy świata.

Prędkość maks.: 560 km/h	Przysp./Ham.: 10/35 km/godz
Załoga: 1	Zasięg: 2560 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: brak
Manewrowość: -1	WS: 160 (Struktura 8)
WB: 60 (Pancerz 3)	Typ: średni odrzutowiec
Masa: 20 ton	Cena: 3.700.000E\$

Wyposażenie Specjalne: zakłócanie podczerwienne, system kontroli uszkodzeń, fotel wyrzucany, system podtrzymywania życia z zapasem na 12 osobogodzin, dwie wyrzutnie flar i dwie wyrzutnie folii metalizowanej, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, łączące satelitarne, dalmierz mikrofalowy, autopilot, system nawigacyjny, cyberpojazd, ECM, ECCM, komputerowa korekta obrazu, wykrywacz promieniowania laserowego, wykrywacz anomalii magnetycznych, wojskowy radar niskopułapowy umożliwiający lot w/g konturu terenu, wojskowy wykrywacz radarów, optyka z zoomem, termowizor.

Uzbrojenie: Gatling 30mm strzelający do przodu z dodatkowym magazynkiem i komputerem celowniczym +3, stabilizowany laser wskazujący na wspomagany mocowaniu zewnętrznym i 40 slotów uzbrojenia podwieszanego pod skrzydłami.

STEROWCE

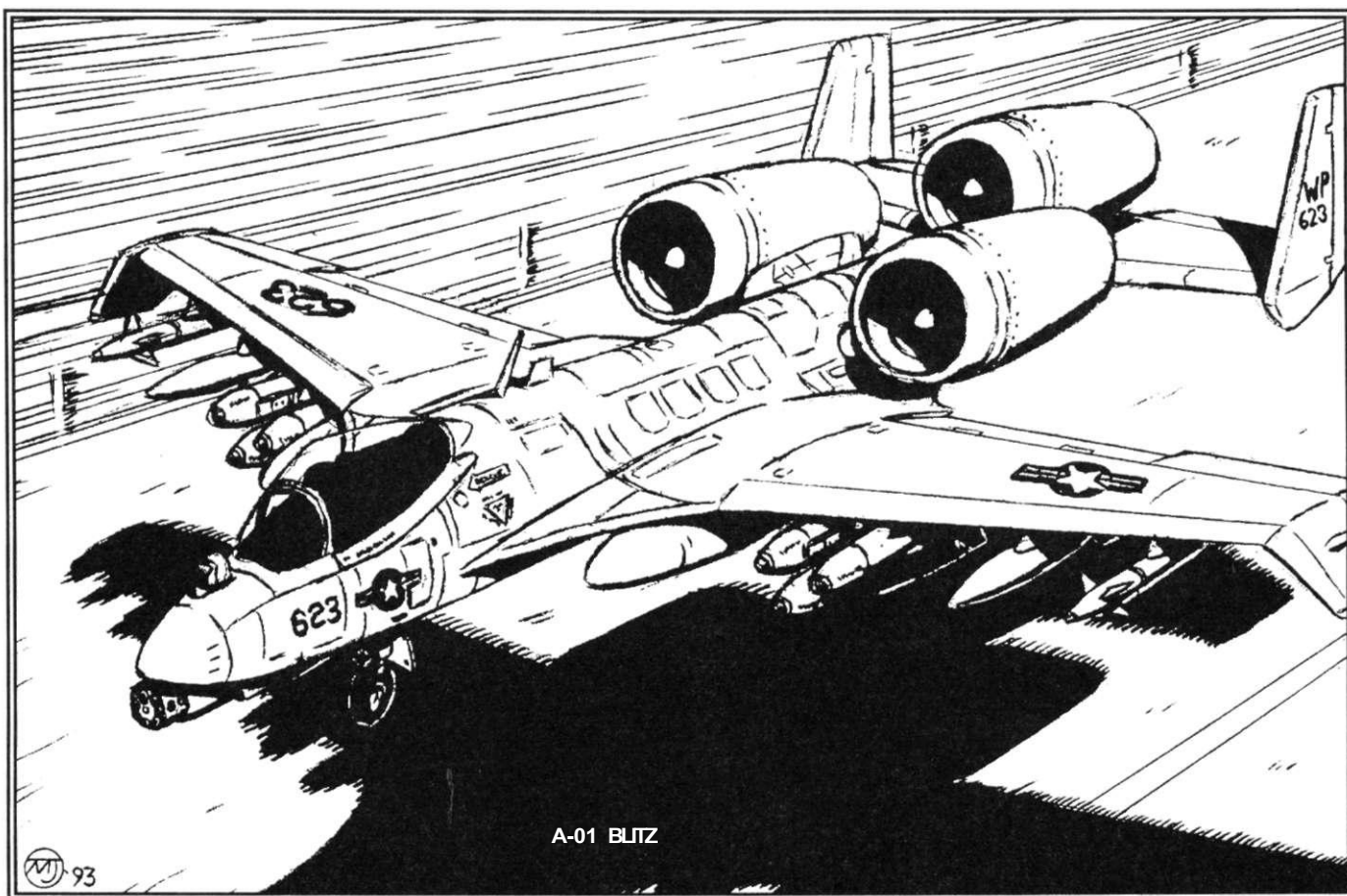
WOJSKOWE STEROWCE UŻYWANE SĄ DO TRANSPORTOWANIA ŁADUNKU, NIE BIORĄ UDZIAŁU W WALKACH. JEST JEDNAKŻE KILKA BOJOWYCH ZASTOSOWAŃ STEROWCÓW, ZWŁASZCZA DWA: WALKA RADIOELEKTRONICZNA I ZWALCZANIE OKRĘTÓW PODWODNYCH.

STEROWIEC DAYTON OVERLORD

Armia używa Overlordów do pokrywania całego pola walki zakłócaniem elektronicznym. Liczne generatory zakłócające Overlorda, pracujące na różnych częstotliwościach zagłuszają nawet najlepsze systemy ECCM. Overlordy najczęściej umieszczane są zdaleka od linii frontu, jednakże na tyle blisko, by ich zakłócanie obejmowało najważniejsze obszary pola walki. Sam sterowiec zawsze jest eskortowany przez kilka AV-ek bojowych i kilka myśliwców przechwytyjących.

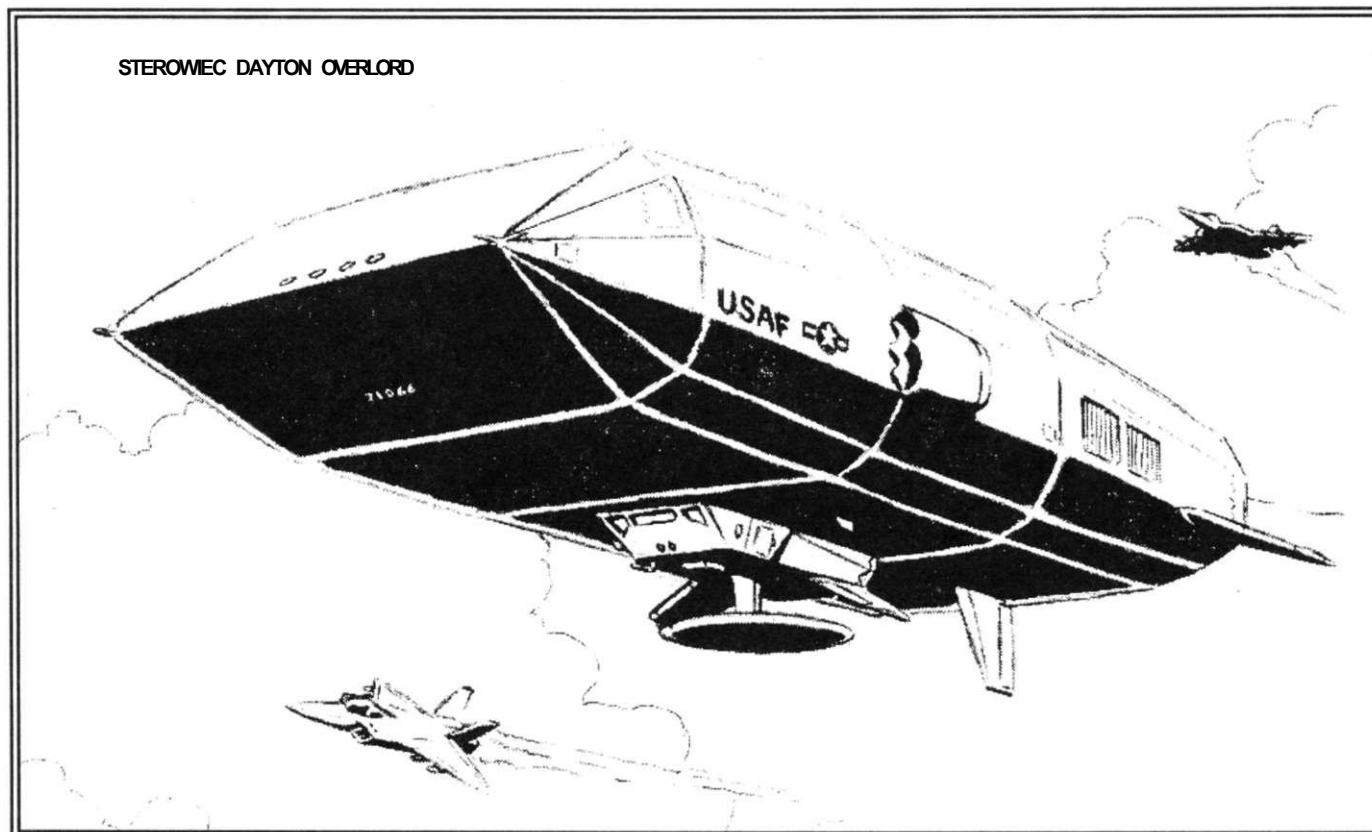
Prędkość maks.: 80 km/h	Przysp./Ham.: 5/30 km/godz
Załoga: 10	Zasięg: 2400 km
Pasażerowie: 2	Ładowność: 50 ton
Manewrowość: +5	WS: 1000 (Struktura 50)
WB: 20 (Pancerz 1)	Typ: sterowiec
Masa: 50 ton	Cena: 100.600.000E\$

Wyposażenie Specjalne: stealth, klimatyzacja, gaśnice automatyczne, aerosol przeciwlaserowy, wyrzutnie flar i folii metalizowanej, wojskowe radio



z komputerem szyfrującym, laserowy system łączności, łącze satelitarne, autopilot, system nawigacyjny, dwa generatory ECM o zasięgu 250km, komputerowa korekta obrazu, wykrywacz promieniowania laserowego, wykrywacz

anomalii magnetycznych, wojskowy radar niskopulapowy wyposażony także w system identyfikacji celów, wojskowy wykrywacz radarów, detektor promieniowania mikrofalowego, optyka z zoomem, termowizor.



CZOŁGI

Nadal królują na polach bitew, pomimo wszystkich wynalazków, usprawnień broni przeciwpancernej, śmigłowców szturmowych etc. W ciągu ostatniego dwudziestolecia czołgi osiągnęły pewien limit rozmiarów i masy. W chwili obecnej od wielkości czy masy czołgu bardziej jest istotne jego wyposażenie, lżejsze pancerze, ilość członków załogi, możliwość pokonywania przeszkód wodnych, większa prędkość i nowoczesne systemy obrony przeciwrakietowej.

US M-11 MBT

M-11 jest najlepszym czołgiem pierwszozigłowym Armii Stanów Zjednoczonych. Wyposażony w złącze kontroli cybernetycznej, szybki, potężnie opancerzony i niesamowicie kosztowny, został stworzony by żadnej korporacji nie było stać na wyprodukowanie czegoś lepszego lub chociaż mu dorównującego.

Prędkość maks.: 60 km/h	Przysp./Ham.: 10/50 km/godz
Załoga: 3	Zasięg: 480 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: brak
Manewrowość: +2	WS: 360 (Struktura 18)
WB: 225 (Pancerz 11*)	Typ: czołg
Masa: 60 ton	Cena: 16.400.000E\$

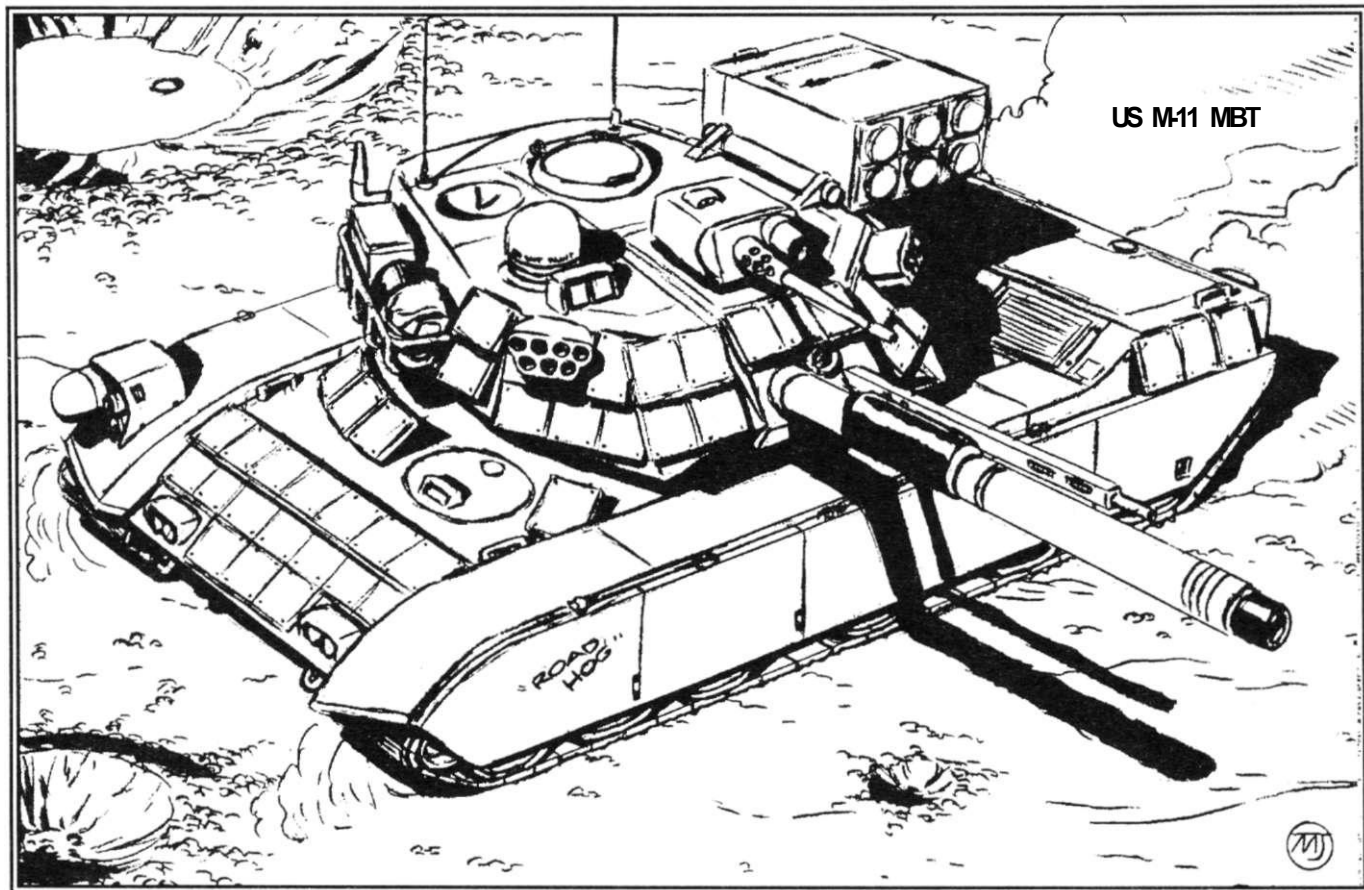
Wyposażenie Specjalne: pancerz kompozytowy, amfibia, system kontroli uszkodzeń, klimatyzacja, system podtrzymywania życia z zapasem na 12 osobogodzin, aerozol przeciwlaserowy, wyrzutnie folii metalizowanej i granatów dymnych (dymy ciepłe), 6 generatorów dymów ciepłych, ASDP, wojsko-

we radio z komputerem szyfrującym, laserowy system łączności, łącze satelitarne, system śledzenia celów, dalmierze: optyczny i mikrofalowy, autopilot, system nawigacyjny, cyberpojazd, ECM, ECCM, komputerowa korekta obrazu, wykrywacz promieniowania laserowego, wykrywacz promieniowania mikrofalowego, radar wojskowy, wojskowy wykrywacz radarów, optyka z zoomem, termowizor.

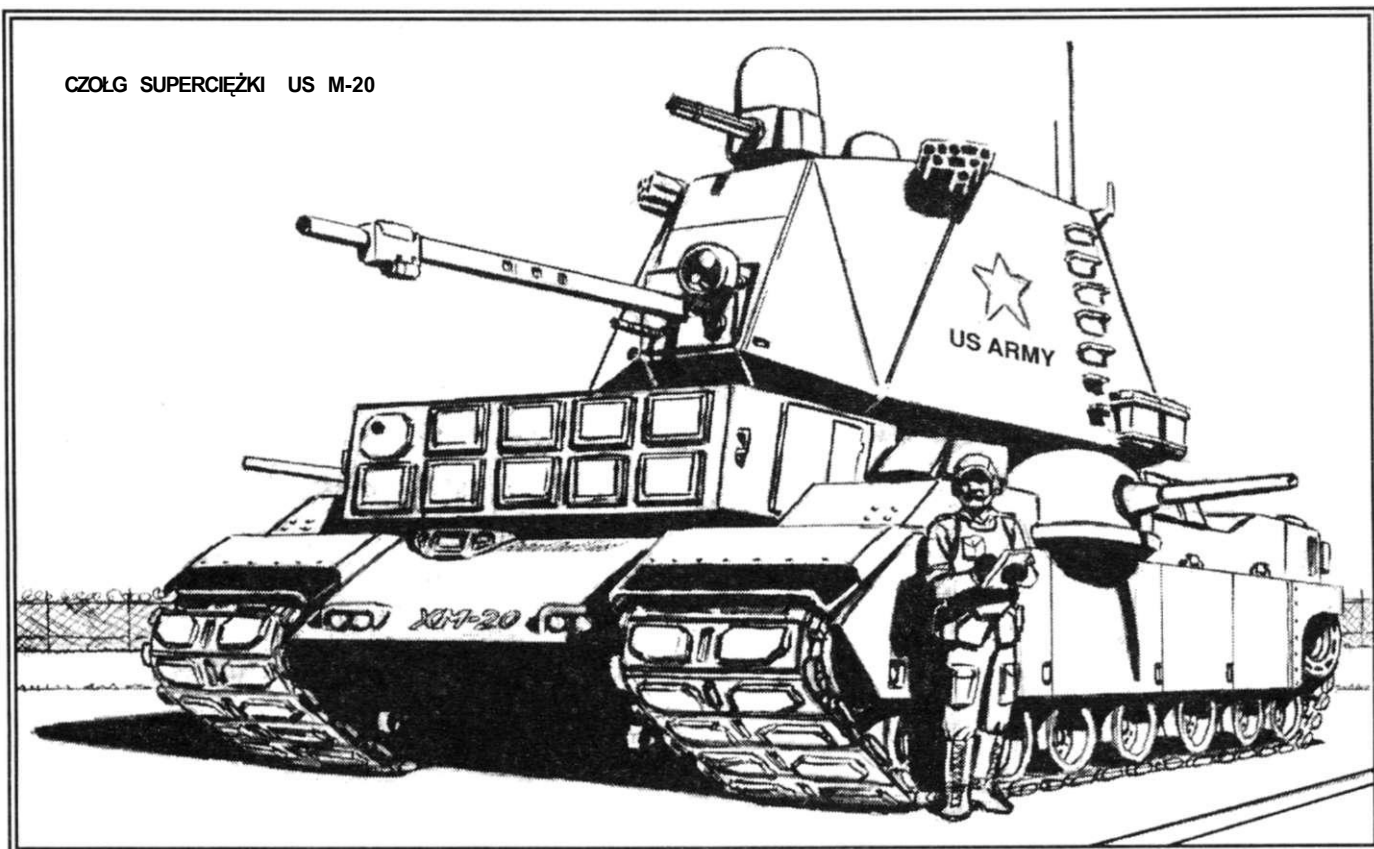
Uzbrojenie: stabilizowane LATG, laser podświetlający cele 12cm. działko akceleratorowe (jeden magazynek) w wieży, ASPG i działko automatyczne w małej wieżyczce zamontowanej na wieży, 6 pocisków Hellfire na wieży, karabin maszynowy 7.62mm na mocowaniu wspomaganym z przodu kadłuba. Komputery celownicze: +3 dla działka akceleratorowego, +4 dla LATG.

„JEDEN Z NAJLEPSZYCH CZOŁGÓW,
JAKIE W ŻYCIU WIDZIAŁEM. TYLKO
ŻEBY KTOŚ JESZCZE CHCIAŁ ICH
UŻYWAĆ POZA NAMI, AMERYKA-
NAMI...”

— PŁK. JANICE CARDIFF, U.S. ARMY



CZOŁG SUPERCIEŻKI US M-20



CZOŁG SUPERCIEŻKI U.S. M-20

Ta potworność jeszcze nie opuściła poligonów badawczych. Uznany za największy czołg na świecie od czasu hitlerowskiego Maus. Eksperci zaczynają już narzekać, twierdząc, że jest zbyt wielki i ciężki by poruszać się po czymkolwiek poza pasami startowymi ze wzmocnianego betonu.

Prędkość maks.: 40 km/h	Przysp./Ham.: 10/50 km/godz
Załoga: 3	Zasięg: 320 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: brak
Manewrowość: +2	WS: 600 (Struktura 30)
WB: 375 (Pancerz 19*)	Typ: czołg
Masa: 100 ton	Cena: 23.500.000E\$

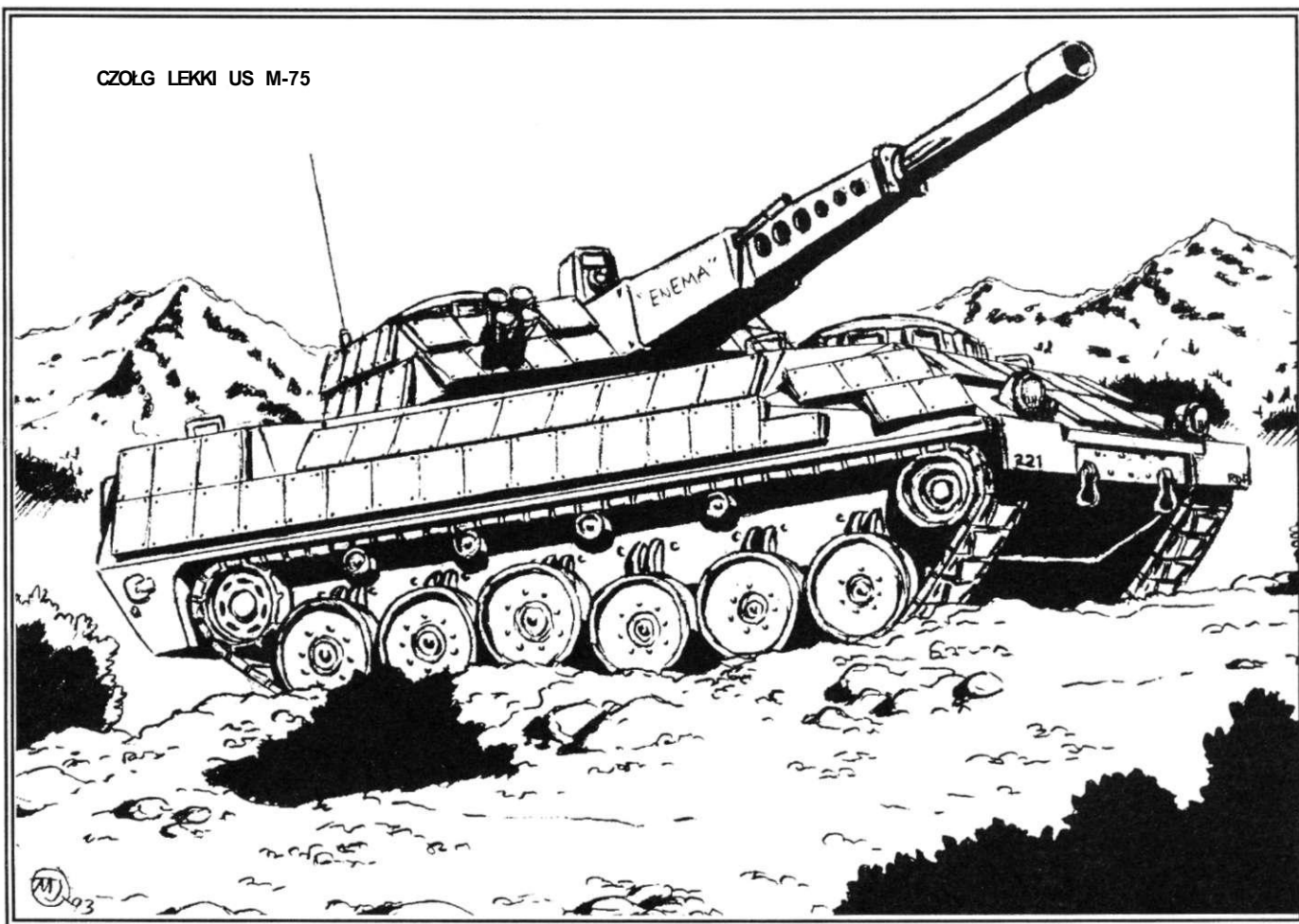
Wyposażenie Specjalne: pancerz kompozytowy, amfibia, system kontroli uszkodzeń, klimatyzacja, system podtrzymywania życia z zapasem na 12 osobogodzin, aerozol przeciwlaserowy, wyrzutnie folii metalizowanej i granatów dymnych (dymy ciepłe), 6 generatorów dymów ciepłych, APSD, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, laserowy system łączności, łącze satelitarne, system śledzenia celów, dalmierze: optyczny i mikrofalowy, autopilot, system nawigacyjny, cyberpojazd, ECM, ECCM, komputerowa korekta obrazu, wykrywacz promieniowania laserowego, wykrywacz promieniowania mikrofalowego, radar wojskowy, wojskowy wykrywacz radarów, optyka z zoomem, termowizor.

Uzbrojenie: Stabilizowane działo akceleratorowe 3cm w wieży, z 1 magazynkiem. ASPG w małej wieżyczce umieszczonej na szczycie dużej wieży. Działka automatyczne 30mm umieszczone na mocowaniach wspomaganych, po jednym z każdej strony kadłuba, sterowane przez komputer. Wyrzutnia mieszcząca 11 ciężkich kierowanych pocisków przeciwpancernych (HATGM) zamontowana z przodu kadłuba (pociski wyposażone są w aktywne, optyczno-termiczny system naprowadzania. Komputery celownicze: +5 dla działka akceleratorowego, +3 dla działek 30mm.

„TYRANOSAURUS REX,
TYGRYS SZABLASTOZĘBY,
SŁOŃ AFRYKAŃSKI;
WSZYSTKIE DUŻE, GROŻNE
I ROBIĄCE WRAŻENIE.
GROŻNE JAK DIABLI, TAK JAK
M-20.
OCZYWIŚCIE, WSZYSTKIE
DAWNO WYMARŁY - W PRZECIWIENSTWIE DO MYSZY.
CZASAMI DUŻE OZNACZA JE-
DYNIE „ŁATWIEJSZE DO TRA-
FIENIA”

— KAPITAN JOSEPH BROWNING, USMC.

CZOŁG LEKKI US M-75



CZOŁG LEKKI U.S. M-75

M-75 to bardzo popularna maszyna w armiach korporacyjnych. Mały, szybki, wyposażony w działo szybkostrzelne - wystarczający, by rozwalić wszystko poza ciężkim czołgiem, i wystarczająco tani, by jego strata nie uszczupliła zbytnio twego budżetu.

Prędkość maks.: 80 km/h	Przysp./Ham.: 10/50 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 320 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: brak
Manewrowość: +2	WS: 140 (Struktura 7)
WB: 60 (Pancerz 3)	Typ: czołg
Masa: 14 ton	Cena: 1.400.000E\$

Wyposażenie Specjalne: pancerz aktywny, amfibia, klimatyzacja, gaśnice automatyczne, 4 generatory ciepłych dymów, granaty przeciwpiechotne, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, dalmierze: laserowy i optyczny, autopilot, system nawigacyjny, komputerowa korekta obrazu, termowizor.

Uzbrojenie: karabin maszynowy 12.7mm i stabilizowane działo 75mm w wieży. 10 magazynków do dział w kadłubie. Działo jest wyposażone w komputer celowniczy +3.

Uwagi: za dodatkowe 134.400E\$, może być wyposażony w złącze cybernetycznej kontroli pojazdu. Militech produkuje wersję tego czołgu nazwaną Destructor. Destructor używa amunicji bezluskowej, co podwaja koszt amunicji, ale jednocześnie zwiększa ilość przewożonej amunicji zapasowej o połowę (50 pocisków).

TRANSPORTER OPANCERZONY

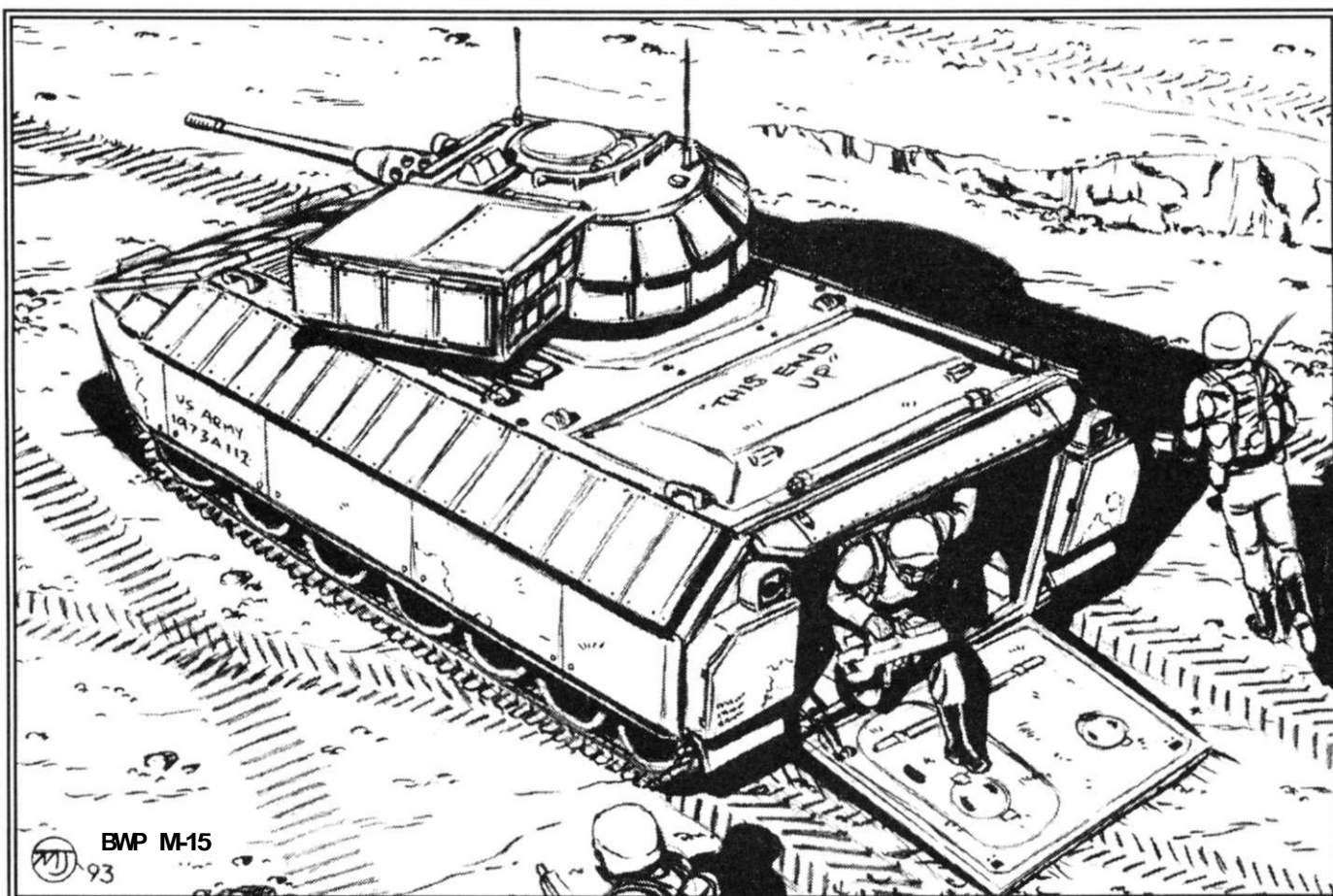
MILITECH BEHEMOTH

Militech nie buduje BWP, woli zamiast tego zwykłe transportery opancerzone. Nazwa jest nieco myląca, ponieważ większość transporterów opancerzonych ma lepsze uzbrojenie niż Behemoth. Tak groźnie brzmiąca nazwa dobrze jednak wpływa na morale; Militech sprzedaje dzięki temu dość duże ich ilości.

Prędkość maks.: 60 km/h	Przysp./Ham.: 10/50 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 480 km
Pasażerowie: 10	Ładowność: 4 tony
Manewrowość: +2	WS: 120 (Struktura 6)
WB: 40 (Pancerz 2)	Typ: transporter opancerzony
Masa: 12 ton	Cena: 480.000E\$

Wyposażenie Specjalne: pancerz aktywny, amfibia, klimatyzacja, 4 generatory dymów ciepłych, granaty przeciwpiechotne, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, dalmierz optyczny, autopilot, system nawigacyjny, cyberpojazd, komputerowa korekta obrazu, termowizor.

Uzbrojenie: działko automatyczne 20mm lub granatnik automatyczny 40mm montowane w wieżyczce.



BWP M-15

Termin „Bojowy Wóz Piechoty” oznacza transporter opancerzony wyposażony w taką ilość uzbrojenia, która zapewni skuteczne wsparcie na polu walki przewożonej przez niego piechocie. Podnosi to zdolności bojowe i zwiększa siłę ognia jednostki, ale też znacznie zwiększa koszt. BWP nie mają pancerza pozwalającego na pojedynkę ogniowy z innymi pojazdami, za wyjątkiem bardzo lekkich. W praktyce BWP prowadzą ostrzał z dużych odległości, zza linii piechoty, zapewniając jej wsparcie ogniowe. Oznacza to jednak, że piechota musi wysiąść z BWP zdała od celu ataku, tym samym tracąc osłonę pancerza. Co więcej, U.S. Army nadal nie ma BWP, który potrafiłby dobrze pływać!

Prędkość maks.: 80 km/h	Przysp./Ham.: 13/50 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 480 km
Pasażerowie: 8	Ładowność: 6 ton
Manewrowość: +2	WS: 200 (Struktura 10)
WB: 100 (Pancerz 5)	Typ: BWP
Masa: 20 ton	Cena: 1.600.000E\$

Wposażenie Specjalne: pancerz aktywny, amfibia, klimatyzacja, gaśnice automatyczne, 4 generatory dymów ciepłych, granaty przeciwpiechotne, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, dalmierze: laserowy i optyczny, autopilot. System nawigacyjny, komputerowa korekta obrazu, termowizor.

Uzbrojenie: ciężkie naprowadzane pociski przeciwpancerne (HATGM, 7 sztuk) z aktywnym naprowadzaniem optyczno/termicznym, a także działko automatyczne 30mm, obydwa systemy zamontowane w wieżyczce.

NISZCZYCIEL CZOŁGÓW U.S. M-50

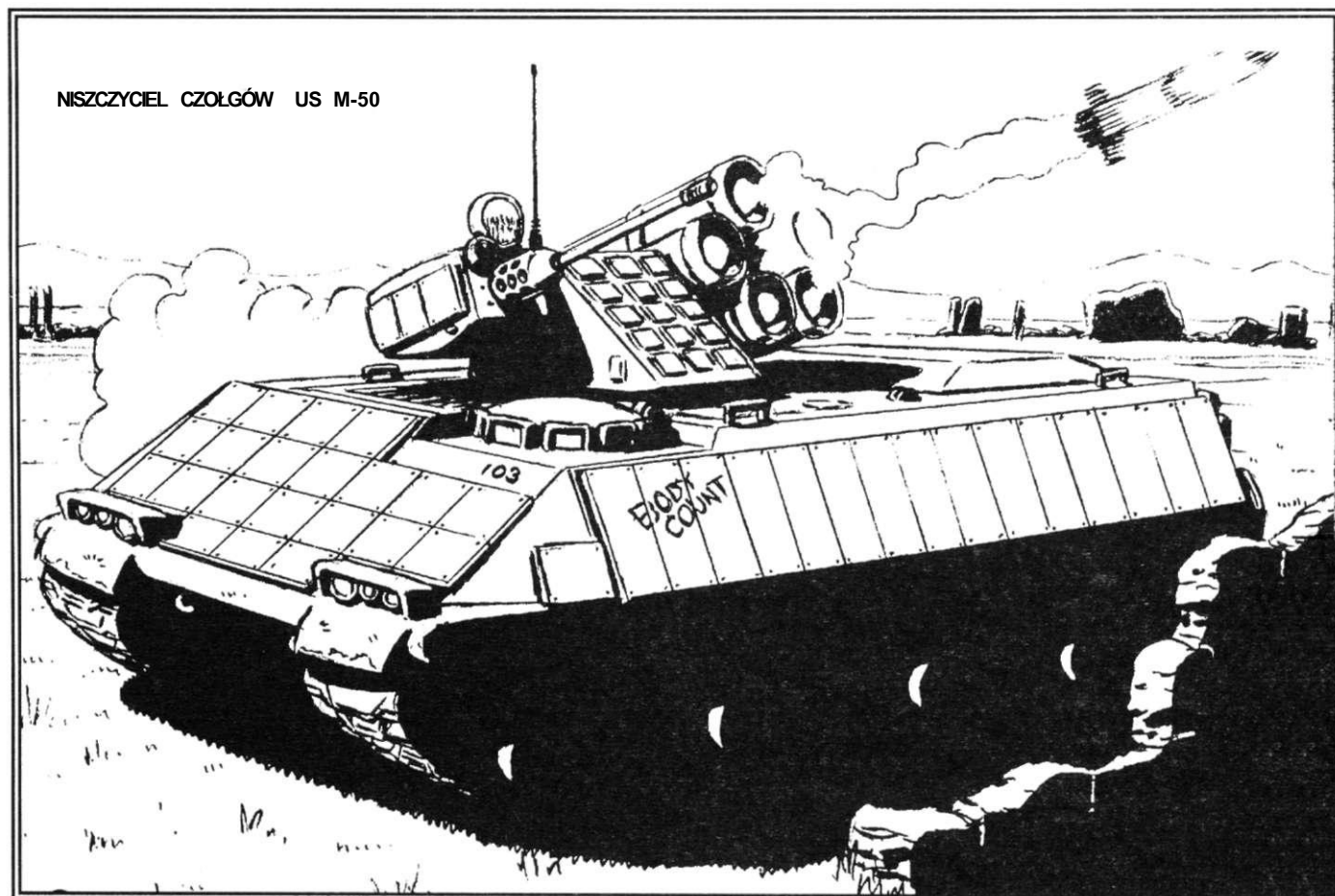
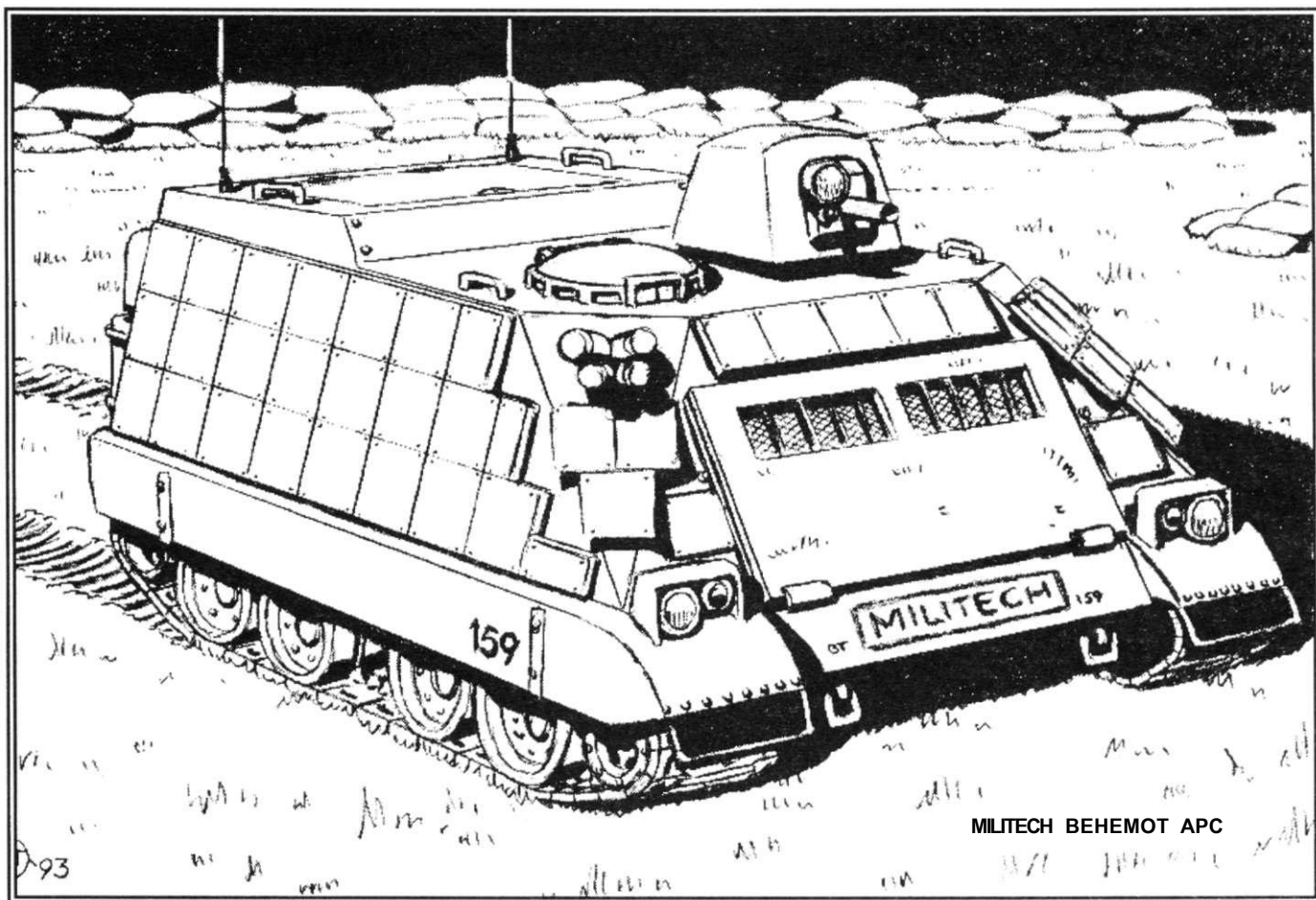
U.S. Army wierzy w niszczyciele czołgów potrafiące przetrwać na polu walki. Konstrukcja ta, oparta na kadłubie M-15, wyposażona jest w pociski przeciwczołgowe mogące niszczyć nieprzyjacielskie czołgi i pojazdy opancerzone z dalekich odległości, najczęściej z ukrycia.

