

New RPG Order

Prezentuje

Cyberpunk 2020 - Mordercza Stal



Informacje o Release'ie :

Źródło, Skan.....: harfista
Korekta, OCR.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 67
Rozdzielczość.....: 2363x3274
Wydawnictwo...: Copernius Corporation
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1997
Data release'u.....: 2009.06.08

Opis:

Trzymasz w ręku napisany przez solo Morgana Blackhanda szczegółowy przewodnik opisujący uzbrojenie używane w miejskich strefach walk. Zebrano tu statystyki i informacje o wszystkich nożach, pistoletach, karabinach maszynowych, pociskach granatach i ręcznej artylerii używanej w 2020 r. Ceny, zadawane rany, dostępność - jest tu wszystko. Ilustracje znajdujące się w tekście przydadzą się, gdy będziesz musiał przeanalizować czym celuje do Ciebie ten parszywy boosterganger. Czy jest to rurka na groch, czy o cholera... ręczne działko.

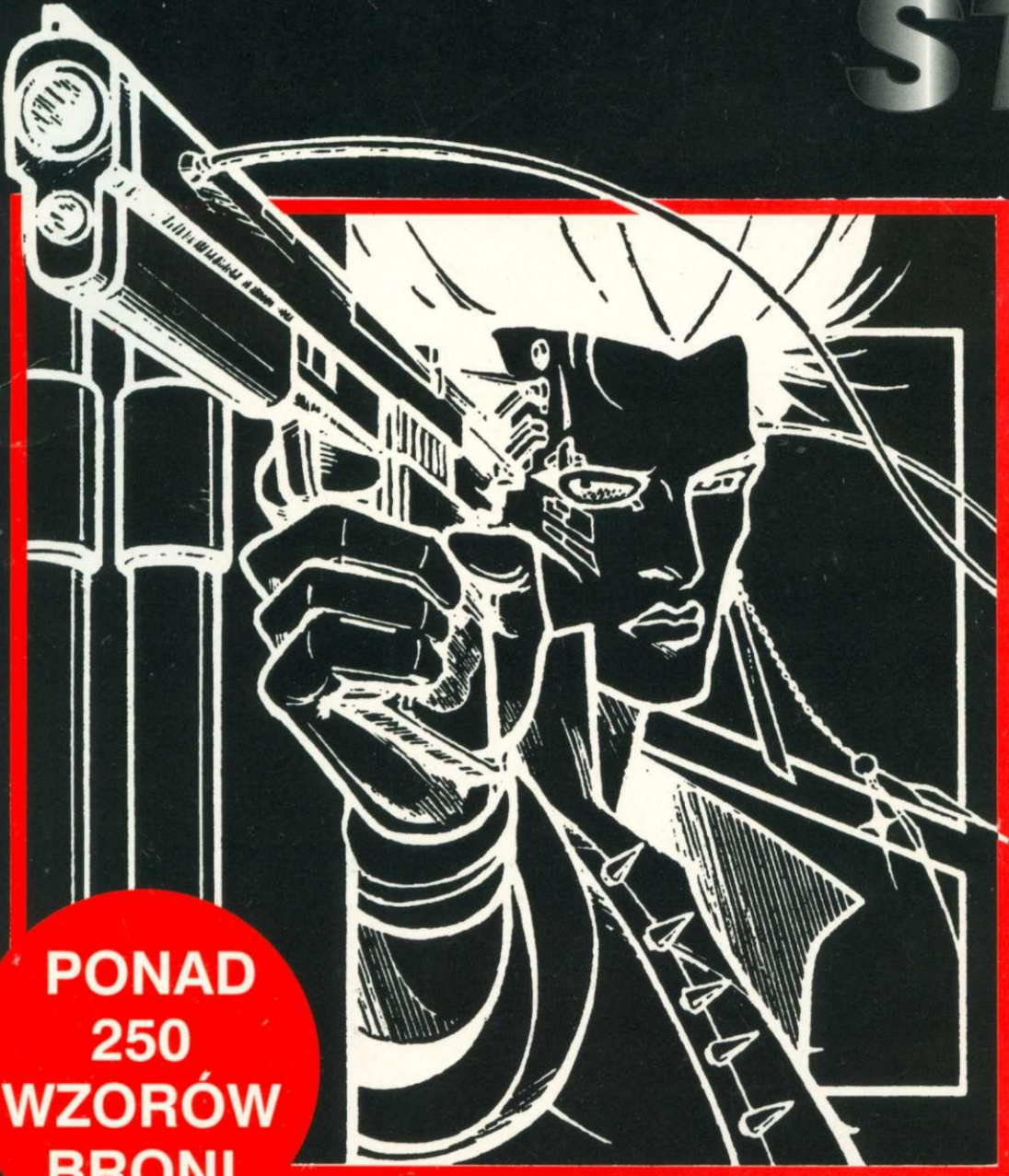
Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim 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.

CYBERPUNK®

MORDERCZA STAL



**PONAD
250
WZORÓW
BRONI**

**CYBERPUNKOWY
KATALOG BRONI
MORGANA BLACKHANDA**

**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**

COPERNICUS CORP.



Spis treści

Broń	biała	2
Łuki		5
Kusze		5
Broń egzotyczna		6
Lekkie pistolety		13
Średnie pistolety		14
Ciężkie pistolety		20
Bardzo ciężkie pistolety		22
Lekkie pistolety maszynowe		24
Średnie pistolety maszynowe		26
Ciężkie pistolety maszynowe		28
Śrutówki		29
Karabiny szturmowe		32
Karabiny snajperskie		36
Inne karabiny		38
Karabiny maszynowe		41
Broń	ciężka	44
Broń borgów		48
Granaty ręczne		51
Wyrzutnie granatów		53
Miny		56
Amunicja		57
Amunicja specjalna		60
Odrzut broni		62

Tytuł oryginału: Blackhand's Street Weapons 2020
Copyright © 1995 R. Talsorian Games
Copyright © 1997 polska edycja
Copernicus Corporation

ISBN 83-86758-06-6

Wydawnictwo
Copernicus Corporation
UPT Warszawa 42
P.O. BOX 39
00-961 Warszawa

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

Prosilicie o to i teraz to dostaniecie...

Już od jakiegoś czasu gracze prosili o wydanie przystępnego przewodnika po broniach do Cyberpunka, zwłaszcza, że liczba i typy broni bardzo się powiększyły i różnicowały. Na stronach tego podręcznika zebrano ponad 250 przedmiotów służących do wyrządzania krzywdy zarówno wrogowi, jak i stojącym na uboczu cywilom, niefortunnym policjantom, czy też liżącym buty szefów głąbom z korporacji. Wszystko to jest w zasięgu Twojej ręki...

Wszystkie pozycje są ułożone według typów broni a jako dodatek zamieściliśmy zasady opisujące różne rodzaje amunicji oraz odrzut dla dużych spluw. Statystyki niektórych broni mogą się nieco różnić od tych, które pamiętacie. Powodem tego jest to, że w końcu mieliśmy szansę zamieścić pełną erratę oraz zapewnić równowagę w grze. Uważajcie suplement, który trzymacie w dłoniach, za ostateczną prezentację broni osobistych do systemu Cyberpunk 2020.

To ostatni produkt zawierający statystyki broni jaki wydajemy (przynajmniej na jakiś czas), więc jako prezent zamieszczamy charakterystykę zupełnie nowej broni, zaprojektowanej specjalnie na potrzeby tego dodatku.

Teraz, jak dużo jesteś gotów zapłacić?

Trzymasz najmroczniejszą część Mrocznej Przyszłości - bierz co chcesz i dobierz się do złych facetów nim oni dobiorą się do Ciebie.

Derek Quintanar, S.E.

BRON BIAŁA

2

Broń biała

Prosta broń biała

Pałka: za darmo

Bia 0 D P 1K6 - - - - 1m

Nóż: 1-20e\$

Bia 0 K P 1K6 - - - - Rzut

Miecz: 20-200e\$

Bia 0 D P 2K6+2 - - - - 1m

Topór: 20e\$

Bia - 1 N P 2K6+3 - - - - 1m

Nunchaku/Tonfa: 15e\$

Bia 0 D P 3K6/2K6 - - - - 1m

Naginata: 100e\$

Bia 0 N K 3K6 - - - - 2m

Shuriken: 2-3e\$

Bia 0 K P 1K6/3(+trucizna) - - - - Rzut

Nóż sprężynowy: 15e\$

Bia 0 K P 1K6/2 - - - - 1m

Kastety: 10e\$

Bia 0 K P 1K6+2 - - - - 1m

Młot kowalski: 20e\$

Bia -2 N P 4K6 - - - - 1m

Pita łańcuchowa: 80e\$

Bia -3 N P 4K6* - - - - 2m

(*działa jak PP przeciwko lekkim pancerzom, zniszczenia 2 WB/traf.)

To standardowe wyposażenie wykorzystujące naturalną siłę mięśni, stosowane od Średniowiecza. Wszystkie proste bronie zyskują bonusowe obrażenia oparte na BC. Bronie kłujące i tnące zyskują zdolność PP przeciw lekkim pancerzom.

[Cyberpunk 2020]

Bagnet/Survival knife: 50e\$

Bia 0 P P 1K6 - - - - 1m

Podobnie jak KCB-70, bagnet M9, posiada w zestawie osetkę (w pochwie), śrubowkręt, przecinak do drutów, kompas (na rękojeści), otwieracz do butelek i piłę. Rękojeść po odkręceniu ukazuje wydrążony pojemnik, który jest wodoszczelny do głębokości 12 m. Wewnątrz jest trzymetrowa żyłka, dwa haczyki, dziesięć zapalających się o wszystko, wodoodpornych zapalek oraz niewielki pojemnik ze smarem. Broń może być przymocowana do każdego karabinu lub pistoletu maszynowego posiadającego odpowiedni zaczep.

[NeoTribes]

Saperka: 50e\$

Bia 0 D P 2K6 - - - -

Saperka jest jednym z tych przyrządów, które armie całego świata używały w takiej, czy innej formie od zarania dziejów. Nowoczesna wersja stanowi połączenie łopaty, siekiery i piły. Zrobiona jest z kilku stopów metali i po złożeniu zajmuje niewiele więcej miejsca niż duża książka. Dzięki temu narzędziu Nomad może wykopać latrynę, ściąć drzewo albo przeciąć przeszkodę. Saperka może też być użyta jako broń, jeżeli nie ma nic innego pod ręką. **Uwaga:** ze względu na swoją budowę saperka posiada także zdolność PP przeciw ciężkim pancerzom.

[NeoTribes]

Excalibur Nightstick: 80e\$

Taser: Bia 0 P K Oglusza 8 1 ST -

Rozpylacz: Bia 0 P K Gaz 6 1 ST -

Wersja Podstawowa Bia 0 P K 2K6+3 - - NZ -

Biała broń policjanta XXI wieku. Wytwarzana jest z przemysłowych tworzyw ceramicznych. Poza dużą siłą uderzenia ENS wyposażony jest również w dwie ukryte niespodzianki, idealne by zaskoczyć ulicznych punków. Na jednym z końców umieszczony jest taser lub rozpylacz gazu, podczas gdy z drugiej strony znajduje się spust. Taser można doładować z każdego gniazdka ściennego a nowe ładunki z gazem kosztują 5e\$ za sześć sztuk.

[Protect & Serve]

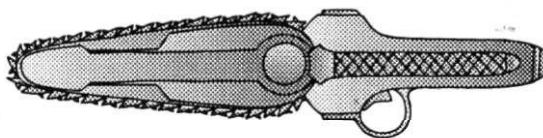
IMI „Chainknife”: 120e\$

Bia 0 P K 2K6+1 - - NZ -

Zaprojektowany i produkowany w Izraelu, Chainknife znalazł szerokie zastosowanie

wśród agentów Mossadu. Podobny w kształcie do survival knife jest w istocie napędzany przez baterię (2 godziny), ręczną piłą bojową, która przecina zbroję jak masło. (WB x 1/2, lekkie pancerze są redukowane 2 WB/traf.)