Prędkość maks.: 80 km/h	Przysp./Ham.: 13/50 km/godz
Załoga: 2	Zasięg: 480 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: 4,5 ton
Manewrowość: +2	WS: 140 (Struktura 7)
WB: 40 (Pancerz 2)	Typ: ???
Masa: 14 ton	Cena: 1.000.000E\$

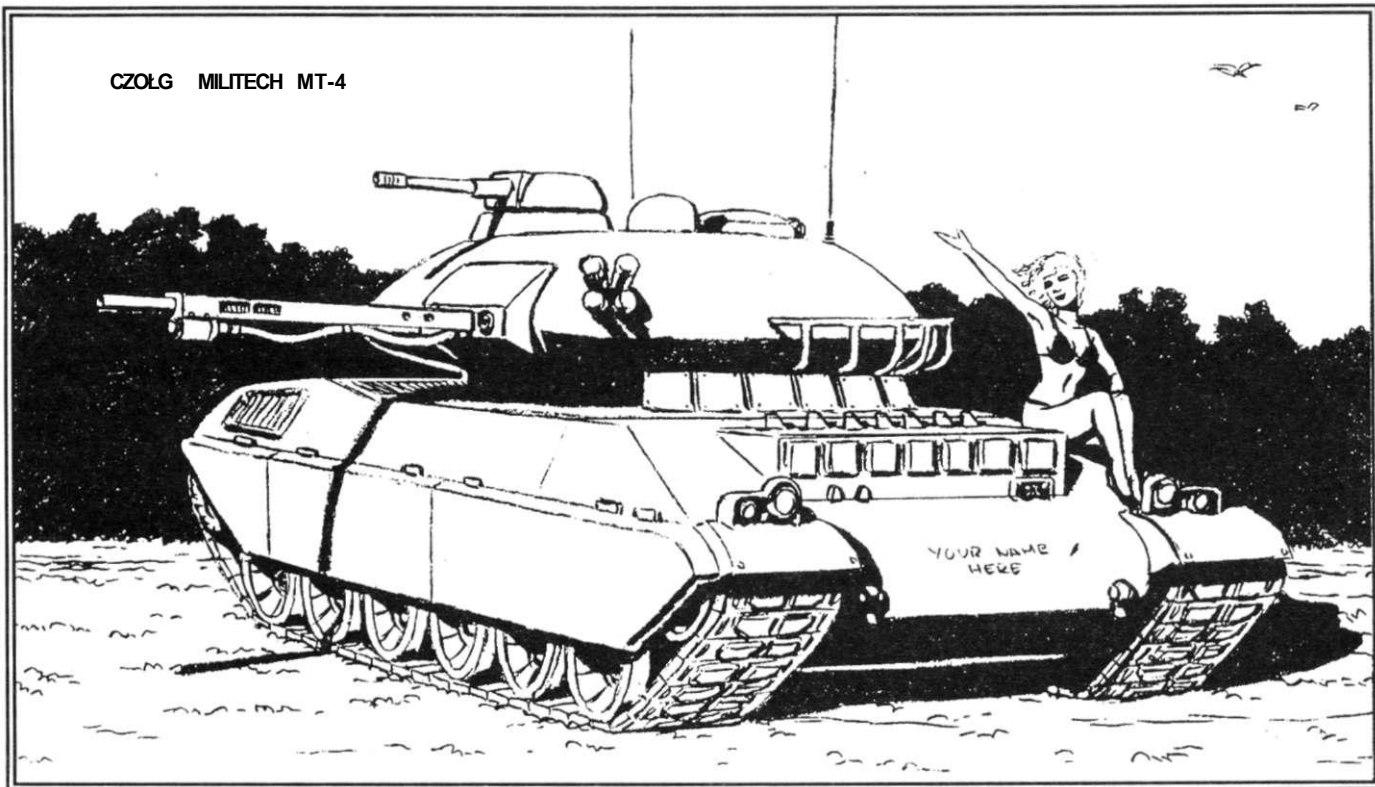
Wposażenie specjalne: pancerz aktywny, amfibia, klimatyzacja, gaśnice automatyczne, 4 generatory ciepłych dymów, granaty przeciwpiechotne, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, dalmierze: optyczny i laserowy, autopilot, system nawigacyjny, cyberpojazd, komputerowa korekta obrazu, termowizor.

„TO ZWYKŁA EKONOMIA. PRZYPUSĆMY, ŻE STRACĘ TRZY M-50 Z ZAŁOGAMI ZA KAŻDY CZOŁG, KTÓRY ZNISZCZĄ. MAM DUŻE SZANSE, ŻE MÓJ BUDŻET BĘDZIE DUŻO DO PRZODU W PORÓWNANIU DO BUDŻETU PRZECIWNIAKA...”

**PLK. REGINALD BRICKTON,
ODDZIAŁ OPERACJI WOJSKOWYCH MILITECHU.**



CZOŁG MILITECH MT-4



CZOŁG MILITECH MT-4

Militech to największy cywilny producent uzbrojenia na świecie. Czołg przez nich wyprodukowany zdobył duże poważanie i respekt - ma dobre uzbrojenie, duży promień działania, łatwy w obsłudze i wystarczająco lekki, by można go było transportować sterowcem.

Prędkość maks.: 60 km/h	Przysp./Ham.: 10/50 km/godz
Załoga: 4	Zasięg: 320 km
Pasażerowie: 0	Ładowność: brak
Manewrowość: +2	WS: 250 (Struktura 12)
WB: 160 (Pancerz 8")	Typ: czołg
Masa: 41 ton	Cena: 9.000.000E\$

Wyposażenie Specjalne: pancerz kompozytowy, amfibia, klimatyzacja, gaśnice automatyczne, system podtrzymywania życia z zapasem 12 osobogodzin, aerozol przeciwlaserowy, wyrzutnie granatów dymnych (dym ciepły), 4 generatory dymów ciepłych, ASDP, wojskowe radio z komputerem szyfrującym, laserowy system łączności, dalmierze: optyczny i laserowy, autopilot, system nawigacyjny, komputerowa korekta obrazu, wykrywacz promieniowania laserowego, radar wojskowy, wojskowy wykrywacz radarów, termowizor.

Uzbrojenie: stabilizowane działko akceleratorowe 1cm w wieży, z komputerem celowniczym +3, działko automatyczne 25mm w małej wieżyczce umieszczonej na dużej wieży. Ciężkie naprowadzane pociski przeciwpancerne (HATGM) strzelające naprzód, z aktywnym naprowadzaniem optyczno/termicznym, 7 sztuk.

Uwagi: MT-4 może być wyposażony w złącze cybernetycznej kontroli pojazdu za dodatkowe 300000E\$.

„MT-4:

WPROST Z SALONU NA POLE BITWY,
TO COŚ WIĘCEJ NIŻ TYLKO KAROSERIA!"

„MT-4: SZYBKIE, EFEKTYWNE, DOSTĘPNE.
SIŁA OGNI DZIA JUTRZEJSZEGO - JUŻ
DZIŚ!"

— SLOGANY REKLAMOWE MILITECHU.

„MYŚLAŁEM, ŻE GORZEJ NIŻ TERAZ JUŻ BYĆ
NIE MOŻE. TERAZ, KIEDY MILITECH ZACZĄŁ
SPRZEDAWAĆ TE SUPERNOWOCESNE
KOSZMARY KAŻDEJ KORPORACJI LUB
DYKTATOROWI, BYLE TYLKO MIELI CZYM
ZAPŁAĆ - SPODZIEWAM SIĘ, ŻE JUŻ NIE-
DŁUGO ZOBACZYMY MT-4 W BARWACH JA-
KUZY. BOŻE, ALEŻ BĘDĘ SZCZĘŚLIWY KIE-
DY WRESZCIE PRZEJDĘ NA EMERYTURĘ."

— GEN. LEONARD MANDELA,
USMC

PANCERZE WSPOMAGANE

"TYM RAZEM TO NA PEWNO BYŁ CHROMOWIEC. PAKOWAŁ WE MNIE KOLEJNE WIAZKI GRANATÓW. WTEDY, ZAWALŁO SIĘ CAŁE MB I ZOSTAŁEM PRZYSYPANY GRUZEM. MYŚLAŁ, ŻE JUŻ PO MNIE... JA FEZ TAK MYŚLAŁEM. ROZUMIECIE, FENNER MI SIĘ ZWESIŁ I NIC NIE WIDZIAŁEM. PAMIĘTAM, ŻE ZACZĄŁEM SIĘ WYGRZEBYWAĆ SPOD GRUZU - OD CZASU DO CZASU WALĄC W HEŁM, STARAJĄC SIĘ PONOWNIE URUCHOMIĆ FENNERA. ZDAJE SIĘ, ŻE CHROMOWIEC NIE MIAŁ ZBYTNEJ OCHOTY, BY SPRAWDZAĆ, CZY ŻYJĘ. WCALE MU SIĘ NIE DZIWIĘ, W OKOLICY BYLI JESZCZE BRACIA. ODWRÓCIŁ SIĘ DO MNIE PLECAMI I W TYM MOMENCIE, DAR BOŻY, ZJAWIA SIĘ FENNER I WYKONAŁEM SZYBKĄ OSP: JEDYNE, CO DZIAŁAŁO TO MÓJ MINI-GRAN. NO DOBRA, JAK SIĘ NIE MA, CO SIĘ LUBI, TO SIĘ LUBI, CO SIĘ MA, TAK SOBIE POWIEDZIAŁEM. WYDOSTAŁEM SIĘ Z GRUZÓW. KIEDY ZŁOKALIZOWAŁEM ŚMIECIA, STAŁ TYŁEM DO MNIE. BYŁEM NAPAKOWANY PPZI MOŻECIE SIĘ DOMYŚLIĆ, CO BYŁO DALEJ..."

— POR. BENTLEY COLLINS, 22-GI PLUTON, MILITECH EXTRACTIONS, LTD.

MORDERCZE WDZIAŃKO

Ta część Maximum Metal jest rozszerzoną wersją zasad zamieszczonych w Strzelaniu Piątkowej Nocy. Zawiera system walki do Cyberpunka 2020 z użyciem BPW (Bojowych Pancerzy Wspomaganych). BPW lub, w skrócie PW, oznacza bojowy strój, który: 1) został wzmocniony sztywnymi, lub pół-sztywnymi płytami opancerzenia, i 2) sam dźwiga większą część swojego ciężaru, w znaczny sposób ułatwiając pilotowi poruszanie się w warunkach bojowych, poprzez jakiegoś rodzaju wspomaganie. W epoce Cyberpunka, to wspomaganie ma zwykle charakter egzoszkieletu (CP2020, str. 82). W żargonie PW-niaków, nosi ono zwykle nazwę podwozia.

Po co nosić pancerz wspomagany? Doświadczeni gracze znają zalety przechadzania się po Strefie Walki w MetalGear™, egzoszkielecie, który zapewnia ochronę całego ciała (25 WB). Wyobraźcie sobie, że niektórzy pracownicy Arasaka, OrbitalAir, czy Zetatechu nie są zadowoleni z tak „niewielkiej” ochrony; że niektórzy ludzie z ich personelu są zbyt dobrze wyszkoleni, by mogli zostać łatwo poświęceni; że niektóre operacje są zbyt tajne, by można było sobie pozwolić na luksus pozostawienia ciała na polu walki; lub też że Strefa Walki jest zbyt niebezpieczna, by konwencjonalne od-

działy mogły ze 100%-wą pewnością wykonać powierzone im zadanie. Przypuśćmy, że potrzebujesz żołnierzy, którzy mogą chodzić w pancerzu o wartości WB 30, 50, a nawet więcej; których bronie są w stanie wykończyć tuzin „zwykłych” żołnierzy, kilka AV-ek, czy też dziurawić zbrojone ściany. Przypuśćmy, że wydając trochę więcej pieniędzy teraz, możesz zaoszczędzić sobie znacznie większych wydatków później. Pancerz Wspomagany, to prosta odpowiedź na to i na wiele innych pytań. Niezbyt tani, niezbyt subtelny, lecz trudny do powstrzymania — bardzo trudny do powstrzymania!

ŻOŁNIERZE I UMIEJĘTNOŚCI

ŻOŁNIERZE

Żołnierz, czy też poprawnie mówiąc Operator Pancerza Wspomaganego, jest żołnierzem, świetnie wyszkolonym w użyciu PW. Będąc średnim przeciwnikiem w normalnej walce, żołnierz PW staje się morderczą maszyną w momencie, gdy kieruje swoim PW. W praktyce, każdego noszącego PW nazywa się żołnierzem, niezależnie od tego, czy specjalizował się w walce czy w kierowaniu. Tak czy inaczej, w walce różnica jest kolosalna.

Stopniowo, wraz z wprowadzeniem PW, wykształciła się nowa klasa Solo, bardzo wyspecjalizowanych, podobnie jak piloci myśliwców. W systemie Zdolnością Specjalną żołnierzy PW jest **Zmysł Walki PW**, podobny do tego, którym dysponuje „normalny” Solo, lecz wyspecjalizowany w walce z użyciem BPW.

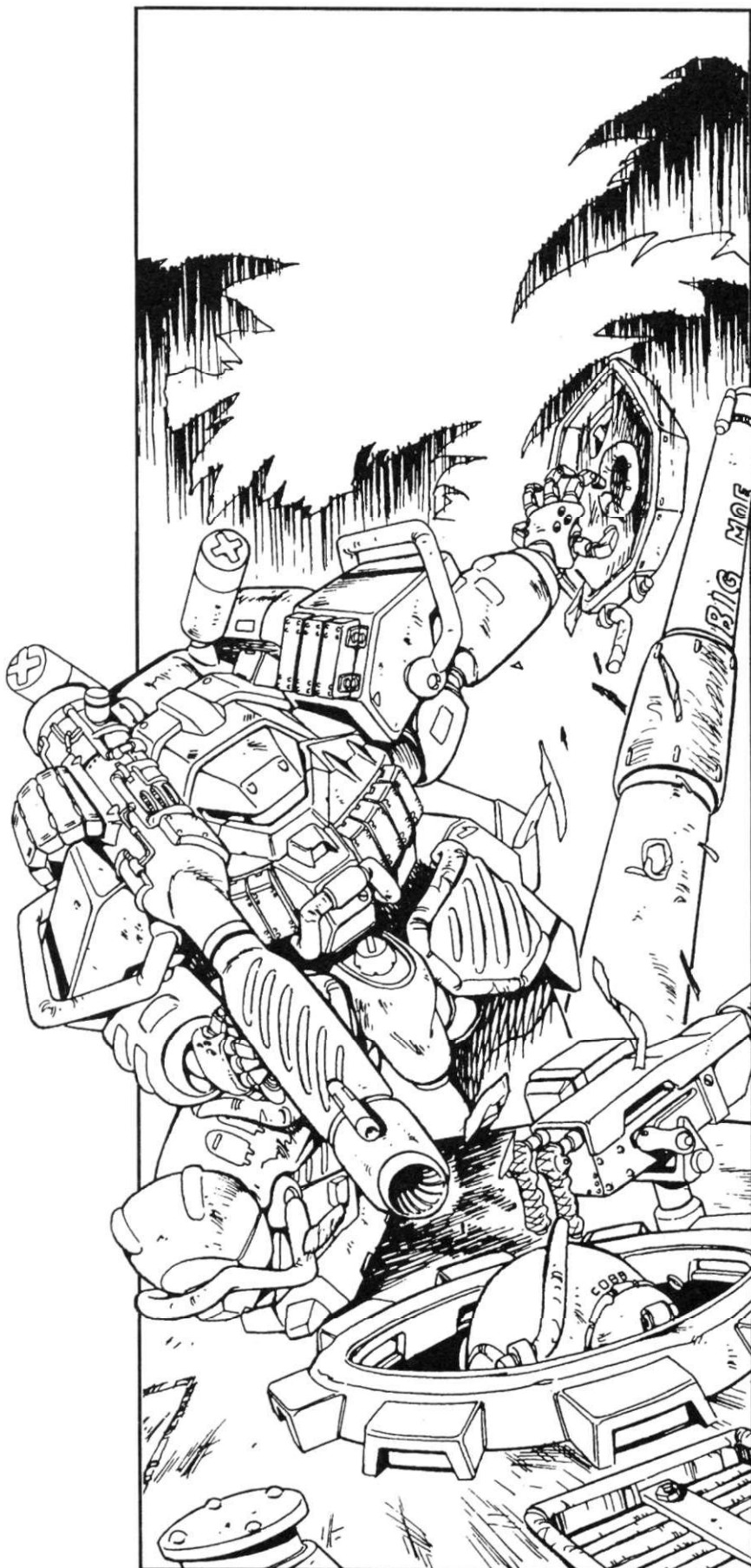
Tak jak w przypadku Solo, **Zmysł Walki PW** jest odzwierciedleniem umiejętności i profesjonalizmu Żołnierza w wybranej dziedzinie walki. **Zmysł Walki** umożliwia Żołnierzowi (poprzez Interface Odczytu) wycucie niebezpieczeństwa, unikanie strzałów i groźnych sytuacji. **Zmysł Walki PW** zapewnia bonus do rzutu Żołnierza na **Spostrzegawczość** za każdym razem, gdy znajduje się on w swoim pancerzu, oraz bonus do rzutu na **Inicjatywę**. Różne manewry i akcje bojowe wymagają rzutu na **Zmysł Walki PW**. Przy +2 możesz biec w swoim pancerzu bez potykania się czy upadania. Przy +4 możesz biec jak wysportowany młodziwiec nawet w trudnym terenie. Jednakże, **Zmysł Walki** na nic Ci się nie zda, jeśli znajdziesz się poza PW (nie otrzymujesz bonusów do Inicjatywy, **Spostrzegawczości**, czy manewrów). W takiej sytuacji, nie ludź się, że nadal jesteś Solo!

TYPOWE UMIEJĘTNOŚCI ZAWODOWE ŻOŁNIERZA PW (NIEZŁE DLA WIĘKSZOŚCI KORPORACYJNYCH NAJEMNIKÓW)

Zmysł Walki PW
Spostrzegawczość
Broń Ciężka
Karabin
Broń Ręczna
Walka Wręcz lub Sztuki Walki
Wysportowanie
Technika PW
Zastraszanie

Typowe umiejętności do wyboru to:

Wytrzymałość, Zdolności Przywódcze, Unikanie Ciosów, Materiały Wybuchowe, Programowanie, Obsługa Ciężkich Maszyn, Pilot (Pojazd o Napędzie Wektorowym), Naprawa Pojazdów AV, Podstawowe Naprawy, Ekspert (Projektowanie PW), Pierwsza Pomoc.



NOWE UMIEJĘTNOŚCI DLA PW

Technika PW (3): umiejętność używana do napraw czy konstruowania wszelkich części PW, które nie są uzbrojeniem. Ta umiejętność łączy w sobie cechy **CyberTechniki**, **Elektroniki** i **Podstawowych Napraw**, lecz jest wyspecjalizowany dla Pancerzy Wspomaganych i egzoszkieleatów. Podchodzi pod cechę **TECHNIKA**.

Ekspert (Projektowanie PW): umiejętność używana do projektowania funkcji Pancerza Wspomagane go dla zapewnienia maksymalnej efektywności podczas misji. Użycie deku z programami CADaM dodaje +3 do rzutu. Ta umiejętność pozwala także na modyfikowanie Pancerza bez konieczności wzywania Technika. Podchodzi pod cechę **INTELIGENCJA**.

Pilot (Pancerz Wspomagany) (2): niektóre postacie mogą się specjalizować w użyciu PW, bez konieczności bycia Żołnierzem. W takim przypadku, ta umiejętność jest nabywana przez postać, tak jak postacie nie-Fixerzy uczą się **Znajomości Półświatka** (zamiast Zdolności Specjalnej Powiązania). Zapewnia bonusy do rzutów przy manewrowaniu w PW, lecz nie do Inicjatywy. Podchodzi pod cechę **REFLEKS**.

Życiorys Żołnierza prawie zawsze zawiera wydarzenia ze służby militarnej, czy to w wojskach rządowych, czy też w korporacyjnych. Aby ustalić wiek, rzucić 2k6+18. Z tego, cztery lata muszą zostać spędzone na intensywnym treningu wojskowym lub też w odpowiedniej akademii. Za każdy rok powyżej 20, rzucasz normalnie na tabeli Wydarzeń, *CP2020* str. 36. Zapytacie, co się działo pomiędzy 16 a 20 rokiem życia? Czemu nie mogę rzucać za te lata? Czyżbym się nie wyraził dostatecznie jasno, koty? Akademia Wojskowa! Trening! Myślicie, że mieliście czas na cokolwiek innego? No dobra, dla rekompensaty straconych lat, dostajecie 1/2 K6 punktów na umiejętności do wyboru. W akademii duży nacisk kładzie się na gruntowne wykształcenie.

TURY I KOLEJNOŚĆ AKCJI W TURZE

BONUS DO INICJATYWY PW (BIP)

Pancerze wpływają na Inicjatywę noszącego, albo pozytywnie albo negatywnie. Bez skomplikowanych, zaawansowanych systemów widzenia, oraz wyspecjalizowanych systemów celowniczych, Żołnierz PW miałby strasznie ograniczone pole widzenia, tak jak kiedyś rycerze w zbrojach. Tego rodzaju pancerze, lub też z siłą nieadekwatną do ich masy będą znacznie opóźniać reakcję użyt-

„DOBRA, PRZESTAŃCIE CHRZANIĆ. NICZYM SIĘ OD WAS NIE RÓŻNIĘ. DZIAŁAM PO PROSTU NA WIĘKSZĄ SKALĘ. CO, MYLICIE, ŻE PRACUJECIE DLA DOBRYCH FACETÓW, A JA NIE? POWIEM WAM, ŻE ONI WSZYSCY SĄ TACY SAMI! JA PO PROSTU NIE IDE DO WALKI NAGO, JAK WY, IDIOCI!”

„CO MACIE NA MYŚLI, MÓWIĄC ZABIJANIE? NIE WIEM, KIM ONI BYLI, MÓWIĄC SZCZERZE, GUZIK MNIE TO OBCHODZI! WSZYSTKO TO JEST SWEGO RODZAJU GRA! SZACHOWA ROZGRYWKĄ PRZENIESIONA NA GRUNT ULICY. MY PO PROSTU WYKONUJEMY ROBOTĘ, KTÓRA MUSI BYĆ ZROBIONA. ZNAJDUJEMY CEL I NACISKAMY PRZYCISK!”

„A JA? JA MAM OCHRONĘ. MOJE SZANSE NA DOSTANIE 20 LAT OD-SIADKI NIE MUSZĄ BYĆ WCAŁE WYŻSZE OD WASZYCH, LECZ ZA MNĄ STOI PRACODAWCA, A ONI NIE DOPUSZCZĄ DO TAKIEJ SYTUACJI. INACZEJ MÓWIĄC, JA BĘDĘ ŻYŁ, A WY TRAFIŁCIE DO PUDŁA.

ONI TAM NA GÓRZE TROSZCZĄ SIĘ O NASZE DOBRO. MUSZĄ! MY TROSZCZYMY SIĘ O ICH. I WIECIE CO? MYŚLĘ, ŻE ONI ZDAJĄ SOBIE Z TEGO SPRAWĘ. JA Z BRAĆMI DYSPONUJĘ TAKĄ SIŁĄ OGNIĄ, IŻ MOGLIBYŚMY ZAJĄĆ CAŁĄ TĄ WIEŻĘ KIEDYKOLWIEK TYLKO BYŚMY CHCIELI.”

- POR MATT BROKER,
„BRYLANTOWY ZESPÓŁ”, ARASAKA

kownika. Jednak, pancerze wykonane przez wiodących na rynku producentów, wyposażone w bardzo zaawansowane, wirtualne interfejsy rzeczywistości, oraz dysponujące odpowiednią siłą w stosunku do masy, będą prawie zawsze przyspieszać reakcje operatora. Co za tym idzie, operator PW będzie mógł wykonać w trakcie rundy więcej niż jedną akcję.

ZAWODOWY MODYFIKATOR RZUTU NA INICJATYWĘ

Zdolność Specjalna Żołnierza (**Zmysł Walki PW**) dodaje się do Inicjatywy, tak samo, jak **Zmysł Walki** normalnego Solo. Jednakże, Solo nie otrzymują tego bonusu, gdy noszą PW, a Żołnierze otrzymują tylko połowę (zaokrąglone w dół), w czasie, gdy go nie noszą! **Zmysł Walki** Żołnierza jest dodawany do wszelkich modyfikatorów, jakie zapewnia jego Pancerz, oczywiście, w warunkach bojowych.

Uwaga: Suma bonusów do rzutu na Inicjatywę (Zawodowych i Pancerza) nie może przekroczyć 20.

AKCJE

Poniższe typy akcji są możliwe w PW:

Ruch maksymalnie do wartości ruchu (SZYB + Bonus do Inicjatywy PW, następnie pomnóż przez 3m) na turę.

Skok z miejsca lub z rozbiegu (patrz Skakanie, str. 58).

Lot tylko w przypadku, gdy PW jest wyposażony w plecak odrzutowy (JetPack) lub jednostkę lotu (FlightUnit) - zależnie od środowiska. Patrz zasady, str. 58.

Atak z bronią przygotowaną do strzału, maksymalnie do wartości Szybkostrzelności broni, lub atak wręcz lub bronią białą.

Unik tylko ataków wręcz lub z bronią białą.

Parowanie tylko ataków wręcz lub z bronią białą; niektóre zaawansowane PW oferują ograniczoną możliwość parowania ataków bronią palną.

Deaktywacja, odłączenie, lub upuszczenie części PW: broni, ekwipunku, systemu, jeśli możliwe.

Ręczna aktywacja różnych systemów (Autodok, Auto-destrukcja, Właz ratunkowy, itp.) Może to być również dokonane przy pomocy Wizualnego Interfejsu i Full HUD-Wideband (CW) lub jego bardziej zaawansowanej wersji.

Ręczne przeładowanie broni umieszczonych w PW.

Próba ucieczki z pułapki, uścisku, lub uchwytu.

Wejście lub zejście z pojazdu.

Wykonanie czynności nie bojowej.

ZASADKI I ATAki OD TYŁU LINIA WZROKU I USTAWIENIE

Te akcje i sytuacje są rozstrzygane w oparciu o zasady normalnej walki, zamieszczone w CP2020 na stronach 104-105.

WIĘCEJ NIŻ JEDNA AKCJA ATAK Z UŻYCIEM WIĘCEJ NIŻ JEDNEJ BRONI

Wykonanie większej ilości akcji jednocześnie w PW jest nieco trudniejsze niż w przypadku normalnej walki, ponieważ każda czynność musi przejść przez dwa procesory: mózg operatora i kontroler PW. Do drugiej akcji stosuje się modyfi-

kator -3, za każdą następną akcją odejmuje się dodatkowe -1. Maksymalna liczba jednocześnie wykonywanych akcji równa jest połowie modyfikowanego REF operatora. Dzięki Wizualnemu Interfejsowi Pancerza, możliwa jest czasami jednoczesna aktywacja kilku broni.

OBRAŻENIA

Obrażenia w walce są rozstrzygane przy pomocy kilku kostek sześciokątnej lub dziesięciokątnej, tak jak w CP2020, str. 106.

LOKACJA TRAFIENIA

Trafianie w PW jest rozstrzygane według zasad zamieszczonych w CP2020, dotyczących normalnej walki. Jednakże, ponieważ PW zawiera tak wielką ilość podsystemów, i z uwagi na rozliczne rodzaje ograniczenia obrażeń przy trafieniu w PW, gracze będą musieli wykonać dodatkowy rzut na lokację trafienia, aby ustalić, który podsystem został trafiony.

SYSTEM ROZSTRZYGANIA OBRAŻEŃ

Po ustaleniu lokacji trafienia (patrz CP2020, str. 106), sprawdź, czy nie został uszkodzony jeden z systemów zewnętrznych.

Opancerzone (i nieopancerzone) systemy zewnętrzne: wiele z systemów BPW jest zbyt masywnych, by mogły zostać umieszczone wewnątrz pancerza. Duże bronie, dodatkowa amunicja, zbiorniki tlenowe, systemy napędu prawie zawsze są umieszczone na zewnątrz głównej struktury pancerza (wszystkie systemy są oznakowane: zewnętrzny/wewnętrzny). Jednakże takie systemy mogą okazać się na tyle istotne, iż będą wymagały osobnego opancerzenia. W takich przypadkach, te systemy będą posiadać swoje własne współczynniki WB i WS (należy zauważyć, że nie stosuje się tu współczynnika Twardości szkieletu pancerza). Za każdym razem, gdy PW jest trafiony w lokację, która zawiera Systemy Zewnętrzne, istnieje 50%-wa (1-5 na 1k10) szansa, iż zamiast pancerza został trafiony jeden z systemów tam się znajdujących. Jeśli uderzenie przewyższa WB systemu, wówczas WS systemu musi zostać zmniejszone o różnicę pomiędzy liczbą punktów uszkodzeń a wartością WB. Należy również wykonać rzut na integralność systemu (patrz niżej).

Z różnych przyczyn: rozmiar, potrzeba wytrzymałości, itp., system może być nieopancerzonym systemem zewnętrznym. Tego typu systemy rzadko posiadają własne WS i przy ich trafieniu natychmiast należy sprawdzić integralność systemu.

Uszkodzenia, które przewyższają WS Zewnętrznego Systemu, mogą się przebić do opancerzenia samego pancerza.

Jeśli nie trafiono żadnego Systemu Zewnętrznego, lub, jeśli uszkodzenia przewyższają WS i WB tego systemu, oraz jeśli uszkodzenia przekra-

PŁK. WALFORD PRESCOTT, GŁÓWNE DOWÓDZTWO OPERACYJNE, MILITECH EXTRACTIONS, LTD., SIEDZI PRZED EKRANEM, NA KTÓRYM WIDAĆ BŁYSKI PRZEBIJAJĄCE GRUBE SŁUPY DYMU. GŁOŚNIK POSŁUSZNIE INFORMUJE O CIĄGŁYM PROWADZENIU OGNI Z BRONI CIĘŻKIEJ, OD CZASU DO CZASU DO GŁOSU DOCHODZĄ EKSPLOZJE ŁADUNKÓW I ZGRZYT WYRYWANYCH DRZWI.

„WKRAŚĆ SIĘ! WKRAŚĆ! WY CHOOH-GŁÓWKI! TO JEST TAJNA OPERACJA: WKRAŚĆ SIĘ I RÓWNIE CICHU WYJŚĆ! COLLINS! POR. BENTLEY COLLINS, CHOLERA, CZY MNIE SŁYSZYSZ?”

CHWILĘ PÓŹNIEJ:

„SIR, TU BENTLEY. PRZYKRO MI, SIR, LECZ ZDJĘLIŚMY OSŁONĘ Z TEGO BUNKRA. TAK, SIR, ODSTRZELILIŚMY DACH. TRZEBA TU TROCHĘ POSPRZĄTAĆ. JEST TU TROCHĘ WIĘCEJ ŚMIECI NIŻ SIĘ SPODZIEWALIŚMY...”

czają WB opancerzenia i Twardość, musi zostać wykonany kolejny rzut, który zwany jest Lokacją Trafienia Pancerza. Jeśli rzut na trafienie wyznacza lokację ciała, a uszkodzenia zostały zredukowane przez wartość opancerzenia i Twardość (patrz str. 63), wówczas należy wykonać rzut na LTP. Rzuć 1k10:

1-3 trafienie w „Podwozie”

4-6 trafienie w jeden z Systemów Wewnętrznych

7-9 trafienie w jeden z Wewnętrznych Systemów Uzbrojenia

- 10 Rzuć jeszcze raz: jeśli wynik jest liczbą parzystą, Uszkodzenie Krytyczne (patrz niżej); jeśli nieparzystą, wówczas rzuć jeszcze raz na LTP, ignorując 10.

Jeśli w trafionym obszarze znajduje się więcej niż jeden system, wówczas gracz w BPW może dokonać wyboru, który z nich został trafiony. Jeśli w trafionym obszarze nie ma żadnego systemu, wówczas obrażenia przejmują postać operatora.

ROZSTRZYGANIE OBRAŻEŃ

Wszystkie PW posiadają wartość WS (Wytrzymałość Strukturalna), która wyznacza ilość punktów uszkodzeń, jakie może odnieść system, zanim nie przestanie funkcjonować. W każdym PW znajdują się cztery obszary, a w związku z tym, cztery sposoby rozstrzygania uszkodzeń:

Systemy Wewnętrzne: Te systemy (użytkowe lub defensywne) zazwyczaj są umieszczone we wnętrzu głównej struktury Pancerza. W ten sposób są ochraniane przez wartość opancerzenia PW. Jeśli zostanie trafiony jeden z Systemów Wewnętrznych, wszelkie pozostałe punkty obrażeń (po odjęciu WB opancerzenia i Twardości) otrzy-

muje ten system i natychmiast musi zostać wykonany rzut na integralność systemu. Jeśli w trafionym obszarze znajduje się więcej niż jeden system, wówczas gracz dysponujący BPW może dokonać wyboru, który z nich został trafiony. Jakiegokolwiek obrażenia nie zaabsorbowane przez WS systemu zostają zaaplikowane Żołnierzowi. Jeżeli wszystkie Systemy Wewnętrzne lub Wewnętrzne Systemy Uzbrojenia w jednej lokacji ciała (głowa, tułów, ręce, nogi) zostały doszczętnie zniszczone, wówczas każdy następny rzut na LTP, który wskazuje tą lokację, powoduje, że obrażenia odnosi Żołnierz.

Wewnętrzne Systemy Uzbrojenia: Są to systemy uzbrojenia zamontowane we wnętrzu pancerza. Ponieważ ich funkcje są krańcowo różne od systemów defensywnych, czy też użytkowych, WSU mają osobną lokację przy trafianiu. Jeśli chodzi o rozstrzyganie uszkodzeń, WSU są traktowane tak jak inne, wewnętrzne systemy Pancerza.

„Podwozie”: Każde uderzenie w Pancerz, które nie uszkadza systemów wewnętrznych, bądź uzbrojenia, trafia w główną strukturę Pancerza Wspomaganego. Trafienie w „Podwozie” jest rozstrzygane tak jak normalny atak. Każda część Podwozia ma swoje własne WS, zależne od Siły szkieletu PW. Jeśli struktura opancerzenia w danej lokacji ciała zostanie całkowicie zniszczona (wyeliminowanie wszystkich punktów WS), wówczas wszystkie systemy w tej lokacji natychmiast przestają działać. Jeśli zostanie zniszczona lokacja Tułów, wówczas automatycznie szlag trafia cały BPW! Tylko niezniszczone systemy, kontrolowane z zewnątrz mogą zostać wydobyte przy użyciu odpowiednich narzędzi. Wymaga to czasu. Każde następne trafienie w zniszczoną część Podwozia powoduje bezpośrednie trafienie Pilotu. W takiej sytuacji nadal należy wliczać Twardość Pancerza.

Trafienie Krytyczne: We wszystkich rodzajach BPW znajdują się miejsca szczególnie ważne dla funkcjonowania części lub całości PW. Są to różnego rodzaju złącza, zasobniki, źródła zasilania, itp. Również one mogą odnieść obrażenia ze względu na bezpośrednie trafienie, od impetu uderzenia, spięcia elektrycznego, „pecha”, itp. Za każdym razem, gdy rzut na LTP wykaże Trafienie Krytyczne, rzuć jeszcze raz na poniższej tabeli:

TABELA TRAFIENIA KRYTYCZNEGO

- 1-2 Lokacja, która została trafiona krytycznie blokuje się i jest unieruchomiona na 1k10+1 bojowych rund. Blokada nogi: 1/2 ruchu, bieg niemożliwy; -2 do REF podczas walki wręcz. Blokada ręki: ograniczenie podnoszenie, niemożliwa zmiana broni/ekwipunku; -1 do REF podczas walki wręcz. Blokada tułowia: -2 do REF podczas walki wręcz; -2 do trafiania, podczas obracania się w kierunku wroga, niemożliwa zmiana broni/ekwipunku. Blokada głowy: -2 do trafiania, podczas obracania się w kierunku wroga; +10 do Trudności podczas wykonywania rzutu na Spostregawczość.
- 3 System Chłodzenia: Po 2k10 minutach Pancerz staje się uciążliwy ze względu na stale wzrastającą temperaturę. Jeśli po tym czasie Żołnierz nie znajdzie się poza PW, wówczas musi natychmiast wykonać test zachowania przytomności zacinając od poziomu Poważnego. W każdej następnej turze trudność testu wzrasta o jeden poziom. Podczas tego okresu, zdolności operatora są w ten sam sposób zmniejszone, jakby znajdował się on na odpowiednim poziomie ran (Poważny, Krytyczny, Śmiertelny, itd). Jeśli Żołnierz nie zostanie wyciągnięty z wnętrza PW przed upływem 15 minut, umiera.
- 4-5 Siła Pancerza zostaje zmniejszona o 1k6 punktów. (Strata 50-300 kg przy dźwiganii; 15-90 kg przy noszeniu).
- 6-7 REF Pancerza zostaje zmniejszony o 1k6/2 punktów. (Zredukowany zostaje bieżący poziom REF operatora, a także maksymalny poziom REF w PW).
- 8 Jednostka Zasilania PW traci 1k6x2 godzin pracy. (Zazwyczaj PW może działać przez 24 godziny).
- 9 Zawieszają się Systemy Elektroniczne/Interfejs na czas 1k6 rund walki; na 2k6 w przypadku Pancerza nie-militarnego. (Wyznacz jeden z systemów ze wszystkich dostępnych: Reflex/kontrola, Wizual-

NIKTÓRE WYRAŻENIA Z GWARY OPERATORÓW PANCERZY WSPOMAGA- NYCH

Borys: bardzo duży PW, zwłaszcza produkcji rosyjskiej.

BPW: Bojowy Pancerz Wspomagany.

Bracia: określenie używane w stosunku do partnerów z oddziału PW.

CHOOH-główki szalony lub niezdyscyplinowany personel, lub cywile (prawdopodobnie pochodzi od określenia „półgłówki”).

Chromowiec: ktoś, kto „kocha” PW (zniszczone).

Czytanie: wykrycie i/lub skanowanie.

Fenner: najwyższej klasy Wizualny Interface montowany w PW.

Golasy: cele nie noszące PW lub egzoszkieletów.

HE: od „high explosive” - pociski czy granaty o zwiększonej sile rażenia.

Kłapa: zwiastun złych wieści, określenie używane w przypadku awarii ekwipunku, lub niepowodzenia operacji.

Kosz na śmieci: zazwyczaj nieruchomy robot defensywny.

Małpa: ktoś, kto używa PW bez odpowiedniego treningu.

MB: miejsce bitwy.

Mini-gran: granatnik wyladowany minigranatami.

Osiągnięcie: zlokalizowanie i efektywne naprowadzenie na cel pocisków kierowanych lub broni łączonych.

OSP: „Odczyt Systemów Pancerza”, kontrola inspekcyjna różnych podsystemów, wyświetlona na monitorze PW.

PPZ: przeciwpancerne pociski zapalające.

PRZS: Powietrzna Rakieta o Zwiększonej Stateczności, określenie dużej, niekierowanej rakiety.

Przytłbica, Szczelinowiec: określenia PW nie posiadającego Wizualnego Interfejsu To drugie ma podtekst erotyczny.

PW: Pancerz Wspomagany.

Twardziel: 1) cel noszący egzoszkielet; 2) każdy potężnie opancerzony obiekt, budynek, pojazd, itp.

Zepsuć: zmienić czyjś status na „zepsuty”.

Zepsuty: w odniesieniu do PW lub ekwipunku oznacza „zniszczony”, w odniesieniu do żywych istot oznacza „zabity”.

Zeszprycowany: od nazwy narkotyku Czar-na Szprycza, określenie używane w przypadku, gdy ktoś włącza się do walki w stanie określanym jako berserk.

Żołnierz: militarny operator PW, choć czasami stosuje się to określenie w stosunku do dowolnej osoby kierującej PW, niezależnie od jej wyszkolenia.

ny Interface, Komunikacja, lub Audio-Wizja). Jeśli system otrzyma drugie uderzenie tego rodzaju, zostaje zniszczony.

- 10 Szok Mechaniczny. (1k6 dodatkowych punktów WS w losowo wybraną lokację Struktury, Żołnierz zostaje ogłuszony na taką samą ilość rund bojowych).

SPRAWDZANIE INTEGRALNOŚCI SYSTEMU

Kiedy system lub bronie są uszkodzone należy sprawdzić, czy nadają się do dalszego funkcjonowania. Tego typu sprawdzenie musi zostać wykonane za każdym razem, gdy system otrzymuje jakieś punkty uszkodzeń. Trudność testu zależy od ilości zniszczonych punktów WS.:

Jeśli system stracił mniej niż połowę wartości swojego WS, wówczas istnieje 25% prawdopodobieństwo, iż system przestanie działać.

Jeśli system stracił więcej niż 1/2 wartości swojego WS, wówczas takie prawdopodobieństwo wynosi 75%.

Jeżeli uszkodzenia przekraczają wartość WS, wówczas system jest uważany za zniszczony i musi zostać skreślony z listy wyposażenia PW. To urządzenie nie może zostać naprawione, nie przejmie także następnych uszkodzeń i musi zostać wymienione na nowe. Uszkodzone systemy mogą zostać w późniejszym czasie naprawione,

placąc % koszt nowego systemu równą % utraconej wartości WS. Całkowicie zniszczone systemy muszą zostać wymienione na nowe.

Zapasowa amunicja jest wyjątkiem od powyższych zasad. Jeśli zasobnik amunicji nie wykona testu na sprawdzenie integralności systemu, wówczas cała amunicja jest bezużyteczna. Dodatkowo, za każde 10 punktów otrzymanych uszkodzeń istnieje 10%-wa szansa (1 na 1k10), że amunicja wybuchnie. W takim przypadku, cała amunicja zostaje zniszczona, natomiast Żołnierz otrzymuje obrażenia w wysokości 1 k6/3 (zaokrąglone w górę) x normalny kod uszkodzeń amunicji. Opancerzenie może ochronić przed tymi obrażeniami, lecz tylko w przypadku, gdy zasobniki amunicji zostały zamontowane na zewnątrz Pancerza. W przeciwnym wypadku stosuje się tylko Twardość PW.

MODYFIKATOR BUDOWY CIAŁA OBRAŻENIA ŻOŁNIERZA

Patrz CP2020, str. 105-110, odnośnie zasad dotyczących efektów bezpośrednich trafień w Żołnierza. Algorytm rozstrzygania obrażeń przedstawia się następująco:

PUNKTY USZKODZEŃ BRONI - WB PANCERZA - TWARDOŚĆ - (JAKIEKOLWIEK WB ZEWNĘTRZNYCH CZY WEWNĘTRZNYCH SYSTEMÓW) -

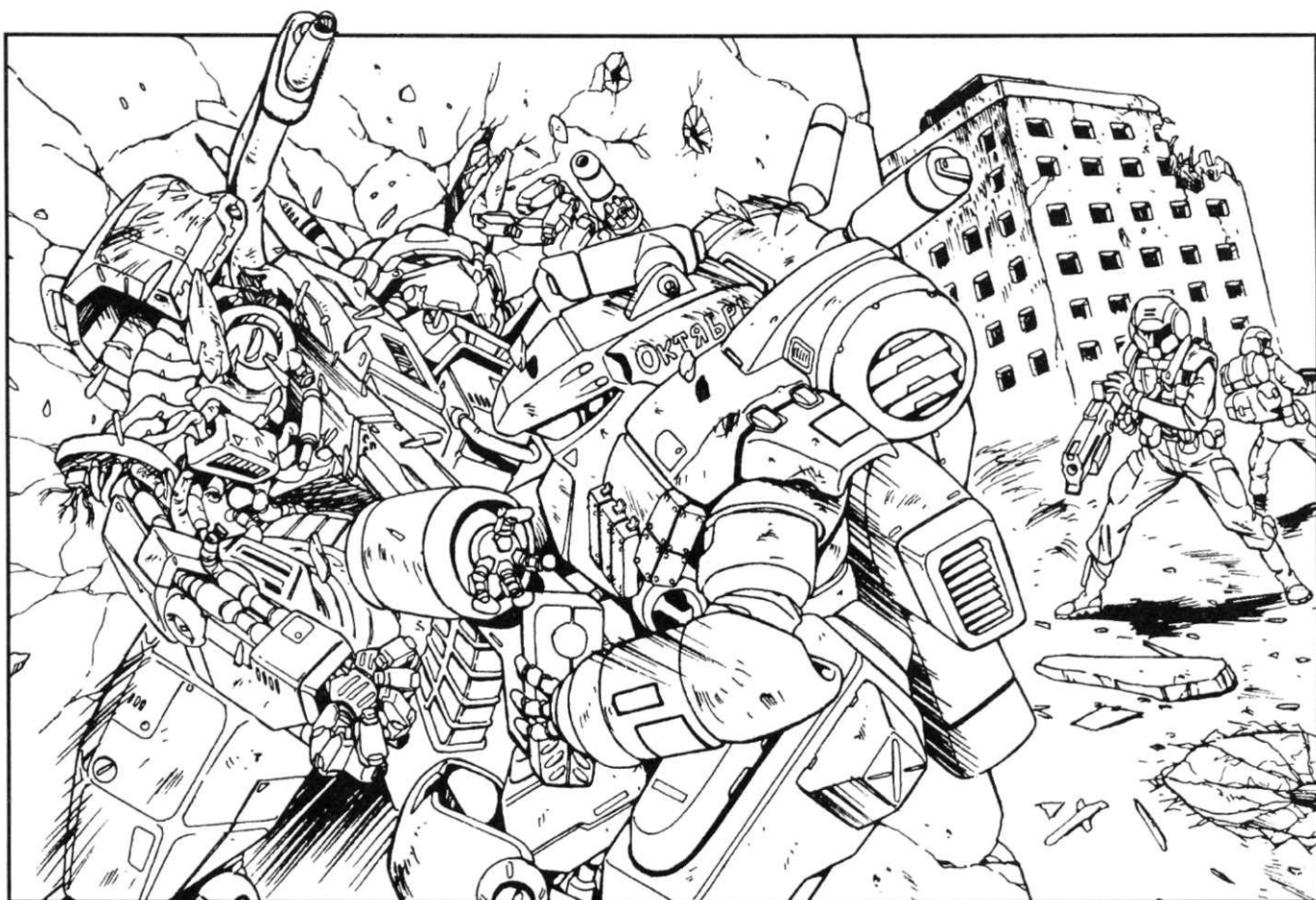
MBC ŻOŁNIERZA = OTRZYMANE OBRAŻENIA

TRAFIENIE I USZKODZENIA SZKIELETU BPW

„Nagi” (tzn. noszony osobno, nie jako część PW) egzoszkielet otrzymuje uszkodzenia w trochę inny sposób niż PW. Za każdym razem, gdy noszący zostanie trafiony, najpierw należy wykonać rzut na Lokację Trafienia. Zwykle egzoszkielety (Siła 12-16) otrzymują uszkodzenia tylko przy rzucie 1-2 na 1k10 (20%). Większe, zaawansowane egzoszkielety (Siła 20-52) przechwytywać obrażenia w 30% przypadków (1-3 na 1k10). Jeżeli chodzi o uszkodzenia, WS egzoszkieletu jest równa Sile egzoszkieletu. Uszkodzony szkielet może nadal w pełni funkcjonować do czasu, aż otrzyma połowę wartości WS. W tym momencie istnieje 40%-wa szansa (1-4 na 1k10), że szkielet przestanie funkcjonować. To prawdopodobieństwo wzrasta o 10% (o 1 na 1k10), za każde trafienie w szkielet po zniszczeniu połowy wartości WS. Większość egzoszkieletów jest projektowanych ze względów użytkowych, nie militarnych. Uważajcie - trafione mogą się szybko zepsuć!

PORUSZANIE SIĘ W BPW

Ta część poświęcona jest podstawowym zasadom dotyczącym poruszania się, a także wykonywaniu ataków w PW. Podzieliłiśmy ten rozdział



na cztery sekcje: Czynności Siłowe, Poruszanie się; Ataki Wręcz, Ataki Bronią Dystansową.

Poza swoim wspaniałym opancerzeniem, istotnymi czynnikami popularności PW są: nadludzka siła i prędkość, zdolność pochłaniania obrażeń, przerażające możliwości bojowe (niezależnie od tego czy w walce wręcz, czy w walce dystansowej). To właśnie te zdolności wzbudzają zarówno respekt jak i ślepy strach u przeciwników.

CZYNNOŚCI SIŁOWE DŹWIGANIE

Oczywiście, dysponując pomocą ponad 2300 kg, można poruszyć wiele rzeczy. Żołnierz w PW otrzymuje następujące modyfikatory do dźwigania:

- Może nosić dodatkowe obiekty o sumie ciężarów równej $\frac{1}{2}$ wartości Udźwigu Pancerza bez żadnego problemu. Jeśli suma ciężarów zawiera się pomiędzy połową a pełną wartością Udźwigu, wówczas należy odjąć 2 od Bonusu do Inicjatywy PW (BIP). Te obiekty mogą stanowić: ręczne bronie i ekwipunek, wszystkie zewnętrznie montowane, wymienne przedmioty, dodatkowy zewnętrznie umocowany ekwipunek, przenoszony przez PW.

- Może podnieść obiekt o wadze równej 90% pojemności Podwozia i przenieść go na odległość równą modyfikowanemu REF Żołnierza (w metrach).

- Używając obu rąk, Żołnierz może podnieść

nad głowę obiekt o wadze nie przekraczającej połowy pojemności całego PW i rzucić na odległość równą wynikowi rzutu:

$1k10 + \text{Zmysł Walki PW} + \text{Siła}/15$ (zaokrąglone w górę)

- Żołnierz może rzucić obiektem o wadze nie przekraczającym $\frac{1}{8}$ pojemności całego PW na dwukrotnie większą odległość. Obiekt ważący mniej niż $\frac{1}{20}$ pojemności całego PW może zostać rzucony na czterokrotnie większą odległość.

UDERZANIE

Dostać się w uścisk PW to tak, jakbyście toczyli walkę wręcz z autobusem. PW umożliwiają sztuki walki, tyle że z siłą samochodu! Siła uderzenia w PW zależy od Siły Podwozia. Podziel Siłę przez 9, zaokrąglając do najbliższej liczby całkowitej. Obrażenia od ciosu ręką są ustalane przez właśnie taką liczbę kostek dziesięciościennych! Zgniatanie to dodatkowa kostka! (Pamiętaj, że przed Zgniataniem należy wykonać rzut na Trzymanie). Kopnięcia powodują większe obrażenia (50% więcej niż uderzenie ręką).

CIOS RĘKĄ: SIŁA/9 (ZAOKRĄGLAJĄC DO NAJBLIŻSZEJ LICZBY CAŁKOWITEJ) = X K10

ZGNIATANIE: (X+1) K10

KOPNIĘCIE: [X+(X/2)] K10

W ten sposób, PW z udźwigiem 2000 kg zadaje następujące obrażenia:

CIOS RĘKĄ: 4K10

ZGNIATANIE: 5K10

KOPNIĘCIE: 7K10 (AUĆ!)

Mimo iż nie są to oszałamiające liczby (zwykła rękawica bojowa zadaje $1k6+3$ przy ciosie i $3k6$ przy zgniataniu), lecz w walce różnica jest wyraźna. Porównajcie sobie z zasadami taranowania pojazdami na stronie 121 w *CP2020*. Okaże się, że uderzenie 2000 kg jest porównywalne z przyjemnościami odczuwanymi przy zderzeniu z samochodem, jadącym 60 km/h!

WS DLA OSŁON

Cyberpunk 2020 nie zawiera zasad dotyczących WS niektórych obiektów, które mogą służyć jak potencjalne osłony (*CP2020*, str. 105). Ze względu na pewne osoby, dla których może się to okazać bardzo ważne, podajemy wskazówki, którymi można się posłużyć zarówno przy wyważaniu drzwi, jak i przy chowaniu się za nimi. Obiekt, który ma podaną WB, posiada również WS o wartości $3 \times WB$. Na przykład, zwykły słup z żelbetonu (WB 35), posiada pewnie ze 105 WS. Mistrz Gry może zmodyfikować tą wartość, jeżeli

obiekt jest wyjątkowo masywny (x4, x5, itd.), lub jeżeli jest to część obiektu (x1).

PCHANIE I CIĄNIĘCIE

PW może pchać lub ciągnąć z siłą równą 60% jego udźwigu, jeśli wszystkie kończyny uczestniczą w tym zadaniu (100%, jeśli operator ma jakąś podporę). Pojedyncze ramię może pchać z siłą równą 1/10 udźwigu, natomiast pojedyncza noga z siłą równą 1/5 udźwigu pancerza.

MIAŻDŻENIE

Kiedy Żołnierz atakuje ramieniem (barkiem) jakąś przeszkodę, wówczas efekty uderzenia są podobne do rezultatu taranowania ciężkim pojazdem (CP2020, str. 121). Uwaga: zaokrąglaj normalnie (nie zaokrąglaj w dół) przy dzieleniu przez 20. Pancerz Wspomagany wywiera większy nacisk na wymierzone miejsce uderzenia.

PORUSZANIE SIĘ

BIEGANIE

Goście z Badawczo-Rozwojowego wreszcie zrealizowali swoje marzenie o skonstruowaniu stroju Supermana. Bonus do Inicjatywy PW (BIP) jest dodawany do SZYBKOSCI Żołnierza przy obliczaniu odległości, którą może on przebyć w ciągu rundy bojowej:

$$(BIP + SZYB) \times 3 = BIEG \text{ W METRACH NA RUNDĘ BOJOWĄ}$$

Przy tego rodzaju masie nie tak łatwo wytracić prędkość. Jeśli Żołnierz biegnie z pełną prędkością i chce raptownie zwolnić do mniej niż połowy szybkości w następnej rundzie, wówczas musi wykonać rzut na **Zmysł Walki** PW + REF +1k10 na Trudność 20+. Jeśli porusza się na śliskiej nawierzchni (np. na linoleum), wówczas Trudność wzrasta do 25+. Poruszając się po lodzie, Żołnierz musi rzucić 30 lub więcej. Jeśli któryś z tych rzutów się nie uda, wówczas Żołnierz wcale nie zwalnia, natomiast musi wykonać ponowny rzut, tym razem o Trudności 20+, aby uchronić się przed upadkiem.

Dodatkowo, biegnący Żołnierz, z uwagi na swoją wysokość, potrzebuje znacznie więcej miejsca ponad głową niż normalny człowiek. Wewnątrz budynków, biegnący Żołnierz potrzebuje (SZYB/10) + 2,5m wolnej przestrzeni, by nie uderzyć głową w sufit.

SKAKANIE

Żołnierz może skorzystać ze wspomagania swojego PW, by zwiększyć zasięg lub wysokość SKOKU. Biegając z prędkością wyższą od połowy możliwej, Żołnierz może skoczyć w dal na odległość BIEG/4 metrów, natomiast wznwyż na wysokość SKOK/3 metrów.

Z miejsca, Żołnierz może skoczyć w dal na

WS DLA OSŁON

W CYBERPUNKU, KAŻDY OBIEKT Z PODANĄ WARTOŚCIĄ WB, POSIADA RÓWNIEŻ WS W WYSOKOŚCI 3 X WB.

PRZYKŁAD 1:

ZWYKŁE DREWNIANE DRZWI (WB 5) MOGĄ WYTRZYMAĆ 15 PUNKTÓW WS, ZANIM NIE ZOSTANĄ CAŁKOWICIE STRZASKANE.

PRZYKŁAD 2:

BETONOWY MUR (WB 10), KTÓRY OTRZYMAŁ 30 PUNKTÓW WS W JEDNO MIEJSCE, JEST STRZASKANY W TYM WŁAŚNIE MIEJSCU.

MISTRZ GRY MOŻE ZMODYFIKOWAĆ TEN MNOŻNIK ZALEŻNIE OD RELATYWNEJ MASY OBIEKTU W STOSUNKU DO OTACZAJĄCYCH GO OBIEKTÓW TEGO SAMEGO RODZAJU.

odległość BIEG/6 metrów, natomiast wznwyż na wysokość SKOK/3.

Masa opadającego PW jest czymś, z czym należy się liczyć. Za każdym razem, gdy Żołnierz „ładuje” musi natychmiast wykonać rzut na Test Otoczenia (wyjaśniony później). Za każde 3m upadku, kategoria opancerzenia zostaje zwiększona o jeden na odpowiedniej tabeli (patrz Rozwalając otoczenie na str. 59-60).

Ostrzeżenie: Poniższe zasady dotyczące latania w PW mogą utrudnić przeprowadzenie Twojej przygody. W związku z tym, możesz postanowić, iż latające BPW są czymś tak rzadkim, że prawie niespotykanym, jeżeli to pomoże Twojej kampanii.

LATANIE

Żołnierze mogą latać, w tych rzadkich wypadkach gdy są wyposażeni w plecak odrzutowy (Jet-Pack), lub jednostkę lotu (FlightUnit).

PW mogą używać silników odrzutowych, bądź rakietowych do lotu, szybowania, unoszenia, zawisu lub skoków wspomaganych. Silniki odrzutowe mogą być dwójakiego rodzaju: Manewrowe i Napędowe.

Manewrowe silniki odrzutowe pozwalają na SZYB w wysokości 5 w warunkach zerowej grawitacji. Są przeznaczone do użycia tylko w próżni.

Napędowe silniki odrzutowe mnożą wartość SKOKU o 1 x za każdą jednostkę, maksymalnie do 6 jednostek (+6x). Przy jednej jednostce wspomagania (+1x), PW może zamortyzować upadek z wysokości do 100m i w miarę „łagodnie” wylądować. Lądowanie nie uszkodzi Pancerza,

lecz nie można tego samego powiedzieć o miejscu upadku. (Wykonaj Test Otoczenia używając kategorii opancerzenia o jeden mniejszej). W próżni, Napędowe silniki odrzutowe pozwalają na przyspieszenie 10km/h (około 10m/rundę bojową lub SZYB 3) maksymalnie do prędkości 100km/h (SZYB 30). Unoszenie się jest możliwe, na poziomie maksymalnej wartości SKOKU, wyczerpuje 1,25x więcej paliwa niż normalny lot i wymaga rzutu na **Zmysł walki** PW na Trudność 20+ w każdej rundzie bojowej. Jeśli Żołnierz stara się wykonać inne czynności podczas unoszenia się, wówczas musi wykonać dodatkowy rzut na **Zmysł Walki**, niezależnie od rzutu na unoszenie się.

PW wyposażone w jednostkę lotu są zjawiskiem rzadko spotykanym z wielu powodów. Żołnierz musi być jednocześnie szkolony w kierowaniu PW, a także w pilotowaniu pojazdów o napędzie wektorowym (odpowiednio 3+ i 2+ poziomy umiejętności). Należy również zwrócić uwagę na wagę i rozmiary takiego urządzenia. Zazwyczaj wyróżnia się dwa typy: „skrzydło” i „sanie”. Oba są napędzane przez silniki raketowe podobne w konstrukcji do rakiet „Cruise”! Pozwala to PW lżejszemu niż 800 kg (włącznie z wagą systemu lotu) na osiągnięcie prędkości do 1000 km/h (SZYB 300) na wysokości od 3 metrów do 10,000!!! Paliwo wystarcza na około 1600 km.

Czasami Mistrz Gry może zdecydować, iż Żołnierz wykonujący manewr w powietrzu, musi wykonać rzut na **Zmysł Walki** PW (lub **Akrobatyka/Pilot AV** zależnie od tego, czy skacze, czy leci) + REF + 1k10. Mistrz Gry może zwiększyć Trudność zależnie od prędkości poruszania się (tylko w czasie lotu, nie podczas skakania) o 1 za każde 15 punktów SZYB.

Jeśli Żołnierz jest w stanie całkowicie wytracić prędkość przy lądowaniu, wówczas nie trzeba wykonywać Testu Otoczenia (chyba że waga samego PW wymaga Testu). Lądowanie przy prędkości wymaga rzutu na **Zmysł Walki** PW + REF + 1k10 (Trudność modyfikowana o 1 za każde 15 punktów SZYB).

PŁYWANIE

Pływający PW jest jeszcze rzadziej spotykanym widokiem niż latający. Jak dotąd, jedynie EuroŻołnierze używają zdolnych do zanurzania się PW, a jedynym producentem systemów napędowych do tego rodzaju maszyn pozostaje EuroArms. Jednak wymagania techniczne nie są zbyt wysokie i z łatwością można przenieść taką produkcję na grunt dowolnej dużej Korporacji, lub rządowej organizacji, gdyby zaszła potrzeba użycia podwodnych PW. Jak dotąd w sporadycznych przypadkach użycia podwodnych PW, nie-Europejczycy wynajmowali do tego celu EuroŻołnierzy.

Jednostka napędowa **EuroArms Deepwar®** zapewnia następujące możliwości:
Maksymalna prędkość - 62 km/h (SZYB 20)

PORUSZANIE SIĘ W PANCERZU WSPOMAGANYM

BIEG = (BIP + SZYB) X
3 METRÓW NA
RUNDĘ BOJOWĄ

SKOK

Z MIEJSCA = BIEG/6 METRÓW
Z ROZBIEGU = BIEG/4 METRÓW
WZWYŻ = BIEG/18 METRÓW

Przyspieszenie - 5m/rundę bojową (SZYB 2)
Zwalnianie - 10m/rundę bojową (SZYB 4)

Zapas paliwa wystarcza na 4 godziny pływania z maksymalną prędkością. Przy prędkości optymalnej (34 km/h) paliwa wystarcza na 8 godzin.

Ważna uwaga: Pancerze Wspomagane nie są zaprojektowane z myślą o neutralnej pływerności. Musisz stale być w ruchu, posiadać jakiś rodzaj więzi z powierzchnią (lina, itp.) lub też równowagę odzyskasz dopiero na dnie. A w morzu, dno znajduje się baaardzo daleko...

ROZWAŁAJĄC OTOCZENIE

Krótki esej na temat ciężenia ziemskiego i fizyki zachowań humanoidalnych obiektów:

Bez wątpienia, najbardziej popularnym nieporozumieniem dotyczącym Pancerzy Wspomaganych, i ich bliskich kuzynów, gigantycznych robotów, jest kwestia ich ciężaru. Powstawały filmy, gry, kreskówki na temat dużych humanoidów, lecz wszystko to jest tylko wytwór wyobraźni. Dlaczego? Grawitacja. Mówiąc prostym językiem, cała waga humanoidalnego ciała opiera się na dwóch (lub czterech) proporcjonalnych stopach. PW o wadze ponad 450 kg jest tylko o kilka cali wyższy od normalnego człowieka (poniższe obliczenia dotyczą wzrostu 84-90 cali, około 211-226 cm). Stopa pokrywa około 60 cali kwadratowych powierzchni (mniej więcej o 50% więcej niż u normalnego człowieka). Dwie stopy pokrywają więc obszar o wielkości 120 cali kwadratowych. Wychodzi więc, że na jeden cal kwadratowy PW wywiera nacisk około 3,5 kg. Normalny mężczyzna wywiera nacisk o połowę mniejszy. Lecz uczynimy PW tylko dwa razy wyższym, ważącym prawie 3,5 tony! Stopy będą pokrywać powierzchnię równą 240 calom kwadratowym, wywierając nacisk 15 kg na cal kwadratowy!

Porównajcie to sobie z ciężkim ciągnikiem gą-

sienicowym, który wywiera nacisk około 11 kg na cal kwadratowy. Teraz załóżmy, że nasz ulubieniec, robot-gigant jest prawie trzy razy większy, około 6,5 metra i waży 12,1 tony, wywierając nacisk 30 kg na cal kwadratowy, to znaczy tyle co 3 połączone ciągniki! Nacisk wywierany przez łódki i łódka wodne wydaje się nie być niczym wielkim, z uwagi na stosunkowo dużą powierzchnię, lecz wielu starszusków z lat 60-tych ubiegłego wieku pamięta dawne czasy, gdy te przedmioty swoim ciężarem przebiegały podłogi w starych domach. Więc w jaki sposób można zbudować robota o wysokości 15 metrów? Cóż, najpierw musisz zdobyć około 148 751 kg materiału (oczywiście, jeżeli uda Ci się znaleźć materiał o ciężarze równym 1/3 wagi stali) i ukształtować go w postać humanoida, stojącego na stopach o powierzchni 428,6 cali kwadratowych, wywierającego nacisk 346 kg na cal kwadratowy!! Czy nie łatwiej jest ustawić na sobie 35 18-to kołowych ciągników i sprawdzić, czy ten dół w ogóle może się ruszać (z uwagi na to, że w tym momencie byłby bardzo płaski).

ZASADY DOTYCZĄCE PODŁÓG

W *Maximum Metal*, nie lekceważymy praw fizyki. Po osobistym zbadaniu przekroju poprzecznego kilku odwiedzonych budynków, Twój Żołnierz

„CÓŻ, MYŚLAŁEM, ŻE TYM RAZEM JUŻ Z TEGO NIE WYJDĘ CAŁO. STAŁEM TAM, NAPRZECIWKO NAJWIĘKSZEGO, CUCHNĄCEGO BORYSA, JAKIEGO W ŻYCIU WIDZIAŁEM. PÓŹNIEJ DOWIEDZIAŁEM SIĘ, ŻE BYŁ TO OFICER POŁOWY, NIEZBYT LUBIANY ZE WZGLĘDU NA SWOJĄ DELIKATNOŚĆ... SPOJRZAŁ NA MNIE I PRZESWIECIŁ PO HEŁMIE. MYŚLAŁEM, ŻE MI ŁEB URWAŁO! DELIKATNOŚĆ! ZDAWAŁEM SOBIE SPRAWĘ, ŻE MÓJ HEŁM MILTECHU DŁUGO NIE WYTRZYMA TAKICH PIESZCZOT, WIĘC WYPALIŁEM Z PPG W PODŁOGĘ MIĘDZY JEGO STOPAMI. OCZYWIŚCIE, GDYBY EKSPLODOWAŁO NATYCHMIAST, NIE MÓGŁBYM WAM O TYM OPowiedzieć! LECZ, MIAŁEM PRZECZUCIE, ŻE NIE WYBUCHNIE DOPÓKI NIE PRZEBIJE KILKU POZIOMÓW BUDYNKU, A KIEDY TO SIĘ STAŁO, TEN WIELKI, TŁUSTY BORYS WALŁ SIĘ WŁAŚNIE POPRZECZ DZIURĘ W PODŁODZE!... OCZYWIŚCIE, W TYM MOMENCIE, GŁÓWNY WYDARŁ SIĘ NA MNIE, ŻE BUDYNEK JEST CELEM NEUTRALNYM, I CO JA SOBIE, KUR..., WYOBRAŻAM! CZY UWIERZYLIBYŚCIE?!”

- KPT. BENTLEY COLLINS, 22-GI PLUTON,
MILITECH EXTRACTIONS, LTD.

rze również nie będą tego robić. PW zostały skłasyfikowane według ich całkowitej wagi (włącznie z Żołnierzem wewnątrz).

Zamiast bawić się w obliczenia dokładnego nacisku wywieranego przez Twoich Żołnierzy proponujemy kilka wskazówek, które pozwolą Ci uporać się z problemem zbyt słabych podłóg i zbyt ciężkich PW.

OGÓLNE ZAŁOŻENIE

Za każdym razem, gdy Żołnierz w PW wchodzi na grunt, który cechuje się słabszą konstrukcją (słabe drewno, stara podłoga, itp.) lub mniejszą wytrzymałością (miękką ziemią, błoto, itp.) w porównaniu z poprzednim terenem, Żołnierz musi wykonać rzut na uniknięcie zapadania się. Trudność uzależniona jest od oceny terenu przez MG. Niektóre czynniki utrudniają manewrowanie i w związku z tym uniknięcie zapadania się. Bardzo mało czynników mogą zmniejszyć Trudność. Podstawowy wzór na rzut:

1K10 + ZMYŚŁ WALKI PW + MODYFIKATOR
WAGOWY + MODYFIKATORY MG

POZIOMY TRUDNOŚCI

Bardzo słaba powierzchnia (np. cienki лёд, zapadnia, bagno, delikatna podłoga) - 30

Słaba powierzchnia (np. лёд o grubości 10 cm, miękką ziemią, słabą podłogą) - 25

Marginalnie wytrzymała podłoga (np. zwykła podłoga w domu, cienki pancerz) - 20

Standardowo wytrzymała podłoga (np. posadzka w rezydencjach, średni pancerz) - 15

Wytrzymała podłoga (np. ciężki pancerz, solidny most) - 10

Podłoga godna zaufania (nawierzchnia drogi, bardzo gruby pancerz) - 5

MODYFIKATORY WAGOWE PW (WŁĄCZNIE Z WAGĄ ŻOŁNIERZA)

956 kg+	-15
701-955 kg	-10
481-700 kg	-5
386-480 kg	0
291-385 kg	+5
191-290 kg	+10
190 kg-	+15

INNE MODYFIKATORY

powolny, ostrożny sposób poruszania się	+5
większe stopy	+3
upadanie lub lądowanie (-5 za 3m/sek lub SZYB 7)	-3
ruszony, opuszczony, podskoki	-3
uszkodzona podłoga (-1 za 2 WS uszkodzeń)	-1

„CZY PAN COLLINS MÓGLBY ŁASKAWIE WYJAŚNIĆ SWEMU DOWÓDCY, DLACZEGO UWAŻA, ŻE ZNISZCZENIE CIĘŻAROWEGO POJAZDU DOWÓDCZEGO, BYŁO, DO CIĘŻKIEJ CHOLERY, TYLKO POŚREDNIO JEGO WINA, CO, KAPITANIE COLLINS?”

„CÓŻ, SIR, ZNALAZŁEM SIĘ W NIESTRATEGICZNEJ SYTUACJI, STAWIAJĄC CZOŁA CHWŁOWO ZNACZNIE LICZNIEJSZEMU PRZECIWNIKOWI. W TAKEJ SYTUACJI POSTANOWIŁEM ZAJĄĆ TAKTYCZNĄ POZYCJĘ W KUCHNI. BORYS JUŻ ZA MNĄ PĘDZIŁ. W ŚRODKU ZAŁWAŻYŁEM PATERĘ Z OWOCAMI, WIĘC WYSYPAŁEM PRZED DRZWI JEJ ZAWARTOŚĆ, GŁÓWNI BANANY I WINOGRONA. BORYS, WBIĘGLSZY NA NIE, NIESTETY, UTRACIŁ STĘPNOŚĆ I WPAKOWAŁ SIĘ W ZEWNĘTRZNĄ ŚCIANĘ. PRZEBIŁ SIĘ PRZECZ NIĄ JAK PRZECZ WATĘ I WYPADŁ, TAK... HM, MYŚLĘ, ŻE TO BYŁO OKOŁO 4 PIĘTER, SIR.”

„WPADŁ NA CIĘŻARÓWKĘ?”

„E H, ... SIR, TAK WŁAŚNIE SIĘ STAŁO.”

„(PAUZA)... CZY ZDAJE PAN SOBIE SPRAWĘ, ŻE TEN APARATAMENT JEST NEUTRALNĄ WŁAŚNOŚCIĄ, KAPITANIE COLLINS?”

- FRAGMENT ROZMOWY POMIĘDZY PUŁ. WALFORDEM PRESCOTTEM I KAPITANEM BENTLEY’EM COLLINSEM, TUŻ PRZED GŁOŚNĄ AFERĄ ZWIĄZANĄ Z PRESJĄ MEDIÓW, KTÓRA DOPROWADZIŁA DO PROMOCJI COLLINSA NA STOPIEŃ MAJORA.

ATAKI WRĘCZ

Walka wręcz w PW nie różni się bardzo od normalnej, lecz istnieje kilka ważnych wyjątków od zasad przedstawionych w CP2020.

Obrażenia powodowane przez uderzenia ręką i kopnięcia są znacznie o poważniejsze od normalnych. Patrz Czynności Siłowe na stronie 57.

Żołnierze mogą używać umiejętności **Sztuki Walki** w PW, jeśli pozwala im na to system reflex/kontrola, lecz maksymalnie na poziomie równym wartości **Zmysł Walki** PW Żołnierza.

Do przedmiotów możliwych do wykorzystania w walce wręcz dołączyły nowe obiekty, włącznie z odłamkami pola walki. Duże obiekty mogą być rzucane lub używane jako broń obuchowa. Dodatkowo, wprowadziliśmy nowe bronie białe. Patrz Broń Biała w sekcji Systemy BPW.

ATAKI BRONIĄ DYSTANSOWĄ

BPW są uważane za jedno z najbardziej śmiertelnych ruchomych arsenałów broni dystansowej. Niektóre z nich są tak duże, że montuje je się zwykle na pojazdach wspomagających piechotę. Bronie dystansowe, włącznie z miotanymi, korzystają z pomocy wyświetlaczy czołowych (HUD - Head Up Display), które są fabrycznie montowane w większości PW.

Wszystkie bronie dystansowe są podzielone na trzy kategorie: smartowano-łączone, kierowane, lub celowane. Do używania jakiegokolwiek broni dystansowej w PW stosuje się umiejętność **Broń Ciężka**, z wyjątkiem użycia karabinu, utrzymanego w dwóch rękach. W takiej sytuacji używa się umiejętności **Karabin**.

BRON DYSTANSOWA SMARTOWANO-LĄCZONA

Bronie w rodzaju karabinów maszynowych, przenośnych działek, itp., są niekierowanymi bronią, których używa się do uszkodzenia obiektów znajdujących się w zasięgu wzroku. Tego rodzaju bronie mogą zostać podłączone do PW, natomiast celownik jest wyświetlany na HUD. Do strzelania z takich broni nie stosuje się normalnego modyfikatora broni smarowanej, lecz Bonus Ognia Bezpośredniego (BOB), który określony jest przez typ Wizualnego Interface’u PW.

BRON DYSTANSOWA CELOWANA

Wiele z broni posiada paraboliczną trajektorię lotu pocisku (dla laików: oznacza to, że pocisk nie leci po linii prostej, lecz po bardzo zakrzywionej linii) i/lub ograniczony zasięg, lecz nie posiada wewnętrznych systemów kierowania - rakiety niekierowane, lub wyrzucane granaty są przykładem takich broni. Żołnierz używając takich broni nadal korzysta z dobrodziejstw swojego HUD, lecz trafienie w cel nie jest już tak proste, jak zwykle strzelanie z broni smartowano-łączonej. Jeżeli Żołnierz nie używa tych broni do trafień bezpośrednich, użyj zasad dotyczących Ognia Pośredniego,

przedstawionych w sekcji Walka Pojazdów.

Bardzo ważna uwaga: BPW z interface’ami, które nie są wyposażone w HUD lub IRW nie mogą używać kierowanych lub celowanych broni do ognia pośredniego!

BRON DYSTANSOWA KIEROWANA

Nawet na polu bitwy spotyka się luksusowe bronie. Jak sama nazwa wskazuje, bronie kierowane to takie, które posiadają wewnętrzny system kierowania torem własnego lotu. Tego rodzaju bronią są zazwyczaj rakiety (ziemia-ziemia, ziemia-powietrze, itd.). Większość z nich po pewnym zalokowaniu w celu bezbłędnie weń trafia. Pamiętaj, że tego typu pociski zazwyczaj mają minimalny zasięg (1/10 zasięgu Długi)! Przy wyrzucaniu rakiet z PW stosuje się zasady dotyczące Rakiet, przedstawionych w sekcji Walka Pojazdów.

„PUŁKOWNIKU PRESCOTT, W OBŁICZU BEZPRECEDENSOWEGO SUKCESU 22-GO PLUTONU, KTÓRYM DOWODZIŁ PAN PRZECZ OSTATNIE DWA LATA, TU I TERAZ, ZA NIEZWYKŁE OSIĄGNIĘCIA W KWESTII DOWODZENIA ODDZIAŁAMI, I ZA NAJLEPSZY ODSETEK SZCZĘŚLIWIE UKOŃCZONYCH MISJI WŚRÓD WSZYSTKICH ZESPOŁÓW SPONSOROWANYCH Z SEKTORA PRYWATNEGO, JEDNOMYŚLNĄ DECYZJĄ RADY KORPORACJI, ZOSTAJE PAN PROMOWANY NA GENERAŁA BRYGADY. DODATKOWO, JESTEM NIEZMIERNIE ZASZCZYCONY MOŻLIWOŚCIĄ WRĘCZENIA PANU SZKARŁATNEGO EURODOLARA, NAGRODĘ, KTÓREJ FUNDATOREM JEST MIDTOWN BUSINESS ASSOCIATION Z SIEDZIBĄ W NOWYM JORKU”.

- FRAGMENT PRZEMÓWNIENIA
GENERAŁA DONALDA LUNDEE,
CEO, MILITECH,
Z OKAZJI PROMOCJI
PUŁKOWNIKA WALFORDA PRESCOTTA.

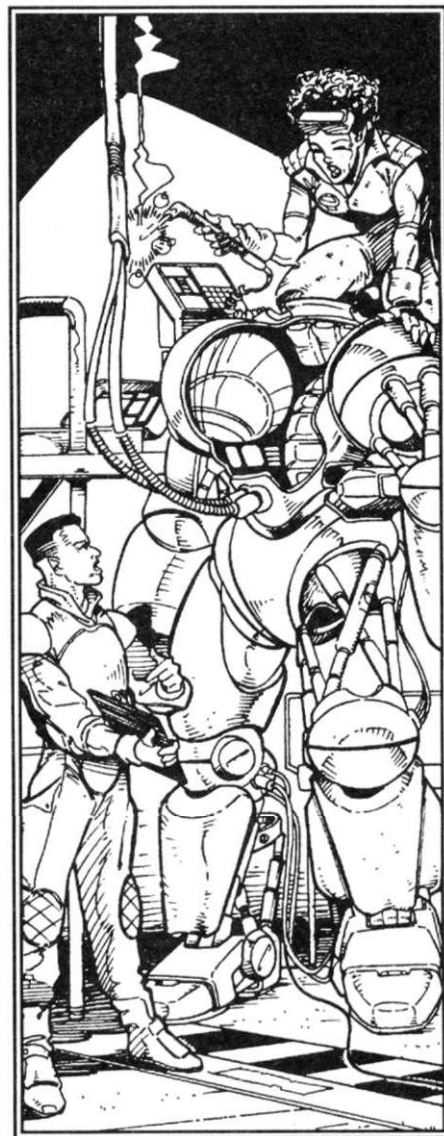
PROJEKTOWANIE BPW

SZANOWNI GOŚCIE, KAŻDY Z ŻOŁNIERZY WIE, ŻE KARABIN GAUSSA, POMIMO WSZELKICH PROBLEMÓW Z NIM ZWIĄZANYCH, POZOSTAJE JEDNĄ Z NAJBARDZIEJ NIEBEZPIECZNYCH BRONI W DYSPOZYCJI ODDZIAŁÓW PIECHOTY. JAKO PIERWSI ZNALEŻLIŚMY ROZWIĄZANIE TEGO PROBLEMU, NOWY BOJOWY PANCERZ WSPOMAGANY „NEMEZIS”, ZAPROJEKTOWANY PRZEZ ODDZIAŁ BADAWCZO-ROZWOJOWY KORPORACJI MEXICAN METALS. PROSZĘ, Z UWAGĄ OBSERWUJCIE DEMONSTRACJĘ JEGO SIŁY. BOHATER, KTÓREGO WSZYSTCY ZNACIE, JACKSON DMITRY Z 14-GO ODDZIAŁU, ZGODZIŁ SIĘ ZAPREZENTOWAĆ WYTRZYMAŁOŚĆ NASZEGO NOWEGO PW „NEMEZIS” NA STRZALY Z TEGO OTO 4-MM CIĘŻKIEGO KARABINU GAUSSA, KTÓRY BĘDĘ MIAŁ ZASZCZYT OSOBIŚCIE OBSŁUGIWAĆ.

— OSCAR LABLONSKI,
GŁÓWNY PROJEKTANT MEXICAN METALS, INC.

„ZEBRALIŚMY SIĘ TU DZISIAJ, BY ODDAĆ HOŁD NASZEMU BOHATEROWI, JACKSONOWI DMITRY, KTÓRY ZGINĄŁ GODNIE NA POLU BITWY, WIEŃCZĄC DZIEŁO CAŁEJ KARIERY W NIEBEZPIECZNYM ŚWIECIE KORPORACJI...”

— DALTON MARTINEZ, CEO MEXICAN METALS, INC.,
W TRAKCIE POGRZEBU MAJORA JACKSONA DMITRY,
TUŻ PO UCIECZCE OSCARA LABLONSKIEGO Z DEATH ROW,



SEKWENCJA PROJEKTOWANIA

- I. Pierwszym zadaniem jest ustalenie celu misji: co należy osiągnąć, jakie niebezpieczeństwa mogą wchodzić w grę? (Ekwipunek, uzbrojenie i opancerzenie zwiadowcy nie będą w stanie wytrzymać ognia z broni ciężkiej.)
- II. Następnym krokiem jest wybór „podwozia” — czyli struktury głównej Pancerza. Zapisz jego nazwę, wagę, cenę, pojemność i Twardość, korzystając z karty danych BPW przedstawionej na wewnętrznej stronie tylnej okładki. Siła podwozia jest następnie rozdzielana na różne lokacje ciała, jako punkty WS według następującej formuły: 25% całkowitej Siły na Głowę i każdą Rękę, 50% na każdą Nogę i 75% na Tułów. Zapisz te cechy w odpowiednich miejscach karty BPW. Podwozie jest niewątpliwie najważniejszym fragmentem Pancerza.
- III. Wybierz opancerzenie dla BPW. Ponieważ opancerzenie jest kupowane jako pojedyncza „powłoka”, zapisz w karcie PW tylko WB, wagę i cenę dla wybranego typu opancerzenia. Nie możesz wybrać opancerzenia o wartości WB przekraczającej dwukrotną wartość Siły podwozia.
- IV. Zaznacz Pojemność dla Żołnierza projektowanego typu BPW. Pancerze różnią się między sobą pod względem wewnętrznego „metrażu” i wielkości wspomaganie, przeznaczonej do podtrzymywania wagi operatora. Wartość ta pokrywa ciężar Żołnierza. Najczęściej używany jest typ 114 kg. Rosyjskie firmy preferują wyższe wartości - do 136 kg. Niektóre elitarne jednostki europejskie lub amerykańskie używają tylko „osiemdziesiątek” (od 80 do 89 kg). Z tym etapem nie wiąże się żadne wydatki, oprócz przypadku ponadplanowego zwiększenia „wagi”.
- V. Wybierz Użytkowe, Ofensywne i Defensywne systemy BPW. Nie możesz przekroczyć pojemności slotów w żadnej lokacji ciała. Zaznacz cenę i wagę każdego z systemów. Każdy z nich, który nie będzie trzymany w rękach, uznany zostanie za wewnętrzny lub zewnętrzny i będzie zajmował sloty w odpowiedniej lokacji ciała. Pojedynczy system może zostać umieszczony tylko w jednym rodzaju slotów - bądź zewnętrznych, bądź wewnętrznych. Nie może się znajdować jednocześnie w obu.

Sloty Wewnętrzne: Na karcie BPW, zaznacz dla każdego systemu odpowiednią liczbę slotów. Upewnij się, że zaznaczyłeś wszystkie systemy PW. Zauważ, iż systemy zamknięte mogą wchodzić tylko w skład systemów wewnętrznych. Pancerze Wspomagane mają liczbę slotów wewnętrznych zależnie od rozmiaru podwozia:

Siła	Głowa	Ręka/Noga	Tułów
16-20	1	2	3
25-37	2	3	4
40-52	3	4	5

Sloty Zewnętrzne: liczba slotów zewnętrznych w PW jest równa ilości slotów wewnętrznych -1. Także systemy umieszczone na zewnątrz Pancerza muszą zostać zaznaczone na karcie PW. Pamiętaj: Systemy Zewnętrzne NIE są ochraniane przez opancerzenie.

Uwaga: te sloty nie są wymienne ze slotami pojazdów lub miejscami na wszczepy

VI. Oblicz Bonus do Inicjatywy PW, czyli BIP. Ta wartość PW odzwierciedla jego zręczność, inicjatywę w walce, oraz stosunek siła/waga. Istnieją trzy podstawowe kroki przy wyprowadzaniu wartości BIP:

- Dodaj wartości ciężarów PW, włącznie z podwoziem, Żołnierzem, opancerzeniem i wszystkimi systemami.
- Podziel pojemność podwozia przez łączną wagę w pełni załadowanego Pancerza. Jeśli otrzymany wynik składa się z

liczby całkowitej i ułamka, wówczas zaokrąglaj wartość w dół, jeśli ułamek jest niższy niż 0,8, lub w górę, jeśli jest równy tej liczbie, lub od niej wyższy. Jeśli otrzymany wynik składa się tylko z ułamka, wówczas traktuj to, jak 0. Następnie odejmij od niego 1.

C. Dodaj bonus systemu Wizualnego Interface^ bezpośrednio do liczby otrzymanej w punkcie B. Zapisz tą wartość jako BIP Twojego BPW.

Dodaj wszystkie ceny PW, włącznie z podwoziem, opancerzeniem i systemami. Zaznacz to w punkcie Całkowity Koszt na karcie PW. Jeśli typ PW jest produkowany w znacznych ilościach, wówczas obniż koszt całkowity o 10%. Tego rodzaju Pancerze posiadają swoje słabe strony, znane Żołnierzom i personelowi technicznemu. Jeśli typ PW jest produkowany w ilościach hurtowych, wówczas obniż koszt całkowity o 20%. Słabości tego rodzaju Pancerzy są doskonale znane większości oddziałów bojowych i personelowi technicznemu.

Zaprojektuj Pancerz, kup go i w drogę!

Możesz wybrać sobie podwozie i używać go jako egzoszkielet. Postępowanie w takim przypadku jest znacznie prostsze. Spójrz do Tabeli Podwozia poniżej i wybierz odpowiadający Ci rodzaj. Zapisz wartości jego Siły, Modyfikatora Obrażeń, Modyfikatora Obciążenia, Udźwigu na karcie postaci. Nie zapomnij, iż cywilne (oraz niektóre militarne, wybór MG) egzoszkielety posiadają system reflex/kontrola; odpowiednio obniż cenę.

ELEMENTY SKŁADOWE

STRUKTURA GŁÓWNA EGZOSZKIELETU

Pancerze Wspomagane stały się możliwe w związku z powstaniem i rozwojem egzoszkieletów (CP2020, str. 69, 98). Egzoszkielet jest metalowo-plastikowym rusztowaniem ze wzmocnionymi wiązkami syntetycznych mięśni. W zamyśle zaprojektowane jako pomoc przy załadowywaniu pojazdów bojowych, zwykłe egzoszkielety wyposażają operatora w 80% swojej „siły” do maksymalnego udźwigu 800 kg (przy cenie za sztukę około 9000 eb). Jednakże, nie mogą one być użyteczne w przypadku BPW, które same ważą od 200-400 kg i wymagałyby od operatora dźwigania od 35-70 kg, a dodatkowo także jego własnego ciężaru! (Wyrażnie nie jest to bojowy ideał). Grupy R&B (Rozwojowo-Badawcze) opracowały typ egzoszkieletu, który może być podstawą PW, w którym Żołnierze mogą poruszać się znacznie szybciej niż normalnie, rozrywać na strzępy metalowe drzwi oraz używać broni, normalnie montowanych na ciężkich pojazdach wsparcia piechoty.

Najwyraźniej, odpowiedzią było skonstruowanie ekstremalnie potężnego mechanizmu, o udźwigu w granicach 1300-2200 kg, znacznie odciążającego operatora, a przy tym utrzymującego efektywność 90% lub więcej! Tego rodzaju urządzenie pozwala mężczyźnie o wadze 91 kg, poruszającego się w Pancerzu o wadze około 270 kg na manewrowanie ze zwinnością, jakby ważył tylko 36 kg! W jednym z rzadkich przypadków międzykorporacyjnej współpracy, Militech oraz Orbital Air stworzyły Contracting Crystalline Poly-nucleiti-

STRUKTURA GŁÓWNA EGZOSZKIELETU

SIŁA	TWARDOŚĆ	MOD. OBRAŻEŃ	UDŹWIG/POJEMNOŚĆ	MOD. OBCIĄŻENIA	WAGA (KG)	CENA (E\$)
12	-5	+4	600	180	125	5000
14	-5	+6	700	210	138	7000
16	-5	K6+2	800	240	150	9000
20	-6	K10	1000	300	116	28,450
25	-7	K10+2	1250	375	138	37,360
27	-7	K10+5	1350	405	146	38,700
30	-8	K10+5	1500	450	158	46,990
32	-8	3K6-1	1600	480	166	50,890
35	-9	3K6-1	1750	525	180	56,140
37	-9	3K6-1	1850	555	185	61,050
40	-10	2K10	2000	600	200	66,000
42	-10	2K10	2100	630	208	69,970
45	-11	2K10	2250	675	222	75,250
50	-12	2K10+5	2500	750	242	85,230
52	-12	2K10+5	2600	780	250	89,230

de Lattice (Krystaliczną Poll-nukleotydową Siatkę), plastalowe włókna z elektryczną kontrolą długości, oraz cechującą się znaczącym zmniejszeniem ciężaru w porównaniu z materiałami używanymi do tej pory do produkcji egzoszkieletów. Przeprojektując zwykły egzoszkielet, wyposażając w „wiązki mięśniowe” zbudowane z CCPL, oraz wzmacniając strukturę, chłopcy z B&R stworzyli podstawę Bojowych Pancerzy Wspomaganych. Projektanci nazwali swoje dzieło Zaawansowanym Egzoszkieletem, lub, technicznie mówiąc, Wojskowym Zewnętrznym Hiperzmniejszonym Systemem Wspomagania. Personel techniczny, pracownicy zakładów montażowych i opinia publiczna nazywa je „podwoziem”. Dla wojskowych to po prostu „szkielet”. To jest właśnie „wspomaganie” zamieszczone w nazwie BPW. Do dnia dzisiejszego zaprojektowano różne typy podwozia o różnej budowie i efektywności. Same egzoszkielety bez obudowy opancerzenia są wykorzystywane w celach użytkowych i konstrukcyjnych. Patrz Tab. 1. Podwozia oraz Uwagi odnośnie szczegółów.

Tabela Podwozia zawiera podstawowe informacje na temat głównych współczynników PW/egzoszkieletów potrzebne przy projektowaniu i użyciu. Dla porównania przedstawiono również trzy podstawowe typy egzoszkieletów.

Siła jest to porównawcza siła egzoszkieletu, używana do obliczania wartości WS podwozia (patrz str. 61).

Twardość jest podobna do MBC (CP2020, str. 29, 109) i odzwierciedla wytrzymałość opancerzenia i podwozia na otrzymywane ciosy. Jest używany do zmniejszania uszkodzeń. Egzoszkielet posiada wartość współczynnika Twardości TYLKO jeśli jest częścią PW.

Modyfikator Obrażeń jest używany w walce wręcz. Przedstawia efekty zastosowania potwornej siły egzoszkieletu. Używany jest tylko w przypadku, gdy egzoszkielet nie stanowi części PW. Obrażenia w walce wręcz dla PW są obliczane w inny sposób (patrz str. 57).

Udźwig/Pojemność przedstawiają wartość ciężaru, jaki może podnieść egzoszkielet, używany osobno (Udźwig), oraz całkowitą ładowność w przypadku, gdy jest częścią PW.

Modyfikator Obciążenia wyznacza maksymalny ciężar, jaki może zostać przenoszony przez egzoszkielet, nie będący częścią PW. Zarówno Modyfikator Obciążenia, jak i Udźwig są modyfikowane w przypadku, gdy podwozie stanowi część PW.

Uwaga: rosyjskie egzoszkielety są prawie zawsze o 50% cięższe i o 10% tańsze.

Najlżejszymi dostępnymi Zaawansowanymi Egzoszkieletami są podwozia o Sile 20. Jedynym przykładem jest *Ninja* Arasaki. Na podstawie tego egzoszkieletu buduje się głównie pancerze zważające.