[Chromebook 2]



3

Broń biała

Kendachi M-33 Powersword: 860e\$

Bia 0 D R 4K6 - - ZN -

Łącząc elementy popularnej serii mono firmy Kendachi z zasilaną rękojeścią uzyskano broń białą, której monomolekularne ostrze wibruje z częstotliwością 2000 razy na minutę. W połączeniu z mikroząbkowanym ostrzem daje to niesamowity efekt: broń wręcz przegryza się przez wszystko co napotka, także opancerzenie (lekkie pancerze mają WB x 1/4, a ciężkie x 1/2), metal, ciało i kość. Ostrze włącza się po złapaniu rękojeści, ale potrzebna jest jedna tura walki na rozgrzanie. Chociaż obecny model jest stosunkowo ciężki (3kg) i delikatny (łamie się przy automatycznej porażce, rozsypuje się przy próbie parowania, jeżeli na 1K10 wypadnie 5 lub mniej) to Kendachi pracuje już nad ulepszonym modelem, który ma ujrzeć światło dzienne w 2022 roku.

[Chromebook 1]

Kendachi Mono-Two: 650-700e\$

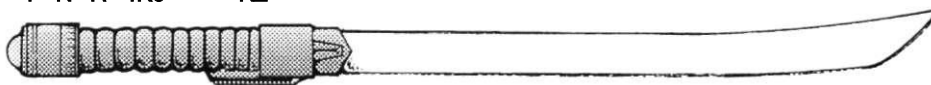
Bia +1 PN K/R 2K6/4K6 - - NZ -

Udoskonalona wersja oryginalnego monoostrza, uwielbiana przez wszystkich samurajów korporacyjnych. Cieńszy przekrój ostrza, wzmocnionego kryształem orbitalnym, który wzmacnia broń uodporniając ją w znacznie większym stopniu na uszkodzenia związane z parowaniem (roztrzaskuje się przy wyniku 2 lub mniej na 1 k10) i kiepskimi uderzeniami (nie łamie się przy autentycznych porażkach). Za dodatkowe 50e\$ możesz mieć wbudowany w rękojeść mini laser i chociaż nie ma on wpływu na walkę, to jego światło ulega dyfrakcji w kryształ ostrza nadając mu neonowy wygląd „miecza świetlnego”. Odcienie laserów: czerwony, niebieski, biały, zielony, fioletowy, pomarańczowy i tęczy. Sprzedawany tylko w tradycyjnych zestawach dwu ostrzowych.

[Chromebook 1]

Kendachi Monokatana: 600e\$

Bia +1 N R 4K6 - - NZ -



Miecz monokrystaliczny typu katana z mlecznym, prawie przezroczystym ostrzem. Teraz dostępna także w formie naginaty za dodatkowe 100e\$.

[Cyberpunk 2020]

Monokrystaliczny nóż Kendachi*: 200e\$

Bia +1 K K 2K6 - - NZ -

Krystaliczny nóż - niewiarygodnie ostry, w japońskim stylu tanto. **Uwaga:** przy ataku dowolną monobronią przecinasz: pancerze miękkie 1/3 WB, pancerze twarde 2/3 WB.

[Cyberpunk 2020]

Laska z Kendachi Monosword: 255e\$

Bia + 1 D K 3K6 - - NZ -

Uzbrojony w ten monokrystaliczny miecz, ukryty we wspaniale rzeźbionej, mahoniowej lasce z pewnością zaskoczysz każdego przeciwnika. Wystarczy byś przekręcił rączkę w lewo, a specjalny mechanizm uwolni 55 cm ostrze. **Uwaga:** Broń pęka przy krytycznej porażce lub przy próbie parowania, gdy na K10 wypadnie 4 lub mniej. W innych przypadkach należy stosować zasady dotyczące broni monokrystalicznych z podręcznika Cyberpunk 2020.

[Solo of Fortune 2]

Kendachi Monowhip: 350e\$**Bia 0 P K 2K6 - - ST 1-3m**

Kontynuując tradycję popularnych Cyberbroni, Monowhip korporacji Kendachi stworzony jest ze szpuli monowłókiennego drutu umieszczonego w specjalnej ergonomicznej rękojeści. Na końcu drutu znajduje się niewielki obciążnik zapewniający wygodniejsze władanie bronią. Drut może być rozciągnięty nawet do 4 m, a zwija się wraz z naciśnięciem przycisku. Z tego względu Monowhip może być użyty jako garrota lub też jako ostry niczym żyłtka przecinak. Monomolekularny drut przetnie prawie każdą substancję organiczną i niemal każde tworzywo sztuczne zadając 2K6 obrażeń (podwójne obrażenia w przypadku krytycznego sukcesu).

*[Chromebook 2]***Mystic Technologies Spring Knife: 125e\$****Bia 0 K P 1K6 - - ST -5 m**

Na pierwszy rzut oka ten nóż przypomina zwykły Survival Knife, ale w rzeczywistości jego ostrze może być wyrzuczone na odległość 5 m, zadając 1K6 punktów obrażeń. Żeby załadować ostrze z powrotem potrzebne są 2 rundy.

*[Chromebook 2]***Mystic Technologies Nunchaku/Blade: 200e\$****Możliwość ukrycia / Celność / Obrażenia jak Nunchaku i Miecz.**

Mystic Technologies nie przestaje zadziwiać swoimi innowacyjnymi rozwiązaniami w dziedzinie broni białych. Broń ta zbudowana jest z 60 cm kija z wysuwającym ostrzem na końcu. Ostrze ma 30 cm długości i zadaje 1K6+1 punktów obrażeń (2K6+1 jeżeli używane jest oburącz). Jeżeli naciśniemy przycisk kij rozłącza się i tworzy nunchaku.

Uwaga: Nie można używać nunchaku jeżeli ostrze nie jest schowane.*[Solo of Fortune 2]***Nomad Smartwhip: 600e\$****Bia 0 P P 1K6+2+Siła - - ST 1-3m**

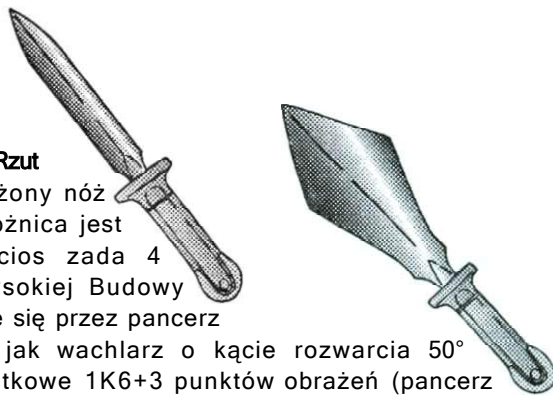
Smartwhip został użyty po raz pierwszy podczas demonstracji urządzonych przez członków Krwawych Szczepów w 2015 r. Urządzenie, dzięki użyciu nowoczesnych technologii, stało się bardzo niebezpieczną bronią. Część broni może na rozkaz stać się miękka bądź sztywna. Gdy pod koniec jest sztywny, to cios zadany z prędkością 100 km/godz., potrafi nieźle zabość.

Uwaga: Musisz mieć złącze interfejsu i Machine Link żeby używać tej broni.*[NeoTribes]***Rękawica bojowa SPM - 1 : 900e\$****Bia -2 N K 3K6/2K6 - - NZ -**

Wielka rękawica zakrywająca dłoń i przedramię. Zadaje 3K6 obrażeń podczas zgniatania i 2K6 przy uderzeniu. Ma miejsce na 3 standardowe opcje cyberreki.

*[CP2020]***SlamDance Inc.****Spawnblade: 450e\$****Bia 0/+1 P K 1K6+BC/1K6+4 - - ST Rzut**

Dla nieprawego oka to zwykły, wyważony nóż do rzucania (obrażenia 1K6+MBC). Różnica jest dostrzegalna tylko w walce. Jeżeli cios zada 4 obrażenia (włączając w to bonusy z wysokiej Budowy Ciała, ale przed odjęciem MBC) i przebije się przez pancerz przeciwnika Spawnblade rozkłada się jak wachlarz o kącie rozwarcia 50° wewnątrz ciała wroga! Powoduje to dodatkowe 1K6+3 punktów obrażeń (pancerz nie jest już brany pod uwagę). Po uruchomieniu Spawnblade może być usunięty tylko operacyjnie (Medtech na poziomie trudności 20). Samodzielne próby usunięcia powodują jedynie dalsze 1K6/2 punktów obrażeń. Spawnblade sprzedawany jest wraz z pochwą, dostępną w szerokiej gamie kolorów.

[Chromebook 2]

Utility Sword/Machete: 60e\$

Bia 0 D P 1K6+3 - - - -

Przyrząd używany przez niemal wszystkie szczepy nomadów jako narzędzie rolnicze, nóż oraz broń. Istnieją różne wersje - od motyki aż po przypominające swym wyglądem maczetę. Wiele szczepów zaadoptowało specyficzny typ maczety, jako oznakę przynależności do grupy.

[NeoTribes]

ŁUKI

Są to łuki wykorzystujące przy naciąganiu siłę ludzkich mięśni. Obecnie niewiele dostępnych typów. Wymienione poniżej są tylko reprezentantami różnych rodzajów. Jeżeli nie jest napisane inaczej wszystkie obrażenia należy traktować jak nóż przy przebijaniu pancerza (Oczywiście jeżeli stosowane są ostre strzały).

Arasaka Arms Half-Bow: 100e\$

Egz. -1 D K 3K6 12 1 NZ 100m

Krótki łuk, który może być rozłożony na 2 części. Zbudowany jest ze specjalnych tworzyw niewykrywalnych przez skanery. [Solo of Fortune 2]

Eagletech „Beatcat” Self Bow: 500e\$

Egz. +1 N K 6K6 12 1 NZ 150m

Łuk zbudowany z tworzyw o maksymalnej wytrzymałości, posiadający moc normalnej 60 kg wersji. Może być rozłożony na 2 części.

Uwaga: Osoba używająca łuku musi robić test siły co rundę.

[Solo of Fortune 2]

Łuk kompozytowy Eagletech-u „Tigercat”: 500e\$

Egz. +1 N K 6K6 12 1 NZ 150m

Profesjonalny łuk kompozytowy, siła naciągu 60 kg (obniżona do 30). W zestawie znajduje się skomputeryzowany celownik i żyrostabilizator.

[Solo of Fortune 2]

Łuk kompozytowy Eagletech-u „Tomcat”: 150e\$

Egz. 0 N P 4K6 12 1 NZ 150m

Nowoczesny łuk kompozytowy z żyrostabilizacją. Cichy i zabójczy.

[Cyberpunk 2020, Solo of Fortune 2]

Łuk sportowy Eagletech-u „Wildcat”: 35e\$

Egz. 0 N Ł 3X6 12 1 NZ 100M

Prosty łuk - tani i popularny. [Solo of Fortune 2]

KUSZE

Kusze mogą być naciągane ręcznie (tzn. użytkownik naciąga kuszę za pomocą siły własnych mięśni) albo mechanicznie za pomocą specjalnego urządzenia (korby). Jeżeli nie jest napisane inaczej wszystkie obrażenia należy traktować jak zadawane nożem w celu kalkulacji efektywnego WB (oczywiście jeżeli stosowane są strzały o ostrych grotach).

Kusza Eagletech-u „Arbelest”: 500e\$

Egz. 0 N K 5K6 12 1/2 NZ 150m

Kusza korbowa o 60 kg. naciągu. Użytkownicy z cyberręką i wewnętrznym wzmocnieniem mogą naciągać manualnie podnosząc szybkostrzelność do 1. Cicha broń z pociskami o 50% zasięgu karabinu szturmowego. [Solo of Fortune 2]

Kusza Eagletech-u „Handbow”: 75e\$**Egz. -1 P Ł 1K6+2 12 1 NZ 25m**

Jednoręczna kusza o 7 kg naciągu. Może być zainstalowana w cyberreku z autoładowaczem za 300e\$ (instalacja zajmuje wszystkie opcje cyberreki).

*[Solo of Fortune 2]***Kusza Eagletech-u „Scorpion”: 1500e\$****Egz. 0 N K 7K6 6 1/2 NZ 200m**

Kusza o 120 kg naciągu, naciągana korbą. Korba może zostać usunięta, ale wtedy kusza może być naciągana tylko przez kogoś posiadającego dwie cyberreki (albo cyberreki i cybernogę) lub pełną cybernetyczną konwersję. W tym przypadku szybkostrzelność wzrasta do 1. Każdy przeciwnik trafiony z tej olbrzymiej broni musi natychmiast przejść test Akrobatyki o poziomie 20+. Jeżeli test jest nieudany - pada na ziemię.