Przy poziomie Siły 25-30 spotyka się kilka typów słabszych Pancerzy. Są to Jacksuit firmy Meta Industries, firmy, która jako jedna z pierwszych stworzyła kompletny PW. Później sprzedawała licencję Militechowi, który użył go do produkcji egzoszkieletu o Sile 25, podwozia do ich modelu *Gun-slinger*, pierwszego modelu produkowanego taśmowo na dużą skalę. Do tej kategorii zaliczają się także: *Warrior* o Sile 27 - efekt współpracy Orbital Air, Zetatechu i Raven Microcyb - na nim opierają się późniejsze modele latających PW; oraz klasa Hero o Sile 30 firmy IEC. Sowietów również mają swojego przedstawiciela w tej kategorii - *Cossack*, czyli swojski Kozak (Siła 27).

Pancerze o średniej budowie posiadają Siłę od 32-40. Klasycznymi już przykładami są modele Arasaki: *Bushi* (Siła 32) oraz *Ronin* (Siła 37). Ten pierwszy był z powodzeniem używany przez siły policyjne; PW budowane w oparciu o podwozie Ronina były używane w niedawnych konfliktach militarnych. *Highwayman* (Siła 35) Militechu to zmodernizowana wersja *Gunslingera*, która była wykorzystywana przez Zespół d/s Specjalnych Operacji LEDiv. Firma IEC zaprezentowała nową klasę podwozi - *Titan* (Siła 40), używane przez najemniczą armię Korporacji EBM. Jeżeli chodzi o modele radzieckie, to jednym z lepszych był typ *Vodyanoi* (Siła 37).

Naprawdę ciężkie pancerze to takie, których Siła przewyższa 40. Prekursorem był *Samurai* (Siła 42) Arasaki, model używany przez wiele korporacyjnych oddziałów PW. Na jego bazie powstał ostatnio morderczy *Shogun* (Siła 52!), który został zaprezentowany na Światowej Wystawie Militamej 2020. Tym pierwszym dwóm nie ustępują: *Magnum* (Siła 45) Militechu, w założeniu projektowany jako podstawowa jednostka wsparcia ogniowego oddziałów PW, lecz używany jako egzoszkielet ogólnego zastosowania; oraz *Crusader* (Krzyżowiec) o Sile 42 Orbital Air/Raven Microcyb, obecnie „szkielet” 90% oddziałów PW firmy EEC (zarówno na ziemi, jak i w przestrzeni). Szczytowym osiągnięciem firmy IEC jest klasa *Demigod* (Półbóg) o Sile 50, największe podwozie, jakie kiedykolwiek zamontowano we wnętrzu Bojowego Pancerza Wspomagane. Firma Russian Arms, Ltd. zastosowała ten sam typ podwozia w swoim modelu *Mikael*.

Jedną z ciekawostek dotyczących Zaawansowanych Egzoszkieletów jest wzrastająca efektywność przy coraz większych rozmiarach Pancerzy. Przyczyną takiego zjawiska jest ograniczoność możliwości zmniejszenia włókien. Większe włókna mogą być tworzone przy zachowaniu większej dokładności, a co za tym idzie osiągają wyższą jakość. Zdawałoby się, że będzie to prowadzić do

coraz większych PW, lecz praktyczne ograniczenia wagi sprowadziły na ziemię większość marzycieli. Jednakże, możliwości produkcyjne doprowadziły do sytuacji, iż relatywnie największą grupę stanowią Pancerze o pojemności podwozia od 1250 do 1850 kg. Są one stosunkowo efektywniejsze, a przy tym nie tak kłopotliwe, jak największe modele. Możliwe, iż przełom w technice i rozwój nanotechnologii doprowadzi do znacznie mniejszych, a równie efektywnych Bojowych Pancerzy Wspomaganych.

OPANCERZENIE

Jakość oraz struktury opancerzenia, wykorzystywane w PW różnią się znacznie między sobą, zależnie od warunków finansowych misji, stopnia rozwoju, itd. Punkci, którzy, nie daj Boże, dostali w swoje ręce podwozie, lub na wpół zniszczony Pancerz, mogli dospawać różne płyty opancerzenia, tworząc w ten sposób coś w rodzaju BPW Punkcernika (patrz *Chromebook*, str. 29, odnośnie oryginalnego Punkcernika)! Tylko najbardziej niebezpieczne Korporacje montują jednorodne płyty opancerzenia, ze stali, etc. Większe firmy, oraz rządowe organizacje korzystają z różnych stopów metali, plastiku, tworzyw ceramicznych, łącząc je z płytami twardych metali, rozciągliwymi siatkami różnej grubości, materiałami absorbującymi wstrząsy, itd. Opancerzenie jest kupowane i montowane jako jednorodna „powłoka”, która ochrania cały Pancerz. Rodzaje opancerzenia zostały podane w Tabeli Opancerzenia poniżej.

TABELA OPANCERZENIA

WB	Waga (kg.)	Koszt (e\$)
25	36	1200
30	150	5600
40	200	9600
50	250	13, 600
65	330	19, 600
80	400	25, 600

Wartości WB i wagi opancerzenia odnoszą się do całej powłoki, która ochrania cały Pancerz. Dla porównania przedstawiono również MetalGear™.

Najpopularniejsze rodzaje opancerzenia to: KromeGear™ Militechu oraz DragonSkin™ Euroarms (oba WB 30); Russian Arms produkują Enamelled CompSteel (WB40) podobny do P-Steel Composite Models nr 1 i 2 z Militechu (WB odpowiednio 40, 50). Wysoką ochronę (WB 65) oferują opancerzenia: Black New Classic™ (Euroarms), Russian Plate™ (Russian Arms, Ltd.) oraz PSC Alloy Sandwich™ (Militech). „Chitiny Indomitable™” oraz „Crystalline Steel™” są powszechnie uważane za najwyższe osiągnięcie techniki opancerzenia (WB 80). Produkowane są przez Euroarms i Militech.

SYSTEMY BPW

UJĘCIE OGÓLNE

Poza podwoziem i opancerzeniem w skład struktury wchodzi trzy rodzaje systemów: Użytkowe, Ofensywne oraz Defensywne. Opis każdego z nich zawiera także dane techniczne: Ciężar, ilość slotów, WB, WS, Koszt, a także, czy mogą być przenoszone na zewnątrz czy wewnątrz struktury PW. Jak już wcześniej wspomniano, systemy PW nie powodują znaczącego upływu energii samego Pancerza. Systemy albo nie potrzebują zasilania, bądź wyposażone są we własne źródła energii, bądź też w części pobierają ją z akumulatorów Pancerza. Korzystając z takich rozwiązań, przy wybieraniu systemów PW należy brać pod uwagę pozostałe czynniki: koszt, ciężar oraz rozmiar.

Wszystkie PW są odporne na działanie ciśnienia wody do głębokości 30m, oraz posiadają własny zasobnik powietrza, bądź filtr, które pozwalają na godzinne odizolowanie się od środowiska zewnętrznego (normalnie operator oddycha przefiltrowanym zewnętrznym powietrzem). BPW jest napędzany kombinowanym napędem paliwowo-akumulatorowym, który umożliwia ciągłe działanie przez 24 godziny. Zapasowe zbiorniki z paliwem mogą zostać wymienione na polu walki z pomocą „braci”, lub personelu technicznego. Żołnierze w PW noszą obcisłe, gładkie kombinezony, które służą również jako stroje chłodzące, nie mogą natomiast nosić żadnego opancerzenia we wnętrzu PW (choć splot skórny i pancerz podskórny nie są problemem). BPW tak jak egzoskielety wymagają, by Żołnierz posiadał złącza interface'u oraz łącze kontroli pojazdu zamontowane w procesorze

SYSTEMY UŻYTKOWE

UJĘCIE OGÓLNE

W skład systemów użytkowych wchodzi najważniejsze elementy PW. Do tej szerokiej kategorii wchodzi wszystkie systemy, które nie pełnią funkcji defensywnych bądź ofensywnych. Istnieje kilka podkategorii: Refleks/Kontrola, Komunikacja/Sensory Specjalne, Bezpieczeństwo Żołnierza/Wspomaganie Fizyczne, Kontrola Ruchu, oraz Systemy Podstawowej Użyteczności. Prawie wszystkie systemy PW podpadają pod jedną z tych subkategorii.

SYSTEMY WIZUALNEGO INTERFACE'U

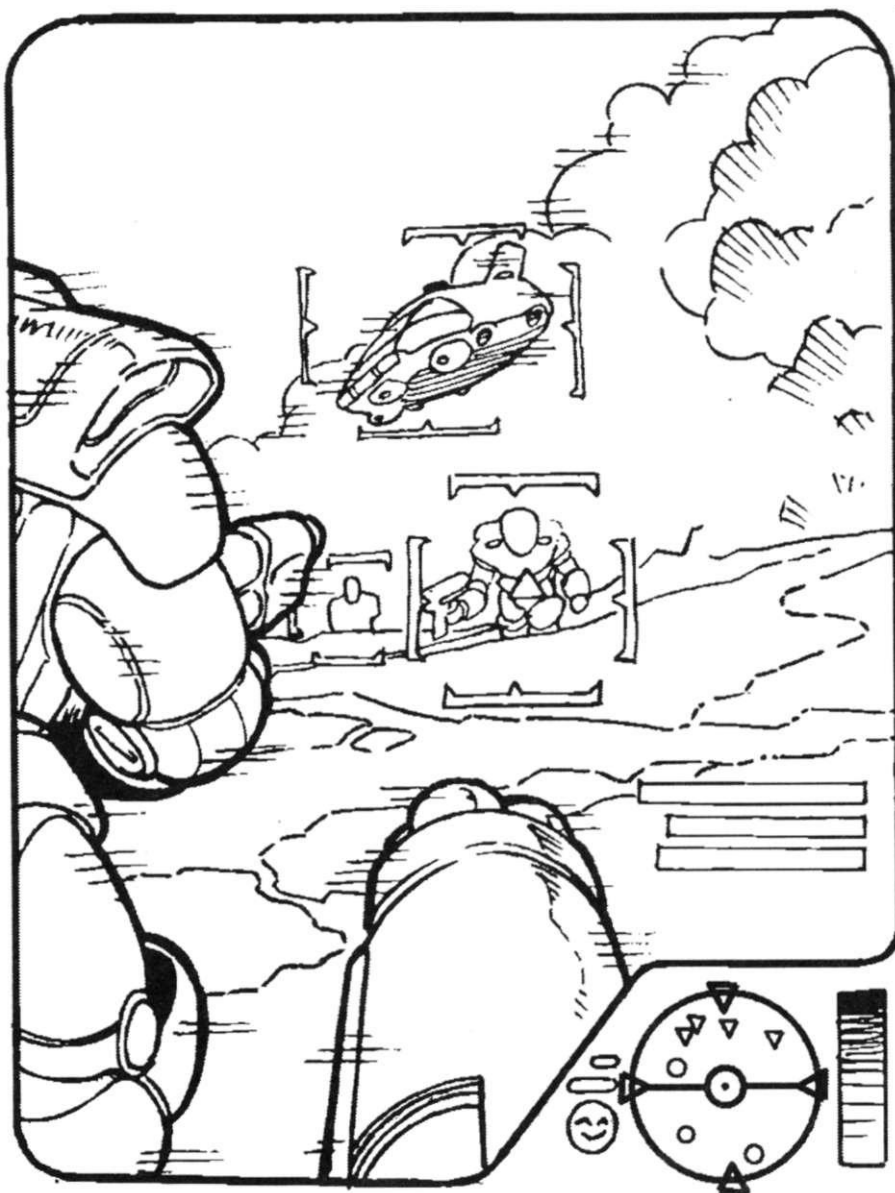
System Wizualnego Interface'u jest najważniejszym elementem składowym każdego PW, tuż po podwoziu. Nazwa WI jest używana do określenia dowolnego urządzenia, które zwiększa wiedzę Żołnierza na temat otaczającego go środowiska, oraz przystosowuje go do najefektywniejszego sposobu poruszania się w nim. Wizualne Interface'y

SYSTEMY WIZUALNEGO INTERFACE'U

NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	WB	WS	WEWNĘTRZNY
OTWOROWY INTERF. WIZJI	BRAK	BRAK	100E\$	BRAK	20	TAK
ROZSZERZONY O.I.W.	1KG	1/2	300E\$	BRAK	15	TAK
SZEROKOZAKRESOWY O.I.W.	1KG	1/2	800E\$	BRAK	15	TAK
SZEROKOZAKR. WYŚW. CZOŁ.	2KG	1/2	2400E\$	BRAK	10	TAK
HUD z UKŁADAMI. ODWZOR.	2KG	1/2	4000E\$	BRAK	10	TAK
RUSSIANARMS IRW	3KG	1	6000E\$	BRAK	25	TAK
MILITECH IRW	2KG	1	8000E\$	BRAK	15	TAK

NIEZALEŻNIE OD RODZAJU WIZUALNEGO INTERFACE'U BĘDZIE ON ZAWSZE UMIESZCZONY W HEŁMIE PW.

PAMIĘTAJ: PW NIE MOŻE UŻYWAĆ BRONI CELOWANYCH CZY KIEROWANYCH DO PROWADZENIA OGNIĄ POŚREDNIEGO, JEŻELI NIE POSIADA WIZUALNEGO INTERFACE'U, KTÓRY UWZGLĘDNI HUD LUB IRW.



różnią się między sobą. Niektóre to po prostu pionowe szczeliny, które służą jako wizjer, a zdarzają się takie systemy IRW (Interface Rzeczywistości Virtualnej), które sprawiają, iż walka w PW wygląda jak sieciowanie. Niezależnie od rodzaju Wizualnego Interface; u będzie on zawsze umieszczony w hełmie PW. Istnieje sześć poziomów interfejsów, różniące się złożonością techniczną oraz jakością. Każdy rodzaj interfejsu posiada również wartości bonusu BIP (Bonus do Inicjatywy PW) oraz BOB (Bonus Ognia Bezpośredniego), który zastępuje jakiegokolwiek bonusu, wynikające z używania smartowanej broni. Niektóre interfejsy mają fabrycznie montowane różnego rodzaju systemy Audio-Wizji (nie zajmują slotów, nie dodaje się ich ciężaru i kosztu).

Otworowy interfejs wizji: Jest to najprostsz model. W hełmie znajdują się otwory, zabezpieczone kulooodpornym szkłem lub plexiglasem, który umożliwia wizję operatorowi. Ta niesamowicie nieefektywna metoda ogranicza Żołnierza do poziomu percepcji średniowiecznego rycerza w zbroi. (BIP: -6; BOB: -2).

Rozszerzony Otworowy interfejs wizji: wyżej wymieniony model został wzbogacony o zestaw soczewek i/lub sensorów audio zamontowanych w hełmie. Możliwość otrzymania fabrycznie wbudowanego systemu podczerwieni, czy Low-Lite, wynosi 30%. Taki ekwipunek nieco poprawia sytuację operatora. Wszystkie interfejsy od tego poziomu wzwyż zapewniają graficzny odczyt systemów PW. (BIP: -4; BOB: 0).

Szerokozakresowy otworowy interfejs wizji: ten model zwiększa możliwości powyższego systemu, głównie w postaci systemu soczewek i luster, które radykalnie zwiększają pole widzenia Żołnierza. Również po raz pierwszy pojawia się wspomaganie celowania, podobne do Smartgogli. Standardowo montuje się Antyosłepiacz, razem z podczerwienią lub Low-Lite. Mimo iż na głowę bije „przyłbice”, ten model jest trudny i męczący w użyciu ze względu na zakłócony obraz. Jakość sensorów audio dorównuje poziomowi dźwięków uzyskiwanych dzięki cyberaudio. (BIP: -2; BOB: +1).

Szerokozakresowy Wyświetlacz Czołowy: ten model oferuje takie same możliwości jak powyższy, lecz dodatkowo zapewnia automatyczne celowanie i namierzanie, które powodują, że broń PW staje się znacznie bardziej niebezpieczna, gdyż system umożliwia prowadzenia ognia z kilku broni w jednej akcji. Dopiero na tym poziomie technologii zlikwidowano wszelkie utrudnienia w wizji spowodowane całkowicie zamkniętym hełmem. Standardowo montuje się antyosłepiacz, podczerwień, Low-Lite, dodatkowo także Komputerową korektę obrazu (50%-we prawdopodobieństwo).

Jakość odbioru audio jest równa jakości cyberaudio ze wzmocnionym słuchem. (BIP: 0; BOB: +2).

HUD z układami odwzorowania środowiska: mimo iż opanowanie sztuki obsługi tego modelu jest trudne, ECI HUD wyposaża Żołnierza w naprawdę wysokiej klasy odwzorowanie otaczającego go terenu. Odległości, kąty, obniżenia, itd., są przedstawione na CW w formie symboli, bądź też, w zaawansowanych modelach, graficznie. Dysponując ECI HUD, Żołnierz zaczyna odczuwać niesamowite możliwości swojego Pancerza, np. może jednocześnie celować z trzech oddzielnych broni. Standardowo montuje się antyosłepiacz, podczerwień, i optykę z zoomem. Jakość dźwięku pozostaje na poprzednim wysokim poziomie, plus Zwiększony zakres słuchu. (BIP: 42; BOB: +2).

Interfejs Rzeczywistości Virtualnej - IRW: z takim urządzeniem można obsługiwać niewielki samolot. IRW samodzielnie przeprowadza odczyt środowiska i przekazuje obraz bezpośrednio na CW Żołnierza w formie skomplikowanych graficznie obrazów, czasem także przekazuje dźwiękowe ostrzeżenia. Na tym poziomie technologii Żołnierka staje się czymś w rodzaju sieciowania! Dobrze wyszkoleni żołnierzy wyposażeni w takie urządzenie stają się naprawdę zabójczy (możliwe jednoczesne celowanie z 4 broni). Na rynku istnieje kilka typów IRW różniących się tylko detalami. Wszystkie poprzednie opcje Audio-Wizji są montowane standardowo, a dodatkowo także Termograf. (BIP: +3; BOB: +3).

SYSTEMY REFLEKS/KONTROLA

Mimo iż te systemy nie są tak ważne dla PW jak systemy Wizualnego Interfejsu (które zastępują zmysły Żołnierza), systemy reflex/kontrola pozostają istotne dla efektywnego działania PW, gdyż regulują współdziałanie Żołnierza ze swoim Pancerzem, poprzez złącze interfejsu oraz łącze pojazdowe. Militarne BPW mają fabrycznie montowany przynajmniej Zaawansowany System Kontroli. Żaden z dopalaczy nie może zostać uruchomiony podczas podłączenia do PW, gdyż powoduje to zakłócenia, nawet zawieszenia systemu. Systemy reflex/kontrola nie zajmują „slotów”.

System Bazowy: ten „idiotoodporny” system jest używany przez większość nie-bojowych lub cywilnych PW. Jest on również używany przez wszystkie cywilne (i niektóre militarne) egzoskielety. System Bazowy nigdy nie zwiększa możliwości ruchowych normalnego człowieka. Oznacza to, że operator używa swojego własnego poziomu REF-2 (maksymalnie do poziomu operacyjnego REF = 8). Wojskowe egzoskielety o Sile 42 lub więcej mają nawet surowsze ograniczenia (REF-3). Cena jest ujemna, gdyż zainstalowanie takiego systemu w rzeczywistości zaoszczędza pieniądze.

Zaawansowany System Kontroli: standardowy system we wszystkich militarnych PW. Pozwala Żołnierzowi na poruszanie się na poziomie REF, maksymalnie 10.

System niskiego przyspieszenia: ten system monitoruje wszelkie świadome i nieświadome ruchy mięśniowe i koordynuje je za pomocą prostego procesora SI - „psiego mózdzka”. Pozwala to na dodanie +1 do REF Żołnierza, maksymalnie do poziomu operacyjnego REF = 11). Pozwala również na używanie umiejętności *Sztuki Walki* (maksymalnie na poziomie równym *Zmysł Walki PW*).

System wysokiego przyspieszenia: do używania tego złożonego systemu wymagane jest duże obycie z PW (*Zmysł Walki PW* na poziomie +3 lub wyżej). Umożliwia Żołnierzowi pełne wykorzystanie połączeń nerwowo-mięśniowych i koordynuje je przy pomocy Wizualnego Interfejsu (przynajmniej Szerokozakresowego otworowego). Operator może utrzymywać pełną czujność i koncentrację umysłu przez 12 godzin, następnie musi zapaść w sen (REM przez 60 minut). REF +2, maksymalnie do poziomu 12.

Komputerowa kontrola komend (K): nie jest to system reflex, lecz opcja, która może zostać zainstalowana w każdym z powyższych systemów reflex/kontrola. Pozwala wszystkim PW w zakresie jednej grupy (np. oddziału) na współdziałanie. Odczyty dowolnego sensora w grupie mogą zostać przedstawione na wszystkich CW w całej grupie. W efekcie, zapewnia to +1 do Inicjatywy oraz *Spostrzegawczości* wszystkim PW w grupie, natomiast dowódcy oddziału także +1 do umiejęt-

SYSTEMY REFLEKS/KONTROLA						
NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	WB	WS	WEWNĘTRZNY
BAZOWY	BRĄK	BRĄK	-2000E\$	BRĄK	BRĄK	YES
ZAAWANSOWANY	BRĄK	BRĄK	BRĄK	BRĄK	BRĄK	YES
NISKIEGO PRZYSPIESZ.	BRĄK	BRĄK	3000E\$	BRĄK	BRĄK	YES
WYSOKIEGO PRZYSPIESZ.	BRĄK	BRĄK	9000E\$	BRĄK	BRĄK	YES
KOMPUT. KONTR. KOM.	1KG	BRĄK	5000E\$	BRĄK	BRĄK	YES

SYSTEMY AUTODOKTOR

NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	WB	WS	WEWNĘTRZNY
RUSSIANARMS KWIFIX	1KG	1/2	200E\$	BRAK	15	TAK
ARASAKA MONITOR	1KG	1	800E\$	BRAK	15	TAK
BODYWEIGHT MEDIC	3KG	1	2000E\$	BRAK	15	TAK
MILITECH REPEATER	3KG	2	4000E\$	BRAK	25	TAK
ORBITAL AIR PRIME	2KG	1	8000E\$	BRAK	20	TAK

ności *Taktyka*. Wszystkie informacje są przekazywane bezpośrednio przez neuralny interface. Uwaga: zasięg takiego połączenia jest ograniczony do granicy zasięgu łącza komunikacyjnego i może zostać zakłócone przez urządzenia ECM (środki przeciwdziałania elektronicznego). Jeśli łącze zostanie przerwane, wówczas wszelkie bonusy przestają działać.

SYSTEMY AUTO-DOKTOR

Większość BPW są standardowo wyposażane w auto-doki. Są to bardziej lub mniej zautomatyzowane systemy medyczne, które zwiększają prawdopodobieństwo przeżycia Żołnierza w warunkach bojowych. Muszą zostać zainstalowane bądź w hełmie, bądź w części Tułowia BPW.

Russian Arms Kwifix: podstawowy system, Kwifix zawiera max trzy różne leki, wprowadzane do organizmu Żołnierza za pomocą automatycznych zastrzyków. Mimo iż we wnętrzu autodoka może się znajdować kilka porcji, zazwyczaj podaje się tylko jedną na raz. Bojowe lub znieczulające narkotyki mogą zostać wstrzyknięte ręcznie. Dla każdego leku jest zamontowany oddzielny przycisk uruchamiający. Kwifix może również zostać zaprogramowany na automatyczne wstrzyknięcie jednego lub więcej leków, jeśli wewnętrzny monitor wykaże, iż Żołnierz stracił przytomność lub odniósł rany.

Arasaka Monitor: system ten spełnia podstawowe zachodnie normy. Pozwala na kontrolowane dozowanie do 4 leków. Dodatkowo, jeśli Żołnierz straci przytomność lub zostanie zabity, Pancerz wyśle pojedynczy sygnał radiowy (1 minuta) do specjalnego odbiornika, informując o stanie Żołnierza. Wreszcie, autodok posiada system namierzania, który przez 1 k6 godzin będzie wskazywał pozycję rannego lub zabitego Żołnierza.

Bodyweight Medic: standardowy autodok, który pozwala na użycie do 5 różnych leków, które użytkownik może sam zaprogramować zależnie od własnych potrzeb. Medic zapewnia takie możliwości informowania o statusie rannego, jak Monitor, lecz umożliwia wielokrotną transmisję danych o stanie zdrowia Żołnierza, tak długo, dopóki nie

wyczerpie się zasilanie w nadajniku. Jednakże, największą zaletą Medica jest Surface Constriction Array (Siatka Oddziaływania Powierzchniowego), programowane, nadmuchiwane rękawy, które opasują kończyny i tors Żołnierza. Kiedy systemy Medica zauważą spadek ciśnienia krwi lub krwawienie, itp., wówczas mogą zredukować lub zwiększyć napięcie SOP. Efekty takiego medycznego wspomagania:

- Żołnierz może dodać 2 do OP przy rzucie na morale
- Żołnierz może raz powtórzyć dowolny nieudany rzut na zachowanie przytomności lub zachowanie życia. Jeśli drugi rzut również się nie uda, wówczas uwzględniamy pierwszy wynik. Jeśli drugi rzut będzie udany, wówczas przy następnej okazji również przysługuje przerzut.

Militech Repeater: dziełem Militechu, drogim oraz bardzo reklamowanym, jest Repeater. W konstrukcji podobny do Medica, Repeater zapewnia możliwość iniekcji do 7 leków. Jest sławny z powodu "Conversing Diagnostician" - „Porada Lekarska” - aktywowanego mową, wewnętrznego mikrokomputera, który umożliwia Żołnierzowi na zapytanie się własnego Pancerza odnośnie najlepszej kuracji w warunkach specyficznej sytuacji bojowej. Żołnierze mogą sobie wybrać „imię” oraz barwę głosu autodoka. (W chwili obecnej Militech pracuje nad możliwością połączenia Repeatera z systemami IRW.) Również możliwości SOP zostały znacznie udoskonalone w porównaniu z Medic'em. Posiadając Repeater, wszystkie przerzuty na zachowanie życia lub przytomności są wykonywane z modyfikatorem +2, znacznie zwiększając szanse przeżycia Żołnierza.

„SIR, SĄDĘ, ŻE TEN RAPORT JEST PRZEKONYWUJĄCY. POR. KERGOR BJERNY PRZEŻYŁBY, GDYBY SAMOCHYNNIE SIĘ NIE URUCHOMIŁ JEGO KWIFIX. RANY ODNIESIONE PRZEZ BJERNY'EGO BYŁY, WIDOCZNIE, NA TYLE POWAŻNE, BY WPROWADZIĆ GO W STAN LEKKIEJ NIEPRZYTOMNOŚCI. KWIFIX WYKRYŁ STAN NIEPRZYTOMNOŚCI I AUTOMATYCZNIE WSTRZYKNAŁ DUŻĄ DAWKĘ EPINEFRYNY DOSERCOWO. TEN ŚRODEK CZĘSTO POBUDZA SERCE DO PONOWNEJ PRACY, LECZ ZNACZNIE CZĘŚCIEJ POWODUJE, IŻ PRZESTAJE ONO FUNKCJONOWAĆ. W KAŻDYM RAZIE, CO MAM Z TYM ZROBIĆ? ZAPRZESTAĆ UŻYWANIA? CZY TEŻ KOGOŚ ROZSTRZELAĆ?”

- KPT. SERGE ZASILICH
DO SWOJEGO OBECNEGO DOWÓDCY,
PŁ.K. ALEKSANDRA DOSTOEVSKY'EGO,
FREE RUSSIAN COMPANY

SYSTEMY BEZPECZEŃSTWA

NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	WB	WS	WEWNĘTRZNY
WŁAZ RATUNKOWY	1 KG	1/2	500E\$	BRAK	30	TAK
SAMOCZYNNNA KOMPRESJA	5KG	4	6000E\$	BRAK	50	TAK
POŻYWIENIE/FILTRACJA	2KG	1/2	400E\$	BRAK	10	TAK
ROZSZERZONY SYST. P.Ż.	SPEC.	SPEC.	500E\$/SLOT	[30]	20/SLOT	TAK/NIE
DODAT. ZASÓB. ENERGII	SPEC.	1/2	2000E\$	BRAK	15/SLOT	TAK

Uwagi: Wartości WB w nawiasie (#) przedstawiają ochronę chowanych urządzeń w momencie, gdy są wysunięte. Przedstawiają również stałe opancerzenie systemów montowanych na zewnątrz

Orbital Air Prime: Prime, prawdziwy cud miniaturyzacji, jest bardzo podobny w konstrukcji do Repeatera, z wyjątkiem znacznie efektywniejszych rozmiarów. Mimo iż Orbital Air wyposaża wszystkich swoich Żołnierzy w Prime, niektórzy głoszą plotki, że zbudowano je tylko w celu ośmieszenia Militechu, zgodnie z nowym mottem OA: „Cokolwiek zrobisz, my to zrobimy jeszcze mniej-sze!”

SYSTEMY BEZPIECZEŃSTWA

Mimo iż nie wszystkie poniższe urządzenia są systemami bezpieczeństwa, ta kategoria obejmuje wszelkie urządzenia użytkowe, które zwiększają prawdopodobieństwo przeżycia w warunkach bojowych, lub też wytrzymałość żołnierza i nie są auto-doktorami. Z poniższych jedynym popularnym jest właz ratunkowy, montowany przez każdą firmę, w każdym modelu. Inne systemy są dosyć rzadko spotykane.

Właz ratunkowy: ten system składa się z kierunkowych ładunków wybuchowych, mikroprocesora, dużej baterii elektrycznej oraz zręcznie skonstruowanych połączeń w samym Pancerzu. Za każdym razem, gdy PW otrzyma obrażenia, które go przewrócą i/lub spowodują blokadę całego PW, wówczas mikroprocesor może dokonać odpalenia odpowiednich ładunków kierunkowych, które spowodują przewrócenie się PW na „brzuch”. Następnie zostaną odpalone kolejne ładunki na plecach, ramionach i hełmie, które ułatwiają wydostanie się z wnętrza PW. Właz nie powoduje osłabienia struktury opancerzenia PW. Jednakże, po tego rodzaju otwarciu, naprawa będzie kosztować przynajmniej 25% bazowej ceny PW. Żołnierz może nieskończenie długo zwlekać z odpaleniem ładunków, jeśli tak zdecyduje, np. ze względu na niesprzyjającą sytuację na polu walki. Właz ratunkowy zajmuje sloty z części Tułowia.

Samoczynne uszczelnienie: urządzenie niezbędne przy pracy w warunkach próżni lub pod wodą. Mimo iż wszystkie PW są do pewnego stopnia wodoszczelne i hermetyczne, nie są one całkowicie bezpieczne w warunkach wysokiego ciśnienia, bądź próżni. Posiadając ten system, Żołnierz może normalnie funkcjonować w próżni lub pod wodą do głębokości 750 metrów. Ten system jest również wymagany przy użyciu jednostki lotu. Jeśli PW odniesie w takich warunkach obrażenia, wówczas system może zatkać 3k6 dziur, zanim się nie wyczerpie płyn uszczelniający. Do przebywania w takich warunkach przez 1 godzinę wymagane jest posiadanie Rozbudowanego Systemu Podtrzymywania Życia. Sloty potrzebne na ten system mogą zostać pobrane z dowolnych lokacji ciała.

Pożywienie/Filtracja: bardzo kłopotliwy w użyciu system pozwala Żołnierzowi na przeżycie 2,5 dnia w warunkach bojowych bez konieczności uzupełniania zapasów pożywienia i wydalania odchodów. System zazwyczaj wywołuje zapalenia skóry i inne tego typu nieprzyjemności. Może zostać umieszczony w dowolnej lokacji ciała.

Rozbudowany System Podtrzymywania Życia: absolutnie konieczny dla PW funkcjonujących w próżni, w warunkach podwodnych, lub w trakcie lotu. Wymaga 1 slotu i 10 kg/4 godziny pracy systemu. Może być wewnętrznym lub zewnętrznym systemem umieszczonym w części Tułowia lub Nóg.

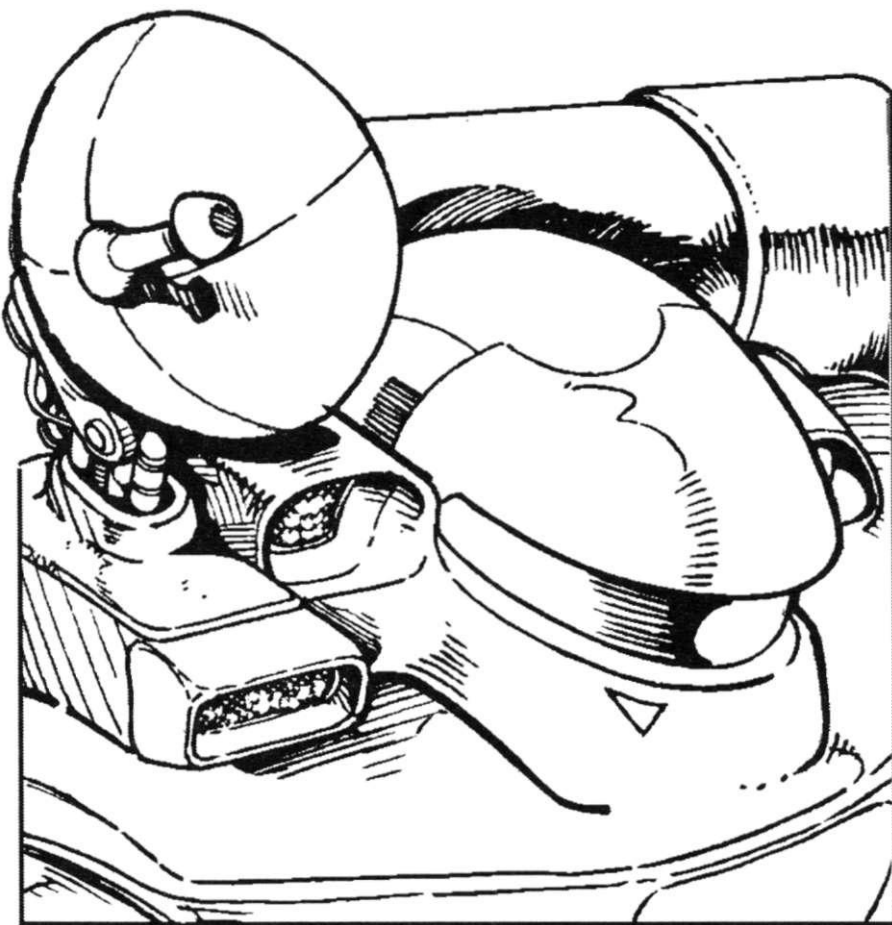
Dodatkowe Zasobniki Energii: główny system zasilania, jak też zasobniki energii zostały zmontowane razem ze strukturą główną PW, nie wymagają slotów ani zapłaty. Natomiast przenośne, dodatkowe zasobniki energii mają ciężar równy 6% bazowej wagi Podwozia (pamiętaj, że rosyjskie modele ważą o 50% więcej!). Każdy z nich zapewnia dodatkowe 8 godzin pracy, łącznie maksymalnie do poziomu 48 godzin, gdyż tyle jest w stanie wytrzymać Żołnierz. Dodatkowe zasobniki mogą zostać zamieszczone w Nogach lub w części Tułowia.

AUDIO-WIZJA, KOMUNIKACJA I SPECJALNE SENSORY

Poniższe systemy pełnią ważną rolę na polu walki, utrzymując wysoką efektywność PW oraz koordynację działań całego oddziału. Wszystkie z niżej wymienionych systemów muszą zostać umieszczone w hełmie lub Tułowiu, chyba że wyraźnie zaznaczono, że dany system nie musi.

Maksymalnie do 4 przedmiotów zajmujących „1/4 slotu” (chyba że wyraźnie wykluczono taką możliwość) może zostać zainstalowanych razem, jako komplet, zajmujący 1 slot na Karcie PW. Taki zespół systemów używa swojego kombinowanego WS, a jeśli nie wykona testu na integralność systemu, wówczas wszystkie jego składniki przestają funkcjonować. Niektóre z tych systemów są montowane standardowo z IRW. Wszystkie wizualne opcje mogą zostać zamontowane na wysięgnikach sensorycznych podobnych do cyberoka (CP2020, str. 73, 91, 99).

Łącze komunikacyjne: standardowe radio, brak wagi/slot, WS 5, 200 eb, zasięg komunikacji 80km. Radio dużego zasięgu 5kg, 1/4 slotu, WS 5, 1000 eb, zasięg 300km. Militame radio (zmienna częstotliwość, krótkie transmisje) 10 kg, 1/2 slotu, WS 10, 2500 eb, zasięg 500km. Wszystkie radia mają wbudowane nadajniki identyfikujące.



ALDOWIZJA, KOMUNIKACJA I SPECJALNE SENSORY

NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	WB	WS	WEWNĘTRZNY
Łącze KOMUNIKACYJNE	SPEC.	SPEC.	SPEC.	BRAK	SPEC.	TAK
Łącze SATELITARNE	20KG	1	3000E\$	BRAK	15	CHOWANE
TELEFON KOMÓRKOWY	2KG	1/4	500E\$	BRAK	5	TAK
SZYFRATOR	BRAK	1/4	500E\$	BRAK	5	TAK
KOMUNIKATOR LASEROWY	10KG	1/4	7000E\$	BRAK	10	TAK
WYSIĘGNIKI SENSORYCZNE	2KG	1/2	500E\$	15	15	NIE
Łącze CEL. CZASU RZECZ.	1KG	1/2	800E\$	BRAK	5	TAK
ANTYOSŁEPIACZ	BRAK	1/4	200E\$	BRAK	5	TAK
NOKTOWIZOR	BRAK	1/4	200E\$	BRAK	5	TAK
PODCZERWIEŃ	BRAK	1/4	400E\$	BRAK	5	TAK
TERMOWIZOR	BRAK	1/4	500E\$	BRAK	5	TAK
OPTYKA Z ZOOMEM	BRAK	1/4	150E\$	BRAK	5	TAK
K.K.O.	BRAK	1/4	450E\$	BRAK	5	TAK
WIZUALNE SPEKTRUM	1KG	1/2	300E\$	BRAK	15	TAK
KAMERA AV	2KG	1/4	300E\$	BRAK	10	TAK
RADAR	5KG	1/2	1000E\$	BRAK	15	TAK
SONAR	10KG	1	2000E\$	BRAK	10	TAK
MAGNETOMETR	20KG	1	3000E\$	BRAK	15	TAK
WYKRYW. PROM. LASER.	BRAK	1/4	1000E\$	BRAK	5	TAK
WYKRYW. MIKROFAL	BRAK	1/4	5000E\$	BRAK	5	TAK

Łącze satelitarne: ten system umożliwia bezpośrednie połączenie PW ze zwiadowczym bądź komunikacyjnym satelitą na orbicie. Przy włączeniu, system jest uważany za zewnętrzny i/lub nieopancerzony.

Telefon komórkowy: zwyczajny system komórkowy, lecz ze zwiększonym zasięgiem (może się podłączyć do miejskiej sieci z odległości do 20km). Nie działa pod ziemią, lub przez barierę górką bez odpowiedniego ekwipunku (przełazników, itd.).

Szyfrator: kompatybilny z wszystkimi trzema powyższymi systemami, szyfrator umożliwia kodowane połączenie komunikacyjne, które może zostać zrozumiane tylko przy użyciu innego urządzenia szyfrującego, który posiada odpowiednią kombinację kodu. Za dodatkowe 500 eb, szyfrator może zostać wyposażony w procesor, który z 20%-wym prawdopodobieństwem ustala kombinację kodu, umożliwiając podsłuchiwanie szyfrowanych przekazów.

Komunikator laserowy: ten system umożliwia PW komunikację z innym, podobnie wyposażonym PW w zasięgu wzroku. Nie może ona zostać zakłócona, lecz jedynie zerwana poprzez działanie innego zespołu wyposażonego w urządzenia laserowe.

Wysięgnyki sensoryczne: te systemy są ekwiwalentem cybersystemów audio-wizji w PW (*Cyberpunk 2020*, str. 99). Te montowane na an-

tenach sensory audio-wizji mogą być używane bez konieczności wystawiania korpusu PW na ogień nieprzyjaciela. Pancerz musi posiadać przynajmniej Szerokokąsowy Otworowy Wizualny Interfejs, aby właściwie je wykorzystywać. Zazwyczaj, długość takich wysięgników wynosi 66cm. Montowane są zewnętrznie, tylko w części Tulo-
wia, Głowy, lub Ręki.

Łącze celownicze czasu rzeczywistego: ten system jest używany do przekazywania danych do baterii artyleryjskiej. Obserwator transmittuje dane (zebrane w drodze obserwacji bądź odczytu systemów elektronicznych) poprzez to złącze do jednostki zamierzającej prowadzić ogień pośredni, lub wystrzelić kierowany pocisk. Posiadanie takiego złącza zapewnia dodatkowy bonus do trafienia. Patrz zasady dotyczące Ognia Pośredniego (str. 8) i Zdalnego Celowania w sekcji Pojazdów (str. 25).

Antyosłepiacz: identyczny jak opcja cyberoka (*CP2020*, str. 92).

Noktowizor: identyczne jak gogli LL (*CP2020*, str. 73).

Podczerwień: podobne do opcji cyberoka (*CP2020*, str. 91), lecz ten system jest wyposażony w źródło promieni podczerwonych do wizji aktywnej.

Termowizor: identyczny jak opcja cyberoka (*CP2020*, str. 92).

Optyka z zoomem: identyczny jak opcja cyberoka (*CP2020*, str. 92).

Komputerowa Korekta Obrazu: lepszy niż opcja cyberoka (*CP2020*, str. 92). Posiada szersze pole widzenia oraz możliwość „quick zoom”; zapewnia bonus do Spostrzegawczości ze względu na „komputerowe wspomaganie wizji” (patrz zasady dotyczące Walki Pojazdowej, str. 10).

Wizualne spektrum: jest to zapasowa wersja podstawowego systemu wizualnego, instalowana na wypadek zawieszenia głównego Wizualnego Interfejsu (Rozszerzony Otworowy lub lepszy). Zapewnia pole widzenia (oraz BIP i BOB) równe poziomowi Rozszerzonego Otworowego interfejsu wizji bez wizualnych ulepszeń).

Kamera AV: tak jak zwykła reporterska VCR, ta kamera otrzymuje bezpośredni obraz i dźwięk z sensorów PW. Może nagrać do 6 godzin na pojedynczym cyfrowym chipie. W systemie znajdują się 2 chipy.

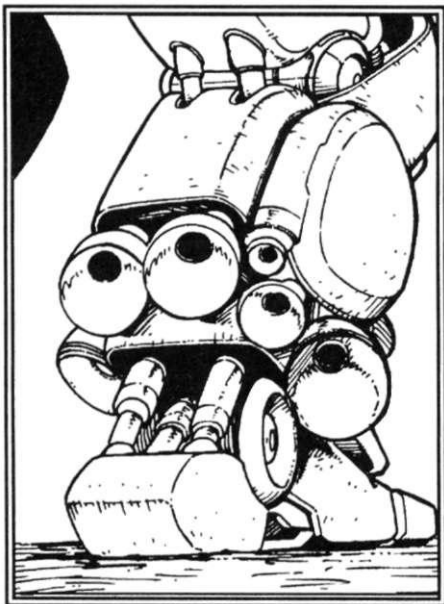
Radar: wykrywa obiekty w promieniu 10 km, tak długo, dopóki nic nie blokuje wiązki. Radary mogą zostać zagłuszone (patrz Systemy Defensywne, str. 79). Radary wojskowe (10kg, 1/2 przestrzeni, 10000 eb, zasięg 50 km) są znacznie trudniejsze do wykrycia i zagłuszenia.

Sonar: dźwiękowe systemy wykrywania zapewniają PW możliwości sonarowe, zdolne do wykrycia dużych, obiektów w zasięgu 50m. Mogą zostać zakłócone tylko przez skoncentrowany hałas (eksplozje, generator szumu, itp.). Jeśli sonar nie jest nastawiony na aktywne szukanie, wówczas może zostać użyty do podsłuchiwania specyficznych sygnałów w zasięgu 200m. (Pod wodą wszystkie zasięgi należy pomnożyć przez 10).

Magnetometr: również znany jako Wykrywacz Anomalii Magnetycznych, ten system wykrywa duże obiekty metalowe w zasięgu 100m. Nie jest zbyt użyteczny w warunkach miejskich, lecz z powodzeniem jest używany do wykrywania PW i pojazdów w terenie wiejskim. Magnetometry znakomicie się sprawdzają przy wykrywaniu dział akceleratorowych, które mogą zostać wykryte z odległości równej trzykrotnemu ich zasięgowi.

SYSTEMY KONTROLI RUCHU

Poniższe systemy zwiększają, w pewnym sensie, manewrowość BPW. Niektóre z nich mogą być wysuwane z wnętrza Pancerza, chociaż kilka musi zostać zamontowanych na zewnątrz. Nie wszystkie z nich są wykorzystywane, lecz dane na ich temat zostały podane na wypadek projektów specjalnych i na użytek historyków.