*[Solo of Fortune 2]***Kusza Eagletech-u „Stryker”: 220e\$****Egz. -1 N P 3K6+3 12 1 NZ 50m**

Kusza z plastiku i bimetalu. Cicha, śmiertelna. Naciąg 20 kg. umożliwia łatwe załadowanie i wystrzelenie przez przeciętnego człowieka.

*[Cyberpunk 2020, Solo of Fortune 2]***Kusza ręczna Nomadów: 100e\$****Egz. 0 N R 1K6-1PP 1 1 ST 20m**

Ta broń jest czasami używana przez Nomadów do przebijania opon bądź rozpraszania kierowców. Obrażenia z tej broni nie dotyczą pancerza. Broń jest wykonywana ręcznie i spotykana najczęściej w formie pistoletu, ale może być także przymocowana do przedramienia i odpalana za pomocą linki przymocowanej do palca.

[NeoTribes]

BRON

EGZOTYCZNA

APEX Mobilny System Obronny: 10.000e\$**BC X N K 2K6+4 (9mm LC) 400 40 ST 200m**

Oparty na zautomatyzowanym systemie broni U.S. NAW o kryptonimie „Phalanx”, APEX MSO jest ruchomym, lekkim karabinem maszynowym, zdolnym bronić chroniony teren samodzielnie bądź pod kierunkiem operatora. Większość korporacyjnych dachów jest broniona przez większe i droższe wersje APEX, jednakże to małe чудо daje maksymalną obronę nawet małemu przedsiębiorcy lub właścicielowi domu. Waży tylko 20 kg, co pozwala łatwo przenosić go w nowe miejsca. W górnej części APEX MSO umieszczone są cztery sterowane komputerowo czujniki o efektywnym zasięgu 200 metrów. Gdy cel poruszy się w 360° polu rażenia, główne działo namierza go, dostosowuje się do jego szybkości i strzela. Czujniki mogą rozpoznać określoną wielkość celu lub jego kształt. Niewielki pilot pozwala operatorowi na uruchomienie APEX z odległości nawet 1000 m. Pilotem można wyłączyć dowolny czujnik. APEX jest zasilany przez baterię o długości działania ok. 50 godzin (czas działania może być przedłużany przez podłączenie chociażby baterii słonecznych). Wewnętrzny magazynek zawiera 400 naboji 9mm Caseless Long (długiej amunicji bezłuskowej) używanych w nowoczesnej broni Militech High Power-15 SAW (Solo of Fortune). Broń po wystąpieniu awarii automatycznie się wyłącza informując przedtem użytkownika za pomocą kontrolera. APEX ma WS 20 i WB 5.

Zasięg	+150	75	35	15
--------	------	----	----	----

% trafienia	10	20	30	40
-------------	----	----	----	----

Aby wyliczyć trafienie, rzuć procentowo dla każdego celu w zasięgu, następnie rzuć

1K10 dla każdego z nich (tyle trafień dostał). Dodaj 10% do procentowej szansy trafienia jeżeli cel porusza się z potową swojej normalnej prędkości lub wolniej.

[Chromebook 1]

Przyrząd do kontrolowania zamieszek

Arasaka „Nauseator”: 1.900e\$

EX 0 N K Specjalne 10 1 ST 15m

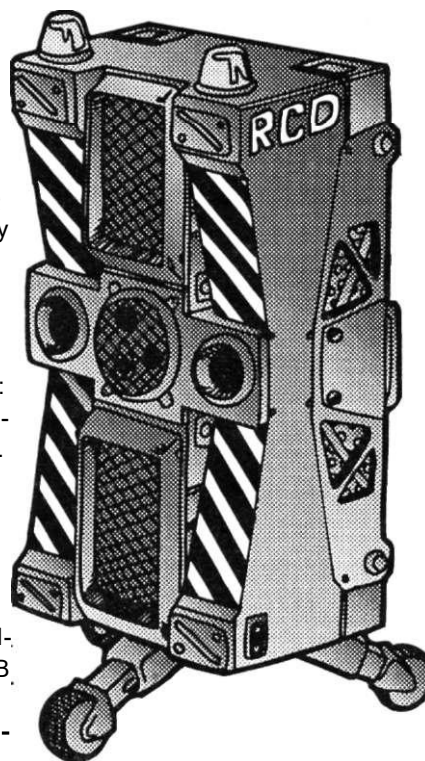
Ostatnie słowo w dziedzinie kontrolowania zamieszek na dużą skalę. Polowy generator (0,6 m szeroki i 1,7 m wysoki) wytwarzający ultradźwiękowe fale o kształcie stożka (15 m długości i 25 m szerokości). Wszyscy znajdujący się w obrębie stożka muszą wykonać test Budowy Ciała na poziom trudności 25+ w celu uniknięcia dezorientacji, zawrotów głowy i nudności. Cel musi być w obszarze działania przyrządu co najmniej 2 rundy przed wykonaniem wspomnianego powyżej testu. Niektóre cyborgizacje typu cyberaudio, np.: zwiększony zakres słuchu, powodują podwyższenie poziomu trudności testu Budowy ciała o 1. Specjalne zatyczki obniżają go o 1. Niektóre cyberaudio powoduje całkowitą odporność na efekty „Nauseatora”. Są to: edytor dźwięku i wyciszacz.

Test wykonano pomyślnie - osłabienie (-4 do wszystkich akcji przez 1K6 rund).

Test niepomyślny (gorzej o 1-3 punkty) - niezdolność do prawidłowego funkcjonowania (REF i SZYB zredukowane o 1 na 1K6 rund).

Test niepomyślny (gorzej o 4 lub więcej punktów) - utrata przytomności na 1K6 minut.

[Chromebook 2]



Arasaka Restarint Caster: 200e\$

P -1 P K NIĆ(15mm) 4 1 ST 25m

Dzięki badaniom Arasaki nad polimerem, popularna broń generacji science-fiction stała się rzeczywistością. Ten olbrzymi pistolet wystrzeliwuje kapsułkę utwardzonego polimeru, który podczas kontaktu z powietrzem atmosferycznym przybiera półpłynną konsystencję i rozpryskuje się na niesamowicie wytrzymałe nici polimerowe. Te z kolei obwijają się wokół wszystkiego co napotkają na swojej drodze. Każdy człowiek opleciony przez nici jest całkowicie unieruchomiony. Polimer może być rozerwany, ale wymaga to testu Budowy Ciała na poziom trudności 25+. Tworzywo rozkłada się w około 20 minut (+/- 1K10 minut) lub może być usunięty z pomocą odpowiedniego rozpuszczalnika. Naboje z polimerem kosztują 60e\$ za 20 sztuk, natomiast rozpuszczalnik - 10e\$ (10 użyć).

[Protect & Serve]

Komputerowo naprowadzana broń Arasaka WXA: 3000e\$

BC 0 N R 6K6+2 (7,62 mm) 500 20 NZ 400m

WXA jest naprowadzanym i odpalany komputerowo karabinem maszynowym o amunicji taśmowej. Może być zaprogramowany by reagować na ruch, ciepło oraz na strzelanie po łuku od 10° do 360° w zasięgu między 2-400 m. Działa w każdych warunkach oświetlenia. WXA wymaga zewnętrznego źródła mocy, ale komputer jest jego wewnętrzną częścią. Broń może być kierowana, celowana i odpalana przez operatora. Rzut ataku karabinu jest równy 10+1K10 i podlega wszystkim modyfikatorom. WXA może być zaprogramowany żeby rozpoznawać „przyjaciół”, jeżeli ci noszą mały nadajnik JFF. Urządzenie jest wielkości pióra i nadaje kod ustalany przez właściciela broni. Nie pozwala to rozbroić broni przy pomocy nieautoryzowanego nadajnika. WXA waży około 50 kg, jest wielkości broni automatycznej zamontowanej na niewielkiej skrzyni. Może być wolnostojący lub montowany na budynkach. Specjalny system antyodru-

towy zapobiega znacznemu odchyłaniu się broni po strzale (w przypadku broni wolnostojącej). WXA nie został zaprojektowany jako broń ręczna. W cenę broni wliczono samą broń, monitor sterowniczy i 500 sztuk amunicji na dezintegrującej się taśmie (amunicja normalna lub bezłuskowa).

[Corpbook 1]

Pistolet igłowy AVANTE P-1135: 200e\$

P 0 K K farmaceutyki 15 2 ST 40m

Lekki, plastikowy, poręczny - może być ładowany narkotykami, truciznami itp.

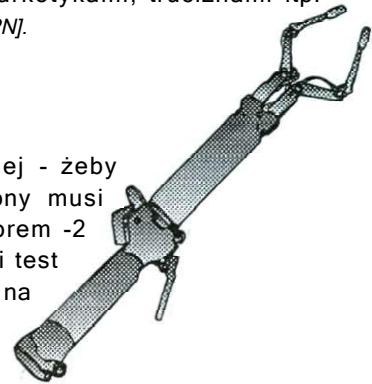
[opisany szczegółowo w CP2020 str. 107 SPN].

Ręczny Taser Dynatech Industries: 50e\$

EX 0 K Ł Oglusza 12 1 N 1m

Najczęściej używany taser w przestrzeni kosmicznej - żeby zadziałać musi mieć kontakt z nagą skórą. Trafiony musi wykonać test zachowania przytomności z modyfikatorem -2 lub zostanie zamroczony na 1K10 minut. Nawet jeśli test wypadł pozytywnie REF i OP są obniżone o połowę na 1K10 minut.

[Deep Space]



Pistolet wiązkowy Enterex AKM: 15e\$

P -2 P P farmaceutyki 50 1 NZ 10m

Pistolet wiązkowy - zanim zaczniesz się śmiać rzuć okiem na zasady w CP2020.

[Cyberpunk 2020]

Kendachi Dragon: 660e\$

Egz. 0 P K różne 4 1 ST 4m

Ten ręczny miotacz ognia zapewnia totalne zniszczenie na najmniejsze skinienie Twojego palca. Zapłon musi zostać włączony przynajmniej 1 rundę walki przed strzelaniem. Płomień w pierwszej rundzie ma 4 m długości, zadając 2K6 obrażeń w dwie przypadkowe części ciała i 1K6 w jedną część ciała w drugiej rundzie. Jedynie opancerzenie sztywne lub opancerzenie miękkie o WB 15+ będą zapewniać jakąkolwiek ochronę. Przy opancerzeniu miękkim 2 (a nie 1) punkty uszkodzeń.

[Chromebook 1]

Monodrut Kendachi: 60e\$/metr

Rozciągnij go na wysokości karku i patrz jak ścigający Cię traci głowę. Rozciągnij go na wysokości kostek i patrz jak intruzi tracą swoje stopy. Dostępny w dowolnej długości, monodruk Kendachi, posiada także specjalne końcówki pomagające w skutecznym zamontowaniu. Ta doskonała pułapka może być również przydatna w krojeniu sera.

Uwaga: Monodrut zadaje 3K6 punktów obrażeń; pancerz jest liczona x 1/3.

[Chromebook 2]

Malorian Arms Silver Gun: 375e\$

P 0 P K 2cmx2cm (odłamki policeramiczne) 7 2 ZW 40m

Cichy i morderczy - te dwa słowa trafnie opisują nową broń osobistą Erana Malonra. Ostatnie odkrycia w technologii kół zamachowych zostały wykorzystane do stworzenia broni krótkiego zasięgu, efektywnej jak śrutówka i cichej jak elektryczna szczoteczka do zębów. Silver Gun używa szczęk napędowych w celu rozpędzenia do ogromnej prędkości 16 cm koła. Kiedy zostanie wciśnięty spust rozpędzone koło zostaje przyciśnięte do policeramicznego, wytwarzając wiele ostrych odłamków poruszających się z prędkością 360 m/s. Wewnętrzne źródło zasilania wystarczy na 18 minut ciągłego kręcenia kołem, zanim trzeba będzie wymienić ogniwa zasilające (7e\$ za sztukę). Silver Gun osiągalny jest także jako cyberbroń (UC1 k6+2). Statystyki w grze: wersja cybernetyczna 550e\$ (2K6 odłamków/trafienie, każdy zadaje 1K6/2 obrażeń; traktuj jak nóż przy przebijaniu pancerza). UC=1K6+2.