Wspinacze: Wspinacze są zestawami specjalnie zakrzywionymi ostrzy, podobnych do szponów, lecz znacznie większych, zazwyczaj montowanych po jednym zestawie na każdą kończynę. Mogą być chowane do wnętrza Pancerza. Ostrza są tak ostre i wytrzymałe, iż mogą unieść cały ciężar PW. Żołnierz może się wspinać po pionowej ścianie z prędkością równą BIP w metrach/rundę bojową. Oczywiście, ostrza mogą być z powodzeniem używane w walce wręcz. Zapewniają dodatkowe 1k10 do ciosu, kopnięcia i obrażeń zadawanych przez PW. Należy zauważyć, iż w takiej sytuacji uderzenia będą miały charakter tnący niż miażdżący. W związku z tym, miękki pancerz chroni tylko połowicznie przed takimi ciosami (połowa WB).

Plecak odrzutowy: jest to system umożliwiający ograniczone latanie. Dane dotyczą Napędowych silników odrzutowych, które mogą zostać zamontowane tylko w zewnętrznej części Tułowia bądź Nóg. Ciężar jednostki napędu wynosi 2,5% całkowitej wagi PW (nie wliczając silników, zakłada się, że są one w stanie udźwignąć swój ciężar). Zbiornik paliwa (wystarczający na 10 rund bojowych) waży 1% maksymalnej pojemności Pancerza.

Dane Manewrowych silników odrzutowych, używanych w przestrzeni kosmicznej: 2 punkty sloty, 1000 eb, brak WB, WS 30, waga: 1% całkowitego ciężaru PW/100 rond bojowych napędu. Szczegóły dotyczące latania są zawarte w odpowiedniej części sekcji Poruszanie się.

Lotnia: jeden z niesamowitych pomysłów chłopców z R&B. Lotnia to zestaw dużych, cudownie skonstruowanych, wysuwanych skrzydeł. Zajmują 6 slotów (zewnętrznych), które muszą zostać pobrane ze wszystkich lokacji ciała. Oczywiście, skrzydła trochę przeszkadzają w normalnych, bo-

TABELA SYSTEMÓW RUCHU						
NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	WB	WS	WEWNĘTRZNY
WSPINACZE	1KG/KOŃCZYNĘ	1/2	1000E\$/PARA	[30]	15	TAKNIE
PLECAK ODRZUTOWY	SPEC.	1/SLOT	10,000E\$/SZT.	20	30	SPEC.
LOTNIA	45KG	6	3000E\$	[15J]	30	CHOWANY
LATA CZ	300KG	SPEC.	75,000E\$	30	60	NIE
WROTKI (ZASILANE)	14KG	1/NOGĘ	4000E\$	[201]	20	CHOWANY
WROTKI (NIE ZASILANE)	5KG	1/2 NA 1 NOGĘ	500E\$	20	20	NIE
PLYWAK	50KG	2	6000E\$	25	60	NIE

Uwagi: Wartości WB w nawiasie (#) przedstawiają ochronę chowanych urządzeń w momencie, gdy są wysunięte. Przedstawiają również stałe opancerzenie systemów montowanych na zewnątrz

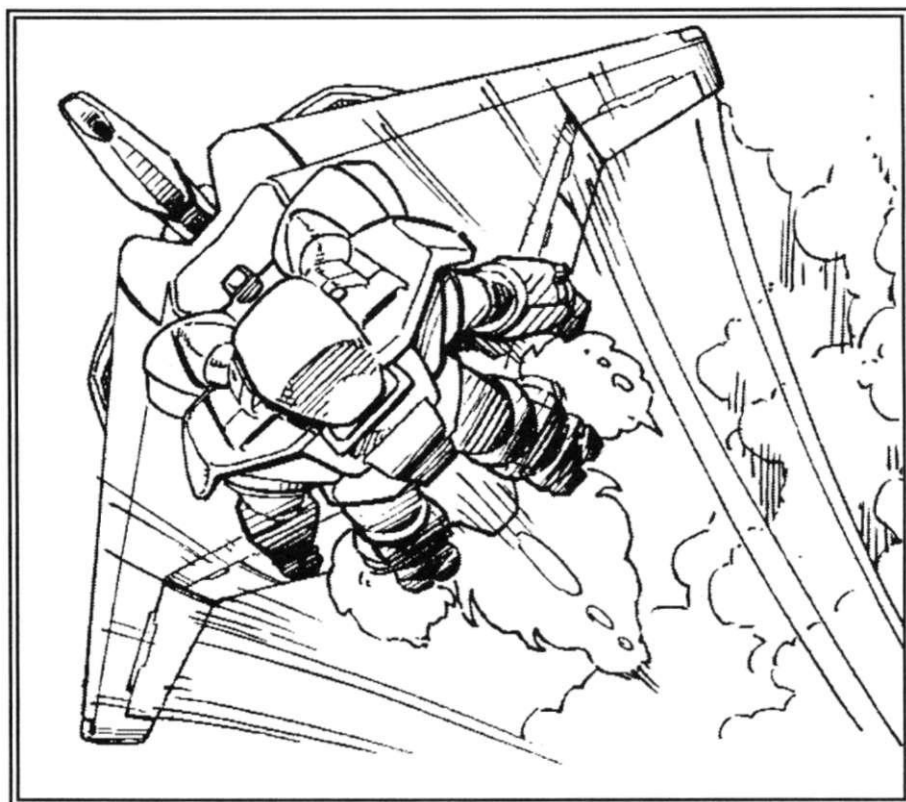
jowych warunkach i, poza przypadkami ewakuacji z dachów wysokich budynków, nie mają zbyt wielu zastosowań. Jednakże, dość szybko przyciągnęły uwagę większej ilości ludzi i zainspirowały niektóre firmy do przeprowadzenia kilku niezwykłych (zazwyczaj nieskutecznych) operacji militarnych. Skrzydła mogą zostać wysunięte w czasie 2k6 rund (chowane w 3k6 rund). Żołnierz, posiadając Lotnię, może latać z przyspieszeniem 14m/rundę (SZYB 5) maksymalnie do prędkości 97m/rundę (SZYB 32).

Latacz: system prawdziwego lotu. Silnik i kadłub zostały skonstruowane przez IEC na podobieństwo klasy Wyrm firmy EEC. Waga 300 kg, WB 30, WS 60. Typ „sanie” jest montowany na grzbiecie PW, nie zajmując slotów.

Typ „latające skrzydło” wymaga 8 slotów (tak

jak Lotnia), lecz umożliwia odstrzelenie systemu po lądowaniu - wspomaganie przez Napędowe silniki odrzutowe, wymagane przynajmniej 2. Wadą tego systemu jest to, że jego waga wlicza się do pojemności PW. Szczegóły dotyczące latania są zawarte w odpowiedniej części sekcji Poruszanie się (str. 58).

Wrotki (zasilane): te chowane, zasilane wrotki pozwalają Żołnierzowi na szybkie poruszanie się po gładkich powierzchniach (prędkość do 117km/h, SZYB 35). Mogą przyspieszać lub zwalniać o 10m/rundę (SZYB 3). Wykonanie zwrotu lub zatrzymanie się wymaga Trudnego (20+) rzutu na Akrobatykę lub Łyżwiarstwo. Pamiętaj, że skutki upadku są podobne do kraksy samochodowej



Wrotki (nie zasilane): te nie zasilane, cho-
wane wrotki pozwalają Żołnierzowi na podwojenie
SZYB na odpowiednio gładkich powierzchniach
(jeżeli posiada umiejętność *Łyżwiarstwo*). Manew-
rowanie jest rozstrzygane tak jak w powyższym
przypadku. Montowane zewnętrznie.

Pływak: słynny podwodny silnik odrzutowy Dee-
pwar Instaluje się tylko w zewnętrznej części Tu-
łowia. Szczegóły dotyczące pływania są zawarte
w odpowiedniej części sekcji Poruszanie się.

SYSTEMY PODSTAWOWEJ
UŻYTECZNOŚCI

Te systemy nie należą do żadnej specyficznej
kategorii. Są to prostu pomocnicze urządzenia,
które są zazwyczaj montowane na cywilnych PW.
Uwaga: BPW mogą mlec montowane inne, nie
standardowe urządzenia, takie jak komputery, cy-
bemodemy, a nawet zewnętrzne złącza interfa-
ce'u. Możesz skorzystać z systemów opisanych w
Cyberpunku 2020 i Chromebook'u.

Lina i wyciągarka: jeden z prostszych, lecz
wyjątkowo użytecznych systemów. Składa się z
potężnej, uruchamianej sprężynowo tuby (uży-
teczny tylko z zastosowaniem wspomaganie Pan-
cerza) oraz 100 metrów cienkiego, stalowego ka-
bla przymocowanego do chwytaka. Ten system
umożliwia Żołnierzowi zastosowanie liny w róż-
nych celach. Może wystrzelić linę w górę i użyć
wyciągarki jako windy, lub ściągać z jej pomocą in-
ne obiekty (wyciągarka może udźwignąć maksy-
malnie 1200kg). Kabel ma 20 WS i jest bardzo
małym celem (-6 do Trafienia). Czasami, Żołnierz
może wyposażać się w kilka zestawów lin, które
umożliwiają przeskakiwanie pomiędzy budynkami.

Tabela Systemów Podstawowej Użyteczności						
NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	WB	WS	WEWNĘTRZNY
LINA I Wyciągarka	20KG	1	500E\$	BRAK	40	TAK
GAŚNICA	10KG	1	500E\$	[20]	20	TAKNIE
REFLEKTOR	5KG	BRAK	300E\$	[10]	5	NO
ZEST. CIĘŻKICH NARZĘDZI	50KG	2	400E\$	15	40	NO
ZEST. LEKKICH NARZĘDZI	8KG	1	560E\$	BRAK	15	TAK
Uwagi: Wartości WB w nawiasie [##] przedstawiają ochronę chowanych urządzeń w momencie, gdy są wysunięte. Przedstawiają również stałe opancerzenie systemów montowanych na zewnątrz						

Gaśnica: gaśnica pianowa, używana do gasze-
nia palących się materiałów na zewnątrz PW, lub
do tłumienia małych skupisk ognia (do 2 metrów
średnicy). Zapas starcza na 4 użycia.

Reflektor: zewnętrzny reflektor montowany na
ruchomym wysięgniku. Światło reflektora jest trak-
towane jako mały cel. (Za dodatkowe 200 eb, re-
flektor może zostać opancerzony - WS i WB 10:
opancerzenie jest konieczne przy pracy w próżni i
pod wodą). Reflektor może emitować białe świa-
tło, promienie podczerwone, bądź ultrafioletowe.
System widocznych promieni może zostać użyty
do oślepienia przeciwnika. Wykonaj normalny rzut
na Trafienie, z WA +4, przy maksymalnym zasię-
gu 200m. Jeżeli cel został trafiony, wówczas mo-
żesz zignorować wszelkie ujemne modyfikatory
wynikające z ciemności, natomiast do akcji celu
stosuje się modyfikator oślepienia (*CP2020*, str.
103).

Zestaw ciężkich narzędzi: do wykonywania
wyjątkowo ciężkich prac pod wodą, bądź w próż-
ni, PW okazuje się być darem Bożym. Taki zestaw
zawiera niezbędny ekwipunek (zasilany lub nie)
do wykonania najważniejszych prac konstrukcyj-

nych czy naprawczych. System jest montowany
zewnętrznie, w dowolnych lokacjach oprócz Głowy.

Zestaw lekkich narzędzi: ten zestaw jest
podobny do powyższego, lecz zawiera urządzenia
niezbędne do naprawiania urządzeń elektronicz-
nych oraz wykonywania delikatnych, mechanicz-
nych zadań. Jest to system wewnętrzny i może
zostać zainstalowany w dowolnej lokacji ciała.

SYSTEMY OFENSYWNE
BRONĀ BIAŁA

Poniższe bronie mogą być używane tylko w
walce wręcz. To jedna z ich wspólnych cech. Inna
to taka, że powodują dosyć poważne obrażenia,
zwłaszcza w porównaniu z innym, nie-bojowym
ekwipunkiem. Należy pamiętać, że uderzenia PW
kryją za sobą siłę podwozia, liczoną w setkach ki-
logramów, że akcje są wykonywane w pancerzach
o największej grubości, że ciosy są znacznie
„cięższe” niż w normalnej walce wręcz. W skrócie,
te bronie są w stanie uszkodzić inne BPW, nato-
miast dla „golasów” są one po prostu zabójcze.
Wszystkie bronie są instalowane zewnętrznie,

TABELA BRONI BIAŁEJ										
NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁA	ZASIĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
WSPINACZE	+1	1D10+CIOS/KOP	BRAK	2	1.5M	1/2	1000E\$/PARA	1 KG/KOŃCZ.	15	15
PIĘŚĆ	0	SPEC. (SPEC.)	BRAK	2	12M	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK
KOPNIĘCIE	-1	SPEC. (SPEC.)	BRAK	2	12M	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK
CIĘŻKA BRONĀ SIECZNA (1-RĘCZNA)	+1	4D6AP+CIOS (4+SPEC.)	BRAK	1	2M	1/2	550E\$	6KG	[20]	20
CIĘŻKA BRONĀ SIECZNA (2-RĘCZNA)	-1	6D6AP+CIOS (5+SPEC.)	BRAK	1	3M	1	1000E\$	10KG	[20]	30
CIĘŻKA BRONĀ Krusząca (1-RĘCZNA)	0	4D6+cios (2+SPEC.)	BRAK	1	2M	1/2	200E\$	10KG	[20]	25
CIĘŻKA BRONĀ Krusząca (2-RĘCZNA)	-1	6D6+cios (3+SPEC.)	BRAK	1	3M	1	500E\$	20KG	[20]	40
CIĘŻKA BRONĀ PUNKTOWA (2-RĘCZNA)	0	3D6AP+cios (2+SPEC.)	BRAK	1	5M	1	225E\$	6KG	[20]	15
CIĘŻKA PIŁA	-2	8D6AP (6)	BRAK	1	2M	1	1250E\$	15KG	20	25
WYSUWANY CIĘŻKI MONO-MIECZ	+1	4D6AP+cios (6 +SPEC.)	BRAK	1	2M	1	2000E\$	4KG	BRAK	15
Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację w stosunku do Pojazdów. Penetracja dla Ciosu Pięścią oraz Kopnięcia została podana na str. 4. Wartości WB w nawiasach oznaczają opcjonalne opancerzenie dla broni montowanych na zewnątrz bądź trzymanyh w ręku.										

chyba że wyraźnie stwierdzono, że nie są. Wartości WB podane w nawiasach w Tabeli Uzbrojenia reprezentują ochronę, jaką daje pochwa broni, bądź uchwyt. Inne wartości WB przedstawiają twardość broni.

Wspinacze: zostały przedstawione w sekcji Systemów Kontroli Ruchu.

Pięść: atak o zadziwiającej sile. Zasady rozstrzygnięcia uszkodzeń zostały przedstawione wcześniej (str. 57). Pięść Żołnierza w BPW jest zdolna otworzyć wiele drzwi pojedynczym uderzeniem.

Kopnięcie: nawet bardziej niebezpieczne niż uderzenie pięścią. Zasady rozstrzygnięcia uszkodzeń zostały przedstawione wcześniej (str. 57).

Ciężka broń sieczna: do tej kategorii należą wszelkie masywne bronie (miecz, topór, halabarda), które są wystarczająco wytrzymałe, by znieść wstrząs uderzenia z siłą PW, natomiast zbyt ciężkie, by mogły być używane przez niewspomaganych ludzi. Niektóre plutony noszą tego typu bro-

nie jako broń dekoracyjną, anachroniczną oznakę honoru, religijny symbol, oznakę rycerskości, itp. W przeciwieństwie do broni używanych w normalnej walce wręcz, te bronie w taki sam sposób oddziałują na ciężkie rodzaje opancerzenia, jak i na lekkie.

Najbardziej popularnym modelem jest Miecz Żołnierza, zewnętrznie kryty, podobny do średnio-wiecznego miecza Krzyżowców. Mimo iż jest kilka razy cięższy od normalnego miecza, Miecz Żołnierza zachowuje ostrość dobrego noża bojowego. Miecz jest produkowany z zastosowaniem najlepszej technologii (10%-we prawdopodobieństwo złamania przy automatycznej porażce). Bronie, nie będące mieczami, mają 40%-wą szansę na złamanie, lub inny sposób straty użyteczności.

Ciężka broń krusząca: do tej kategorii należą wszelkie bronie obuchowe, które nie mają ostrza. Może to być nawet urwane ramię innego BPW! Tak jak bronie sieczne, tak i bronie kruszące są wyrabiane przy użyciu najlepszej technologii, lecz przy niższej jakości produkcji. Należy zauważyć, że ta kategoria broni nie ma właściwości

przebijania opancerzenia, tak jak bronie sieczne. Fabryczne bronie mają 15%-wą szansę na złamanie się lub zepsucie przy automatycznej porażce (spróbujcie złamać dwumetrową betonowo-stalową maczugę!). Bronie improwizowane zwiększają to prawdopodobieństwo o 10%.

Ciężka broń punktowa: tak jak powyższe bronie, większość z broni z tej kategorii to bronie improwizowane, lecz niektóre są specjalnie projektowane. Z uwagi na małą powierzchnię oddziaływania siły uderzenia, atak jest typu PP, lecz obrażenia są zmniejszone (1/4 uszkodzeń). Słabsza struktura takiej broni powoduje, iż łatwiej ją złamać (50%-we prawdopodobieństwo przy automatycznej porażce).

Ciężka piła: zazwyczaj jest to piła łańcuchowa, bądź dyskowa (krajega). Tego rodzaju broń jest wyposażona w bardzo ostre zęby z utwardzonego stopu. Dwuręczna (bądź montowana w ramieniu) piła może przecinać materiały do grubości 80. Wartość WB przeciwko takiej broni jest podzielona przez 3.

Wysuwany ciężki mono-miecz: lżejszy od Miecza Żołnierza, ta broń może zostać całkowicie schowana we wnętrzu ramienia PW (montowana wewnętrznie). Będąc bronią mono-kryształową, jest ona równie niebezpieczna jak Pancerz, który nią włada (patrz zasady dotyczące mono-broni, CP2020, str. 120). Z uwagi na cieńsze ostrze, prawdopodobieństwo złamania przy automatycznej porażce wynosi 30%.

KARABINY MASZYNOWE I CIĘŻKIE KARABINY

Bronie należące do tej kategorii są podstawowym wyposażeniem większości BPW. Są one w stanie zranić Żołnierza nawet pomimo ochrony PW. Oczywiście, przy celnym strzale. Szczególnie dokładne są karabiny 13,9mm i 4mm. Oprócz 12,7mm Gatlinga, wszystkie karabiny i kaemy mogą zostać zamontowane jako systemy wewnętrzne w Tułowi lub Ręce, mogą być także trzymane w dwóch rękach. Jeśli wybrano zewnętrzne

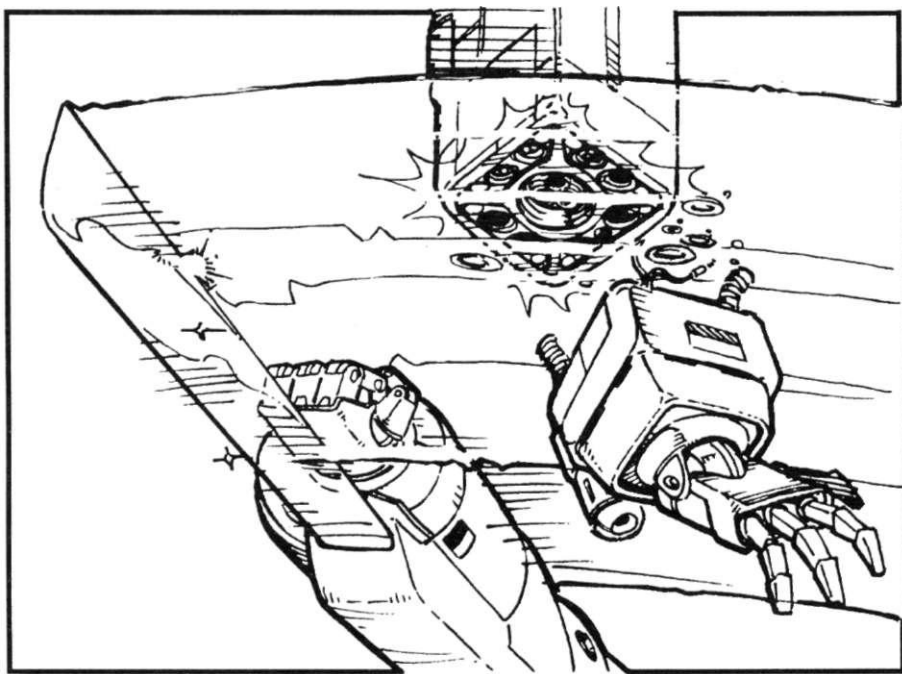


TABELA K.M. I KARABINÓW

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POŁ. MAGAZ.	STRZAŁTURA	ZASĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
CKM 12.7MM	+1	6D10 (3)	100	5 LUB 10	550M	2	2000E\$	30/13KG	[25]	30
CIĘŻKI KARABIN MASZYNOWY 13.9X99MM	+2	6D10+5 (4)	60	3	600M	2	2400E\$	18/11 KG	[25]	30
CKM 14.5MM	0	7D10 (4)	100	3 LUB 5	550M	2	2500E\$	50/25KG	[25]	35
GATLING 12.7MM	0	6D10 (3)	500	100	500M	4	6000E\$	140/65KG	[20]	25
LEKKIE DZIAŁO AKCELERATOROWE 4 MM	+3	5D10+10AP (7)	5	1/2TUR	1500M	3	11,370E\$	35KG	[20]	15

Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację Pojazdów. Wartości WB w nawiasach oznaczają opcjonalne opancerzenie dla broni montowanych zewnętrznie bądź trzymanyh w rękach. Wartości wagi po kresce/ oznaczają wagę broni z pełnym magazynkiem. Koszt podany jest tylko dla broni. Cena amunicji - patrz rozdział: Amunicja

mocowanie, bądź broń jest trzymana w rękach, wówczas można dokupić kaburę na broń, placąc 15% wartości broni (w takim przypadku WB broni jest podana w nawiasie w Tabeli KM i Karabinów). Niektóre współczynniki Szybkostrzelności zostały zmniejszone, by odzwierciedlić mniejsze możliwości BPW w porównaniu z pojazdami.

Ciężki karabin maszynowy 12,7mm: ta broń została oryginalnie zaprojektowana jako ciężki kaem montowany na pojazdach. Może to być amerykański .50 GPHMG lub rosyjski Soviet NSV-12. Może używać amunicji sabotowej (Penetracja 4).

Ciężki karabin 13,9x99mm: ten stosunkowo rzadki (tylko EEC), wielkalibrowy karabin jest oparty na konstrukcji anty-czołgowej broni używanej pomiędzy wojnami światowymi, zwanej Boys AT-Rifle. Zmniejszenie wagi oraz tryb półautomatyczny uczyniło z niej wyjątkowo użyteczną broń dla BPW.

Ciężki karabin maszynowy 14,5mm KPV: ten masywny kaem jest jedną z najbardziej niebezpiecznych broni anty-BPW, będących kiedykolwiek w użyciu. Posiada wyjątkowo wysoką Szybkostrzelność. Ten największy rosyjski kaem był początkowo montowany na pojazdach. Mimo niesamowitej siły ognia, na niekorzyść polowego zastosowania tej broni przemawia jej równie niesamowita waga. EEC skonstruowała podobną broń - 15mm-owy RG-15 (WA+1, Szybkostrzelność 10, 650m, 2800eb, inne cechy identyczne).

Uwaga: powyższe bronie mogą również strzelać pojedynczymi pociskami (Szybkostrzelność 1).

Gatling 12mm: ten wielolufowy elektrycznie zasilany karabin był zazwyczaj montowany w AV-kach i helikopterach. Waga i rozmiary ograniczają jego zastosowanie. (Montowany tylko zewnętrznie - Tułów, lub trzymany w dwóch rękach). Jednak jest lubiany wśród Żołnierzy ze względu na wielopociskową penetrację.

EMG-85 4mm Lekkie Działo Akceleratorowe: znaczne wymagania zasilania działka akceleratorowego sprawiają, że rzadko widuje się go w użyciu na polu walki. Kiedy wyczerpie się amunicja, Gauss jest kompletnie bezużyteczny. Prze-

ładowanie i wymiana zasilania nie mogą zostać dokonane na polu walki. Koszt 1200eb. Jednakże, pewnym pocieszeniem jest fakt, iż Gauss, jak dotąd, nie ma sobie równych w sile ognia i możliwości penetracji opancerzenia. Krążą pogłoski, iż Militech przeprowadza eksperymenty z nowym rodzajem akumulatora do działka akceleratorowego, który może być wymieniany tak jak zwykły magazynek.

BRONIE WĄZKOWE

Pancerze Wspomagane są często wyposażone w różne eksperymentalne bronie (może dlatego, iż same są dosyć nietypowym urządzeniem). Bronie wiązkowe były do tej pory używane na wielką skalę w przestrzeni kosmicznej, lecz podejmowano próby skonstruowania przenośnego egzemplarza. „Painting Laser” może zostać zamontowany gdziekolwiek na powierzchni PW, natomiast „Photon” musi być zainstalowany lub noszony w rękach jak ciężkie karabiny z Sekcji 2.

Laser wskazujący cele: Używany jest do naprowadzania broni kierowanej wiązką laserową. Może zostać zablokowany przez antylaserowe aerozole lub dym. Laser nie zadaje obrażeń, lecz patrzeć w promień może doprowadzić do oślepienia, oczywiście tylko biologicznych oczu. Zasięg jest równy linii wzroku.

Meta-Armson „Photon” Działo szturmowe: Pierwsza broń laserowa, która została użyta na polu walki. Użycie poprzednich projektów było znacznie ograniczone ze względu na wagę, zasięg czy zawodność. W przypadku PW, waga nie jest żadną przeszkodą. Specjalna konstrukcja czyni tę broń bardziej zabójczą niż inne bronie laserowe. „Photon” jest zasilany nadprzewodzącym akumulatorem, umieszczonym w plecaku. Obrażenia zależą od ilości mocy (patrz CP2020, str. 115). Penetrację oblicza się według poniższych zasad: 1-2k6 = Pen 0; 3-4k6 = Pen 1; 5-7k6 = Pen 2; 8-9k6 = Pen 3; 10k6 = Pen 4. Zawodność: ZW (-1, jeśli uszkodzona).

ŁADUNKI PRZECIWPIECHOTNE

Są to stosunkowo lekkie bronie, które używane są do pokrywania ogniem znacznego obszaru walki. Dosyć duży odrzut broni spowodowany wystrzałami (odpalenie miniaładunków wybuchowych)

ograniczył ich użycie. W chwili obecnej wykorzystywane są właściwie tylko przez BPW oraz pojazdy antypersonalne.

-- szerokość stożka ostrzału zależy w znaczący sposób od broni. Kąt ostrzału jest podany dla każdej broni. Takie bronie mogą być montowane zewnętrznie lub wewnętrznie w dowolnej lokacji PW, oprócz Głowy.

- kierunek ostrzału (przód, tył, prawo, lewo) musi zostać ustalony przy konstrukcji samego Pancerza. Bronie, które mogą zmieniać kierunek ostrzału, muszą zostać zamontowane na zewnątrz PW, a co za tym idzie, nie są chronione opancerzeniem PW. Bronie zewnętrzne mają wartość WB, podaną w nawiasach w Tabeli Ładunków Przeciwpiechotnych.

- bronie modułowe, z uwagi na podobne kształty i rozmiary, mogą zostać zamienione na inne. Jednak, nowy zestaw będzie miał ten sam kierunek ostrzału, co poprzedni.

- należy zauważyć, że te bronie są wyposażone w amunicję PPanc.

- jeśli Żołnierze posiadają zapasową amunicję do tych broni, przeładowanie trwa trzy razy dłużej niż w przypadku normalnych broni. Zapasowa amunicja waży i kosztuje tyle samo, co oryginalna broń (zasadniczo, podczas użycia wykorzystuje się cały magazynek).

- WA, Strzał/Tura, oraz Szybkostrzelność są używane w trochę inny sposób niż normalnie. WA jest używany do sprawdzenia, czy cel w ogóle został trafiony przez jakąś część ładunków, lecz nie wykonuje się normalnego rzutu na trafienie. Strzał/Tura wskazuje ile razy można wystrzelić salwę określonej ilości pocisków; np. 6x24 oznacza, że można wystrzelić 6 salw po 24 pociski każda; 1x144 oznacza, iż można wystrzelić tylko jedną salwę 144 pocisków. Szybkostrzelność wskazuje liczbę kostek, którymi należy

TABELA BRONI WĄZKOWYCH

NAZWA	WA	USZKODZENIE POJ. MAGAZ	STRZAŁ/TURA	ZASIĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
LASER WSKAZUJĄCY CELE	+3	BRAK	BRAK	BRAK	SPEC.	1/2	1000E\$	3KG	[15]
DZIAŁKO SZTURMOWE "PHOTON"	+2	1-10D6AP (SPEC.)	30	2	300M	3	80,000E\$	40KG	[251]

Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację Pojazdów. Wartości WB w nawiasach oznaczają opcjonalne opancerzenie dla broni montowanych zewnętrznie bądź trzymany w rękach.

rzucić na trafienie, by ustalić, jak wiele pocisków trafiło w cel.

--piechota nie wykorzystująca PW również może używać takich broni, lecz stosuje się następujące ograniczenia: broń musi zostać zamontowana na stacjonarnym trójnogu/platformie, lub też musi zostać skonstruowana w formie karabinu (przy używaniu tej broni przez żołnierzy w egzoskieletach). Jeśli żołnierz, nie posiadający wspomagania w postaci BPW czy egzoskieletu, będzie usiłował strzelać z takiej broni (nie zamontowanej), wówczas zawsze zostanie powalony na ziemię ze złamanymi kośćmi: ręki, barku, czy $(1/2k6)/2$ żeber. (Wybór MG: może też otrzymać $k6+2$ obrażeń i nie będzie mógł uczestniczyć w walce przez miesiąc).

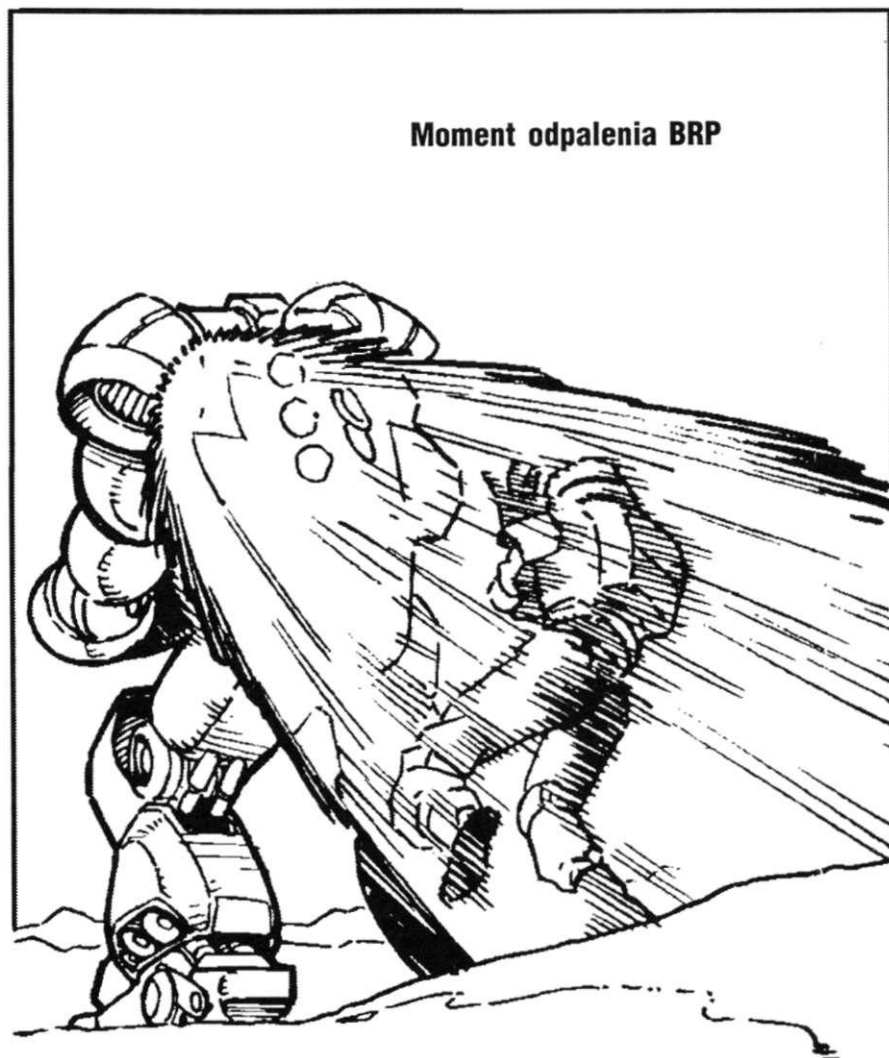
- użycie tych niesamowicie niebezpiecznych broni przeciwpiechotnych zostało zakazane przez wiele cywilizowanych państw. Odpalenie takiej broni w strefie niemilitaryzowanej pociąga za sobą konsekwencje śledztwa w stosunku do żołnierza bądź oficera dowodzącego. Tego typu śledztwo ma na celu ustalenie, czy użycie tej broni było wskazane i usprawiedliwione okolicznościami.

BRP Battle Ripple Flechette Pack®:

„burp” posiada specjalne tuby, w których przechowywana jest amunicja. Mogą być one odpalane samodzielnie. Jeśli tuby są uruchamiane jednocześnie, wówczas liczba pocisków jest mnożona przez ilość tub. BRP posiada 60-stopniowy kąt ostrzału, który wystarcza, by wyczyścić korytarz, lub większą część pokoju.

BFC-2,3,4 i BFCWA Flechette Clouds®:

„chmurki igłowe” odpalają spore ilości pocisków igłowych w znacznie szerszym promieniu ostrzału. W ten sposób, pozwalają PW na położenie trupem większej ilości piechociarzy. Modele BFC-2, 3 i 4



posiadają 120-stopniowy kąt ostrzału. Tylko model BFC-4 nadaje się do wykorzystania przeciw innym BPW i posiada możliwości przebijania lżej opancerzonych PW. Są właściwie bezużyteczne przeciwko mocniej opancerzonym BPW. „Chmurka” BFCWA (Battle Flechette Cloud Wide Angle) posiada 180-stopniowy kąt ostrzału.

BIM Minelets Volley: ta broń różni się od innych ładunków przeciwpiechotnych tym, że nie jest zaprojektowana do bezpośredniego oddziały-

wania na cele indywidualne. Zamiast tego, BIM rozrzuca mini-miny promieniście (60-stopniowy kąt ostrzału). Takie miny powodują obrażenia nóg i stóp żołnierzy, którzy na nie nadeptną. Z uwagi na to, że buty nie są zwykle mocno opancerzone na podszewkach, uderzenie oraz odłamki powodują natychmiastowe unieruchomienie żołnierza. Personel nie-wspomagany (bez PW) zostanie odrzucony na 1-2 metrów w przypadkowym kierunku. Oczywiście, całkiem prawdopodobne jest, że ofiara zostanie odrzucona na kolejną minę. Wartość

TABELA ŁADUNKÓW PRZECIWPIECHOTNYCH

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁTURA	ZASEG	SŁOTY	CENA	WAGA	WB	WS	UWAGI
BRP RIPPLE FLETCH PACK	+4	3D10AP (3)	6x24	2D6	15M	1	500E\$	2KG	[20]	20	60' STOŻEK
BFC-2 FLETCH CLOUD	+6	2D10AP (2)	1x144	3D6	25M	1	300E\$	2KG	[20]	20	120' STOŻEK
BFC-3 FLETCH CLOUD	+9	1D10AP (1)	1x288	4D6	30M	1	300E\$	2KG	[20]	20	120' STOŻEK
BFC-4 FLETCH CLOUD	+3	4D10AP (4)	1x72	1D6	20M	1	1200E\$	2KG	[20]	20	120' STOŻEK
BFCWA FLETCH CLOUD	+5	2D10AP(2)	1x144	2D6	30M	1	300E\$	2KG	[20]	20	180' STOŻEK
BIM Minelet VOLLY	+3	4D6 (1)	1x50	1D6	50M	1	1000E\$	2KG	[20]	20	60' STOŻEK
BSP VARIETY SHOW	+3	SPEC	1x50	1D6	50M	1	300E\$	2KG	[20]	20	60' STOŻEK

Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację Pojazdów. Wartości WB w nawiasach oznaczają opcjonalne opancerzenie dla broni montowanych zewnętrznie bądź trzymanyh w rękach.

Szybkostrzelności jest podana w przypadku, gdyby broń została użyta bezpośrednio przeciwko celom czy fizycznym przeszkodom. Miny odpalane w ten sposób wybuchają przy kontakcie z celem!

BSP Variety Show: „Show” jest bronią, która może być załadowana różnymi rodzajami pocisków. Poniżej wymieniamy kilka najczęściej spotykanych rodzajów pocisków, lecz istnieje wiele innych.

Pociski gumowe: najczęściej używane do rozpędzania tłumów oraz działań, kiedy operator nie chce spowodować poważnych obrażeń. Pociski uderzając w cel rozplaszczają się, powodując powierzchowne obrażenia (1k10), lecz z uwagi na to, że rany mają formę siniaków i stłuczeń, ich „wyleczenie” zajmuje 15 minut za każdy punkt obrażeń. Utrata przytomności może być wywołana przez trafienie w głowę (podwojone obrażenia), lecz te obrażenia są „leczone” w takim samym tempie.

Pociski dymne: te pociski wydzielają gęsty, kolorowy, zakłócający lasery lub chemiczny dym. Zazwyczaj pozostaje on na terenie walki przez 5 minut, jednak może się rozwiać szybciej przy gwałtowniejszym wietrze.

Pociski z farbą: tak jak dawne „paint-ball”, te pociski po trafieniu w cel rozpryskują ciecz. Może być ona równie nieszkodliwa, co farba, lecz używa się także pocisków z napalmem, kwasem lub ciekłymi narkotykami. Razem z pociskami wypełnionymi cieczą łatwopalną, można wystrzelić pociski fosforowe w celu natychmiastowego podpalenia.

Pociski fosforowe: te pociski mogą spowodować ogień, permanentne oślepienie (10%-we prawdopodobieństwo, minimum 12 minut, tymczasowe oślepienie w przypadku nieochronianych organów wzroku), lub oparzenia (1 k6 obrażeń na skórę lub lekkie opancerzenie w następnych trzech rundach).

Pociski minowe z opóźnionym zapłonem: te pociski funkcjonują podobnie jak BIM-y, lecz nie eksplodują pod naciskiem. Zamiast tego, wybuchają po określonym, wcześniej zaprogramowanym czasie. Każda mina powoduje 4k6

uszkodzeń. Cała seria może spowodować zawalenie się piętra budynku, podłogi, zatonięcie łodzi, itp. **Zestaw pirotechniczny TP-4,6:** Wchodzący w skład oddziałów BPW Żołnierze często żartują sobie z „cztero-szóstek”. Taki zestaw, zaprojektowany specjalnie dla potrzeb głośnych i kolorowych dywersji, odpala serie rac, świecących bombek, płonących kół, gwizdzących świec, petard, itd. Prawdopodobieństwo zranienia kogoś przez takie ładunki jest niewielkie (20%; obrażenia 1k6). „Cztero-szóstki” są cenione przez Żołnierzy, którzy zagubili się w trakcie operacji, a sygnały kierunkowe i/lub radio zostały zniszczone. W takich okolicznościach „cztero-szóstki” mogą wskazać pozycję Żołnierza, tak samo jak flara.

MINI ZESTAWY SPECJALNEGO PRZEZNACZENIA

Żołnierze w PW mogą przenosić mnóstwo użytecznych urządzeń w postaci spray’ów lub zestawów wysuwanych lub wystrzeliwanych. Większość z nich znajduje się w ramionach, lecz mogą być instalowane gdziekolwiek. Jeśli montowane są zewnętrznie, wówczas automatycznie posiadają wartość WB podaną w nawiasach w Tabeli Mini Zestawów Specjalnego Przeznaczenia. Kilka poniżej wymienionych mini-zestawów to tylko część powszechnie spotykanych „użytków”.

Żel C6: ten mini-zestaw zawiera trzy kilogramy żelu C6. Żołnierz w PW może rozprowadzić spray’em ten żel na ścianie, drzwiach, przez które zamierza się przedostać. Razem z porcją żelu wystrzeliany jest jeden z dwóch małych detonatorów czasowych. Taki ładunek C6 z łatwością rozbija wzmocnione drzwi czy ścianę. Żołnierz może wystrzelić dowolną ilość żelu (maksymalnie do trzech kilogramów), lecz posiada tylko dwa detonatory.

Zasłona strunowa: ten mini-zestaw składa się z granatów, które mogą być rzucone lub wystrzelone przez sprężynę zestawu. Granat zawiera znacznej długości odcinek struny fortepianowej obciążonej na końcu ciężarkami. Kiedy granat eksploduje, uwolniona lina pokrywa korytarz 4x4x4m nieregularnymi zwojami linki. Usunięcie

tego typu przeszkody zabiera nawet PW kilkanaście rund, chyba że w okolicy zdetonuje się przynajmniej kilogram C6. Należy pamiętać, że wszystkie osoby bez odpowiedniego opancerzenia będą w momencie detonacji granatu rozrzucone po podłogach, ścianach, a nawet suficie (minimalne obrażenia 1k6x1k6 punktów obrażeń). Opancerzenie o WB większym niż 30 nie zostanie naruszone przez linę.

Zasłona z plastiku: tego rodzaju urządzenie znakomicie się sprawdza w działaniu przeciwko dwunogom (z ludźmi włącznie) oraz czworonogom. Składa się z 240 1-metrowych plastikowych pętli, które pokrywają obszar o promieniu 5m. Te plastikowe pętli, które zostały wynalezione przez Poczcie Stanów Zjednoczonych do wiązania ciężkich przesylek, są znakomitą zasłoną, blokującą korytarz. Żołnierze w PW mogą swobodnie poruszać się po takim podłożu, natomiast nie-wspomagany personel nie może poruszać się szybciej niż 0,5m/rundę.

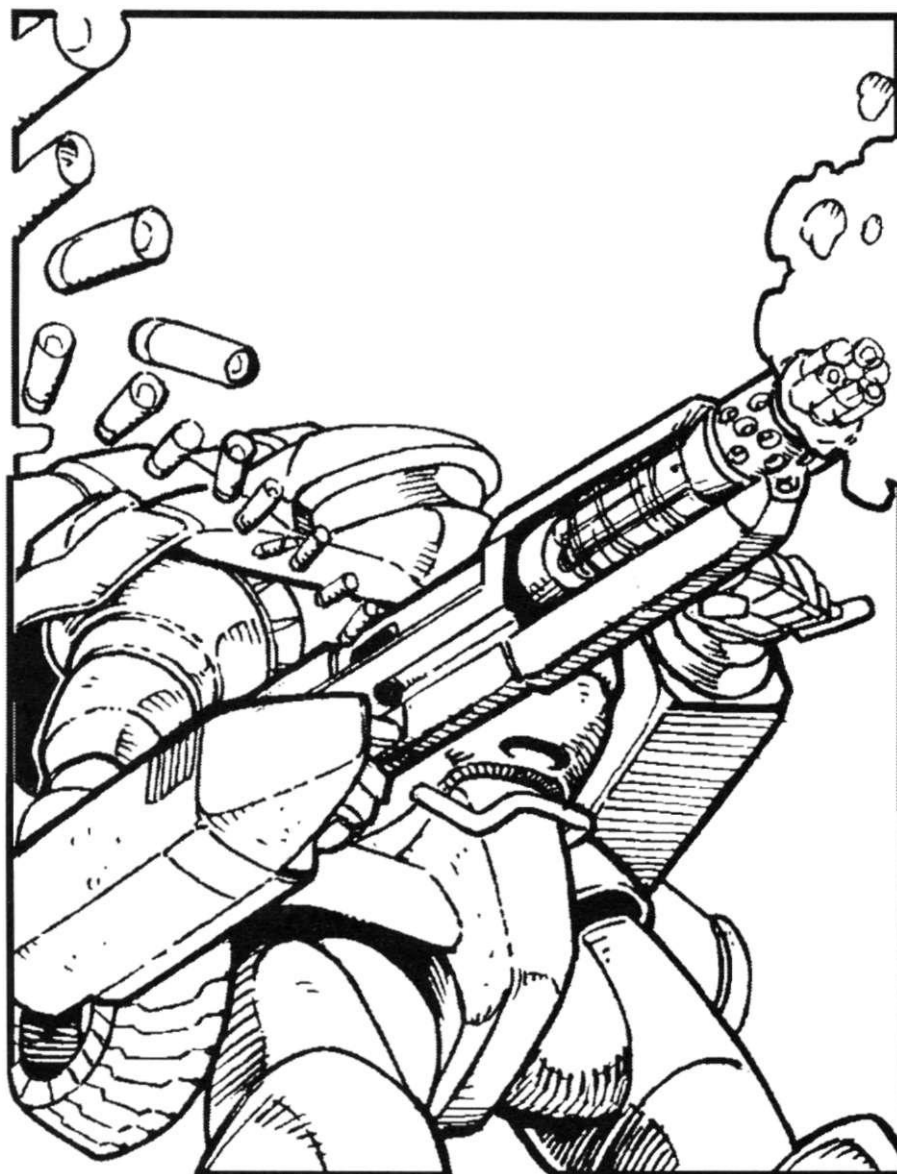
Spray silikonowy: ten mini-zestaw może wydzielić do 3 kilogramów czystego, lepkiego żelu. Substancja przykleja się natychmiastowo, lecz w pełni zasycha dopiero po upływie 24 godzin. Po zaschnięciu, silikon traci swoją lepkość i formuje twardą, gumową spoinę. Żołnierze w PW używają silikonu do zatykania dziur, lub jako przeszkodę w poruszaniu się, pokrywając podłogę śliską, lepką substancją. Żołnierz może na raz wykorzystać maksymalnie do 3 kilogramów, gdyż tyle mieści się w zbiorniku.