[Chromebook 1]

Działko laserowe Militech ELC: 8000e\$

KAR 0 N R 1-5K6 10 2 ZW 200m

Rzadko widywane działko laserowe. Szczegóły działania opisane są w CP2020.

[Cyberpunk 2020]

Taser Militech Electronics: 60e\$

P -1 P P Oglusza 10 1 ST 10m

Taser wielkości małej latarki. Szczegóły działania opisane są w CP 2020.

[Cyberpunk 2020]

Taser II™ Militech Electronics: 100e\$

EX 0 K P ogłusza 4 2 NZ 1m

Nowość w dziedzinie samoobrony dla pacyfistów. Ten mały przyjaciel jest zdolny porazić dotknięty cel ładunkiem o wartości 15000 woltów. Powitajcie najnowszą odpowiedź na przestępczość. Nowy Taser II™, wyprodukowany przez ludzi z Militech, dbających tylko o Wasze bezpieczeństwo. **Uwaga:** Trafiony musi przejść test zachowania przytomności z dodatkowym modyfikatorem -1 w celu uniknięcia efektów porażenia prądem. Szczegóły działania taserów opisane są w CP2020.

[Chromebook 2]

Taser Mitsubishi: 100e\$

P 0 P K Oglusza 12 1 ST 5m

Standardowa broń ochroniarzy JAB. Taser ten wystrzeliwuje strzałkę zaopatrzoną w drut. Strzałka przebija pancerz o maksymalnym WB=5 (pancerz miękki). Trafiony cel musi wykonać test zachowania przytomności z modyfikatorem -1, lub zostać ogłuszony na 2K6 minut. Nawet w przypadku, gdy test się powiedzie, REF i OP obniżone są do połowy na 1K6 + 1 rund.

[Deep Space]

Karabin strzałkowy Mystic Technologies: 1000e\$

KAR +1 P(D) P 3K6 1 1 ST 70m

Zawiera wodoodporną kasetkę (WB 10) z miejscem na osiem 35cm, aluminiowych strzałek o ostrych grotach z włókna węglowego (traktuj jak nóż przy przebijaniu pancerza). Dostępny także w wersji ze zmodyfikowaną górną częścią. Pozwala to na zamontowanie większości celowników optycznych i laserowych. Wraz z tą modyfikacją, ukrycie jest obniżone do D. Koszt jednej strzały to 5e\$.

[Solo of Fortune 2]

Nelspot „Wombat” Airpistol: 200e\$

P -1 P P Farmaceutyki 20 2 ZW 40m

Pistolet malarski rodem z piekła. Może strzelać kwasem, farbą, narkotykami, trucizną. Patrz SPN w CP2020.

[Cyberpunk 2020]

Bumerang Nomadów: 20e\$

EX -1 D K 2K6 1 1 NZ 30m

To nie jest wersja bumerangu „uważaj, on wraca!” To ciężki, śmiertelny przyrząd, który z pewnością nie powróci. Jedno z ramion broni jest ścięte i zaostrome w celu przecięcia trafiającego obiektu (zazwyczaj jest nim głowa).

Uwaga: Ta broń zyskuje modyfikator obrażeń związany z wysoką wartością Budowy Ciała.

[NeoTribes]

Nomad Pneumatic Bolt Gun: 350e\$

EX -1 N R 3K6AP(Belt) 4 1 ST 25m

Jest to broń pneumatyczna oparta na dawnych broniach do tzw. „paint- ball'a”. Ma 4 obracające się magazynki i wystrzeliwuje bełt o dużo większych ramionach od tych,

które pochodzą z kuszy. Najczęściej są używane do nękania kierowców i przebijania opon. Broń jest PR ale obrażenia nie są połowione. Powyżej 25 m belt zadaje 2K6 punktów obrażeń, a broń staje się bezużyteczna na odległość 50 m. Powietrze jest dostarczane z cylindra, a jego zapas pozwala na wystrzelenie ośmiu beltów. Nowy cylinder można nabyć za 30e\$, ale naładowanie nie kosztuje nic, zakładając, że użytkownik ma dostęp do kompresora.

[NeoTribes]

Proca Nomadów: 10e\$

EX 0 K K 1/2K6 1 1 NZ 20m

Jedna z najstarszych broni używanych przez człowieka. Jest wciąż popularna wśród dzieci i ludzi, którzy chcą działać w ciszy. Amunicję stanowi zazwyczaj mały kamyczek.

Uwaga: Ta broń zyskuje modyfikator obrażeń związany z wysoką wartością Budowy Ciała.

[NeoTribes]

Petrochem Drug-A-Thug™: 150e\$

EX 0 K P chemikalia 5 1 NZ -

Nowość podbijająca ulice 2020 roku. To urządzenie swobodnie mieszczące się w dłoni, może wstrzyknąć sporą dawkę każdego nasennego lub paraliżującego środka. Zwarta budowa pozwala schować go w każdej kieszeni czy torebce. Niewiele większy od ręcznego tasera, Drug-A-Thug, jest znakomity dla tych, którzy chcą czuć się uzbrojonymi a jednocześnie utrzymać to w tajemnicy. Każdy trafiony musi natychmiast wykonać test BC na poziom Bardzo Trudny (+odporność na narkotyki). Pomyślny wynik testu zapewnia uniknięcie efektów działania chemikaliów. Ponowne naładowanie kosztuje 10-20e\$ za dawkę. Mimo możliwości załadowania każdego dostępnego narkotyku ta broń traci efektywność w wypadku jakiegokolwiek pancerza.

[Chromebook 2]

Pursuit Security, Incorporated Beanbag Gun: 100e\$

P -2 P Ł ogłusza 1 1 ST 3m

Broń przypominająca pompkę do roweru wystrzeliwuje miękki pocisk (torebkę z ziarnkami) na odległość 3 m z prędkością 90 m/s. Ładunki za sprężonym powietrzem są za darmo (starczą na 5 strzałów). Każda nieopancerzona lokalizacja będzie odrętwiała, jeżeli nie zostanie wykonany bardzo trudny test Budowy Ciała (+zdolność Wytrzymałość). Amunicja jest dostępna na wyprzedażach, pakowana w przezroczyste opakowania.

[Solo of Fortune 2]

Pursuit Security, Incorporated Stundart Pistol: 109e\$

P -1 P P 0gt./-1 do obrony (strzałka o obniżonej prędk. kal..45) 2 2 NZ 50m

Ten nowy dodatek do naszego katalogu pochodzi z firmy Pursuit Technology Incorporated. Dla solo potrzebującego usypiającej alternatywy, pistolet strzałkowo-ogłuszający jest wyśmienitym wyborem. Broń ma dwie lufy, jedna nad drugą, ładowana przez łamanie. Amunicja o obniżonej prędkości (120 m/s) składa się ze specjalnych pojemników plastikowych kaliber.45. Pojemniki te mieszczą w sobie zakończone miedzianą igłą kondensatory naładowane ładunkiem statycznym, który po trafieniu w cel powoduje krótkotrwały przepływ prądu o napięciu 70.000 Voltów! Budowa pocisków pozwala na przebicie się ładunku elektrycznego przez grube ubrania, futra, a nawet niektóre opancerzenie (penetracja opancerzenia do WB 5). Następuje natychmiastowa utrata przytomności, która może trwać nawet godzinę. **Uwaga:** niebezpiecznie jest używać do tej broni normalnej amunicji (90% szansa na wybuch broni, 2K6+1 uszkodzeń w rękę strzelającego). Pociski sprzedawane są w opakowaniach po cztery i mają datę ważności.

[Chromebook 1]

Pursuit Security, Incorporated Webgun: 250e\$

KAR +1 N P Wiąże 1 1 ST 30m

PSI prezentuje swoją nową „pułapkę na odległość”. Pająkopodobna, nylonowa sieć wystrzeliwana dzięki ciężarkom umieszczonym na rogach sieci.

Uwaga: Cel wielkości człowieka musi wykonać test Budowy Ciała i Ref. o poziomie trudności 25+. Porażka w obu przypadkach oznacza związanie -1/2 Ref. i 0 Szyb. Pojedyncza porażka oznacza, że postać wyswobodzi się w czasie równym 10-(BC lub Ref.) minut (którykolwiek moment nastąpi wcześniej). Sieć jest łatwo przeciąć jakimkolwiek ostrzem.

Druciana sieć z taserem: +100e\$

Druciana siatka z karbostali podłączana do tasera (użyj standardowych zasad dla tasera z CP 2020). Siatka może zostać przecięta tylko przez broń z monoostrzem i ostrza łańcuchowe. Celność i zasięg tej siatki wynosi odpowiednio +0/25 m.

FEN DZ-55 DET-WEB: 450e\$

Siatka jednorazowego użytku zaprojektowana jako nowa broń przeciw cyborgom - nylon został zastąpiony Detcordem. Po wystrzeleniu Degweb zadaje 40 punktów PP na każdej lokacji.

[Chromebook 2]

Skunker™: 70e\$

EX -1 K Ł różne (gaz) 4 1 NZ 2m

Uzbrojenie dla pacyfistów. Wystrzeliwuje do 4 dawek nieszkodliwego gazu (wybór zależy do kupującego) na odległość 2 m. Obejmuje tylko jeden cel, ale to wystarczy by odwaga opuściła jego przyjaciół. Dzięki swym niewielkim rozmiarom (15 cm x 3 cm) doskonale pasuje do każdej kieszeni. Dostępny w 6 różnych kolorach. Za dodatkowe 5-10e\$ gaz może zostać zmieszany z zapachowymi chemikaliami tworząc efekt podobny do Śmierdzącej Bomby (patrz gaz w CP 2020).

[Chromebook 2]

StreetTech „Burst”: 33e\$

Śr różne K Ł 2K6+1 (28 GA) 1 1 NZ 3m

Najnowsza broń do samoobrony firmy StreetTech. „Burst” wygląda jak niewielka latarka. Odpalany przez odblokowanie zabezpieczenia i naciśnięcie kciukiem przycisku, który elektronicznie wystrzeliwuje ładunek śrutu. Zaprojektowany na maksymalne zniszczenie w bliskim zasięgu. „Burst” traci efektywność powyżej 3 m (celność -1 na odległość 0-1 m, -2 na odległość 1-2 m, -3 na 2-3 m). Oryginalnie pomyślany jako broń „ostatniej szansy” funkcjonariuszy policji, StreetTech został przebudowany tak by zaspokoić szerszą gamę konsumentów. Obecnie produkowany jest także jako breloczek do kluczy (40e\$).

[Protect&Serve]

Emiter Fal Techtronica 15: 400e\$

P 0 P K 1K6 10 2 NZ 20m

Projektor fal wielkości latarki kieszonkowej. Szczegóły działania opisane w sekcji walki w CP 2020.

[CP 2020]

Emiter Fal Techtronica 20: 500e\$

P 0 P K 1K6 15 2 NZ 25m

Ulepszona wersja Techtronica 15. Ten typ ma większy zasięg i pojemność. Szczegóły działania emitery fal w sekcji walki CP 2020.

[Chromebook 2]

Rękawice Techronica Black-Zap: 90e\$

EX 0 K Ł ogłusza 6 1 ST 1m

Siatkowa rękawica pod napięciem o działaniu zbliżonym do tasera, zasilana przez baterię przyczepianą do ręki. Może być użyta zarówno przy uderzeniu pięścią jak i przy chwycie.

[Chromebook 1]

11

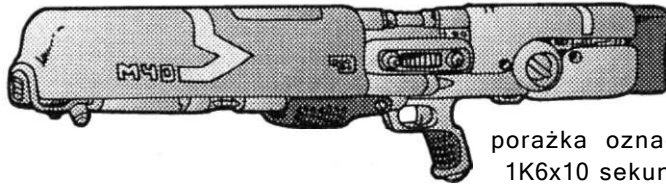
Broń egzotyczna



Karabinek Pulsacyjny Techtronica M40: 3500e\$**KAR 0 N R efekt EMP 6 1/2 ST 50M**

Krótką broń, przypominającą kształtem karabin (użyto ciekłego metalu w komorach składowych) jest w pełni odizolowana od swych promieniotwórczych efektów.