Spray epoksydowy: tak naprawdę ten mini-zestaw składa się z dwóch spray’ów, jeden zawiera żywicę, drugi utwardzacze. Połączone substancje po pięciu minutach formują bardzo sztywną spoinę. Mimo iż takie złącze traci swoją siłę wraz z upływem czasu, jest to jak dotąd najsilniejszy klej, jaki wynaleziono. Tak samo, jak w przypadku silikonu, Żołnierz może swobodnie regulować dawkę żywicy i utwardzacza. Jeśli mini-zestaw jest wyposażony w żywicę długoschnącą (24 godziny), wówczas spoina nie straci swojej siły wraz z upływem czasu.

MINI ZESTAWY SPECJALNEGO PRZEZNACZENIA

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁY	ZASĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
ŻEL C 6	-1	RÓŻNE	1	1	2M	1/2	300E\$	1KG	[20]	10
ZASŁONA STRUNOWA	-1	BRĄK	1	1	5M	1/2	100E\$	2KG	[20]	10
ZASŁONA Z PLASTIKU	0	BRĄK	1	1	10M	1/2	10E\$	2KG	[20]	10
SPRAY SILIKONOWY	-1	BRĄK	1	1	5M	1/2	30E\$	2KG	[20]	10
SPRAY EPOXYDOWY	-1	BRĄK	1	1	2M	1/2	30E\$	2KG	[20]	10

Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Wartości WB dla zestawów montowanych zewnętrznie.



PRZENOŚNE DZIAŁKA INSTALOWANE W BPW

Po ciężkich karabinach, są to drugie pod względem popularności systemy uzbrojenia spotykane na polu walki. Zazwyczaj są projektowane jako duże, wspomagane zestawy, które ułatwiają ich używanie przez Żołnierza. Najczęściej spotyka się „Long-20”, pozostałe bronie są zbyt ciężkie, a w związku z tym, używane są tylko sporadycznie. Oba karabiny mogą zostać zamontowane na Pancerzu, tak samo, jak ciężkie karabiny maszynowe, lecz pozostałe działka muszą być trzymane w obu rękach, lub wspomagane przez uchwyt na torsie PW. Niektóre bronie mają zmodyfikowane wartości Szybkostrzelności i liczby pocisków w porównaniu do broni montowanych na pojazdach, aby odzwierciedlić ograniczone możliwości BPW. Jeśli bronie są trzymane, lub montowane zewnętrznie, wówczas mogą mieć zamontowane opancerzenie (15% ceny).

Karabin 20mm BCL-20 dłuższa lufa oraz większa osłona czynią „Long-20” znacznie bardziej efektywnym niż Barret Arasaka Light-20.

Karabin 30mm BHC-G8: ten monstrualnych rozmiarów karabin/działko jest szczególnie przydatny w sytuacjach, gdy ktoś się chce absolutnie przekonać, że wykończy wielkiego „Borysa”. Działko używa 30mm-owych ciężkich pocisków, podobnych w konstrukcji do pocisków używanych przez A-10 „Thunderbolt” u schyłku XX wieku.

LATG 37mm: zmodernizowana/udoskonalona wersja słynnego 37mm-owego działka przeciwczołgowego z II Wojny Światowej, teraz wyposażona w pociski z uranowym trypieniem. Używana do zadań snajperskich.

DZIAŁKA BPW

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ/TURA	ZASEG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS	UWAGI
BCL-20	+ 1	8D10 (4)	20	2	550M	2	2700E\$	44/10KG	[25]	35	
DZIAŁKO 20-25MM	0	8D10 (4)	100	10	500M	3	3000E\$	40/50KG	[25]	30	
BHC-G8	0	9D10 (5)	10	1	600M	2	3500E\$	70/9KG	[30]	40	
DZIAŁKO 27-30MM	0	9D10 (5)	50	10	600M	3	4000E\$	75/45KG	[30]	30	
LATG 37MM	+3	6D10AP (6)	10	1	800M	2	10,000E\$	100KG	[25]	25	
EMG-83 DZIAŁO AKCELERAT.	+2	5D10+10AP (7)	10	1	1000M	3	17,500E\$	42KG	[25]	15	
DZIAŁO BEZODRZUTOWE 75MM	0	8D10 AP(8*)	4	1	500M	2	15,000E\$	15/30KG	[15]	20	2M PR. RAŻ.

Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację Pojazdów. Bronie z * przy wartości Pen są bronią z pociskami HEAT. Wartość opancerzenia przy trafieniu jest zmniejszana o połowę, lecz uszkodzenia nie są zmniejszane. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale: Walka Pojazdów. Wartości WB w nawiasach oznaczają opcjonalne opancerzenie dla broni montowanych zewnętrznie bądź trzymany w rękach. Wartości wagi po kresce/ oznaczają wagę broni z pełnym magazynkiem. Koszt podany jest tylko dla broni. Cena amunicji - patrz rozdział: Amunicja

Działko 20-25mm: to nie jest pojedyncza broń, lecz raczej kategoria działek, w skład której wchodzi kilka rodzajów. Najczęściej spotyka się Colt BC25d.

Działko 27-30mm: z tych broni najlepszą pozostaje WCH27 „Standard” Arasaki. Do tej kategorii należą również zmodernizowane wersje ASP-30 z lat 1980-90. Także w tym przypadku, główną ich wadą jest pokąźny ciężar.

EMG-83 Ulepszone Lekkie Działko Akceleratorowe: posiadając te same wady, co zwykłe (!) działko 4mm-owe, ten znacznie większy Gauss zapewnia dwukrotnie większą Szybkostrzelność oraz liczbę Strzał/Tura. To działko stało się popularne po tym, jak jeden z jego użytkowników wywalił dziurę wielkości człowieka w betonowej ścianie jednym strzałem!

Działko Bezodrzutowe 75mm: jedna z prostszych broni przeciwpojazdowych. Przy strzale, wszystko co stoi za działem, w prostokącie na 8m długim i na 2m szerokim dostaje 6k6 uszkodzeń od podmuchu powystrzałowego. Przed tymi uszkodzeniami chroni tylko w pełni hermetyczne opancerzenie. Działko może zostać załadowane burzącymi pociskami HE (8k10/Pen = 4, Pr. Rażenia 5m) czy zapalającymi -Biały Fosfor (5k6 na 3 tury/Pen = 3, Pr. Rażenia 20m).

RAKIETY I POCISKI

Poniższe bronie są naprawdę ciężkie, zazwyczaj wykorzystują je AV-ki oraz helikoptery. Te bronie znajdują się blisko szczytu możliwości człowieka w kwestii zabijania innych i w związku z tym powinny być używane tylko w ramach naprawdę dużych, militarnych operacjach. Użytek prywatny, a nawet posiadanie tego rodzaju broni powinno

być uważane za ściśle nielegalne. Wszystkie poniższe bronie wymagają celownika, przynajmniej na poziomie Interface'u Rzeczywistości Wirtualnej z CW (HUD). Takie bronie mogą zostać dodatkowo opancerzone za dopłatą 10% ceny.

IFAR (2,75"): jedna z najlepszych konstrukcji. Znajduje się w użyciu od czasów Konfliktu Koreańskiego. Po znacznym ograniczeniu rozmiarów i wagi, „ulepszona” wersja jest przewidziana do niszczenia celów o średnim bądź ciężkim opancerzeniu. Ten model mieści się w tubie jednorazowego użytku, montowanej na ramieniu Pancerza (zewnętrznie mocowana), bądź odpalanej znad ramienia (zewnętrznie mocowana na torsie PW). Żołnierze nazywają te rakiety „ifarami”.

IFAR/3-Pod i 6-Pod: ten (w pojemnikach 3-; 6-cio rakietowych) model jest zazwyczaj montowany na śmigłowcach, jako najmniejszy efektywny. Oczywiście, dla BPW jest to niezły kawałek metalu, zdolny do równania z ziemią sporych zabudowań! Natomiast 3-Pod został zaprojektowany specjalnie dla potrzeb BPW. Dowolna liczba rakiet może zostać wystrzelona z Podstawki (lub z kilku jednocześnie) w jednej rundzie. Mogą być tylko noszone w obu rękach lub mocowane zewnętrznie na torsie.

Mini-Rak 6 i 15C: Mini-Rak jest podobny w konstrukcji do „ifara”, lecz ma mniejszy kaliber (60mm) i używany jest do bombardowania słabiej opancerzonych obiektów oraz piechoty. Ta broń nie podlega całkowitej ochronie państwa w kwestii jej używalności, w przeciwieństwie do większych i znacznie groźniejszych typów broni należących do tej grupy. Zasobnik 15 rakiet musi być trzymany w obu rękach, lub mocowany zewnętrznie na torsie. Podstawka z 6 rakietami może być mocowana zewnętrznie także na nogach BPW.

LAW-III: trzeci model rakiety przeciwczołgowej LAW posiada kaliber 70mm i jest przeznaczony do przebijania opancerzenia. Pocisk kumulacyjny uszkadza wówczas wnętrze pojazdu, BPW, czy innych obiektów. Jest to jeden z częściej spotykanych broni na polu walki (z uwagi głównie na niską cenę). Może być trzymany w jednej ręce, lub mocowany zewnętrznie na torsie, ręce lub nodze PW.

Lekki Naprowadzany Pocisk Przeciwczołgowy (ATGM): znacznie większe niż LAW-y, te pociski są zdolne do powstrzymania większych transporterów opancerzonych. Jeśli taka broń trafi w prywatne ręce, to tylko dlatego, że trzeba kogoś wrobić w udzielanie pomocy terrorystom. Są to sterowane przewodowo, naprowadzane półaktywnie pociski (patrz zasady Uzbrojenia Rakietowego w sekcji uzbrojenia pojazdów). Wyrzutnie mogą być jednorazowego użytku, lub przeładowywane (2500eb, każdy pocisk 1500eb, 10kg). Najpopularniejszymi markami są Milan-C i Texas Arms TOW-Lite. Muszą być trzymane w obu rękach lub mocowane zewnętrznie na torsie.

Spectre: jest to ekstremalnie celny pocisk typu „odpal-i-zapomnij” (czyli aktywny) pocisk CNPP (23kg każdy pocisk), który używa naprowadzania telewizyjnego (patrz zasady uzbrojenia rakietowego w sekcji uzbrojenia pojazdów). Musi być trzymany w obu rękach.

Scorpion 16: klasyczna, przenośna wyrzutnia pocisków ziemia-powietrze (SAM) może zostać zaadaptowana dla potrzeb BPW. Dodatkowe rakiety mogą zostać zakupione po normalnej cenie. Mogą być trzymane w obu rękach, bądź pionowo odpalane znad ramienia (mocowane zewnętrznie na torsie) - opcja plecaka: 3 strzały, 3 punkty przestrzeni, 54kg, 4800eb).

TABELA RAKIET I POCISKÓW

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ/TURA	ZASIĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS	UWAGI
FAR	-2	8D10 (4)	1	1	500M	2	200e\$	10KG	[20]	30	6M PR. RAŻ
FAR 3-POD	-2	8D10 (4)	3	SPEC.	500M	3	2100e\$	40KG	[20]	45	6M PR. RAŻ
FAR 6-POD	-2	8D10 (4)	6	SPEC.	500M	4	4200e\$	81KG	[20]	105	6M PR. RAŻ
MLNI-RAC 6	-2	6D10(3)	6	SPEC.	500M	2	1800e\$	69KG	[20]	45	3M PR. RAŻ
MINI-RAC 15C	-2	6D10 (3)	15	SPEC.	500M	3	4500e\$	171KG	[20]	112	3M PR. RAŻ
LAW-III	-2	4D10AP (4*)	1	1	200M	1	300e\$	3KG	[20]	10	2M PR. RAŻ
LEKKI ATGM	+2	12D10AP (12*)	1	1	1000M	2	3000e\$	25KG	[20]	20	4M PR. RAŻ
SPECTRE	SPCL	18D10 AP(18*)	1	1	3000M	BRAK	10,000e\$	86KG	[20]	25	4M PR. RAŻ
SCORPION 16	-1	7D10 (4)	1	1	2000M	2	1000e\$	15KG	[20]	20	6M PR. RAŻ
RED KNIGHT	SPCL	10D10 (5)	1	1	4500M	BRAK	4600e\$	23KG	[20]	15	10M PR. RAŻ

Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację Pojazdów. Bronie z * przy wartości Pen są bronią z pociskami HEAT. Wartość opancerzenia przy trafieniu jest zmniejszana o połowę, lecz uszkodzenia nie są zmniejszane. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale: Walka Pojazdów. Wartości WB w nawiasach oznaczają opcjonalne opancerzenie dla broni montowanych zewnętrznie bądź trzymany w rękach. Zasięgi rakiet podane dla Ognia Bezpośredniego. W przypadku Ognia Pośredniego zasięg jest potrójny.

Red Knight: ekstremalnie zabójcza, naprowadzana podczerwienią rakietą czwartej generacji klasy ziemia-powietrze / powietrze-powietrze (SAM/AAM) - traktuj jak raketę z naprowadzaniem termicznym, patrz zasady Uzbrojenia Rakietowego w sekcji uzbrojenia pojazdów. Zazwyczaj podwieszane pod samolotami bądź śmigłowcami, tego rodzaju pociski stanowią naprawdę zabójczą broń w rękach BPW. Wyrzutnia musi być trzymana w obu rękach.

BRONŃ PRZECIWPIECHOTNA

Żołnierze w BPW zazwyczaj częściej spotykają zwykły personel, niż innych Żołnierzy. Poniższe siedem typów broni przedstawia możliwości BPW w kwestii odesłania do Krainy Wiecznych Łowów większej ilości nieopancerzonego lub słabo opancerzonego personelu. Bronie te mogą być montowane zewnętrznie bądź wewnętrznie w dowolnej lokacji (oprócz Głowy), lub mogą być trzymane w rękach. Jeśli bronię są trzymane lub mocowane zewnętrznie wówczas mogą zostać opancerzone za dopłatą 15% ceny.

Karabiny maszynowe 5,56 i 7,62 mm: są to przystosowane do potrzeb BPW zwykłe bronie automatyczne montowane w pojazdach przeznaczone do użycia przeciwko większym oddziałom słabo opancerzonej piechoty.

Bezluskowy karabin maszynowy 10mm G-20: produkt firmy Heckler&Koch specjalnie zaprojektowany do wykorzystania przez BPW, G-20 znakomicie się sprawdza w działaniach przeciwko lekkim typom opancerzenia, a nawet mniejszym BPW. Może zostać wyposażony w ppanc. pociski sabotowe (Pen. Pojazdu = 3).

Minigun 5,56mm: ten gatling wygląda naprawdę przerażająco zamontowany na ramieniu BPW. Karabin jest wystarczająco lekki, by można go było trzymać w jednej ręce (oczywiście, ręce BPW!). Jeśli jest trzymany w rękach, wówczas amunicja jest podawana taśmą z zasobnika mocowanego zewnętrznie (1 slot).

Minigun 7,62mm ten cięższy minigun wslawił się wykorzystaniem go przez helikoptery w Wietnamie. Broń posiada wystarczającą siłę ognia, by być montowana jako główna broń na niektórych BPW. Jednakże, nie wystarcza ona w działaniach przeciwko innym BPW. Jeśli jest trzymana w obu rękach, wówczas zasobnik amunicji z taśmą zajmuje 2 sloty.

Bezluskowy Gatling 10mm: ta potworna broń jest produktem kooperacji firm Malour i Meta-Corp. Broń posiada trzy lufy, jest napędzana elektrycznie i znakomicie się sprawdza w działaniach przeciwko wojskowym borgom, lżejszym BPW, pojazdom cywilnym, czy dowolnej ilości nieszczęśników w MetalGear®. Może być trzymana w obu rękach (zasobnik z amunicją i taśmą zajmuje 2 sloty) lub mocowana zewnętrznie na torsie.

Automatyczna śrutówka „ONI”: ten model śrutówki Arasaki zdaje się nigdy nie wyczerpywać swojego zasobu amunicji. Zdarza się, że jakaś rezydencja zawala się, po tym, jak ogarnięty szaleńcem wojennym Żołnierz PW odpalił w środku serię z automatu!

GRANATNIKI

Tego rodzaju bronie są kolejnym przykładem uzbrojenia ściśle militarnego, i w związku z tym raczej rzadko się je spotyka na wyposażeniu organizacji poniżej rządowego lub Korporacyjnego poziomu. Stosunkowo lekkie, masywne, znakomicie się sprawdzają w działaniu zarówno przeciwko ludziom jak i pojazdom, co czyni z nich znakomitą broń wsparcia. Te bronie mogą zostać montowane zewnętrznie bądź wewnętrznie w dowolnej lokacji ciała (z wyjątkiem Głowy), lub mogą być trzymane w jednej ręce. Jeśli są trzymane lub montowane zewnętrznie, wówczas mogą zostać opancerzone za dopłatą 10% ceny oryginalnej broni.

Granatnik 25mm Tsunami: ten granatnik, specjalnie zaprojektowany dla potrzeb BPW, wystrzeliwuje wysokociśnieniowe granaty o kalibrze 25mm. Jest to jeden z bardziej udanych projektów

Arasaki. Granaty wywołują takie same efekty, jak te, wystrzeliwane z granatnika Militechu U-55 Cowboy, lecz wysokociśnieniowe granaty nie mogą być odpalane z ręcznego granatnika.

Odławkowe: 2k6+1 (Pen=1),
Pr. Rażenia 5m.

Burzące (HE): 5k6 (Pen=2)
Pr. Rażenia 3m.

Kumulujące (HEAP): 5k6 PP (Pen=3*)
Zapalające: 4/3/2k6 przez 3 tury
(Pen=2), Pr. Rażenia 2m.

Każdy granat kosztuje 15eb.

Auto-granatnik 40mm: zmodyfikowana wersja granatnika, używanego przez NATO-wskie oddziały wsparcia. Granatnik wystrzeliwuje serię 50 granatów. Zaletą tej broni jest niesamowita siła ognia, wadą - zbyt duży ciężar.

Odławkowe: 7k6 (Pen = 2),
Pr. Rażenia 5m.

**Eksplodujące
Podwójnego**

Przeznaczenia: 4k10 PP (Pen = 4*), impakt
4k6, Pr. Rażenia 1m.

Granaty-flary: 1 k6 przez dwie tury (Pen = 0),
Pr. Oświetlenia 20m.

Dymne: promień oddziaływania 10m.

Białe Fosfor: 4k6 przez trzy tury (Pen = 2),
Pr. Rażenia 10m.

Iglowe: 1-3x2k6 PP (Pen = 1),
obszar 3m x 25m.

Seria granatów kosztuje 100eb.

Auto-granatnik 30mm rosyjski odpowiednik Auto-40. Wystrzeliwuje granaty o kalibrze 30mm. Posiada na tyle małą Szybkostrzelność, iż istnieje możliwość pojedynczych strzałów. Z uwagi na postęp technologiczny, efekty wybuchu tych granatów są podobne, pomimo różnicy w masie.

Super Rostovic 30mm: ta broń jest po prostu większą, zaprojektowaną specjalnie dla potrzeb BPW, wersją Nadgarstkowej Wyrzutni Rakiet Ro-

TABELA BRONI PRZECIWPIECHOTNYCH

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁA/TURA	ZASEG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
K.M. 5.56MM	+ 1	5D6 (2)	100	10	450M	1	1200E\$	6/2KG	[25]	25
K.M. 7.62MM	0	6D6+2 (2)	100	10	500M	1	1200E\$	10/3KG	[25]	25
BEZŁUSKOWY K.M. G-20	0	8D6 (2)	200	20	600M	2	3000E\$	15/3KG	[25]	25
MINIGUN 5.56UM	+1	5D6 (2)	1000	100	450M	2	2000E\$	13/15KG	[25]	20
MINIGUN 7.62MM	0	6D6+2 (2)	2000	100	500M	3	4000E\$	25/30KG	[25]	20
BEZŁUSKOWY GATLING 10MM	0	5D10AP (4)	2400	60 OR 120	500M	4	12,500E\$	50/25KG	[20]	20
AUTO. ŚRUTÓWKA ONI	0	4D6+3 (2)	180	5 OR 20	75M	2	1350E\$	7/12KG	[25]	20

Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację Pojazdów. Wartości WB w nawiasach oznaczają opcjonalne opancerzenie dla broni montowanych zewnętrznie bądź trzymany w rękach. Wartości wagi po kresce/ oznaczają wagę broni z pełnym magazynkiem. Koszt podany jest tylko dla broni. Cena amunicji - patrz rozdział: Amunicja

TABELA GRANATNIKÓW										
NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁA/TURA	ZASEG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
GRANATNIK TSUNAMI 25MM	0	SPEC.	20	1/3/5	1500M	1	1700E\$	18/2KG	[20]	25
AUTO-GRANATNIK 40MM	+1	SPEC.	50	3 LUB 20	1600M	2	2500E\$	40/25KG	[25]	30
AUTO-GRANATNIK 30MM	0	SPEC.	30	1 LUB 10	1300M	2	2000E\$	20/11KG	[25]	25
SUPER ROSTOVIC 30 MM	0	5D6 (1)	8	SPEC.	300M	1	700E\$	5KG	[20]	20
GRANATNIK TALERZOWY	-1	2D6+3 (0)	30	1	250M	1	1500E\$	15KG	[20]	20
E M P GRENADIER	0	SPEC.	5	1	300M	1	2000E\$	10KG	[20]	15
Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację Pojazdów. Wartości WB w nawiasach oznaczają opcjonalne opancerzenie dla broni montowanych zewnętrznie bądź trzymany w rękach. Wartości wagi po kresce/ oznaczają wagę broni z pełnym magazynkiem. Koszt podany jest tylko dla broni. Cena amunicji - patrz rozdział: Amunicja										

stovic (*Chromebook*, str.49). Ta broń oferuje możliwość szybkiego wsparcia ogniowego, nie zajmując przy tym zbyt dużej przestrzeni. Super Rostovic znajduje się na wyposażeniu oddziałów organizacji o mniejszym znaczeniu. Nowa wersja nadgarstkowej wyrzutni rakiet nie podlega surowym ograniczeniom odnośnie posiadania i używania.

Granatnik Talerzowy: ta broń, jako pierwsza, została specjalnie skonstruowana do wykorzystania przez BPW, a nie przez oddziały broni ciężkiej. Broń wyrzeliwuje słynne Rozbryzgowe Ringo (Granaty Talerzowe FEN Dz 22; patrz *Chromebook*, str. 47). Doświadczeni w ich użyciu Żołnierze uzyskali wiele spektakularnych efektów, zwłaszcza odbijanie rykoszetem od ścian, czy rekordy w rzucaniu na odległość. Szczególną popularność zyskała sobie gra „Krwawe Frisbee”, która polega na bezpośrednim trafieniu granatem talerzowym w uciekającą osobę!

Granatnik EMP „Grenadier”: ta broń, i całe szczęście, nie jest używana zbyt często, gdyż efekty wykorzystania takich granatów są często kłopotliwe dla wszystkich stron konfliktu. Odnosnie szczegółów na temat granatów EMP, patrz *Chromebook*, str. 47.

BROŃ RĘCZNA

Bronie należące do tej kategorii zazwyczaj służą jako dodatkowe bronie w ekwipunku BPW, pełniąc analogiczną rolę, jak broń podręczna normalnej piechoty. Broń ręczna staje się również użyteczna, gdy podstawowa broń Żołnierza jest uszkodzona lub z innych przyczyn nie nadaje się do użytku. Tego rodzaju bronie mogą być montowane zewnętrznie lub wewnętrznie w dowolnej lokacji ciała. Jeśli są montowane zewnętrznie, wówczas automatycznie zyskują opancerzenie za darmo.

M-31 PA: jest to zmodyfikowana wersja M-31 a1 (patrz *Chromebook*, str. 45) z dodatkowym zasobnikiem amunicji.

Pistolet igłowy: kopia Sub-odłamkowej Broni Malorian Arms (patrz *Chromebook*, str. 48) z potrójnym zapasem amunicji.

Pistolet 14mm: kopia słynnego pistoletu Malorian Arms (patrz *Chromebook*, str. 52) z potrójnym zapasem amunicji.

Miotacz płomieni „Dragon”: większa wersja miotacza płomieni Kendachi Dragon (patrz *Chromebook*, str. 48) ze zwiększonym zasięgiem i pojemnością.

Mikro-pociski: jest to przystosowana do potrzeb BPW wersja wyrzutni mikropocisków (patrz *CP2020*, str.82 i 97). Mimo iż siła eksplozji tych rakiet jest znacznie mniejsza niż ich większych kuzynów, to promień rażenia (2m) oraz zdolność omijania przeszkód czynią tą broń bardzo popularną. Zasobnik rakiet kosztuje 400eb.

„Big Boomer”: większa wersja .47 Boomer Buster (patrz *Solo of Fortune*, str. 50) która strzela serią dwóch pocisków.

SYSTEMY DEFENSYWNE

Ta kategoria obejmuje znaczną ilość bardzo ważnych systemów defensywnych. Detektory, systemy elektromagnetyczne, oraz systemy ECM/ECCM (środki przeciwdziałania elektronicznego/środki przeciwdziałania przeciwdziałaniu elektronicznemu), oraz środki przeciwdziałania („kanistry”) mogą być umieszczone wszędzie we-

TABELA BRONI RĘCZNEJ										
NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁA/TURA	ZASEG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
M-31PA	+2	4D6 (1)	300	1/3/30	400M	1	1800E\$	6/2KG	[20]	10
PISTOLET IGŁOWY	+2	1D6X1D6AP (1)	100	3 OR 30	200M	1/2	900E\$	3/2KG	[20]	15
PISTOLET 14MM	0	6D6 (1)	20	2	75M	1/2	2260E\$	2/1KG	[20]	15
MIOTACZ PŁOMIENI "DRAGON"	0	3D6/1D6 (1)	8	1	8M	1	990E\$	5KG	[20]	10
MIKRO-POCISKI	+2	4D6 (1)	8	2	200M	1	900E\$	5/3KG	[20]	10
"BIG BOOMER"	+1	5D6AP (2)	8	2	100M	1/2	550E\$	12/1KG	[20]	20
Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację Pojazdów. Wartości WB w nawiasach oznaczają opcjonalne opancerzenie dla broni montowanych zewnętrznie bądź trzymany w rękach. Wartości wagi po kresce/ oznaczają wagę broni z pełnym magazynkiem. Koszt podany jest tylko dla broni. Cena amunicji - patrz rozdział: Amunicja										

wnętrz PW („kanistry” mogą być umieszczone również na zewnątrz). Systemy APSG (automatyczny przeciwrakietowy system Gatlinga) muszą być montowane w lokacji Głowa lub Tułów (lub w obu).

Wykrywacze promieniowania laserowego i mikrofalowego: tego rodzaju urządzenia zapewniają 90%-we prawdopodobieństwo (2-10 na 1k10) wykrycia promienia laserowego (system naprowadzania, broń laserowa, celownik laserowy) lub skoncentrowaną wiązkę mikrofalową (antyelektroniczna „Mikrofała”, system naprowadzania), które trafiają w PW. Wykrywacz może być nastawiony tylko na informowanie Żołnierza o trafieniu wiązką, lub też może automatycznie odpalić „pył gwiazdny” czy paski folii metalizowanej zależnie od posiadanego systemu przeciwdziałania. Mimo iż te systemy są opisane w sekcji systemów defensywnych, powinny być traktowane jako sensory, i w związku z tym mogą być montowane w kompletach. Statystyki tych systemów są opisane w Tabeli Systemów Użytkowych.

Gąbka EMP: zapobiega szokowi EMP, czy uszkodzeniom wrażliwego ekwipunku elektronicznego. Gąbka jest efektywna przeciwko jednej tylko wiązce EPM, ponieważ przechwytyując ją, system ulega zniszczeniu. Sposób działania tego urządzenia jest analogiczny, jak w przypadku ekwipunku przeciwdziałania szoku statycznego komputerów, skonstruowanego w latach 80-tych ubiegłego wieku.

Akumulator EMP: akumulator zapobiega uszkodzeniom, wywołanym przez wiązkę EMP, poprzez zaabsorbowanie wiązki oraz powolne rozładowanie jej, a nie przez spalanie, tak jak w powyższym przypadku. Jednakże, technologia nie jest jeszcze udoskonalona, i istnieje 50%-we

prawdopodobieństwo, że akumulator zostanie zniszczony przy rozładowywaniu wiązki EMP.

„Dymny” kanister: proste urządzenie, które wypuszcza chmurę blokującego promienie podczerwone dymu, który ogranicza widzenie oraz broni przed pociskami naprowadzanymi wzrokowo (-3 do Trafienia, chyba że zostanie użyty radar, czy celownik mikrofalowy, +10 do Trudności przy rzutach na **Spostrzegawczość**, blokuje działanie Termografu).

Kanister „pyłu gwiazdnego”: jest to urządzenie, używane do obrony przed laserami oraz do zakłócania naprowadzania laserowego. „Pył gwiazdny” jest w rzeczywistości sproszkowanym szkłem o ściśle określonych parametrach technicznych. Jest to znakomita obrona przeciwko wszelkim atakom opartym na świetle, negując je z 90%-wym prawdopodobieństwem.

Kanister „tasiemek”: podobne w działaniu do wyrzutni folii metalizowanej, montowanego na myśliwcach odrzutowych, „tasiemki” zakłócają działanie radaru, lub wszelkich systemów naprowadzania opartych na wykryciu metalu. Kanister wypuszcza chmurę ciętych pasków folii metalizowanej, które zakłócają wiązki odpowiednich systemów (+10 do Trudności trafienia rakietami naprowadzanymi radarowo, +5 do Trudności z naprowadzaniem laserowym, 70%-we prawdopodobieństwo zakłócenia wiązki radarowej).

Kanister „błyskowy”: podobny w założeniu do starego rzymskiego pomysłu z intensywnie palącymi się pochodniami, „błyskowy” kanister może być użyty jako wizualna bomba ogłuszeniowa (+30 do rzutu na OPANOWANIE, dodaj wartość umiejętności **Unikanie ciosów/Odporność na Tortury/Narkotyki**, jeśli rzut jest nieudany, wów-

czas efektem są konwulsje/paraliż na 1k6 minut), lub jako flara przeciwko systemom uzbrojenia naprowadzanymi termograficznie. (+10 do Trafienia pociskami naprowadzanymi termograficznie, +5 do Trudności przy rzutach na **Spostrzegawczość** z użyciem podczerwieni i/lub termografu.

Kanister „duch”: drogi, jednorazowy, lecz bardzo efektywny system wabika. „Duch” jest skomplikowanym systemem elektronicznego przekaznika, baterii oraz spiral, które imitują fizyczne charakterystyki PW, przy śledzeniu Pancerza. „Duch” będzie nadawał fałszywe informacje przez około 1 minutę (6 tur bojowych), zabezpieczając w podobny sposób, jak systemy ECM. Po zakończeniu nadawania, „duch” dokonuje autodestrukcji z siłą normalnego granatu. Ta opcja jest bardzo trudna do zdeaktywowania, gdyż projektanci nie chcą, by system został wykorzystany przez „sępy” na polu walki.

ECM: środki przeciwdziałania elektronicznego są zazwyczaj skomplikowanymi systemami elektronicznymi, które są używane do zakłócania, przechwytywania i maskowania przekazów elektronicznych oraz działania takowych systemów. Mówiąc językiem gry: ECM może zostać włączony lub wyłączony. Przy włączonym systemie, system stara się wpłynąć na działanie systemów elektronicznych wokół BPW, maksymalny promień zakłócania wynosi 100m. Za dopłatą, można zwiększyć zasięg systemów ECM (3 sloty, promień zakłócania 500m, 1 milion eb).

Efekty zakłócania przez systemy ECM: 70%-we prawdopodobieństwo zakłócenia przekazu wojskowego nadajnika radiowego oraz radaru wojskowego (4-10 na 1k10). Cywilne radio i radar są automatycznie zakłócone. +15 do Trudności trafienia rakietami naprowadzanymi radarowo.

TABELA SYSTEMÓW DEFENSYWNICH

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁY	ZASIĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
GĄBKAEEMP	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	1/2	500E\$	2KG	BRAK	30
AKUMULATOR EMP	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	1	1500E\$	2KG	BRAK	10
„DYMNY” KANISTER	BRAK	BRAK	6	1	BRAK	1	200E\$	4KG	[20]	15
KANISTER „PYŁU GWIEZDNEGO”	BRAK	BRAK	2	1	BRAK	1/2	500E\$	2KG	[20]	
KANISTER „TASIEMEK”	BRAK	BRAK	3	1	BRAK	1	300E\$	3KG	[20]	20
KANISTER „BŁYSKOWY”	BRAK	BRAK	6	1	BRAK	1	300E\$	6KG	[20]	20
KANISTER „DUCH”	BRAK	BRAK	1	1	BRAK	1/2	3000E\$	4KG	[20]	10
ECM	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	100M	2	500K E\$	25KG	BRAK	15
ECCM	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	1	100K E\$	5KG	BRAK	15
STEALTH	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	SPEC.	SPEC.	SPEC.	BRAK	BRAK
ZAKŁÓCANIE PROM. PODCZERWONYCH.	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	SPEC.	BRAK	BRAK	BRAK
APSG	BRAK	3D6 (0)	30	SPEC.	400M	2	24,000E\$	25/1 3KG	[20]	20

Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację Pojazdów. Wartości WB w nawiasach oznaczają opcjonalne opancerzenie dla broni montowanych zewnętrznie bądź trzymanyh w rękach. Wartości wagi po kresce/ oznaczają wagę broni z pełnym magazynkiem. Koszt podany jest tylko dla broni.

BOJOWE SPOSOBY DLA SPRYTNYCH BORGÓW

Wraz z wprowadzeniem BPW, niektórzy gracze skarżą się, że takie urządzenia czynią z bojowych borgów kiepskich przeciwników. „Są zbyt silni! - mówią - Są zbyt szybcy, zbyt twardzi...” No cóż, sprawdźmy, jak twardzi oni naprawdę są... Poniżej przedstawiamy porównanie Dragoon Militach u (obecnie, jednego z najlepszych bojowych borgów) oraz Standard B Arasaki (średniej klasy, prosto z półki BPW).

	DRAGOON	STANDARD B
Cena	120,000e\$	88,550e\$
Waga	282kg	661 kg
WB	40	50
WS	40 ramię/noga, 60 tors	10 ramię, 19 noga, 28 tors
Sila/BC	20	37
REF	15	Spec*
Szybkość	25	Spec.*+3
Cios	3D6+8	4D10
Kopnięcie	6D6+8	

Interesujące porównanie, czyż nie?

Tylko w dwóch cechach na 9, BPW wykazuje przewagę (w cenie oraz Sile). Różnica 10 WB nie jest niczym wielkim w porównaniu z siłą broni,

natomiast przewaga 4 punktów przy przeciętnym rzucie w walce wręcz może zostać z łatwością zniwelowana lepszą bronią białą. Dragoon dysponuje znaczną przewagą w kwestii wagi, refleksu, prędkości, oraz zdolności do absorbowania uszkodzeń. Jednak, do głosu dochodzi Utrata Człowieczeństwa. Skomplikowane zabiegi chirurgiczne powodują największą utratę punktów EMPATII ze wszystkich dostępnych, natomiast do BPW można się dostać (i wydostać z niego) w ciągu 10 minut bez konieczności stawiania się bezduszną, zimną rybą!

Taktyka walki Dragoon'em musi uwzględniać jego przewagi - prędkość do zajęcia lepszej pozycji do ataku lub obrony; zręczność umożliwia nieoczekiwane manewry oraz tak-bardzo-ważny pierwszy strzał; lżejsza waga pozwala na zadanie ciosu łaski z wysokości (te ciężkie pancerzyki nigdy nie wejdą na 3 czy 4 piętro). Wreszcie - bardziej subtelnie - Combat Crystal umożliwia idealne współdziałanie oddziału Dragoon'ów, natomiast wytrzymałość borgów przewyższa odporność BPW o całe niebo. Tygodnie, miesiące mogą minąć, zanim wyniknie konieczność naprawy, a czasami nawet odżywiania. Natomiast, zasilanie BPW wystarczają maksymalnie na 48 godzin, a Żołnierz już po 24 będzie się czuł lekko otepiały.

Pamiętajcie, że najważniejsze pytanie brzmi: Co jest celem misji? Zawsze musicie je brać pod uwagę w przypadku operacji wojkowej. Pytanie „czego chcesz dokonać?”, a (czasami nawet ważniejsze) „jak chcesz tego dokonać?”, powinno być głównymi wskazówkami przy wahaniach typu „BPW czy borg?

ECCM: środki przeciwdziałania przeciwdziałaniu elektronicznemu są systemami używanymi do „przebijania się” przez zakłócenia. Systemy ECCM mają 70%-we prawdopodobieństwo zniwelowania efektów zakłócenia. Tylko indywidualne BPW wyposażone w systemy ECCM mogą korzystać z takich błogosławieństw, i tylko przeciwko wyznaczonym celom. (Nie musi to być system zakłócający, BPW może przeciwdziałać zakłócaniu przekazów innej jednostki, znajdujących się w zasięgu systemów ECM).

Stealth: bardzo drogi system, który ukrywa BPW przed sensorami podczerwieni oraz radarem. Koszt wynosi 10% całkowitej ceny Pancerza. Stealth redukuje pojemność Pancerza o 10% i zajmuje jeden slot zewnętrzny w każdej lokacji ciała. System automatycznie zakłóca systemy cywilne; wojskowe radary w 90% (1-9 na 1k10); termografy w 80% (1-8 na 1k10). Patrz zasady dotyczące zastosowania środków przeciwdziałania elektronicznego w sekcji Walka Pojazdowa.

Zakłócanie promieni podczerwonych: ten system działa podobnie jak system montowany na pojazdach. Neguje tylko wykrywanie promieniami podczerwonymi. Koszt: 10% ceny podwozia. Nie zajmuje miejsca, nie ma wartości WB i WS.

APSG (Automatyczny Przeciwrakietowy System Gatlinga): bez wątpienia, jeden z najbardziej skomplikowanych i zadziwiających ze wszystkich montowanych na BPW. „Mini-Phalanx”

jest systemem antyrakietowym, skonstruowanym na bazie miniguna .22 (kaliber 55mm), podobnym do systemów typu Aegis, montowanych na okrętach wojkowych. System śledzi nadlatujące rakiety, samoczynnie celuje, oraz automatycznie stara się zniszczyć, bądź spowodować eksplozję pocisku, zanim uderzy w Żołnierza. Jeśli rakietka lub pocisk kierowany zostanie wystrzelony w kierunku BPW chronionego przez APSG, wówczas istnieje 90%-we prawdopodobieństwo, że system wykryje pocisk (2-10 na 1k10). Po wykryciu, system zacznie strzelać, gdy pocisk znajdzie się w promieniu 100 metrów. Działanie systemów APSG może zostać zakłócone poprzez wystrzelenie większej ilości pocisków. Rzuć 1k10 dla każdej nadlatującej rakiety z modyfikatorem -1 za dodatkową rakieta. Wynik 4+ oznacza, iż rakietka została zestrzelona; 1-3 oznacza, że rakietka została zdetonowana w zasięgu oddziaływania rakiety (1/2 obrażeń, 1/2 wartości Penetracji); 0 lub mniej oznacza, że system APSG nie zdołał przechwycić pocisku, a rakietka/pocisk zadaje normalne obrażenia.

AMUNICJA

Rzecz, która sprawia, że broń działa. Pojedynczego magazynku (normalnie używanego w przypadku karabinów, pistoletów, itd) nie uwidzisz na polu walki BPW. W takiej rozgrywce musisz posiadać zapas amunicji, który wystarczyłby do wyposażenia plutonu z ciężką bronią. I gdzieś musisz to zmieścić...

Jeżeli nie zostało wyraźnie stwierdzone inaczej, dodatkowa pociski (bronie z opcją pojedyn-

cznych strzałów) kosztują 5% ceny broni. Dodatkowe magazynki (strzelanie seria) kosztują 10% ceny broni za 100 pocisków (lub odpowiednio do pojemności magazynku broni). Cały zapas amunicji musi zostać zakupiony osobno. Uwaga: podane ceny, zwłaszcza granatów, dotyczą wojskowych odbiorców. Prywatni nabywcy i detaliści mogą się spodziewać znacznie wyższych cen.

Typ amunicji	sloty (za dodatkowy magazynek)
Ciężki karabin/kaem	1
Gatling 12,7mm	2
działko BPW	1
automatyczne działko BPW	2
lekki ATGM	1
broń przeciwpiechotna	1/2
Gatling 5,56mm	1
Gatling 7,62mm/10mm	2
granatnik 25mm	1/2
auto-granatnik 30mm/40mm	1
broń ręczna	1/2

Wszystkie inne bronie są kupowane jako komplety (rakiety, zasobniki pocisków kierowanych, ładunki przeciwpiechotne, zbiorniki miotaczy, itp).

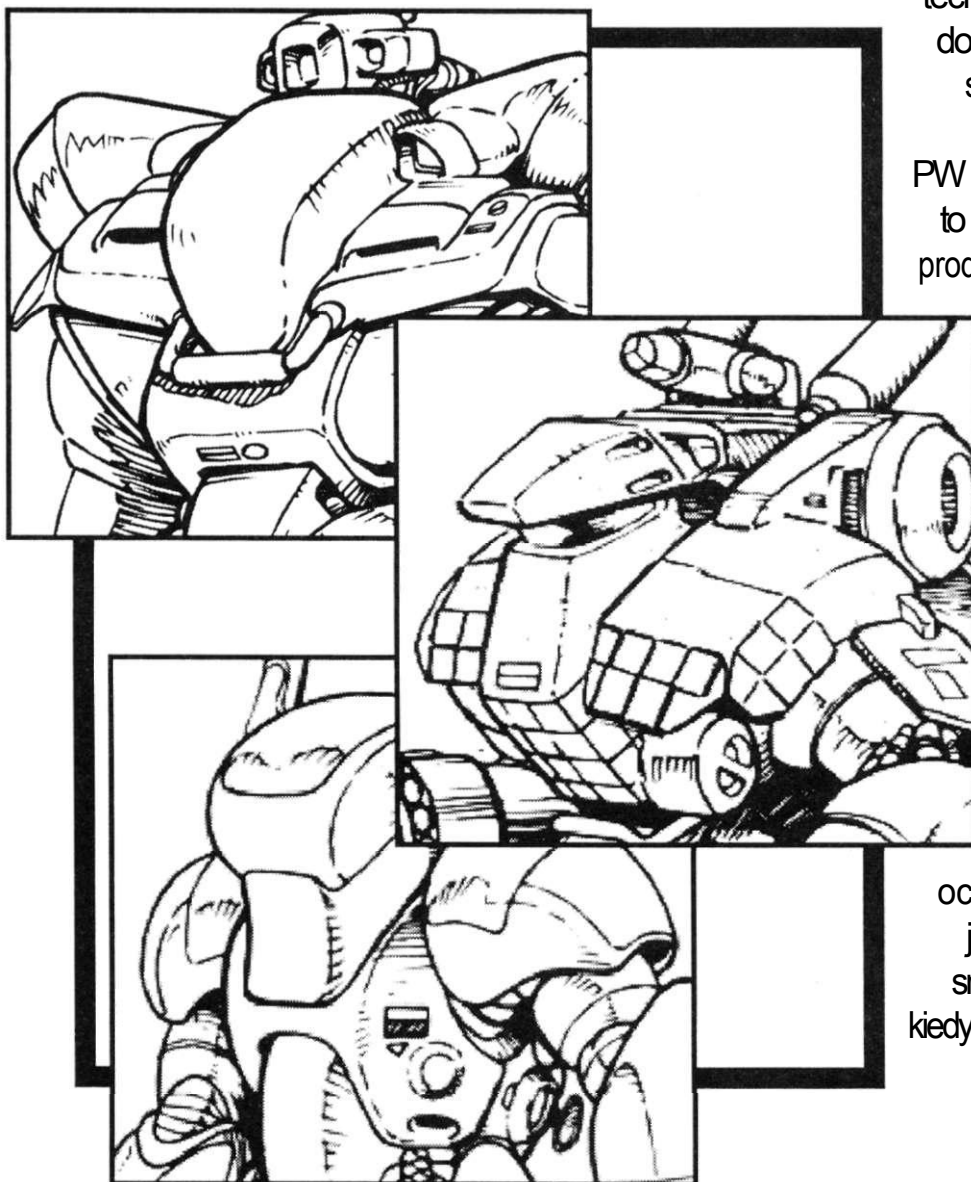
Dodatkowe zbiorniki amunicji mają 10 WS za każde 1/2slotu. Jeśli zostaną uszkodzone, wówczas mogą eksplodować, patrz zasady dotyczące rozstrzygania obrażeń, str. 56. Zewnętrznie montowane zapasowe zasobniki amunicji są opancerzone (WB 15), chyba, że zostało wyraźnie stwierdzono inaczej, że nie są.