Ludzie: Odległość bezpośrednia - test zachowania życia z modyfikatorem -3, sukces to utrata przytomności na 2K6X30 minut; odległość bliska - test zachowania przytomności z modyfikatorem -5, porażka oznacza utratę przytomności na 1K6x10 minut; odległość średnia - test zachowania przytomności z modyfikatorem -3, porażka oznacza utratę przytomności na 2K6 minut; odległość daleka - test zachowania przytomności z modyfikatorem -1, porażka oznacza utratę przytomności na 1K6 minut; odległość ekstremalna - test zachowania przytomności, porażka oznacza utratę przytomności na 1K6x10 sekund.



Ekwipunek/Cyborgizacje: Odległość bezpośrednia - automatyczne uszkodzenie (permanentnie) jeżeli nie chronione, 50% jeżeli chronione. Odległość bliska - automatyczne uszkodzenie (permanentnie) jeżeli są nie chronione. Odległość średnia - automatyczne uszkodzenie na 1K6/2 godzin jeżeli bez osłony. Odległość daleka - 70% szans, że sprzęt ulegnie uszkodzeniu na 2K10 minut (jeżeli bez osłony). Odległość ekstremalna - 30%, że sprzęt ulegnie uszkodzeniu na 1K6x10 sekund (oczywiście jeżeli nie był chroniony).

[Chromebook 2]

Volt Pistol Techtronica Model 009: 950e\$**P +1 P R 3K6(elektryczność) 6 1 ST 25m**

Wewnątrz wąskiej, metalowej obudowy Volt Pistol kryje się niewielki laser o małej sile, który w czasie, gdy naciskasz spust jonizuje powietrze. W tym samym momencie baterie uwalniają ładunek elektryczny, tworząc w efekcie sztuczny piorun. Obrażenia zadawane w ten sposób są w połowie normalne, a w połowie ośleszczające. Jakakolwiek cyberkończyna po trafieniu przez piorun staje się bezużyteczna na 1K6+3x10 sekund (jeżeli wypadnie krytyczny sukces, kończyna jest zniszczona). Jeżeli kończyna była chroniona to nadal istnieje 20% szansa na unieruchomienie jej. Jeżeli trafiona została organiczna część ciała to wszystkie umieszczone w niej cyborgizacje traktuje się jak trafione przez emiter mikrofal (z modyfikatorem +2 na tabeli efektów). Nie uziemiony pancerz nie zapewnia ochrony przed efektami pioruna. Volt Pistol jest porównywalny rozmiarami do pistoletu maszynowego i zasilany jest przez przenośne baterie (25e\$ za paczkę).

[Chromebook 2]

**Pistolet Pneumatyczny Tsunami Arms „Airhammer”:
325e\$ (model Solo), 400e\$ (model Ochroniarski)****P +1 P różne specjalne (5,3 mm) 5/7 2 ST 50m**

Niezwykły projekt Tsunami dla ochroniarzy Crystal Palace. Airhammer wystrzeliwuje pocisk 5,3 x 18 mm, który może być kontrolowany przez trzy ustawienia: cel, walka, przeładowanie. Ustawienie „cel” powoduje zadanie połowę punktów obrażeń, „walka” jest ustawieniem normalnym (żadnych modyfikatorów). Przy operacji „przeładowanie” zawodność broni spada do ZW, a obrażenia są powiększane o +3. Rezerwy powietrza pistoletu wynoszą 15 jednostek strzału. Opcja „cel” zużywa 0,5 jednostki, „walka” - 1 jednostkę, a „przeładowanie” zużywa 3 jednostki. Wymiana rezerwy powietrza zajmuje 10 sekund i wymaga testu Ref. na poziom trudności 15+. Można tego uniknąć tracąc 20 sekund. **Dostępne w dwóch wersjach:** Model Solo ma 5 strzałowy magazynek, celownik laserowy, aparat (10 zdjęć). Model dla ochrony (Mk.2) ma 7 strzałowy magazynek i łączy smartguna.

Amunicja:**Kendachi Frag Flechette:** 1K6+2 eksplodujące ceramiczne strzałki. Patrz: Amunicja.**Nomad Flechette:** 1K6+2 PP (pancerz lekki x 1/4) specjalny plastik pękający przy zderzeniu ze ścianą lub ciężkim pancerzem.

JellSlugs: 1K6+2 traktuj jak naboje gumowe. Patrz: Amunicja.

Kapsułki gazowe: Po uderzeniu rozpyla chmurę gazu o promieniu 2 m. Efekt jest zależny od rodzaju użytego gazu.

Ćwiczebne: 1K6-1 naboje plastikowe.

[Chromebook 2]

Podwieszany Kondensator Laserowy:950e\$

Emiter Fal Tsunami Arms: 5008\$

Podwieszany laser: KAR +2 * R 3K6 2 2 NZ 25m

Podwieszany Emiter Fal: EX 0 * K 1K6+specjalne 4 2 ST 20m

Zaawansowana broń speców z Tsunami Arms, która eliminuje potrzebę używania olbrzymich źródeł mocy, stosując w ich miejsce nadprzewodzące ładunki. Są projektowane tak, by pasować pod średnie pistolety maszynowe i karabiny. Ładunek (Hip Power Pack) kosztuje 250e\$. Pozwala on na podwójną liczbę strzałów (dodaje także 5 m do zasięgu emitera fal) i waży tylko 4 kg.

[Chromebook 2]

Mini-Rakieta UrbanTech „Lance”: 100e\$

BC +2 K P 4K6 (ciepło) 1 1 NZ 300M

Potrzebujesz efektywnej obrony przed atakującymi Cię twardzielami, a nie chcesz taszczyć ze sobą działą? Jeżeli tak, to „Lance” jest w sam raz dla Ciebie. UrbanTech „Lance” jest ręczną mini-wyrzutnią raket. Zawiera pojedynczą raketę w odrywanej osłonce zabezpieczającej. Broń jest uzbrajana przez zerwanie osłonki, nacelowanie jej, naciśnięcie przycisku aktywizującego i odpalenie w kierunku celu. Użyj Int. przy trafianiu w cel zamiast Ref. (ma to związek z dokładnym wycelowaniem). Silnik rakiety włącza się w bezpiecznej odległości od użytkownika po czym pocisk zaczyna szukać celu (minimalny zasięg to 10 m). Rakieta zadaje 4K6 obrażeń trafionemu i 2K6 obrażeń wszystkim w promieniu 1 m (**Uwaga:** są to obrażenia spowodowane przez ciepło; WB jest połowiona, ale punkty obrażeń nie). Jeżeli rakieta nie trafi można wykonać rzut trafienia jeszcze raz (tym razem z celnością 0).

[Solo of Fortune 2]

LEKKIE PISTOLETY

Jeżeli nie napisano inaczej to w każdej broni zastosowano amunicję bezłuskową.

Astra Style - 6: 75e\$

P -1 K Ł 1K6 (5 mm) 6 2 ZW 50m

Wszechobecny (i tani) hiszpański polimerowy jednostrzałowiec. Strzela 5 mm plastikową amunicją rozpryskową.

[Eurosource]

BudgetArms C-13: 75e\$

P -1 K Ł 1K6 (5mm) 8 2 ST 50m

Lekki pistolet używany jako dodatkowe zabezpieczenie i „broń damska”.

[Cyberpunk 2020]

Dai Lung Cybermag 15: 50e\$

P -1 K P 1K6+1 (6 mm) 10 2 ZW 50m

Tani szmelt z Hong Kongu, często używany przez busterów i inne uliczne ściery.

[Cyberpunk 2020]

Federated Arms Impact: 60e\$

P +1 P Ł 1K6 (.22) 10 2 NZ 50m

Dziesięciopistołowy, prawie niezawodny pistolet o małym kalibrze.

[Solo of Fortune]

Federated Arms X-22: 50-150e\$**P 0 P Ł 1K6+1 (6 mm) 10 2 ST 50m**

Wszechobecna popularna „plastikowa jednostrzałówka”. Dostępna w różnych kolorach. Teraz także w wersji z amunicją bezłuskową kalibru.22 (25-50e\$).

[Cyberpunk 2020, Solo of Fortune]

Federated Arms X-38: 35e\$**P +1 P Ł 2K6 (.38mm) 10 2 ST 50m**

Tani pistolet z bezłuskową amunicją kalibru.38. Automat.

[Solo of Fortune]

Pistolet policyjny Towa Manufacturing Type-12: 450e\$**P +3 P K 1K6+1 (6 mm) 6 2 NZ 50m**

Standardowa broń japońskich policjantek. Ci na wysokich stołkach też jej używają. Zaprojektowana by zatrzymać lub przestraszyć kryminalistów. Ten niezawodny pistolet dostępny jest także w wersji smartguna (+5 celność i 810e\$).

[Pacific Rim]

ŚREDNIE PISTOLETY

Jeżeli nie napisano inaczej, to w każdej broni zastosowano amunicję bezłuskową.

Arasaka WSA Autopistol: 400e\$**P 0 P P 2K6+3 (10 mm) 15 2 NZ 50m**

Standardowa broń wszystkich gości z Arasaki oraz tych lubiących „mocniejszego kopa”.

[Corpbook 1]

BudgetArms C-41: 600e\$**P +1 P Ł 2K6+1 (.41 c) 10 3 NZ 50m**

Dziesięciostrzałowy pistolet o dużym kalibrze, znany ze swej niezawodności.

[Solo of Fortune]

BudgetArms Laser-Niner: 675e\$**P +1 P/D K 2K6+1 (9 mm) 15/35 3/20 ST 50m**

Pistolet samopowtarzalny/maszynowy wysokiej jakości, nieźle zaprojektowany, strzelający 9 mm amunicją bezłuskową. Stworzony by spełniać wymagania bezpieczeństwa, stworzony do walki, z wbudowanym celownikiem laserowym i oferujący dwa tryby prowadzenia ognia: krótkie - 3 pociskowe serie i zwykłe serie bez ograniczeń. Ma piętnaściostrzałowy magazynek, ale do misji szturmowych może zostać wyposażony w 35 nabojoy magazynek (ukrywalność spada do D przy dużym magazynku). **Statystyki w grze:** celność zmienia się na 0 przy smartlinkowaniu broni, w związku ze zintegrowanym celownikiem laserowym.

[Chromebook 1]

Beretta M97P: 480e\$**P +2* P K 2K6+1 (9 mm) 8 2 ST 50m**

("wbudowany celownik laserowy)

Ostatni krzyk 92: zaawansowany pistolet z wewnętrznym celownikiem laserowym. Używa naboji w plastikowych łuskach.

[Eurosource]

CCMMC Goaxing Xiuxi CM-3: 250¥¥ (75e\$)

P 0 P P 2K6+1 (9 mm) 8 2 ST 50m

Pistolet cywilny o maksymalnej sile rażenia, dostępny legalnie dla cywili w Mainland China. Niedostępny poza Chinami.

[Pacific Rim]

Colt Alpha-Omega Competition Pistol: 500e\$

P +2 P P 2K6+2 (.45 ACCP) lub 2K6+3 (10 mm) 10 2 NZ 50m

Przez ponad wiek Colt Firearms produkowała i udoskonalala pistolety półautomatyczne. Od modelu M1911a1.45 aż do współczesnego Alpha-Omega Colt pracowała nad doskonałością swoich wyrobów. Alpha-Omega to półautomatyczny pistolet na dwa rodzaje amunicji. Ma dziesięcionabojowy magazynek na wybrane przez użytkownika naboje.45 ACCP lub bezłuskowe 10 mm. Pistolet wyposażony jest w kompensator odrzutu i interfejs strzelca jako opcje standardowe. Może zostać także wyposażony w system celowniczy Nikon COT (Solo of Fortune) za dodatkowe 3900e\$.

[Chromebook 1]

Colt Enforcement 10 Sidearm:

550e\$ (wersja podstawowa),

600e\$ (wersja z kamuflażem)

+ 550e\$ (ze złączem smartguna)

P +1 P P 2K6+3 (10 mm) 14 2 NZ 50m

Ostatni dodatek firmy Colt Firearms do serii pistoletów automatycznych. Jak sugeruje nazwa Enforcement 10 jest raczej przeznaczony dla wojska i stróżów prawa. Tak jak i .45 auto, Enforcement 10 zbudowany jest na mocnej ramie, która pomaga opanować odrzut broni. Całość wykonana została z Sortexu™, wytrzymałego stopu ceramicznego, stworzonego dla potrzeb przemysłu militarnego (Sortex™ jest także używany przez Arasakę, Militech i Glock Firearms). Enforcement 10 jest standardowym wyposażeniem ochrony Petrochemu, a także żołnierzy i marynarki tej korporacji. Jest odporny na korozję i wszelkie pyły, a także niemal niezawodny. Podstawowa wersja jest w kolorach czarny mat, metaliczny niebieski. Za dodatkową opłatą matowo czarny Sortex™ może zostać pokryty dowolnym wzorem kamuflażu. Wzór jest częścią Sortexu™ i nie ściera się.

[Corpbook 3]

Dai Lung Streetmaster: 200e\$

P 0 P Ł 2K6+3 (10 mm) 12 2 ZW 50m

Kolejny tani szmelt Dai Lung, stworzony dla ulicy.

[Cyberpunk 2020]

FN Browning „3-Spot” Machine Pistol: 425e\$

P +1 P P 2K6+3 (10 mm) 24 3 ST 50m

Ten pistolet maszynowy/automatyczny zaprojektowany jest dla stróżów prawa z bardziej niebezpiecznych części Europy. Konstrukcja umożliwia precyzyjne celowanie. Przy każdym pociągnięciu cyngla pistolet wystrzeliwuje trzypociskową serię bezłuskowych pocisków. Magazynek mieści 24 naboje, co wystarcza na 8 strzałów. Pistolet jest w użyciu w Wielkiej Brytanii, Francji, Belgii i we Włoszech.



[Rough Guide UK]

Federated Arms X-9 mm: 300e\$

P 0 P Ł 2K6+1 (9 mm) 12 2 ST 50m

Porządna broń dla Solów. Używany jako standardowa broń wojskowa przez Stany Zjednoczone i Unię Europejską.

[Cyberpunk 2020]

Fashion Gun 9: 35-40e\$**P 0 K Ł 2K6+1 (9 mm) 7 2 ZW 25m**

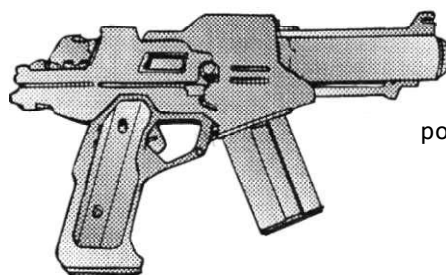
Lekki pistolet. Po opróżnieniu magazynku osłona broni stapia się i spływa jak roztopiony ser. Od tego momentu broń na stałe zacina się (w mechanice gry: wystrzelenie pełnego magazynka w 7 kolejnych rundach powoduje automatyczne zacięcie się broni). Plastik jest kiepskiej jakości i nie nadaje się do celów do jakich został użyty. Dostajesz to za co płacisz. *[Solo of Fortune]*

Pistolet Goncz Taurus: 200-275e\$**P 0 P Ł 2K6+1 (9 mm) 15 2 ST 50m****Wersja z wyborem trybu strzelania - 300-400e\$.****PM -1 P P 2K6+1 (9 mm) 15/30 2/10 ST 50m**

Standardowa broń oficerska w Pan-Ameryce, od wielu lat nielegalnie szmuglowana do południowozachodnich części Stanów Zjednoczonych. Pistolet stał się sławny dzięki gangowi nomadów „Ludziom Nietoperzom”, oraz ich liderowi, Brianowi. Nie dajcie się zwieść tanim meksykańskim lub meliniarskim podróbkom! Pistolet G-T produkowany jest przez Taurus Brazilia De Brazil zgodnie ze wszystkimi standardami i importowany przez De Santos Ltd. Broń dostępna jest w dwóch wersjach: półautomatycznej 9mm i jako pistolet maszynowy z wyborem trybu strzelania. Ten solidny i niezawodny pistolet można dostać po bardzo konkurencyjnej cenie, z magazynkiem piętnasto lub trzydziestonabojowym. Ceny u dealerów mogą się różnić.

*[Chromebook 1]***Pistolet maszynowy GlockThirty: 705e\$****PM +2 P/D P 2K6 (10 mm) 20/30 1/3 NZ 50m**

W swoją trzydziestą rocznicę Glock Int. prezentuje najnowszy efekt swoich prac konstruktorskich w dziedzinie pistoletów półautomatycznych. Glock wziął swój poprzedni model, Glock-20 10 mm, dodał możliwość wyboru pomiędzy strzelaniem pojedynczym i trzypociskowymi seriami, przebudował lufę zmniejszając dzięki temu „narowistość” broni i zwiększył pojemność magazynka, który obecnie może pomieścić 30 10 mm naboju. Te parametry, plus jakość i celność produktów Glocka składają się na kolejny przykład dobrej, austriackiej roboty. **Uwaga:** pistolet może być także używany ze standardowym, dwudziestonabojowym magazynkiem, ułatwiając tym samym ukrywanie go - wykrywalność K

*[Chromebook 1]***Hammer M-11 Bolt Pistol: 320e\$****P +2 PK 1K6+2 (9 mm Belt) 10 2 ST 30m**

Najczęściej używany pistolet strzelający bełtami. M-11 ma lepszą kontrolę odrzutu niż większość pistoletów tego typu. Pancierz x 1/4, zniszczenia x 1/2 ze względu na dużą siłę 9mm pocisku.

*[Deep Space]***IMI Gamad: 575e\$****P 0(+1)* K Ł 2K6+3 (10 mm) 7 2 NZ 50m (* z cel. laserowym)**

Ten masywny pistolet kalibru 10 mm zyskał swoje przezwisko (krasnolud) dzięki swym niewielkim rozmiarom. Skonstruowany po raz pierwszy na potrzeby Mosadu. Gamad był jedynym projektem, jaki dotarł na zagraniczny rynek w ostatnich trzech latach. Broń zaopatrzona jest w celownik laserowy, ale dostępna jest także wersja ze

smartlinkiem. To dzięki tej broni agenci Izraela stali się znani. Pistolet ten znalazł szerokie zastosowanie jako broń wspierająca. Wersja z piętnastonabojowym magazynkiem kosztuje dodatkowe 35e\$, a ukrycie wzrasta do P.

[Solo of Fortune 2]

Kang Tao Type 97: 35e\$

P +1 P Ł 2K6+1 (9 mm) 10 2 ZW 50m

Słynna kopia Beretty kaliber 9 mm. Popularna polimerowa jednostrzałówka z krajów południowej Afryki.

[Solo of Fortune]

LeRoi Maxi-10:150e\$

P -1 P Ł 2K6+3 (10 mm) 10 2 ZW 50m

Francuski automatik o niezasłużonej ulicznej reputacji opartej głównie na obudowie w stylu macho i pomysłowym marketingu.

[Eurotour]

Militech Arms Avenger: 250e\$

P 0 P Ł 2K6+1 (9 mm) 10 2 NZ 50m

Dobry pistolet, dobry zasięg i dobra celność. Profesjonalna spluwa.

[Cyberpunk 2020, Corpbook 2, Home/Brave]

Militech Black Widow Flechette Pistol: 400e\$

P +1 P K różne 10 2 ST 30m

„Wdowa” została zaprojektowana na zamówienie sił powietrznych USA, jako standardowa broń ręczna do operacji kosmicznych dla EVATS (EVA Troops-Amerykańskie Specjalne Jednostki Operacyjne). Z założenia miała to być broń zadająca jak największe obrażenia o stosunkowo niewielkiej penetracji pancerza, do użycia w odizolowanych środowiskach. Amunicja pochodzi z 10 nabojuowego magazynka. Każdy nabój pęka na 10 odłamków, które przy średnim zasięgu broni rozbryzgują się na obszar 1 m (rzut na lokalizację ciała jak w przypadku śrutówki). Odłamki zadają 1/2K6 (pancerz x 1/2) obrażeń plus ewentualne obrażenia od dodanego narkotyku. Używana jest amunicja łuskowa.

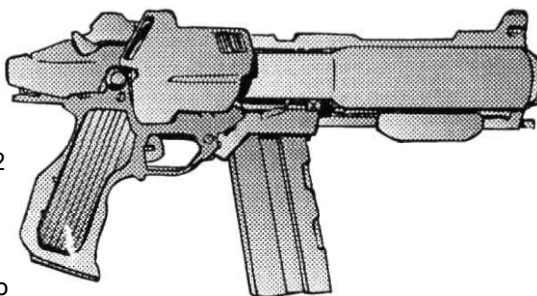
[Deep Space]

Militech Silver Shadow Flechette Pistol: 300e\$

P 0 P K różne 8 2 ST 30m

Cywilny przodek słynnej „Czarnej Wdowy” wyprodukowany przez USA. Każdy pocisk rozbija się na sześć odłamków o półmetrowym rozbryzgu przy średnim zasięgu; rzuc 1K6+2 w celu sprawdzenia ilości trafień. Każde trafienie zadaje 1K6/3 obrażeń (pancerz x 1/2) plus ewentualna trucizna lub narkotyk. Spotykany tylko w ośrodkach orbitalnych. Używana jest amunicja łuskowa.

[Deep Space]



Nomad.357 Magnum Autoloader: 300e\$

P 0 P P 2K6+3 (.357 MAG) 8 2 NZ 50m

Oparty na Colt M1191, wytrzymały i łatwy w użyciu. Używa normalnych magazynków, a przeładowanie zabiera 1 rundę. Standardowy „gorący strzał” zadaje 3K6+1 uszkodzeń. Używa amunicji łuskowej.

[NeoTribes]

Nomad. 357 Magnum Revolver: 250e\$**P O P P 2K6+3 (.357 MAG) 6 2 NZ 50m**

Magazynek.357 pasuje idealnie zarówno do karabinów, jak i pistoletów. Magazynkami są zazwyczaj dwa trzynabożowe „pół-księżycy”, które można równie łatwo zamontować i wyjąć. Przeładowanie trwa jedną rundę w przypadku używania „pół-księżyców” lub trzy rundy w przypadku ich nie używania. Magazynki są bardzo proste w użyciu, więc nawet żółtodziób da sobie radę. Standardowe „gorące strzały” zadają 3K6+1 uszkodzeń. Używana jest amunicja łuskowa.

*[NeoTribes]***Sci Fi Starrior 4: 60e\$****P O P Ł 2K6+1 (9 mm) 12 2 ZW 50m**

Polimerowa, jednostrzałowa kopia blastera z dwudziestowiecznego hitu STAR TREK WARS.

*[Solo of Fortune]***Stein & Wasserman „Tri Star” Revolver: 275e\$****P O P P Różne (.410 GA) 6 2 ST 50m**

S & W zaprojektowało ten specjalnie ładowany rewolwer jako „skomplikowany, ale łatwy system multi-amunicyjny”. Oznacza to w potocznej mowie, że „Tri Star” jest dużym, dwuakcyjnym pistoletem, który strzela amunicją kal. 0.410. Mimo, że jest zdolny strzelać śrutem (2K6/1K6+2/1K6) i pociskami (3K6+1), „Tri Star” jest najlepiej znany z pocisków Triplex, które zawierają 3 #000 rozpryskujące śruty (2K6 uszkodzeń każdy). W przypadku tego ładunku traktuj każdy strzał jako trzynabożową serię, rzuć 1K6/2, aby sprawdzić ilość trafień, a następnie rozwiąż każde trafienie osobno. S & W wyprodukował także specjalny celownik laserowy do użytku wyłącznie z „Tri Starem” za jedyne 100e\$. Jest on specjalnie dostosowany do #000. Jego działanie oparte jest na projekcji czerwonej wiązki lasera, która zaznacza punkt, w który celujemy oraz otaczające go kółko, które obrazuje obszar obejmowany przez pociski. Ze względu na dużą widowskość tego celownika znalazł on szerokie zastosowanie w mediach.