KATALOG

BPW

„PANCERZE WSPOMAGANE, TEŻ MI COŚ!
TO PO PROSTU WIELCY, POWOLNI ŻOŁNIERZE. UZBROJENI
W PUKAWKI. POWTARZAM WAM, ŻE NIE UTRZYMAJĄ
TEGO MIASTA BEZ CZOLG... CO TO BYŁO ?! CHYBA COŚ
WLAŻŁO NA WIEŻYCZKĘ?! MATKO BOSKA!
JĘK ODDZIERANEJ OD PANCERZA KLAPY, POTEM
STRZAŁY Z DZIAŁKA AUTOMATYCZNEGO, BARDZO BLISKO.

— OSTATNIA TRANSMISJA OD MAJOR IRINY ALTMAYER,
DRUGA SERBSKA KOMPANIA PANCERNA.



Chociaż BPW to stosunkowo nowa technologia, to PW przeznaczone do użytku korporacyjnego i wojskowego, produkowane są już przez kilka firm. PW prezentowane w tym rozdziale to produkty najbardziej znanych producentów. Wielkość sprzedaży zapewnia im dominującą pozycję na rynku. Parametry i wyposażenie podane są dla „czystych” PW, takich, jakie wychodzą z fabryki. Podana cena to cena katalogowa, za standardowy model. Tak, jak w innych drogich i cenionych pojazdach, tak i do PW można dokupić wiele wyposażenia niestandardowego (za dodatkową opłatą, oczywiście). Używaj tych modeli jako podstawy do twoich własnych projektów, lub po prostu kiedy nie masz czasu na wymyślenie lepszego PW.

DANE PANCERZA WSPOMAGANEGO

NAZWA PANCERZA:	Commando			PRODUCENT:	Militech
WAGA:	945 kg			BIB/BOB:	+4/+3
TYP PODWOZIA:	Highwayman, SIŁA 35			WAGA PODWOZIA:	180
UDERZENIE:	4k10	KOPNIĘCIE:	6k10	UDŹWIG/POJEMOŚĆ:	1750/525 kg
ZGNIATANIE:	5k10	BIEG:		CENA:	108.306 e\$
SKOK:		SKOK:		WAGA ŻOŁNIERZA	114 kg
				MODYF. TWARDOŚCI	-9

WYPOSAŻENIE

GŁOWA [1]				R. RAMIE [2]				L. RAMIE [3]				P. NOGA [4-5]				L. NOGA [6-7]				TUŁÓW [8-0]			
WS	9	WB	65	WS	9	WB	65	WS	9	WB	65	WS	18	WB	65	WS	18	WB	65	WS	27	WB	65
WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS			
1]	Militech IRW; 15			1]	BCL-20 Działo 20mm; 35			1]	M-31 PA; 10			1]	Magaz. (50) do 40mm granatnika; 20			1]	BCL-20 Reload (20); 20			1]	Militech Repeater; 20		
2]	Radio militarne, 10 Kamera A / V; 10 Wykr. Pr. Las.; 5			2]	Kanister tasiemek; 20			2]	M-31 magaz. (300); 10 M-31 magaz. (300); 10			2]	Magaz (50) do 40mm granatnika; 20			2]	BCL-20 Reload (20); 20			2]	Właz ratunkowy; 30 Gąbka EMP; 30		
3]				3]				3]	Kanister "Dymny"; 15			3]	Magaz (50) do 40mm granatnika; 20			3]	BCL-20 Reload (20); 20			3]	BRP Pack (Tył); 20		
ZEWNĘTRZNE WB/WS				4]				4]				4]				4]				4]			
1]				ZEWNĘTRZNE WB/WS				ZEWNĘTRZNE WB/WS				ZEWNĘTRZNE WB/WS				ZEWNĘTRZNE WB/WS				5]			
2]				1]				1]				1]	Magaz. o ATGM (1); 20			1]	Magaz. do ATGM (1); 20			ZEWNĘTRZNE WB/WS			
UWAGI:				2]				2]				2]				2]				1]	BFC-4 (Przód); 20/20		
				3]				3]				3]				3]				2]	BSP Variety Pack (Przód); 20/20		
																				3]	1-ręczna ciężka broń sieczna; 20/20		
Komputerowa kontrola komend																							

ZAWARTOŚĆ BAGAŻNIKA

WYPOSAŻENIE	WB/WS/WAGA	WYPOSAŻENIE	WB/WS/WAGA
1]	40mm Granatnik AUTO; 20/30/65	8]	
2]	ATGM (UZBROJENIE); 20/20/25	9]	
3]		10]	
4]		11]	
5]		12]	
6]		13]	
7]		14]	

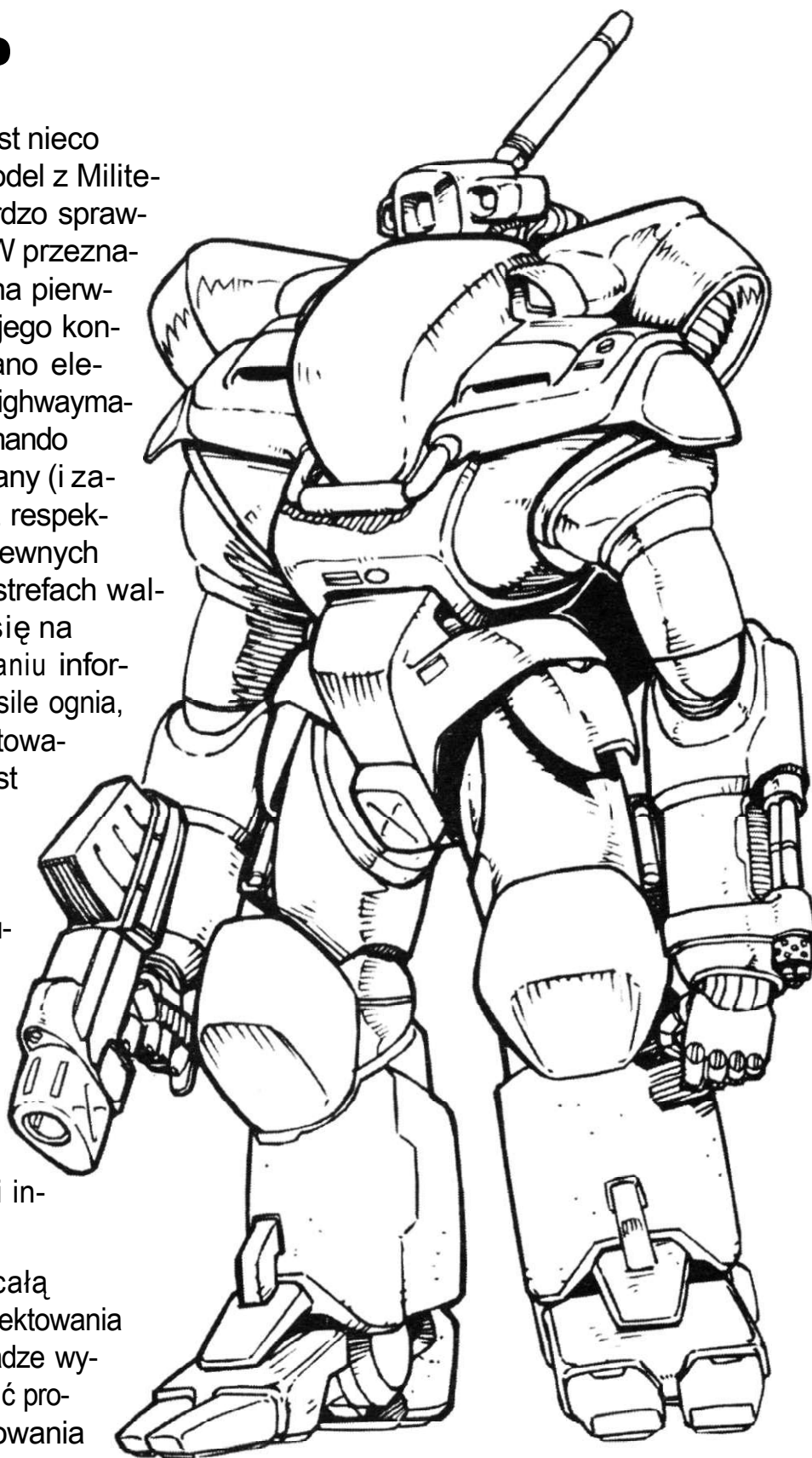


Militech

Commando

Nazwa tego PW jest nieco zwodnicza; ten model z Militechu jest akurat bardzo sprawnym i cenionym PW przeznaczonym do walki na pierwszej linii frontu. W jego konstrukcji wykorzystano elementy słynnego Highwaymana. Militech Commando jest często widywany (i zawsze traktowany z respektem) na polach bitewnych oraz w miejskich strefach walki. Projekt opiera się na świetnym zarządzaniu informacją i potężnej sile ognia, dzięki czemu pilotowanie i celowanie jest dla operatora niezmiernie łatwe. Chociaż wielu klientów modyfikuje swoje Commando, to procent fabrycznie niezmienionych PW tego typu u odbiorców jest wyższy niż modeli innych firm.

Ten PW pokazuje całą efektywność projektowania mającego na uwadze wyłącznie sprawność projektu, bez przejmowania się ograniczeniami biurokratycznymi.



DANE PANCERZA WSPOMAGANEGO

NAZWA PANCERZA:	Boris 1		PRODUCENT:	Russian Arms	
WAGA:	1235 kg		BIB/BOB:	+1/+2	
TYP PODWOZIA:	Mikael, SIŁA 50		WAGA PODWOZIA:	375	
UDERZENIE:	6k10	KOPNIĘCIE:	9k10	UDŹWIG/POJEMOŚĆ:	2500/750 kg
ZGNIATANIE:	7k10	BIEG:		CENA:	116.027 e\$
SKOK:		SKOK:		WAGA ŻOŁNIERZA:	136 kg
				MODYF. TWARDOŚCI:	-12

WYPOSAŻENIE																										
GŁOWA [1]			R. RAMIE [2]			L. RAMIE [3]			P. NOGA [4-5]			L. NOGA [6-7]			TUŁOŹ [8-9]											
WS	12	WB	65	WS	12	WB	65	WS	12	WB	65	WS	25	WB	65	WS	25	WB	65	WS	37	WB	65			
WEWNĘTRZNE WB/WS			WEWNĘTRZNE WB/WS			WEWNĘTRZNE WB/WS			WEWNĘTRZNE WB/WS			WEWNĘTRZNE WB/WS			WEWNĘTRZNE WB/WS											
1]	Militech SCW; 10 Radio; 5		1]		CKM 14,5mm; 35		1]		M-31 PA; 10		1]		Magazynek amunicji 14,25mm (100); 20		1]		Magazynek do BHC-G28 (20); 20		1]		Właz ratunkowy; 30 Kwikfix; 15					
2]	Kamera A / V; 10 Wykr. Pr. Las.; 5		2]		Magazynek amunicji 14,25mm; 20		2]		KM G-20 10mm; 25		2]		Magazynek amunicji 14,25mm (100); 20		2]		Magazynek do BHC-G28 (20); 20		2]		Lina/wyciągarka; 40					
3]			3]		Magazynek amunicji 14,25mm; 20		3]		Magazynek (200) amunicji 10mm; 10		3]		Magazynek do BHC-G28 (20); 20		3]		Magazynek do BHC-G28 (20); 20		3]		Gąbka EMP; 30					
ZEWNĘTRZNE WB/WS			4]			4]			Magazynek (200) amunicji 10mm; 10			4]			Magazynek do BHC-G28 (20); 20			4]			BFC-2 Pack (Przód); 20					
1]			ZEWNĘTRZNE WB/WS			ZEWNĘTRZNE WB/WS			ZEWNĘTRZNE WB/WS			ZEWNĘTRZNE WB/WS			ZEWNĘTRZNE WB/WS			5]			BFC-2 Pack (Tył); 20					
2]			1]			1]			1]			1]			1]			1]			ZEWNĘTRZNE WB/WS					
			2]			2]			2]			2]			2]			2]			1]			BFC-2 (Przód); 20/20		
			3]			3]			3]			3]			3]			3]			2]					
UWAGI:																					3]					

ZAWARTOŚĆ BAGAŻNIKA						
WYPOSAŻENIE		WB/WS/WAGA		WYPOSAŻENIE		WB/WS/WAGA
1]	Działko BHC-G3 30mm; 30/40/79		+	8]		
2]				9]		
3]				10]		
4]				11]		
5]				12]		
6]				13]		
7]				14]		

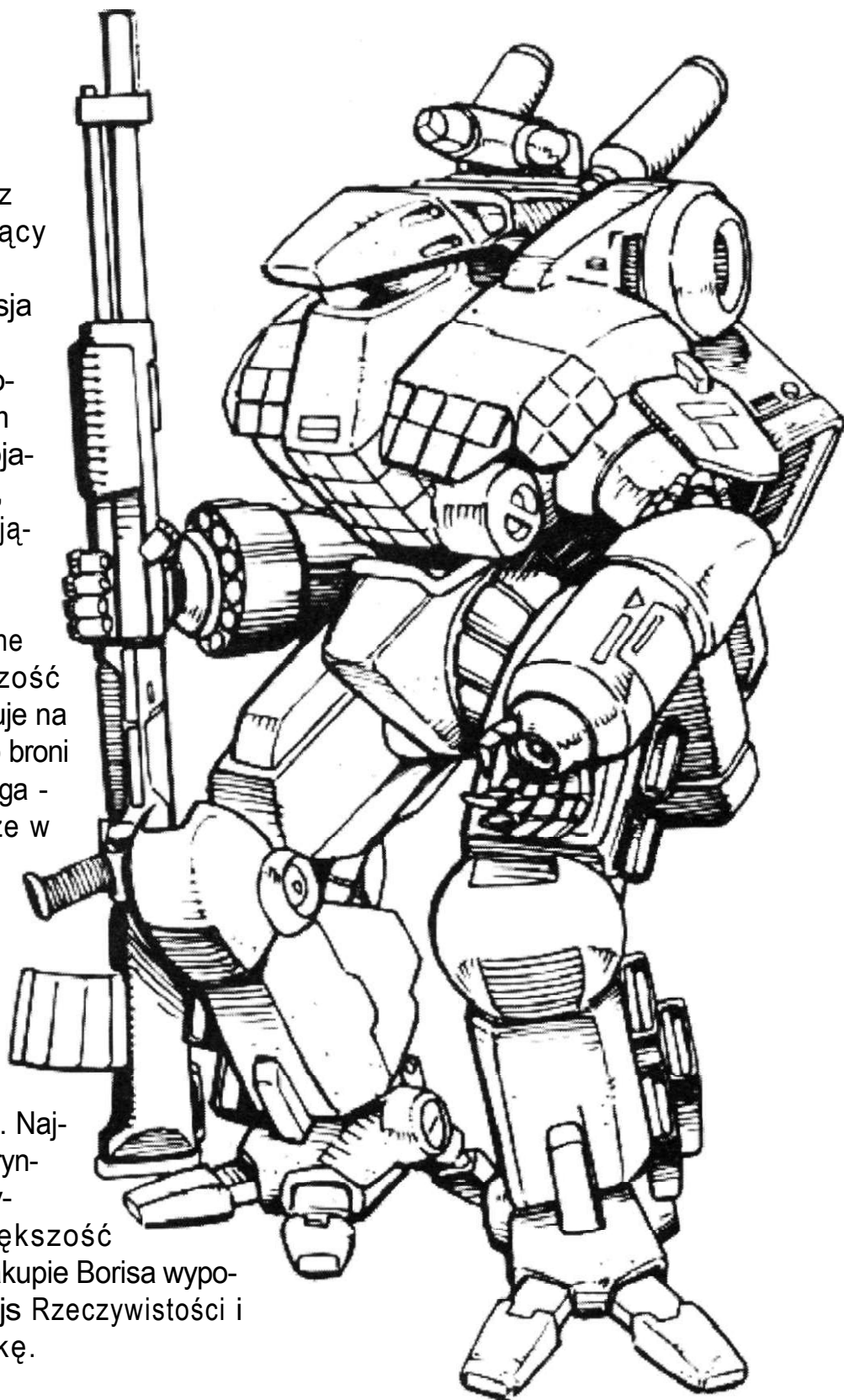


Russian

Arms

Boris

Słynny już Pancerz Wspomagany ważący „trochę” za dużo. Standardowa wersja Borisa jest może zbyt lekko uzbrojona, by być godnym przeciwnikiem pojazdów pancernych, ale ma wystarczający udźwig, by zamontować na niej naprawdę porządne uzbrojenie. Większość nabywców instaluje na tym PW mnóstwo broni ciężkiej, ale uwaga - ciężar Borisa może w pewnych rejonach stanowić poważny problem. Zdarzały się przypadki, że Boris „pośliznął się” na zbyt miękkim asfalcie. Najpoważniejszym rynkiem zbytu jest rynek europejski, większość nabywców po zakupie Borisa wyposaża go w Interfejs Rzeczywistości i ulepsza elektronikę.



DANE PANCERZA WSPOMAGANEGO

NAZWA PANCERZA:	Grasshopper		PRODUCENT:	Zeatech	
WAGA:	462 kg		BIB/BOB:	+2/+2	
TYP PODWOZIA:	Ironman, SiŁA 25		WAGA PODWOZIA:	138	
UDERZENIE:	3k10	KOPNIĘCIE:	5k10	UDŹWIG/POJEMOŚĆ:	1250/375 kg
ZGNIATANIE:	4k10	BIEG:		CENA:	54.742 e\$
SKOK:		SKOK:		WAGA ŹOŁNIERZA	114 kg
				MODYF. TWARDOŚCI	-7

WYPOSAŻENIE																							
GŁOWA [1]				R. RAMIE [2]				L. RAMIE [3]				P. NOGA [4-5]				L. NOGA [6-7]				TUŁÓW [8-0]			
WS	6	WB	30	WS	6	WB	30	WS	6	WB	30	WS	12	WB	30	WS	12	WB	30	WS	19	WB	30
WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS			
1]	Hud układ.odwzor;10 SDP radio; 5 Kamera A / V; 10			1]	Wspinacze; 15 Big Boomer; 20			1]	Wspinacze; 15			1]	Magaz. (30) do MCR; 20			1]	Magaz. (30) do MCR; 20			1]	Bodyweight Medic; 15		
2]				2]	Magaz. do boomera (8) x2; 10			2]				2]	Magaz. (30) do MCR; 20			2]	Magaz. (30) do MCR; 20			2]	Wiaz. ratunk.; 30		
3]				3]	Magaz. do boomera (8) x2; 10			3]				3]				3]				3]	BSP (Przód); 20 EMP; 30		
ZEWNĘTRZNE WB/WS				4]				4]				4]				4]				4]	BRP Pack (Tył); 20		
1]				ZEWNĘTRZNE WB/WS				ZEWNĘTRZNE WB/WS				ZEWNĘTRZNE WB/WS				ZEWNĘTRZNE WB/WS				5]			
2]				1]				1]				1]				1]				ZEWNĘTRZNE WB/WS			
				2]				2]				2]				2]				1]	BPR (Przód); 20/20		
				3]				3]				3]				3]				2]			
																				3]			
UWAGI:																							

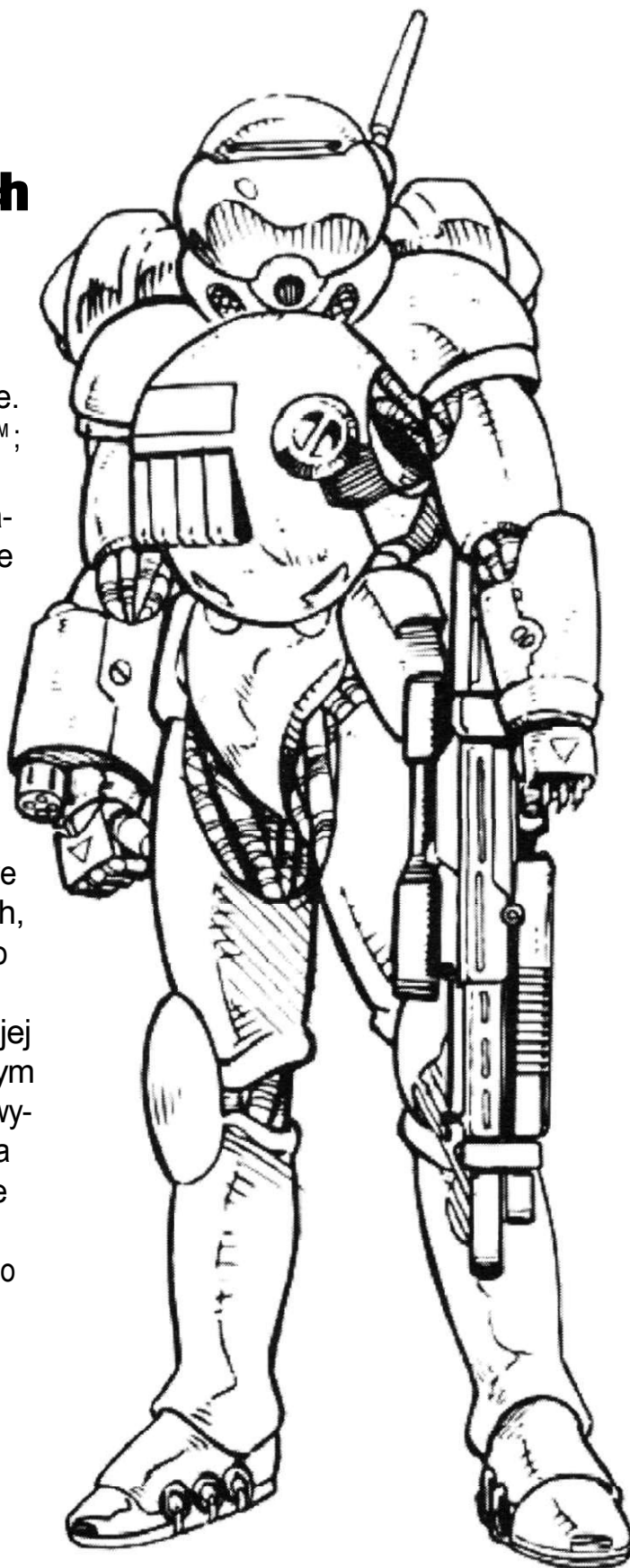
ZAWARTOŚĆ BAGAŻNIKA

WYPOSAŻENIE	WB/WS/WAGA	WYPOSAŻENIE	WB/WS/WAGA
1]	Militech Cyborg Rifle; 5/20/8	8]	
2]	(Chromebook 2 str. 36)	9]	
3]		10]	
4]		11]	
5]		12]	
6]		13]	
7]		14]	



Dynalar / Zetatech Grasshopper

Jeden ze starszych modeli PW, o dość niewielkiej masie. Tak naprawdę to MetalGear™; wystarczający na warunki miejskie, ale zupełnie nie nadający się na prawdziwe pole walki. Widuje się go czasami w siłach policyjnych, tam, gdzie jego wielkość i masa nie stanowi problemu. Ten model Pancerza Wspomaganego wniósł do kanonu konstrukcji PW wiele rozwiązań stosowanych we wszystkich nowych modelach, i już choćby dlatego należy o nim wspomnieć. Całość ma świetne osiągi, a dzięki swojej niewielkiej masie jest jedynym modelem PW, który można wyposażyć w możliwość latania bez żadnych modyfikacji. Ale niekoniecznie musi znaleźć się ktoś, kto będzie uważał to za opłacalne...



DANE PANCERZA WSPOMAGANEGO

NAZWA PANCERZA:	Standard B		PRODUCENT:	Arasaka	
WAGA:	691 kg		BIB/BOB:	+1/+2	
TYP PODWOZIA:	Ronin, SIŁA 37		WAGA PODWOZIA:	185	
UDERZENIE:	4k10	KOPNIĘCIE:	6k10Arsak	UDŹWIG/POJEMOŚĆ:	1850/555 kg
ZGNIATANIE:	5k10	BIEG:		CENA:	89.050 e\$
SKOK:		SKOK:		WAGA ŻOŁNIERZA	114 kg
				MODYF. TWARDOŚCI	-9

WYPOSAŻENIE											
GŁOWA [1]		R. RAMIE [2]		L. RAMIE [3]		P. NOGA [4-5]		L. NOGA [6-7]		TUŁÓW [8-0]	
WS	10	WB	50	WS	10	WB	50	WS	19	WB	50
WEWNĘTRZNE WB/WS		WEWNĘTRZNE WB/WS		WEWNĘTRZNE WB/WS		WEWNĘTRZNE WB/WS		WEWNĘTRZNE WB/WS		WEWNĘTRZNE WB/WS	
1]	Szerok. zakr. O.I.W.; 10 Gąbka EMP; 30		1]	Granatnik Tsunami 25mm; 25		1]	Spray silikonowy x2; 10		1]	Magaz. (100) do MG 12.7; 20	
2]	Termowiz.; 5 Radio D.Z.; 5		2]	Magazynek do granatnika tsunami (20); 10		2]	Pistolet igłowy; 15 Magaz. do p. igłowy.(100); 10		2]	Magaz. (100) do MG 12.7; 20	
3]			3]	Magazynek do granatnika tsunami (20); 10		3]	Magaz. do p. igłowy.(100) x2; 10		3]	Magaz. (100) do MG 12.7; 20	
ZEWNĘTRZNE WB/WS		4]		4]		4]		4]		4]	
1]			ZEWNĘTRZNE WB/WS		ZEWNĘTRZNE WB/WS		ZEWNĘTRZNE WB/WS		ZEWNĘTRZNE WB/WS		5]
2]			1]			1]			1]		
		2]		2]		2]		2]		1]	
		3]		3]		3]		3]		2]	
										3]	
										4]	

UWAGI:

ZAWARTOŚĆ BAGAŻNIKA	
WYPOSAŻENIE	WB/WS/WAGA
1]	Ciężki K.M. 12.7mm; 25/30/43
2]	
3]	
4]	
5]	
6]	
7]	

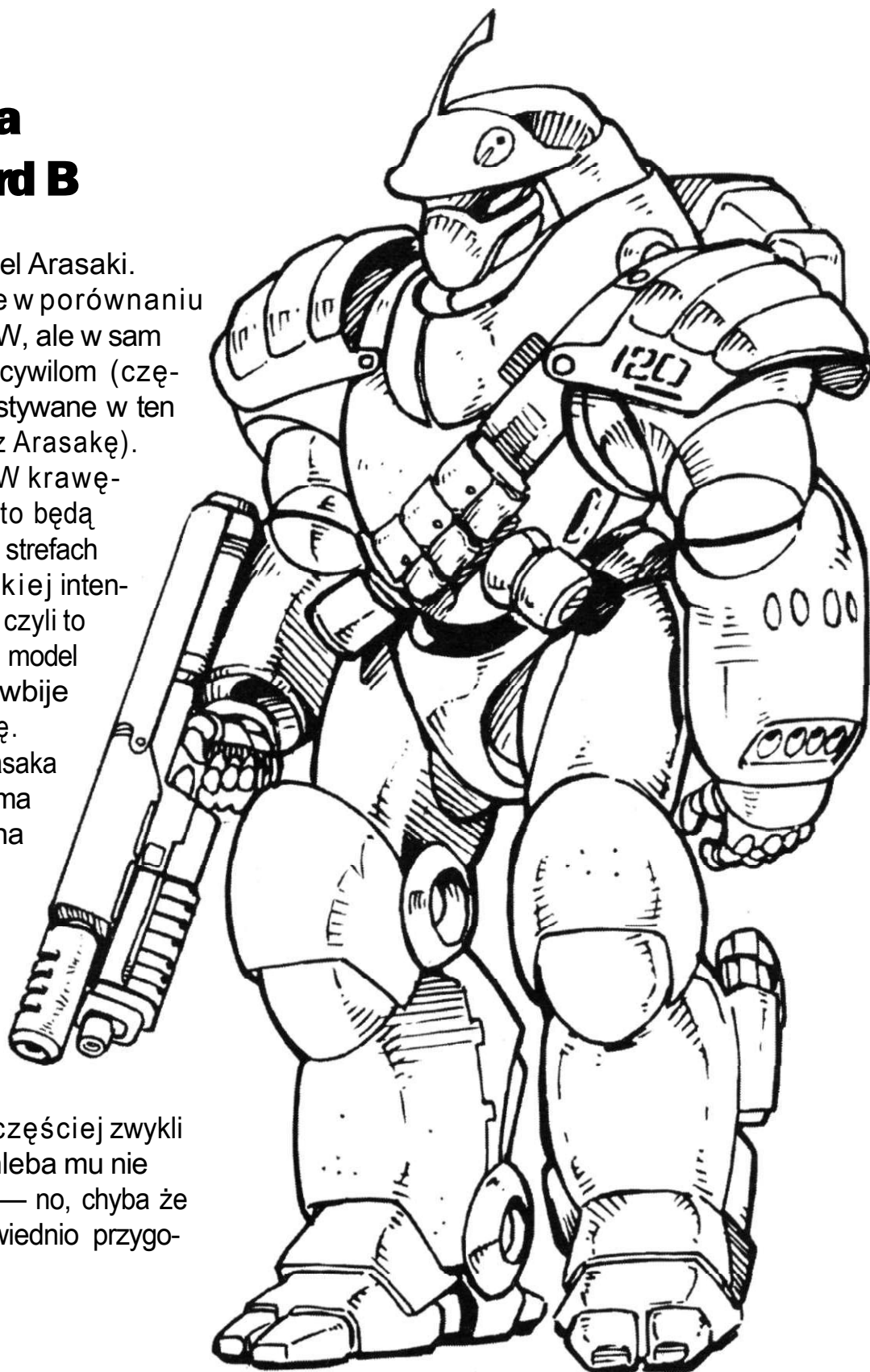
WYPOSAŻENIE	WB/WS/WAGA
8]	
9]	
10]	
11]	
12]	
13]	
14]	



Arasaka Standard B

Seryjny model Arasaki. Niezbyt dobre w porównaniu do innych PW, ale w sam raz przeciw cywilom (często wykorzystywane w ten sposób przez Arasakę). Ten model PW krawężarze często będą widywać w strefach walki o „niskiej intensywności”, czyli to właśnie ten model najczęściej wbije ich w ziemię. Chociaż Arasaka Standard B ma wiele wad, na przykład pancerz, który spokojnie można przebić pociskiem

LAW, to najczęściej zwykli zjadacze chleba mu nie podskoczą — no, chyba że będą odpowiednio przygotowani.



DANE PANCERZA WSPOMAGANEGO

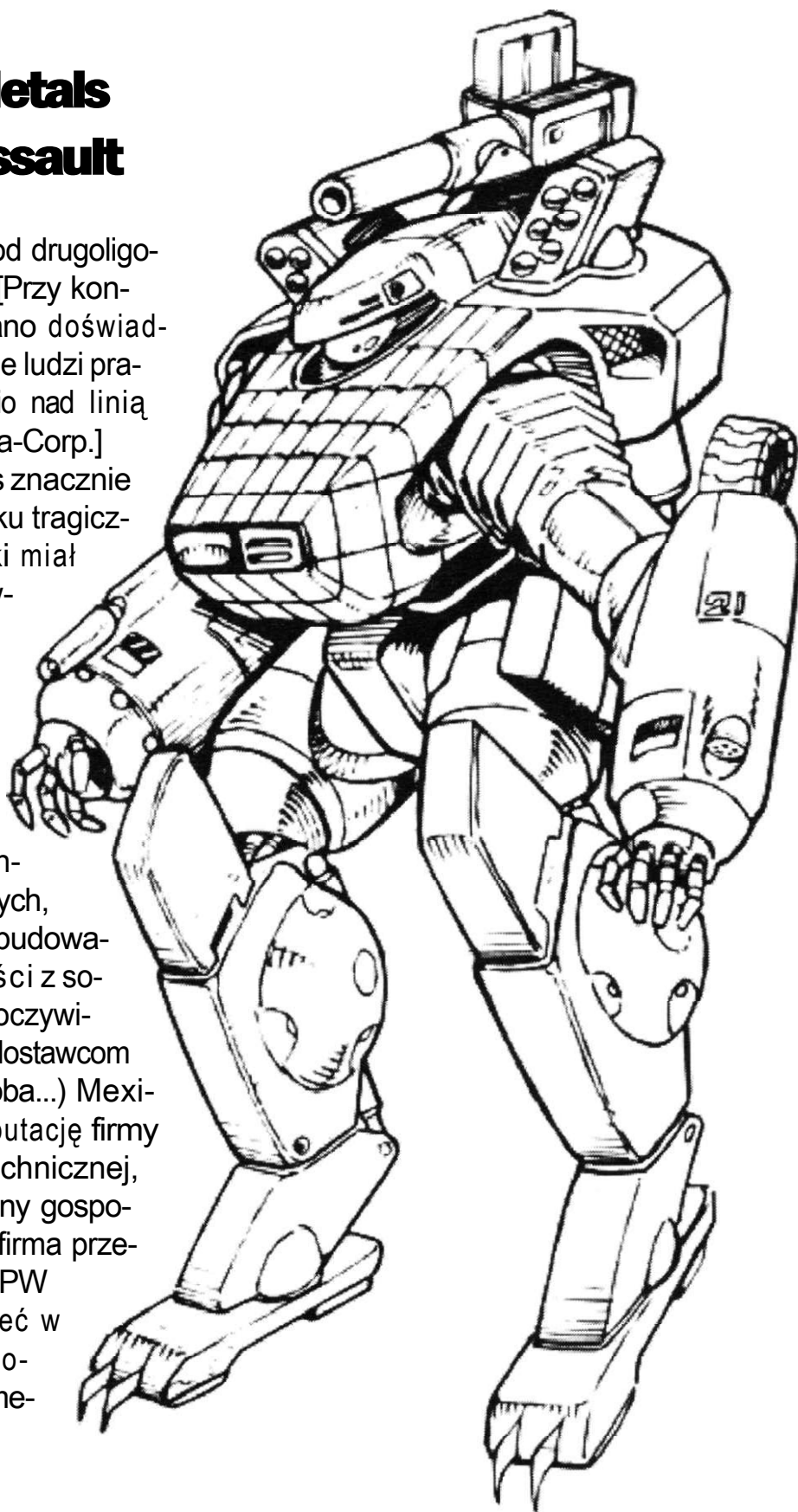
NAZWA PANCERZA:	Nemezis		PRODUCENT:	Militech	
WAGA:	1481 kg		BIB/BOB:	+3/+3	
TYP PODWOZIA:	Hombre, SiŁA 45		WAGA PODWOZIA:	333	
UDERZENIE:	5k10	KOPNIĘCIE:	7k10	UDŹWIG/POJEMOŚĆ:	2250/675 kg
ZGNIATANIE:	6k10	BIEG:		CENA:	146.693 e\$
SKOK:		SKOK:		WAGA ŹOŁNIERZA	114 kg
				MODYF. TWARDOŚCI	-11

WYPOSAŻENIE																							
GŁOWA [1]			R. RAMIE [2]			L. RAMIE [3]			P. NOGA [4-5]			L. NOGA [6-7]			TUŁÓW [8-0]								
WS	11	WB	80	WS	11	WB	80	WS	11	WB	80	WS	22	WB	80	WS	22	WB	80	WS	34	WB	80
WEWNĘTRZNE WB/WS			WEWNĘTRZNE WB/WS			WEWNĘTRZNE WB/WS			WEWNĘTRZNE WB/WS			WEWNĘTRZNE WB/WS			WEWNĘTRZNE WB/WS								
1]	Militech IRW; 15		1]	Wspinacze; 15 Laser wskaz. cele; 10		1]	Wspinacze; 15		1]	Wspinacze; 15 Gąbka EMP; 30		1]	Wspinacze; 15 Gąbka EMP; 30		1]	Militech Repeater; 20							
2]	Radio dal. zas.; 5 Kamera A / V; 10 Szyfrator; 5		2]	CKM 13.9X99, 30		2]	Minigun 5.56; 20		2]	Magaz (10) 30mm; 20		2]	Magaz (10) 30mm; 20		2]	Właz ratunkowy; 30 Pozyw/filtr; 10							
3]			3]	Magazynek do CKM 13.9 (60); 20		3]	Minigun 5.56 magaz. (1000); 20		3]	BRP Pack (Tył); 20		3]	Magaz (10) 30mm; 20		3]	BHC-G8 30mm; 40							
ZEWNĘTRZNE WB/WS			4]			4]			4]	BFC (Tył); 20		4]	BRP Pack (Przód); 20		4]								
1]			ZEWNĘTRZNE WB/WS			ZEWNĘTRZNE WB/WS			ZEWNĘTRZNE WB/WS			ZEWNĘTRZNE WB/WS			5]								
2]			1]			1]			1]			1]			ZEWNĘTRZNE WB/WS								
UWAGI:			2]			2]			2]			2]			1]	Mini RAC 15; 20/112							
			3]			3]			3]			3]			2]								
															3]								

Mexican Metals

Nemesis Assault

Dobry, ciężki PW od drugoligowego producenta. [Przy konstrukcji wykorzystano doświadczenie inżynierskie ludzi pracujących poprzednio nad linią Jacksuit firmy Meta-Corp.] Reputacja Nemesis znacznie ucierpiała w wyniku tragicznego wypadku, jaki miał miejsce przy pierwszej, bardzo rozreklamowanej prezentacji (patrz str. 61). Jest o wiele bardziej wytrzymała od większości sowieckich Pancerzy Wspomaganych, pomimo tego, że zbudowana jest w większości z sowieckich części (oczywiście, sowieckim dostawcom niezbyt się to podoba...) Mexican Metals ma reputację firmy dobrej od strony technicznej, ale fatalnej od strony gospodarczej. Jeżeli ta firma przetrwa, to ten model PW będzie można ujrzyć w arsenałach większości agresywnych megakorporacji.



NAZWA PANCERZA:	Spider		PRODUCENT:	Militech	
WAGA:	620 kg		BIB/BOB:	+4/+3	
TYP PODWOZIA:	Warrior, SiŁA 27		WAGA PODWOZIA:	180	
UDERZENIE:	3k10	KOPNIĘCIE:	4k10	UDŹWIG/POJEMOŚĆ:	1350/405 kg
ZGNIATANIE:	4k10	BIEG:		CENA:	789.830 e\$
SKOK:		SKOK:		WAGA ŹOŁNIERZA	114 kg
				MODYF. TWARDOŚCI	-7

WYPOSAŻ ENIE																							
GŁOWA [1]				R. RAMIE [2]				L. RAMIE [3]				P. NOGA [4-5]				L. NOGA [6-7]				TUŁÓW [8-9]			
WS		WB		WS		WB		WS		WB		WS		WB		WS		WB		WS		WB	
7		40		7		40		7		40		13		40		13		40		20		40	
WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS				WEWNĘTRZNE WB/WS			
1] Militech IRW, 15				1] Dz. szturm. Photon; 10				1] Samoczynna kompresja				1] ECM; 15				1] Samoczynna kompresja				1] Orbital Prime; 20			
2] Radio militarne; 10 Radar; 15				2] Wyrzutnia mikro pocisków (8); 10				2]				2]				2] ECCM; 15				2] Samoczynna kompresja; 50			
3]				3]				3]				3] Silnik odrzutowy				3] Silnik odrzutowy				3] Rozsz. system PZ (4 godz.); 20			
ZEWNĘTRZNE WB/WS				4]				4]				4]				4]				4]			
1] Wyśięg. sensor; 15/15 Wyśięg. sensor; 15/15				ZEWNĘTRZNE WB/WS				ZEWNĘTRZNE WB/WS				ZEWNĘTRZNE WB/WS				ZEWNĘTRZNE WB/WS				5] ZEWNĘTRZNE WB/WS			
2]				1] Zapas mikro pocisk. (8) x2; 15/10				1] Magaz. (100) do P.I.G. x2; 15/10				1] Magaz. do ATGM; 20				1]				ZEWNĘTRZNE WB/WS			
				2] Zapas mikro pocisk. (8) x2; 15/10				2]				2]				2]				1] Rozrz. system PZ 3020 (4 godz)			
				3]				3]				3]				3]				2]			
																				3]			
UWAGI: Komp. kon. kom. IR bafling Hi. bost. refl.																							

ZAWARTOŚĆ BAGAŻNIKA			
WYPOSAŻENIE		WB/WS/WAGA	
1]		8]	
2]		9]	
3]		10]	
4]		11]	
5]		12]	
6]		13]	
7]		14]	

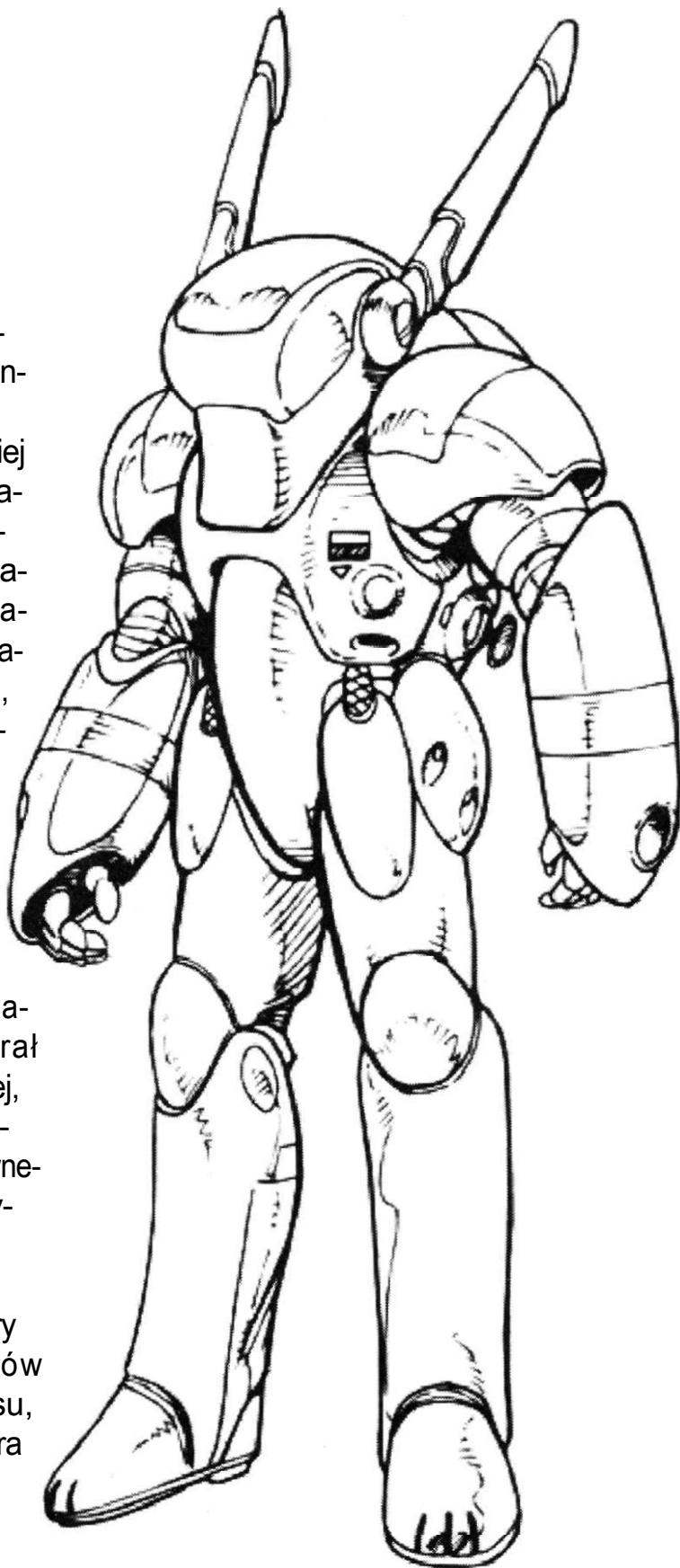


Orbital Air/Raven

Microcyb

Spider

Jeden z najlepszych PW w siłach Orbital Air. Ten model Pancerza Wspomaganego jest świetnym przypadkiem zbytnej specjalizacji. Wprawdzie niezastąpiony w szturmach w przestrzeni kosmicznej, ale zainstalowane w nim wyposażenie zakłócające podbija cenę do granic absurdu (chodzą pogłoski, że istnieje wersja Stealth, dostępna po dosłownie astronomicznej cenie). Ponieważ jednak Orbital Air zarówno wytwarza te PW, jak i używa je w swoich siłach, można przypuszczać, że dają sobie zdrową zniżkę... Nie wiadomo, czy któryś z tych PW brał udział w jakiejś akcji bojowej, ale nikt nie wierzy, że OA mogłoby zrobić coś tak kosztownego, a potem tego nie wykorzystać. Niezależni pracodawcy orbitalni zaczęli wyposażać swoich pracowników w lasery wysokiej mocy („tylko do celów komunikacyjnych...”) od czasu, kiedy OA wprowadziło Spidera na rynek.