*[Chromebook 2]***Stemmeyer P-41 Autoloading Pistol: 425e\$****P O P P 2K6+3 (10 mm) 12 2 NZ 50m**

Lekki pistolet popularny wśród ludzi z IEC na kierowniczych stanowiskach, którzy pragną czegoś łatwiejszego w obsłudze i z większą pojemnością magazynka niż ciężki P-35.

*[Corpbook 1]***Stolbovoy St-2 Pistol: 450e\$,****850e\$ za broń inteligentną****P O P P/R 2K6+3 (10 mm) 14 2 NZ 50m**

ST-2 to, zgodnie z tradycją Stolbovoya, wytrzymała i niezawodna broń. Na tabeli niezawodności broni FNFF bronie firmy Stolbovoy zacinają się tylko przy wyrzuceniu 1. Wszystkie bronie tej firmy są przeciętnie spotykane w Związku Radzieckim i Wschodniej Europie, a rzadziej w USA.

*[Corpbook 3]***Suprising Stranger: 15-50e\$****P O K Ł 2K6+3 (10 mm) 4 2 ST 25m**

Czteropociskowy produkt wielkości solniczki. Jedna z bardziej niezawodnych polimerowych jednostrzałówek. Ładowany przez lufę (jedna runda na turę walki), z cichym, elektronicznym spustem. Dobry pistolet obronny.

[Solo of Fortune]

Teen Dreams: 36e\$

P -1 P Ł 2K6+1 (9 mm) 10 2/10 ZW 50m

Dziesięciopistołowy pistolet z opcją pełnej serii. Ma tendencję do stapiania się przy ciągłej serii (60%).

[Solo of Fortune]

Texas Arms Model-351 Gyrojet Pistol: 420e\$

P 0 P PK 2K6+1 (9 mm GyraJ) 8 2 ZW 50m

Zaprojektowany jako lekka broń tak samo jak wcześniej-szy model z XX wieku - Mark II, 351 strzela pojedynczą 9 mm rakietą. Jej zasięg równy jest 3 x zasięg normalnego pistoletu w próżni. 351 jest popularną bronią wojskową, używaną głównie na Lunie, ale jest rzadko widywana na Ziemi. W celu uzyskania większej ilości informacji zobacz też rozdział o amunicji.

[Deep Space]



Towa Manufacturing TYPE-13 Police Pistol: 500e\$

P +2 P K 2K6+3 (10 mm) 12 2 NZ 50m

Standardowy pistolet automatyczny japońskich policjantów. NPA wyprodukowała tę broń w celu zwalczania wzrastającej fali zagranicznych, zcyborgizowanych przestępców. Z powodu dużej śmiertelności wśród niezcyborgizowanych ofiar w 2018 r. zaczęto używać gumowych kul [Chromebook 2]. Dostępna jest także wersja inteligentna, oczywiście dla szczęśliwców posiadających złącze (800e\$, +4).

[Pacific Rin]

Towa Manufacturing Type-14 Pistol: 520e\$

P +2 P K 2K6+1 (9mm) 16 3/16 NZ 50m

Standardowy pistolet maszynowy japońskich SDF. Wersja oficerska jest bronią inteligentną (+4, 820e\$) - seria trzystrzałowa lub pełna seria.

[Pacific Rin]

Tsunami Express Racegun: 5300e\$

P +3 D K 2K6+3 (5.2 mm ET) 24 3 NZ 5m

Express jest 5.2 mm elektronicznym projektem, który zapewnia pojemność magazynku klasy średniej broni z dużą prędkością i siłą uderzenia dużego kalibru. Ergonomiczna budowa, komputerowo kontrolowana tolerancja, rekompensator odrzutu, świetna amunicja i znakomity celownik Zeiss-Nikon COT powodują, że Racegun jest jednym z najbardziej precyzyjnych pistoletów dostępnych na rynku. Znakomita broń dla kogoś kto nie chce być spowalniany przez własny pistolet. Amunicja 5.2 mm kosztuje 10e\$. **Uwaga:** Express nie został zaprojektowany jako łatwy do ukrycia, ale jeżeli ktoś usunie rękojeść (celność spada do +2, 125e\$) można uzyskać lepszą możliwość ukrycia. Również wszystkie wspomniane dodatki, jak np. celownik powodują pewne problemy. Broń ma długość 36 cm

[Solo of Fortune 2]

Wondernines: różnie

P +1 P Ł 2K6+1 (9 mm) różnie 2 NZ 50m

Wszystkie pistolety tego typu broni są w XXI wieku praktycznie takie same: dosyć dokładne, używające 9 mm amunicji bezłuskowej, półautomatyczne i łatwe w użyciu. W grze wszystkie te bronie mają te same statystyki z wyjątkiem nazwy, ilości naboju i ceny. Rzuć 1k6 i dodaj otrzymany wynik do 14 a otrzymasz w ten sposób ilość naboju w magazynku. Ten sam wynik pomnóż razy 10 i dodaj do 240 - otrzymasz w ten sposób cenę we\$. Oto kilka nazw najczęściej spotykanych modeli: Constitution „Bronco”, Deawoo DP17, H&KP-18, IMI's Gideon, Militech A226, S&W M2009 i Walther 915.

[Solo of Fortune 2]

CIĘŻKIE PISTOLETY

Jeżeli nie napisano inaczej, to w każdej broni zastosowano amunicję bezłuskową.

BudgetArms Auto- 3: 350e\$

P -1 P Ł 3K6 (11 mm) 8 2 ZW 50m

Jest tani. Jest dobry. Czasem wybucha. Czego chcesz więcej? **Uwaga:** Jeżeli pistolet się zatnie to jest 10 % szansa, że wybuchnie zadając 2K6 uszkodzeń w rękę strzelającego. *[Cyberpunk 2020]*

Dai Lung Magnum: 60e\$

P -1 P Ł 3K6+1 (.357 MAG) 10 2 ZW 50m

Nędzna kopia używana przez nędznych gości. **Uwaga:** jeżeli broń się zatnie to jest 60% na to, że wybuchając zada 2K6 uszkodzeń w rękę strzelającego.

[Solo of Fortune]

Espinosa One Shot: 75e\$

P -1 P Ł 3K6 (.50 krótka) 1 1 ZW 50m

Jednostrzałowy, ciężki kaliber. Ma tendencję do wybuchania w przypadku zacinanie się (60%; 2K6 uszkodzeń w rękę strzelającego). *[Solo of Fortune]*

Ciężki pistolet strzałkowy Malarian Arms: 595e\$

P +1 P P 1K6 (4 mm Strzałka Przeciwpancerne) 25 2 ST 50M

Ciężki pistolet strzałkowy Malarian Arms wystrzeliwujący 10 gramowe, 4 mm strzałki z prędkością 510 m/s jest najlepszym w kategorii strzałkowych broni ręcznych. Używając ciekłego ładunku napędowego, ten półautomatyczny pistolet oferuje siłę ognia karabinu o wielkości pistoletu. Napełnialny zbiornik ciekłego materiału napędowego może wystrzelić ponad 200 pocisków zanim będzie potrzebował wymiany (30e\$). Duża pojemność magazynka czyni tę broń popularną wśród miłośników siły ognia. Eran Malour zaprojektował tę broń specjalnie z myślą o „udoskonalonym” użytkowniku. Broń jest faktycznie chipowana: zabezpieczenie zakodowane na użytkownika, więc nikt poza użytkownikiem nie może z niej skorzystać. Ta cecha jest naprawdę istotna dla kogoś, kto chce mieć silną broń w domu, a jednocześnie martwi się, że jego dzieci mogłyby się postrzelić przez przypadek.

Uwaga: Strzałka wykonana jest z metalu o dużej gęstości, przez co działa dwa razy lepiej od zwykłej amunicji przeciwpancernej (opancerzenie x 1/4). użytkownik musi nosić specjalną „zachipowaną” bransoletkę lub chip zabezpieczający w gnieździe nadgarstkowym. Jednorazowe magazynki po 14e\$. Broń kwalifikuje się jako „ciężka” ze względu na wielkość, a nie rozmiar zniszczeń. *[Chromebook 1]*

Mustang Arms „Mark II”: 425e\$

P +1 PD P 3K6 (11 mm) 12/20 3 NZ 50m

Mark II to potężna broń, która dzięki użyciu najnowszych projektanckich technik komputerowych jest pistoletem o wysokim stopniu zaawansowania (technicznego). 16.5 cm lufa posiada wbudowany kompensator odrzutu, ale najbardziej niecodziennym rozwiązaniem jest magazynek. Pomimo, że standardowo każdy Mark II jest dostępny z dwunastonabojowym magazynkiem, każdy pistolet zaopatrzony jest w dwudziestonabojowy „bananowy magazynek”. Pistolet jest bardzo popularny wśród służb specjalnych dzięki pojemności magazynka. Normalni gliniarze naszą zazwyczaj ze sobą 5 magazynków dwunastonabojowych o kalibrze 11 mm PP plus jeden w broni. Magazynki „bananowe” używane głównie przez SWAT i inne oddziały specjalne. **Uwaga:** Jeżeli broń zostanie upuszczona na twardą powierzchnię jej zawodność spada do ST. Jeżeli broń nie jest czyszczona przez jeden dzień jej zawodność spada do ST. Zawodność spada do ST także po 24 strzałach i nie wyczyszczeniu broni.

[Solo of Fortune 2]

Nova Model 338 Citygun: 460e\$

P +1 P K 3K6 (.338) 7 3 NZ 50m

Nova postanowiła dostosować dawny rewolwer do potrzeb XXI wieku. Dokonano kilku modyfikacji. Przede wszystkim zrezygnowano ze staromodnego bębna. W jego miejsce użyto nowego wynalazku - „Kasety Amunicyjnej”. Jest ona skonstruowana w kształcie cylindra z superwytrzymałych ceramicznych kompozytów i w każdym znajduje się 7 pocisków. Przeładowując po prostu wyrzucasz pustą kasę i wkładasz w jej miejsce nową, co jest o wiele szybsze niż powolne ładowanie każdego naboju osobno. Citygun ma nowoczesny wygląd, czarne, matowe wykończenie, ośmiokątną lufę z uniwersalnym mocowaniem na celownik, regulowany cyngiel oraz specjalne wyposażenie montowane na lufie zwiększające szybkostrzelność do 3. Dzięki nowoczesnemu ułożeniu lufy i spustu nadano broni wygląd pistoletu automatycznego. W zestawie wraz z pistoletem dostępne są także 2 dodatkowe kasety amunicyjne. Trwały, niezawodny i zdolny umieścić w celu 7 pocisków równie szybko jak Ty naciśniesz spust. Citygun jest z pewnością najbardziej zaawansowanym bębnowcem na rynku. **Uwaga:** kasea amunicyjna jest w stanie pomieścić naboje od .357 Magnum do 10 mm Auto. Amunicja jest dostępna w cenie 15e\$ (za pudełko 50 szt.), a kasety amunicyjne dostępne w cenie 5e\$ (pełne w cenie 7e\$).