Dodatek A

Reguły gry

tabele

TABELA USZKODZEŃ

RZUT	EFEKT
0 lub mniej	Uszkodzenia Powierzchnowe
1-5	Uszkodzenia Lekkie
6-9	Uszkodzenia Ciężkie
10+	Uszkodzenia Katastrofalne

**MODYFIKATORY DO RZUTU ZA TRAFIENIE
W WALCE POJAZDÓW:**

Strzał do dużego celu	+4
Strzał do małego celu	-4
Strzał do celu nieruchomego	+4
Cel w ruchu, za każde pełne 30 km/h (60 km/h jeżeli cel jedzie bezpośrednio w twoim kierunku)	-1
Broń użyta w ataku zamontowana w wieżyczce.	+2
Komputer celowniczy	zróżnicowane
Strzelający w ruchu, broń niestabilizowana	-3
Strzelający kieruje broń w stronę przeciwnika i strzela w tej samej akcji	-2
Strzelający ma Łącze Pojazdu / Cyberpojazd	+2
Ciemność / cel przesłonięty	-3
Pocisk naprowadzany termicznie odpalony w kierunku pojazdu opancerzonego	+4
Salwa raketowa*	-2

RZUT	KADŁUB	WIEŻYCZKA
0-2	Ładunek/Amunicja	Ładunek/Amunicja
3-4	Silnik	Załoga
5-7	Załoga	Załoga
8	Wyposażenie	Wyposażenie
9	Uzbrojenie	Uzbrojenie
10-11	Pudło	Uzbrojenie

RZUT	MIEJSCE TRAFIENIA	EFEKT TRAFIENIA
-1,0	Zbiornik Paliwa	Jeżeli pocisk się przebijie, paliwo może się zapalić lub eksplodować
1-3	Napęd	Jeżeli zostanie uszkodzony lub zniszczony pojazd zostaje unieruchomiony
4-7	Kadłub	Rzuć na tabeli kadłuba
8-12	Wieżyczka	Rzuć na tabeli wieżyczki; jeżeli pojazd jej nie ma, to rzuć na tabeli kadłuba.

Szczegółowe Tabele Trafień - rzuć 1K10 (+1 jeżeli strzelasz od przodu, -1 jeżeli od tyłu)

PRZYKŁADOWE WARTOŚCI PANCERZA / STRUKTURY

Bensen Cascade Hovercar	P1/S1
BMW 9018s	P2/S4
Shiva	P0/S2
Ambunaught	P2/S6
AV-4	P2/S5
Pełne Przekształcenie	
Cybernetyczne „Alfa”	P1/S2
Wojskowe PPC „Draagoon”	P2/S3
PW Arasaka Standard B	P2/S2

**PRZYKŁADOWE MODYFIKATORY RZUTÓW ZA SPOSTRZEGAWCZOŚĆ
(KUMULATYWNE)**

Strzelający oddział	+4
Oddział w ruchu	+5
Oddział w ukryciu	-10
Oddział zamaskowany	-5
Obserwator w pojeździe	-5
Obserwator w wozie opancerzonym (w sumie -10)	-5
Obserwator wykonuje inną czynność podczas obserwacji	-10
Systemy obserwacyjne wspomagane komputerowo	+5
Obserwator steruje pojazdem przez złącze kontroli	+2
Ciemność	-3
Obserwator używa podczerwieni lub termowizji do wykrycia celu maskowanego termicznie	-5

PRZYKŁADOWE TRUDNOŚCI ZAUWAŻENIA

Pojedynczy żołnierz	15+
Oddział (5-10 ludzi)	10+
Pojazd	6+
Bardzo duży pojazd	2+
Odpalenie karabinu bezodrzutowego	6+
Odpalenie pocisku raketowego	10+
Pocisk w locie	20+

TABELA MODYFIKATORÓW MASY

MNOŻNIK	MASA
x1/2	Bardzo mała (mniej niż 25 kg., tektura, szkło)
x1	Niewielka (25-100kg, człowiek, sklejka)
x2	Średnia (motor, 101 -500kg., kompozyty i tworzywa sztuczne)
x3	Duża (samochód, 501-5000kg., beton)
x4	Bardzo Duża (ciężarówka, 5000+kg., beton zbrojony, czołg, ściany pancerne/drzwi do sejfów bankowego).

POPRAWIONE MODYFIKATORY KONTROLI

Standardowy Samochód	0
AV	0
Limuzyna, Pickup	-3
Osprey	0
Motor	+1
Samolot Lekki	0
Ciężarówka	-4
Samolot średni/ciężki	-3
BWP/Transporter/Czołg*	+2
Mały odrzutowiec	+1
Poduszkowiec	-2
Duży odrzutowiec	-4
Mały śmigłowiec	0
Sterowiec	+5
Śmigłowiec średni/ciężki	-2

*Kobwe BWP i transporter są na -2; to gąsienice są takim ułatwieniem

MODYFIKATORY TRUDNOŚCI:

- +1** Za każde 10% prędkości powyżej 50% prędkości maksymalnej pojazdu
- +10** Pilot/Kierowca nie ma widoczności, ani nie ma możliwości kierowania pojazdem według wskazań przyrządów
- +5** Pilot/Kierowca chce robić coś oprócz kierowania pojazdem (nie brany pod uwagę, jeżeli kierowca jest sprzężony cybernetycznie ze swoim pojazdem)
- +3** Śliska nawierzchnia (tylko pojazdy naziemne, bez poduszkowców)
- +5** Nawierzchnia oblodzona (tylko pojazdy naziemne, bez poduszkowców)

TABELA TRAFIENIA KRYTYCZNEGO

- 1-2** Lokacja, która została trafiona krytycznie blokuje się i jest unieruchomiona na 1k10+1 bojowych rund. Blokada nogi: 1/2 ruchu, bieg niemożliwy; -2 do REF podczas walki wręcz. Blokada ręki: ograniczenie podnoszenie, niemożliwa zmiana broni/ekwipunku; -1 do REF podczas walki wręcz. Blokada tułowia: -2 do REF podczas walki wręcz; -2 do trafiania, podczas obracania się w kierunku wroga, niemożliwa zmiana broni/ekwipunku. Blokada głowy: -2 do trafiania, podczas obracania się w kierunku wroga; +10 do Trudności podczas wykonywania rzutu na Spostrzegawczość.
- 3** System Chłodzenia: Po 2k10 minutach Pancerz staje się uciążliwy ze względu na stale wzrastającą temperaturę. Jeśli po tym czasie Żołnierz nie znajdzie się poza PW, wówczas musi natychmiast wykonać test zachowania przytomności zaczynając od poziomu Poważnego. W każdej następnej turze trudność testu wzrasta o jeden poziom. Podczas tego okresu, zdolności operatora są w ten sam sposób zmniejszone, jakby znajdował się on na odpowiednim poziomie ran (Poważny, Krytyczny, Śmiertelny, itd). Jeśli Żołnierz nie zostanie wyciągnięty z wnętrza PW przed upływem 15 minut, umiera.
- 4-5** Siła Pancerza zostaje zmniejszona o 1k6 punktów. (Strata 50-300 kg przy dźwiganiu; 15-90 kg przy noszeniu).
- 6-7** REF Pancerza zostaje zmniejszony o 1k6/2 punktów. (Zredukowany zostaje bieżący poziom REF operatora, a także maksymalny poziom REF w PW).
- 8** Jednostka Zasilania PW traci 1k6x2 godzin pracy. (Zazwyczaj PW może działać przez 24 godziny).
- 9** Zawieszają się Systemy Elektroniczne/Interface na czas 1k6 rund walki; na 2k6 w przypadku Pancerza nie-militarnego. (Wyznacz jeden z systemów ze wszystkich dostępnych: Reflex/kontrola, Wizualny Interface, Komunikacja, lub Audio-Wizja). Jeśli system otrzyma drugie uderzenie tego rodzaju, zostaje zniszczony.
- 10** Szok Mechaniczny. (1k6 dodatkowych punktów WS w losowo wybraną lokację Struktury, Żołnierz zostaje ogłuszony na taką samą ilość rund bojowych).

Dodatek B

Pojazdy wojskowe

tabele

BOMBY								
NAZWA	CEL	PEN	PROM. RAŻ.	MAGAZ.	S / T	REL	CENA	SLOTY
100-lb	-3	5	10m	1	1	VR	250	1
250-lb	-3	6	16m	1	1	VR	450	1
500-lb	-3	8	48 m	1	1	VR	500	2
750-lb	-3	9	64m	1	1	VR	600	3
1000-lb	-3	10	72m	1	1	VR	700	4
2000-lb	-3	11	96m	1	1	VR	1000	5
3000-lb	-3	12	104m	1	1	VR	1500	6

OPCJE	CEL	PEN	PROM. RAŻ.	CENA
Przeciwpiechotna		x1/2	x2	x2
Przeciwczołgowa		x2	4m	x3
Wielogłowicowa		-3	x2	x3
Paliw.-Powietrz.			x3	x10
Naprowadzana	+2			x2
Zapalająca			x2	x3
Napalm		3	2x dług., 1/2x szer.	x5

POJAZD	PRZYŚPIESZENIE	HAMOWANIE
MOTOR:	29 KM/H	50 KM/H
SAMOCHÓD:	24 KM/H	65 KM/H
PICKUP:	24 KM/H	65 KM/H
CIEŻARÓWKA:	16 KM/H	50KM/H
TRANSP. OPANC.*:	16 KM/H	80 KM/H
BWP*:	21 KM/H	80 KM/H
CZOŁG:	16 KM/H	80 KM/H
PODUSZKOWIEC:	24 KM/H	16 KM/H
AV-KA:	80 KM/H	80 KM/H
OSPREY:	16 KM/H	30 KM/H
LEKKI SAMOŁOT:	24 KM/H	30 KM/H
ODRZUTOWIEC:	32 KM/H	40 KM/H
ŚR./CIEŻ. SAMOŁOT:	16 KM/H	40 KM/H
STEROWIEC:	8 KM/H	50 KM/H
LEKKI/ŚRED. ŚMIGŁOWIEC:	24 KM/H	24 KM/H

*Kolowe Transportery Opancerzone i BWP przyspieszają i hamują jak ciężarówki. Pojazdy kolowe mogą przyspieszać dwukrotnie szybciej niż jest to podane w tabeli. Wiąże się to z użyciem wzmocnionych hamulców. Patrz zasady.

TYPY POJAZDÓW				
STATYSTYKA	MOTOR	SAMOCHÓD	PICKUP	CIEŻARÓWKA
ROZPIĘTOŚĆ WS	15-30	25-80	30-90	50-125
OGRANICZENIA WS	Min 15 WS	8 WS za slot	Min 4 WS. za slot	125 WS za slot
CENA WS	100e\$	250e\$	400e\$	750e\$
IŁOŚĆ SŁOTÓW	1	3-10	8-20	4-10
MAX. PRĘDKOŚĆ	190 km/h	160 km/h	160 km/h	160 km/h
ZASIĘG	640 km.	480 km.	480 km.	1280 km.
MASA	4 kg/WS	1 tona na 25 WS	1 tona na 25 WS	1 tona na 15 WS
**ŁADOWNOŚĆ MAX:36,000 KG				
	TRANSPORTER OPANCERZONY*	BWP*	CZOŁG	PODUSZKOWIEC
ROZPIĘTOŚĆ WS	75-150	75-200	200-600	25-100
OGRANICZENIA WS	Min 75 WS	Min 75 WS	4 WS za slot	Min 25 WS
CENA WS	1000e\$*	1200e\$*	3000e\$	2000e\$
IŁOŚĆ SŁOTÓW	10-15	10-20	50-160	4-20
MAX. PRĘDKOŚĆ	145 km/h	160 km/h	65 km/h	240 km/h
ZASIĘG	480 km.	480 km	320 km.	640 km.
MASA	1 tona na 10 WS	1 tona na 10 WS	1 tona na 6 WS	1 tona na 10 WS
	LEKKI ŚMIGŁOWIEC	ŚREDNI ŚMIGŁOWIEC	CIEŻKI ŚMIGŁOWIEC	AV-KA
ROZPIĘTOŚĆ WS	15-40	25-80	100-250	30-200
OGRANICZENIA WS	Min. 15 WS	Min. 25 WS ; lub 5 WS/slot	Min. 100 WS ; lub 5 WS/slot	Min 30 WS. ; lub 4 WS/slot
CENA WS	1500e\$	2500e\$	3000e\$	3500e\$
IŁOŚĆ SŁOTÓW	14	4-16	20-50	5-50
MAX. PRĘDKOŚĆ	240 km/h	240 km/h	240 km/h	720 km/h
ZASIĘG	320 km.	640 km.	960 km.	1300 km.
MASA	1 -2 tons	1 tona na 10 WS	1 ton per 25 WS	1 tona na 25 WS
	OSPREY	LEKKI SAMOŁOT	ŚREDNI SAMOŁOT	CIEŻKI SAMOŁOT
ROZPIĘTOŚĆ WS	75-240	25-100	75-250	150-300
OGRANICZENIA WS	Mn 75 WS; Lb 4 WS/slot	Mn 25 WS; Lb 10 WS/slot	5 WS za slot	2 WS za slot
CENA WS)	3000e\$	2000e\$	2500e\$	4000e\$
IŁOŚĆ SŁOTÓW	8-60	5-10	15-50	75-150
MAX. PRĘDKOŚĆ	560 km/h	400 km/h	640 km/h	640 km/h
ZASIĘG	1900 km.	800 km.	1600 km.	1900 km.
MASA	1 tona na 8 WS	1 tona na 20 WS	1 tona na 8 WS	1 tona na 4 WS
	MAŁY ODRZUTOWIEC	DUŻY ODRZUTOWIEC	STEROWIEC	
ROZPIĘTOŚĆ WS	100-250	100-400	100-3000	
OGRANICZENIA WS	10 WS za slot	2 WS za slot	10 WS za slot	
CENA WS	10,000e\$	20,000e\$	300e\$	
IŁOŚĆ SŁOTÓW	10-25	50-200	10-300	
MAX. PRĘDKOŚĆ	1300 km/h	960 km/h	130 km/h	
ZASIĘG	2560 km.	4800 km.	2400 km.	
MASA	1 tona na 12.5 WS	1 tona na 2.5 WS	1 tona na 20 WS	
Uwagi: Transportery opancerzone i BWP w wersji kołowej. W wersji gąsienicowej Cena WS x 2, Max. prędkośćZ2. Transportery opancerzone i BWP są przystosowane do jazdy terenowej. Czołgi są przystosowane do jazdy terenowej. Sterowce mają udźwig równy 100% własnego ciężaru. "Wielkość udźwigu podana w szczegółowym opisie.				

UZBROJENIE STRZELAJĄCE OGNIEM BEZPOŚREDNIM

NAZWA	CEL	PEN	PROMIEŃ EKSP.	MAGAZ.	S/T	REL	ZASIĘG
5.56 Minigun	0	2	—	1000	100	ST	450m
5.56 MG	+1	2	—	100	10	VR	450m
7.62 Minigun	0	2	—	2000	100	VR	500m
7.62 MG	0	2	—	100	10	VR	500m
12.7mm Minigun	0	3	—	1000	100	ST	500m
12.7mm MG	0	3/4	—	100	10	VR	600m
14.5mm MG	0	4	—	100	10	VR	550m
20-25mm autocannon	0	4	—	100	10	VR	500m
20mm Gatling	0	4	—	1000	100	VR	500m
30mm Gatling	0	6	—	1200	30	VR	600m
27-30mm autocannon	0	5	—	100	10	VR	600m
LATG 37mm	+3	6	—	10	1	VR	800m
40mm GL	+1	2/4*	5m/1m	1	1	VR	250m
40mm AutoGL	0	2/4*	5m/1m	50	20	VR	1600m
75mm cannon	+1	7	—	10	2	VR	750m
Hi-Ex	0	4	5m				
HEAT	-1	8*	2m				400m
75mm recoilless	0	8*	2m	1	1	VR	500m
90mm cannon	0	9	—	1	1	VR	750m
Hi-Ex	0	5	6m				
HEAT	0	10*	2m				400m
105mm cannon	+1	10	—	1	1	VR	1000m
Hi-Ex	0	6	6m				
HEAT	0	11*	2m				800m
105mm recoilless	0	11*	2m	1	1	VR	800m
120mm cannon	0	13	—	1	1	VR	1250m
Hi-Ex	0	7	6m				
HEAT	-1	12*	2m				600m
140mm cannon	0	16	—	1	1	ST	1500m
Hi-Ex	0	7	6m				
HEAT	-2	18*	3m				600m
EMG-85 railgun	+3	7	—	5	1/2	ST	1500m
EMG-83 railgun	+2	7	—	100	1	ST	1200m
EMG-84 railgun	+1	7	—	500	10	UR	1000m
1cm rail cannon	+2	10	—	50	2	ST	1000m
2cm rail cannon	+1	17	—	50	1	ST	1500m
3cm rail cannon	0	22	—	50	1/2	UR	1500m
E-Harpoon	+1	20**	—	1	1	ST	500m

Uwagi: Hi-Ex: penetracja nie zależy od zasięgu

* Penetracja nie zależy od zasięgu. Pancierz kompozytowy zmniejsza penetrację o 1/2.

** Szczegółowy opis str. 19

UZBROJENIE RAKIETOWE

NAZWA	CEL.	PEN	PROM.	EKSPL.	MAGAZ.	S/T	REL	ZASIĘG
LAW	-2	4*	2m	1	1	1	VR	200m
HLAW	-2	12*	4m	1	1	1	VR	200m
Militech RPG-A	-2	6*	4m	1	1	1	VR	750m
Militech RPG-B	-2	10*	4m	1	1	1	VR	500m
LATGM	+2	12*	4m	1	1	1	VR	1000m
HATGM	+2	18*	4m	1	1	1	VR	3000m
Hellfire	**	21*	4m	1	1	1	VR	3000m
SAM (Scorpion 16)	-1	4	6m	1	1	1	VR	1000m
VSAM	U15	8	10m	1	1	1	VR	5000m
AAM, short-ranged	U15	8	12m	1	1	1	VR	15000m
AAMRAM	U20	9	12m	1	1	1	VR	80000m
2" Rocket	-2	3	3m	1	1	1	VR	500m
2.75" Rocket	-2	4	6m	1	1	1	VR	500m
3.5" Rocket	-2	5	8m	1	1	1	VR	600m
5" Rocket	-2	7	15m	1	1	1	VR	2000m

Uwaga: Broń rakiетowa posiada ogromną siłę niszczenia. Jej penetracja nie zależy od zasięgu. Po nieudanym rzucie za trafienie rakiety zbaczają zgodnie z zasadami z rozdz. 1.

* Głowica HEAT po uderzeniu w pancerz kompozytowy Pen/2.*Pocisk Hellfire trafia jeżeli cel został „trafiony” promieniem podświetlającym w tej samej rundzie.

ARTYLERIA

NAZWA	CEL.	PEN	PROM.	EKSPL.	MAGAZ.	S/T	REL	ZASIĘG
Granatnik 40mm	+1	2/4*	5m/1 m	1	1	1	VR	500m
Granatnik Atomat. 40mm	0	2/4*	5m/1m	50	20	20	VR	3200m
Moździerz 60mm	0	4	5m	1	2	2	VR	2000m
Moździerz 80mm	0	5	6m	1	1	1	VR	3500m
Moździerz 120mm	0	7	6m	1	1	1	VR	6000m
Hałbica 105mm	+1	6	6m	1	1	1	VR	17000m
Hałbica 150mm	+1	7	6m	1	1	1	VR	24000m
Hałbica 200mm	0	15	8m	1	1/2	1/2	VR	20000m
Rakieta 2.75"	-2	4	6m	1	1	1	VR	2000m
Rakieta 3.5"	-2	5	8m	1	1	1	VR	2000m
Rakieta 5"	-2	7	15m	1	1	1	VR	2000m
Rakieta 230mm	0	4*	45m	12	3	3	VR	28000m

Uwaga: Broń artyleryjska posiada ogromną siłę niszczenia. Jej penetracja nie zależy od zasięgu.

Pancerz kompozytowy Pen/2.*

Minimalny zasięg moździerzy wynosi 1/100 ich zasięgu max.

Dodatek C

Bojowe

Pancerze

Wspomagane

tabele

TABELA OPANCERZENIA		
WB	WAGA (KG.)	KOSZT (E\$)
25	36	1200
30	150	5600
40	200	9600
50	250	13, 600
65	330	19, 600
80	400	25, 600

Uwagi: Wartości WB w nawiasie [] przedstawiają ochronę chowanych urządzeń w momencie, gdy są wysunięte. Przedstawiają również stałe opancerzenie systemów montowanych na zewnątrz

Typ amunicji	sloty (za dodatkowy magazynek)
Ciężki karabin/kaem	1
Gatling 12,7mm	2
działko BPW	1
automatyczne działko BPW	2
lekki ATGM	1
broń przeciwpiechotna	1/2
Gatling 5,56mm	1
Gatling 7,62mm/10mm	2
granatnik 25mm	1/2
auto-granatnik 30mm/40mm	1
broń ręczna	1/2

AUDIO-WIZJA, KOMUNIKACJA I SPECJALNE SENSORY						
NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	WB	WS	WEWNĘTRZNY
ŁĄCZE KOMUNIKACYJNE	SPEC.	SPEC.	SPEC.	BRAK	SPEC.	TAK
ŁĄCZE SATELITARNE	20KG	1	3000E\$	BRAK	15	CHOWANE
TELEFON KOMÓRKOWY	2KG	1/4	500E\$	BRAK	5	TAK
SZYFRATOR	BRAK	1/4	500E\$	BRAK	5	TAK
KOMUNIKATOR LASEROWY	10KG	1/4	7000E\$	BRAK	10	TAK
WYŚIĘGNIKI SENSORYCZNE	2KG	1/2	500E\$	15	15	NE
ŁĄCZE CEL. CZASU RZECZ.	1KG	1/2	800E\$	BRAK	5	TAK
ANTYOŚLEPIACZ	BRAK	1/4	200E\$	BRAK	5	TAK
NOKTOWIZOR	BRAK	1/4	200E\$	BRAK	5	TAK
PODCZERWIEŃ	BRAK	1/4	400E\$	BRAK	5	TAK
TERMOWIZOR	BRAK	1/4	500E\$	BRAK	5	TAK
OPTYKA Z ZOOMIEM	BRAK	1/4	150E\$	BRAK	5	TAK
K.K.O.	BRAK	1/4	450E\$	BRAK	5	TAK
WIZUALNE SPEKTRUM	1 KG	1/2	300E\$	BRAK	15	TAK
KAMERA A / V	2KG	1/4	300E\$	BRAK	10	TAK
RADAR	5KG	1/2	1000E\$	BRAK	15	TAK
SONAR	10KG	1	2000E\$	BRAK	10	TAK
MAGNETOMETR	20KG	1	3000E\$	BRAK	15	TAK
WYKRYW. PROM. LASER.	BRAK	1/4	1000E\$	BRAK	5	TAK
WYKRYW. MIKROFAL	BRAK	1/4	5000E\$	BRAK	5	TAK

STRUKTURA GŁÓWNA EGZOSZKIELETU						
SILA	TWARDOŚĆ	MOD. OBRAŻEŃ	UDŹWIG/POJEMNOŚĆ	MOD.OBCIĄŻENIA	WAGA (KG)	CENA (E\$)
12	-5	+4	600	180	125	5000
14	-5	+6	700	210	138	7000
16	-5	K6+2	800	240	150	9000
20	-6	K10	1000	300	116	28,450
25	-7	K10+2	1250	375	138	37,360
27	-7	K10+5	1350	405	146	38,700
30	-8	K10+5	1500	450	158	46,990
32	-8	3K6-1	1600	480	166	50 890
35	-9	3K6-1	1750	525	180	56,140
37	-9	3K6-1	1850	555	185	61,050
40	-10	2K10	2000	600	200	66,000
42	-10	2K10	2100	630	208	69,970
45	-11	2K10	2250	675	222	75,250
50	-12	2K10+5	2500	750	242	85,230
52	-12	2K10+5	2600	780	250	89, 30

TABELA SYSTEMÓW PODSTAWOWEJ UŻYTECZNOŚCI						
NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	WB	WS	WEWNĘTRZNY
LINA I WYCIĄGARKA	20KG	1	500E\$	BRAK	40	TAK
GASNICA	10KG	1	500E\$	[20]	20	TAK/NE
REFLEKTOR	5KG	BRAK	300E\$	[10]	5	NE
ZEST. CIĘŻKICH NARZĘDZI	50KG	2	400E\$	15	40	NE
ZEST. LEKKICH NARZĘDZI	8KG	1	560E\$	BRAK	15	TAK

SYSTEMY WIZUALNEGO INTERFACEU						
NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	WB	WS	WEWNĘTRZNY
OTWOROWY INTERF. WIZJI	BRAK	BRAK	100e\$	BRAK	20	TAK
ROZSZERZONY O.I.W.	1KG	1/2	300e\$	BRAK	15	TAK
SZEROKOZAKRESOWY O.I.W	1KG	1/2	800e\$	BRAK	15	TAK
SZEROKOZAKR. WYŚW. CZOL.	2KG	1/2	2400e\$	BRAK	10	TAK
HUD Z UKŁADAMI. ODWZOR.	2KG	1/2	4000e\$	BRAK	10	TAK
RUSSIANARMS IRW	3KG	1	6000e\$	BRAK	25	TAK
MILITECH IRW	2KG	1	8000e\$	BRAK	15	TAK

SYSTEMY REFLEKS/CONTROLA						
NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	W B	W S	WEWNĘTRZNY
BAZOWY	BRAK	BRAK	-2000E\$	BRAK	BRAK	TAK
ZAAWANSOWANY	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	TAK
NISKIEGO PRZYŚPIESZ.	BRAK	BRAK	3000E\$	BRAK	BRAK	TAK
WYSOKIEGO PRZYŚPIESZ.	BRAK	BRAK	9000E\$	BRAK	BRAK	TAK
KOMPUT. KONTR. KOM.	1KG	BRAK	5000E\$	BRAK	BRAK	TAK

SYSTEMY AUTO-DOKTOR						
NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	W B	W S	WEWNĘTRZNY
RUSSIANARMS KWIKFIX	1KG	1/2	200E\$	BRAK	15	TAK
ARASAKA.MONITOR	1KG	1	800E\$	BRAK	15	TAK
BODYWEIGHT MEDIC	3KG	1	2000E\$	BRAK	15	TAK
MILITECH REPEATER	3KG	2	4000E\$	BRAK	25	TAK
ORBITAL. AIR. PRIME	2KG	1	8000E\$	BRAK	20	TAK

SYSTEMY BEZPIECZEŃSTWA						
NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	W B	W S	WEWNĘTRZNY
WŁĄZ RATUNKOWY	1KG	1/2	500E\$	BRAK	30	TAK
SAMOCZYNNA KOMPRESJA	5KG	4	6000E\$	BRAK	50	TAK
POŻYWIENIE/FILTRACJA	2KG	1/2	400E\$	BRAK	10	TAK
ROZSZERZONY SYST. P.Ż.	SPEC.	SPEC.	500E\$/SLOT	[30]	20/SLOT	TAK/NE
DODAT. ZASÓB. ENERGII	SPEC.	1/2	2000E\$	BRAK	15/SLOT	TAK

TABELA SYSTEMÓW RUCHU						
NAZWA	WAGA	SLOTY	CENA	W B	W S	WEWNĘTRZNY
WSPINACZE	1KG/KOŃCZYŃĘ	1/2	1000E\$/PARA	[30]	15	TAK/NE
PLECAK ODRZUTOWY	SPEC.	1/SLOT	10,000E\$/SZT.	20	30	SPEC
LOTNIA	45KG	6	3000E\$	[15]	30	CHOWANY
LATACZ	300KG	SPEC.	75,000E\$	30	60	NE
WROTKI (ZASILANE)	14KG	1/NOGĘ	4000E\$	[20]	20	CHOWANY
WROTKI (NIE ZASILANE)	5KG	1/2 NA 1 NOGĘ	500E\$	20	20	NE
FLYWAK	50KG	2	6000E\$	25	60	NE

TABELA BRONI BIAŁEJ											
NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAG.Ż.	STRZAŁ/CIĘŻAR	ZASIĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS	
WSPINACZE	+1	1D10+CIOS/KOP	BRAK	2	1.5M	1/2	1000E\$/PARA	1 KG/KOŃCZ	15	15	
PIĘŚĆ	0	SPEC. (SPEC.)	BRAK	2	1.2M	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	
KOPNIĘCIE	-1	SPEC. (SPEC.)	BRAK	2	1.2M	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	
CIĘŻKA BROŃ SIECZNA (1-RĘCZNA)	+1	4D6AP+CIOS (4+SPEC.)	BRAK	1	2M	1/2	550E\$	6KG	[20]	20	
CIĘŻKA BROŃ SIECZNA (2-RĘCZNA)	-1	6D6AP+CIOS (5+SPEC.)	BRAK	1	3M	1	1000E\$	10KG	[20]	30	
CIĘŻKA BROŃ KRUSZĄCA (1-RĘCZNA)	0	4D6+CIOS (2+SPEC.)	BRAK	1	2M	1/2	200E\$	10KG	[20]	25	
CIĘŻKA BROŃ KRUSZĄCA (2-RĘCZNA)	-1	6D6+CIOS (3+SPEC.)	BRAK	1	3M	1	500E\$	20KG	[20]	40	
CIĘŻKA BROŃ PUNKTOWA (2-RĘCZNA)	0	3D6AP+CIOS (2+SPEC.)	BRAK	1	5M	1	225E\$	6KG	[20]	15	
CIĘŻKA PŁA	-2	8D6AP (6)	BRAK	1	2M	1	1250E\$	15KG	20	25	
WYSUWANY CIĘŻKI MONO-MIECZ	+1	4D6AP+CIOS (6 +SPEC.)	BRAK	1	2M	1	2000E\$	4KG	BRAK	15	

TABELA K.M. I KARABINÓW

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ / TURA	ZASIĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
CKM 12.7MM	+1	6D10 (3)	100	5 LUB 10	550M	2	2000E\$	30/13KG	[25]	30
CIEŻKI KARABIN MASZYNOWY 13.9X99MM	+2	6D10+5 (4)	60	3	600M	2	2400E\$	18/11KG	[25]	30
CKM 14.5MM	0	7D10 (4)	100	3 LUB 5	550M	2	2500E\$	50/25KG	[25]	35
GATLING 12.7MM	0	6D10 (3)	500	100	500M	4	6000E\$	140/65KG	[20]	25
LEKKIE DZIAŁO AKCELERATOROWE 4MM	+3	5D10+10AP (7)	5	1/2TUR Y	1500M	3	11,370E\$	35KG	[20]	15

TABELA BRONI WIĄZKOWYCH

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ / TURA	ZASIĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
LASER WSKAZUJĄCY CELE	+3	BRAK	BRAK	BRAK	SPEC.	1/2	1000E\$	3KG	[15]	10
DZIAŁKO SZTURMOWE "PHOTON"	+2	1-10D6AP (SPEC)	30	2	300M	3	80,000E\$	40KG	[25]	10

TABELA ŁADUNKÓW PRZECIWPIECHOTNYCH

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ / TURA	ZASIĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS	UWAGI
BRP RIPPLE FLETCH PACK	+4	3D10AP (3)	6X24	2D6	15M	1	500E\$	2KG	[20]	20	60* STOŻEK
BFC-2 FLETCH CLOUD	+6	2D10AP (2)	1X144	3D6	25M	1	300E\$	2KG	[20]	20	120* STOŻEK
BFC-3 FLETCH CLOUD	+9	1D10AP (1)	1X288	4D6	30M	1	300E\$	2KG	[20]	20	120* STOŻEK
BFC-4 FLETCH CLOUD	+3	4D10AP (4)	1X72	1D6	20M	1	1200E\$	2KG	[20]	20	120* STOŻEK
BFCWA FLETCH CLOUD	+5	2D10AP (2)	1X144	2D6	30M	1	300E\$	2KG	[20]	20	180* STOŻEK
BIM MINELET VOLLY	+3	4D6 (1)	1X50	1D6	50M	1	1000E\$	2KG	[20]	20	60* STOŻEK
BSP VARIETY SHOW	+3	SPEC.	1X50	1D6	50M	1	300E\$	2KG	[20]	20	60* STOŻEK

DZIAŁKA BPW

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ / TURA	ZASIĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS	UWAGI
BCL-20	+1	8D10 (4)	20	2	550M	2	2700E\$	44/10 KG	[25]	35	
DZIAŁKO 20-25MM	0	8D10 (4)	100	10	500M	3	3000E\$	40/50KG	[25]	30	
BHC-G8	0	9D10 (5)	10	1	600M	2	3500E\$	70/9KG	[30]	40	
DZIAŁKO 27-30MM	0	9D10 (5)	50	10	600M	3	4000E\$	75/45KG	[30]	30	
LATG 37MM	+3	6D10AP (6)	10	1	800M	2	10,000E\$	100KG	[25]	25	
EMG-83 DZIAŁO AKCELERAT.	+2	5D10+10AP (7)	10	1	1000M	3	17,500E\$	42KG	[25]	15	
DZIAŁO BEZODRZUTOWE75MM	0	8D10AP(8*)	4	1	500M	2	15,000E\$	15/30KG	[15]	20	2M PR. RAŻ

TABELA RAKIET I POCISKÓW

NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ / TURA	ZASIĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS	UWAGI
IFAR	-2	8D10 (4)	1	1	500M	2	200E\$	10KG	[20]	30	6M PR. RAŻ
IFAR 3-POD	-2	8D10 (4)	3	SPEC.	500M	3	2100E\$	40KG	[20]	45	6M PR. RAŻ
IFAR 6-POD	-2	8D10(4)	6	SPEC.	500M	4	4200E\$	81KG	[20]	105	6M PR. RAŻ
MLNIRAC 6	-2	6D10 (3)	6	SPEC.	500M	2	1800E\$	69KG	[20]	45	3M PR. RAŻ
MLNIRAC 15C	-2	6D10 (3)	15	SPEC.	500M	3	4500E\$	171KG	[20]	112	3M PR. RAŻ
LAW-III	-2	4D10AP (4*)	1	1	200M	1	300E\$	3KG	[20]	10	2M PR. RAŻ
LEKKI ATGM	+2	12D10AP(12*)	1	1	1000M	2	3000E\$	25KG	[20]	20	4M PR. RAŻ
SPECTRE	SPCL	18D10 AP(18*)	1	1	3000M	BRAK	10,000E\$	86KG	[20]	25	4M PR. RAŻ
SCORPION 16	-1	7D10 (4)	1	1	2000M	2	1000E\$	15KG	[20]	20	6M PR. RAŻ
RED KNIGHT	SPCL	10D10 (5)	1	1	4500M	BRAK	4600E\$	23KG	[20]	15	10M PR. RAŻ

TABELA BRONI PRZECIWPIECHOTNYCH										
NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ / TUR	ZASĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
K.M. 5.56MM	+1	5D6 (2)	100	10	450M	1	1200E\$	6/2KG	[25]	25
K.M. 7.62MM	0	6D6+2 (2)	100	10	500M	1	1200E\$	10/3KG	[25]	25
BEZŁUSKOWY K.M. G-20	0	8D6 (2)	200	20	600M	2	3000E\$	15/3KG	[25]	25
MINIGUN 5.56MM	+1	5D6 (2)	1000	100	450M	2	2000E\$	13/15KG	[25]	20
MINIGUN 7.62MM	0	6D6+2 (2)	2000	100	500M	3	4000E\$	25/30KG	[25]	20
BEZŁUSKOWY GATLING 10MM	0	5D10AP (4)	2400	60 OR 120	500M	4	12,500E\$	50/25KG	[20]	20
AUTO. ŚRUTÓWKA ONI	0	4D6+3 (2)	180	5 OR 20	75M	2	1350E\$	7/1 2KG	[25]	20

TABELA GRANATNIKÓW										
NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ / TUR	ZASĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
GRANATNIK TSUNAMI 25MM	0	SPEC.	20	1/3/5	1500M	1	1700E\$	18/2KG	[20]	25
AUTO-GRANATNIK 40MM	+1	SPEC.	50	3 LUB 20	1600M	2	2500E\$	40/25KG	[25]	30
AUTO-GRANATNIK 30MM	0	SPEC.	30	1 LUB 10	1300M	2	2000E\$	20/11KG	[25]	25
SUPER ROSTOVIC 30 MM	0	5D6 (1)	8	SPEC.	300M	1	700E\$	5KG	[20]	20
GRANATNIK TALERZOWY	-1	2D6+3 (0)	30	1	250M	1	1500E\$	15KG	[20]	20
EMP GRENADE	0	SPEC.	5	1	300M	1	2000E\$	10KG	[20]	15

TABELA BRONI RĘCZNEJ										
NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ / TUR	ZASĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
M-31PA	+2	4D6 (1)	300	1/3/30	400M	1	1800E\$	6/2KG	[20]	10
PISTOLET ŁŁOWY	+2	1D6X1D6AP (1)	100	3 OR 30	200M	1/2	900E\$	3/2KG	[20]	15
PISTOLET 14MM	0	6D6 (1)	20	2	75M	1/2	2260E\$	2/1KG	[20]	15
MIOTACZ PŁOMIENI "DRAGON"	0	3D6/1D6 (1)	8	1	8M	1	990E\$	5KG	[20]	10
MIKRO-POCISKI	+2	4D6 (1)	8	2	200M	1	900E\$	5/3KG	[20]	10
"BIG BOOMER"	+1	5D6AP (2)	8	2	100M	1/2	550E\$	12/1KG	[20]	20

MINI ZESTAWY SPECJALNEGO PRZEZNACZENIA										
NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ / TUR	ZASĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
ŻEL C 6	-1	RÓŻNE	1	1	2M	1/2	300E\$	1KG	[20]	10
ZASŁONA SIŁUNOWA	-1	BRAK	1	1	5M	1/2	100E\$	2KG	[20]	10
ZASŁONA Z PLASTIKU	0	BRAK	1	1	10M	1/2	10E\$	2KG	[20]	10
SPRAY SILIKONOWY	-1	BRAK	1	1	5M	1/2	30E\$	2KG	[20]	10
SPRAY EPOXYDOWY	-1	BRAK	1	1	2M	1/2	30E\$	2KG	[20]	10

TABELA SYSTEMÓW DEFENSYWNYCH										
NAZWA	WA	USZKODZENIE	POJ. MAGAZ.	STRZAŁ / TUR	ZASĘG	SLOTY	CENA	WAGA	WB	WS
GĄBKA EMP	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	1/2	500E\$	2KG	BRAK	30
AKUMULATOR EMP	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	1	1500E\$	2KG	BRAK	10
„DYMNY” KANISTER	BRAK	BRAK	6	1	BRAK	1	200E\$	4KG	[20]	15
KANISTER „PYŁU GWIEZDNEGO”	BRAK	BRAK	2	1	BRAK	1/2	500E\$	2KG	[20]	
KANISTER „TASIEMEK”	BRAK	BRAK	3	1	BRAK	1	300 E\$	3KG	[20]	20
KANISTER „BŁYSKOWY”	BRAK	BRAK	6	1	BRAK	1	300E\$	6KG	[20]	20
KANISTER „DUCH”	BRAK	BRAK	1	1	BRAK	1/2	3000E\$	4KG	[20]	10
ECM	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	100M	2	500KE\$	25KG	BRAK	15
ECCM	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	1	100KE\$	5KG	BRAK	15
STEALTH	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	SPEC.	SPEC.	SPEC.	BRAK	BRAK
ZAKŁÓCANIE PROM. PODCZERWONYCH	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	BRAK	SPEC.	BRAK	BRAK	BRAK
APSG	BRAK	3D6 (0)	30	SPEC.	400M	2	24,000E\$	25/13KG	[20]	20

Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację Pojazdów. Wartości WB w nawiasach oznaczają opcjonalne opancerzenie dla broni montowanych zewnętrznie bądź trzymanyh w rękach. Wartości wagi po kresce/ oznaczają wagę broni z pełnym magazynkiem. Koszt podany jest tylko dla broni. Cena amunicji - patrz rozdział: Amunicja

DANE PANCERZA WSPOMAGANEGO

NAZWA PANCERZA:			PRODUCENT:		
WAGA:			BIB/BOB:		
TYP PODWOZIA:			WAGA PODWOZIA:		
UDERZENIE:		KOPNIĘCIE:		UDŹWIG/POJEMOŚĆ:	
ZGNIATANIE:		BIEG:		CENA:	
SKOK:		SKOK:		WAGA ŻOŁNIERZA:	
				MODYF. TWARDOŚCI:	

WYPOSAŻENIE

GŁOWA [1]		R. RAMIE [2]		L. RAMIE [3]		P. NOGA [4-5]		L. NOGA [6-7]		TUŁÓW [8-9]	
WS	WB	WS	WB	WS	WB	WS	WB	WS	WB	WS	WB
WEWNĘTRZNE WB/WS		WEWNĘTRZNE WB/WS		WEWNĘTRZNE WB/WS		WEWNĘTRZNE WB/WS		WEWNĘTRZNE WB/WS		WEWNĘTRZNE WB/WS	
1]		1]		1]		1]		1]		1]	
2]		2]		2]		2]		2]		2]	
3]		3]		3]		3]		3]		3]	
ZEWNĘTRZNE WB/WS		ZEWNĘTRZNE WB/WS		ZEWNĘTRZNE WB/WS		ZEWNĘTRZNE WB/WS		ZEWNĘTRZNE WB/WS		ZEWNĘTRZNE WB/WS	
1]		4]		4]		4]		4]		4]	
2]		ZEWNĘTRZNE WB/WS		ZEWNĘTRZNE WB/WS		ZEWNĘTRZNE WB/WS		ZEWNĘTRZNE WB/WS		5]	
		1]		1]		1]		1]		ZEWNĘTRZNE WB/WS	
		2]		2]		2]		2]		1]	
		3]		3]		3]		3]		2]	
										3]	
										4]	

UWAGI:

ZAWARTOŚĆ BAGAŻNIKA

WYPOSAŻENIE	WB/WS/WAGA	WYPOSAŻENIE	WB/WS/WAGA
1]		8]	
2]		9]	
3]		10]	
4]		11]	
5]		12]	
6]		13]	
7]		14]	



CZOŁGI ZIEJĄCE OGNIEM, RYCZĄCE ODRZUTOWCE, POTĘŻNE, KROCZĄCE PANCERZE WSPOMAGANE



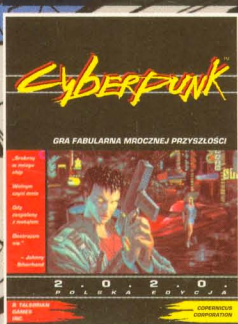
ŚMIGŁOWCE ŚCIGAJĄCE MOTO-
CYKLISTĘ KRĘTYMI ULICAMI
MIASTA; KORPORACYJNE SIŁY
PANCERNE PROWADZĄCE WOJNĘ
W JAKIMŚ MAŁYM PAŃSTWIE
TRZECIEGO ŚWIATA; WIELKIE
STAŁOWE SYLWETKI WKRAČA-
JĄCE PRZEZ ZNISZCZONĄ WŁA-
ŚNIE ŚCIANĘ DO POMIESZCZE-
NIA ZARZĄDU JEDNEJ Z KORPO-
RACJI – TO MAXIMUM METAL
W AKCJI!

DODATEK DOTYCZĄCY POJAZ-
DÓW WOJSKOWYCH I PANCERZY
WSPOMAGANYCH, DOPEŁNIAJĄ-
CY ZASADY DOTYCZĄCE POJAZ-
DÓW ZAMIESZCZONE W CYBER-
PUNKU 2020. CZOŁGI, ARTYLE-
RIA, SAMOLOTY SZTURMOWE,
AV-KI A TAKŻE BOJOWE PANCER-
ZE WSPOMAGANE – ZNAJ-
DZIESZ TU WSZYSTKO, CO PO-
TRZEBNE NA POLU WALKI XXI
WIEKU, WSZYSTKO TO POWIĄ-
ZANE ZE SOBĄ NOWYM SYSTE-
MEM ROZSTRZYGANIA WALKI
I KONSTRUOWANIA POJAZDÓW.
TWOI CYBERPUNKOWCY ZNAJDĄ
SIĘ NATYCHMIAST W ŚRODKU
NAJOSTRZEJSZEJ AKCJI, JAKĄ
KIEDYKOLWIEK ZDARZYŁO SIĘ
IM WIDZIEĆ – METAL NA MAXA!

MAXIMUM METAL

COPERNICUS CORPORATION

SUPLEMENT DO



COPYRIGHT © 1993 R. TALSORIAN GAMES ALL RIGHTS
RESERVED. CYBERPUNK © IS R. TALSORIAN'S TRADEMARK
NAME FOR ITS ADVENTURE GAME OF THE DARK FUTURE.
MAXIMUM METAL IS A TRADEMARK OF R. TALSORIAN GAMES
INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL INCIDENTS, SITUATIONS,
AND PERSONS PORTRAYED WITHIN ARE FICTIONAL, AND ANY
SIMILARITY, WITHOUT SATIRIC INTENT, OF CHARACTERS LIV-
ING OR DEAD IS STRIKTLY COINCIDENTAL. COPYRIGHT 1996
FOR POLISH EDITION © COPERNICUS COPORATION.

ISBN 83 - 86758 - 04 - X

19.50

MAXIMUM METAL
COPERNICUS