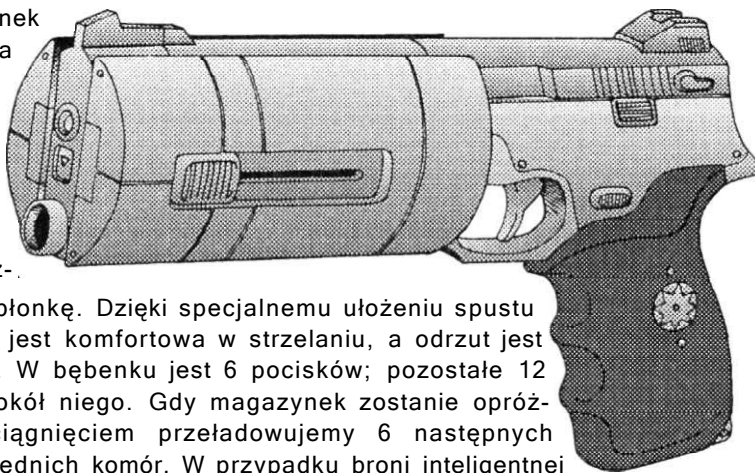
[Chromebook 1]

Nova Model 757 Cityhunter: 480e\$

P +2 P K 3K6 (11 mm) 18 2 ST 50m

Absolutna nowość z Nova Arms, korporacji od dawna interesującej się nowoczesnymi rewolwerami. Cityhunter może być sklasyfikowany jako „prawie”: rewolwer. Projekt Novy jest zbliżony do rewolweru: strzela 11 mm nabojami (w kształcie bryły o podstawie trójkąta). Są one załadowane w bębnie, który jest w całości umieszczony wewnątrz broni (nad spustem pistoletu). Bębenek

Cityhuntera nie ma zamkniętych komór. Są one otwarte, co pozwala każdemu wystrzelonemu naboju, opaść na specjalne wyłożenie. Tam elektrycz-



na iskra uderza w spłonkę. Dzięki specjalnemu ułożeniu spustu względem lufy broń jest komfortowa w strzelaniu, a odrzut jest bardzo ograniczony. W bębnie jest 6 pocisków; pozostałe 12 umieszczone jest wokół niego. Gdy magazynek zostanie opróżniony, jednym pociągnięciem przeładowujemy 6 następnych pocisków do odpowiednich komór. W przypadku broni inteligentnej proces ten może odbywać się za pomocą chipu. Aby przeładować w całości naciskamy przycisk obok celownika laserowego i podnosimy klapkę z przodu pistoletu. Można wtedy zamontować nowe naboje. Nova wyprodukowała ładowacz przyspieszający ten proces. Kosztuje on 25e\$ (amunicja nie jest wliczona w cenę).

[Nowa broń]

Stein & Wasserman Bi - Power Handcannon: 850e\$

P +0 P/D K 4K6 (.44 MAG) 6 2 ZW 50m

P +1 P/D* 2K6+2 (.45 ACP) 10 2 ZW 50m

Po długim okresie oczekiwania nowy produkt S&W jest już dostępny na rynku! Łączy w sobie rewolwer (przełącznik w położeniu R) i pistolet automatyczny (przełącznik w pozycji A). Opcje te mogą być wykonane dzięki przełącznikowi umieszczonemu w miejscu gdzie spoczywa kciuk. Naboje umieszczone są w rękojeści, w dwóch rzędach (amunicja łuskowa). Największym problemem tej broni jest jej rozmiar - połączenie 22 cm lufy z bębniem od Magnum powoduje, że możliwość ukrycia spada do D w przypadku osób o BC mniejszej niż 8.

[Solo of Fortune 2]

Stemmeyer P-35: 400e\$**P 0 P P 3K6 (11 mm) 8 2 NZ 50m**

Wytrzymały i niezawodny. Jeszcze jeden dobry produkt Unii Europejskiej produkowany w Zjednoczonych Niemczech. Należy do podstawowego wyposażenia ochroniarzy w Eurokorporacjach.

[Cyberpunk 2020, Corpbook 1]

Tsunami Arms „Raimei” Ramjet pistol:**1100e\$ wersja podstawowa; 3200e\$ wersja COT****P +2 D K różne (10 mm Ramjet) 6 2 NZ 100m**

Idąc za sukcesem Ramjet Rifle Tsunami zaprojektowała pistolet klasy Raimei. Utworzony z myślą o walce ulicznej, głównie przeciwko cyborgom. Raimei strzela nieco większymi 10 mm pociskami, co pozwala na szybsze osiągnięcie maksymalnej prędkości i zmniejszenie zasięgu w celu uniknięcia obrażeń przez przypadkowych przechodniów. Pojedynczy nabój kosztuje 30e\$; jeden pełny magazynek jest uwzględniony w cenie broni. Dostępne są wersje ze smartlinkiem firmy Maboroshi lub z COT firmy Zeiss-Nikon oraz z chipem zabezpieczającym przed nieautoryzowanymi użytkownikami. **Uwaga:** Ramjet zadaje 5K6 uszkodzeń na bliski zasięg, 6K6+3 na średni zasięg, 7K6 na długi zasięg i 7K6+1 na zasięg ekstremalny. WB x 3 i podwojone uszkodzenia przy penetracji pancerza.

[Solo of Fortune 2]

BARDZO CIĘŻKIE PISTOLETY

Jeżeli nie napisano inaczej, to w każdej broni zastosowano amunicję bezłuskową.

454 Magnum Disposable: 100e\$**P -2 K R 4K6+3 (.454) 2 1 NZ 40m**

Najbardziej śmiertelny z pistoletów obronnych. Słynie ze swej rzadkości i niezawodności. Zasilany jest z zamocowanej na stałe baterii, która elektrycznie odpala amunicję bezłuskową. Zbudowany jest ze wzmocnionych włókien węglowych.

Uwaga: zamieszczono go w tej kategorii ze względu na zadawane uszkodzenia, ze względu na rozmiary traktować jak lekki pistolet.

[Interface Magazine Vol.1, #1]

Ameritech Magnum: 1000e\$**P +1 P R 4K6+3 (.454) 5 2 NZ 50m**

Klasyczny, ciężki rewolwer ze wzmocnionej stalą ceramiczną konstrukcją. Zbudowany z myślą o szybkim namierzeniu celu. Opcjonalnie posiada możliwość podłączenia smartlinka lub celownika laserowego. Robiony tylko na specjalne zamówienie.

[Interface Magazine Vol.

Armalite 44: 450e\$**P 0 P Ł 4K6+1 (12 mm)****8 1 ST 50m**

Stworzony dla US ARMY w 1998 r. Przyzwoita broń.

[Cyberpunk 2020]



Colt AMT Model 2000: 500e\$

P 0 P P 4K6+1 (12 mm) 8 1 NZ 50m

Standard wśród oficerów US Army w czasie Wojen Środkowo-Amerykańskich. Mimo, że służy już 20 lat to nadal pozostaje popularny dzięki swej użyteczności przeciwko nowym, ciężkim pancerzom osobistym. Od 2019 r. oficerowie połowi US Army mają możliwość wyboru pomiędzy AMT 2000 a szybszym i dokładniejszym Alpha-Omega.

[Cyberpunk 2020, Home/Brave]



23

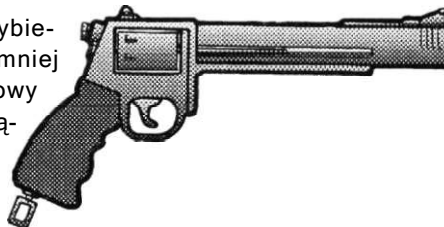
Bardzo ciężkie pistolety

Constitution Arms Multi-Amunition Pistol: 525e\$

P 0 P K różne (12 mm) 5 1 NZ 50m

Ten nowy projekt Constitution Arms, pozwala wybierać użytkownikowi pomiędzy zabójcą lub mniej szkodliwą formą odpowiedzi na atak. Standardowy model jest zaopatrzony w łatwo dostępny przełącznik służący do wyboru rodzaju naboju oraz w niewielki wyświetlacz informujący o wyborze. Wersje inteligentne dają użytkownikowi możliwość bezpośredniego kontroli nad wyborem a informacja o nim podawana jest bezpośrednio użytkownikowi (wymaga Time Square Marquee). Używana jest amunicja łuskowa.

[Protect & Serve]



Federated Arms 454 DA „Super Chief”: 375e\$

P 0 P K 4K6+3 (.454) 5 1 NZ 50m

Zaprojektowany z myślą o łowcach używających broni ręcznej, Super Chief to rewolwer wykonany z nierdzewnej stali, przewidziany dla naboju .454 Casull, sławnej amunicji wymyślonej na duże zwierzęta. Wielki przebój wśród ludzi lubiących polowania z bronią ręczną, broń ta okazała się także zdolna do zatrzymania (najczęściej na zawsze) człowieka, kiedy zaszła taka potrzeba. Bardzo popularna wśród Nomadów.

[Chromebook 1]

Malorian Arms 3516: 4525e\$

P -1 P R 6K6 (14 mm) 6 1 NZ 50m

Najpotężniejsza broń ręczna na rynku, wymyślona przez Erana Maloura w/g osobistych wymagań słynnego rockmana Johnniego Silverhanda. „Chciałem mieć coś, co uziemiłoby zcyberpsychowanego fana na 100 kroków, niezależnie od tego, jak bardzo byłby zadrutowany”, wyjaśnił enigmatyczny piosenkarz. „Cena nie była istotna”. Projekt firmy Malorian Arms zbudowany jest z rzadkiego, solidnego, orbitalnego tytanu, zaopatrzony w robiony na zamówienie Dyna-Porting i bezpośrednie połączenie cybernetyczne blokujące rękę użytkownika podczas strzału (wymagana cyber ręka średniego BC, złącza interfejsu i smartlinka). Wyłącznie na zamówienie.

[Chromebook 1]

Militech.477 Boomer Buster: 450e\$

P +1/-1 P/O K 5K6PP (.477) 4 NZ 50m

Broń zdolna powstrzymać zcyborgizowanego psychologa - niemalże ekspresowa spłuwa! Czterokomorowa broń z usztywniaczem przy rękojeści. **Uwaga:** Celność i możliwość ukrycia spadają jeżeli strzelający ma niezamontowane usztywnienie i nie posiada cyberreki.

[Solo of Fortune]

Nomad.44 Magnum Revolver: 375e\$

P 0 P K 4K6 (.44) 6 1 NZ 50m

Używany głównie przez Nomadów, stylizowany na starych Coltach oraz Smith & Wesson. Używana jest amunicja łuskowa.

[NeoTribes]

Nova Arms Plasmatic™ Revolvers

Z zasady rewolwer ten musi używać amunicji łuskowej, gdyż łuska jest potrzebna, aby utrzymać nabój w bębnie. W dniu dzisiejszym elektrotermiczna technologia tchnęła nowe życie w ten starzejący się typ broni. Będąc zawsze najpewniejszą bronią, rewolwer po raz kolejny odzyskuje tytuł Najpotężniejszego. Nova oferuje Plasmatic™ Revolvers z całkowicie zelektronizowanym systemem strzelania i nowoczesnymi ogniwami zasilającymi. Plasmatic™ Electrothermal Ammunition (amunicja łuskowa) jest dostępna w cenie 75e\$ za 50 sztuk, 24 strzałowe ogniwa są sprzedawane osobno - 50e\$ za każde, 100 strzałowe paczki za 100e\$. Zabezpieczenie przed wilgocią i izolacja ekstra!

[Solo of Fortune 2]

Nova Arms „Stallone”.357 PLASMATIC™ MAGNUM: 999e\$

P +1 P K 4K6 (.357) 6 2 NZ 60m

Nova Arms „Bronson”.41 PLASMATIC™ MAGNUM: 1199e\$

P +1 P K 5K6 (.41) 6 2 NZ 80m

Nova Arms „Eastwood”.44 PLASMATIC™ MAGNUM: 1499e\$

P +1 P K 6K6 (.44) 6 2 NZ 80m

Nova Arms „Arno”.454 PLASMATIC™ MAGNUM: 1799e\$

P +1 P K 6K6+3 (.454) 6 2 NZ 100m



Royal Enfield Ordnance Spitfire

12 mm Battle Pistol: 550e\$,

smartgun 700e\$

P +1 P K 4K6 +1 (12 mm) 12 1(2) NZ 50M

Pistolet zaprojektowany w celu zastąpienia przestarzałego Browninga. Dzięki użyciu plastikowych i ceramicznych kompozytów firma Enfield stworzyła inteligentny, 12 mm pistolet o niespotykanej celności jak na tę klasę broni. Istnieją także zmodyfikowane wersje dla SAS i SBS (szybkostrzelność 2).

[Rough Guide UK]

LEKKIE PISTOLETY MASZYNOWE

Jeżeli nie napisano inaczej, to w każdej broni zastosowano amunicję bezłuskową.

Federated Arms Tech - Assault: 160e\$

PM +1 P Ł 1K6 (.22) 30 10/30 ZW 100m

Trzydziestostrzałowy z możliwością oddania pełnej serii. W tym ostatnim przypadku może się jednak nadtopić (10%).

[Solo of Fortune]

Federated Arms Tehc Assault II: 400e\$

PM +1 P P 1K6+1 (6 mm) 50 25 ST 150m

Ulepszona wersja starego Tech Assault I, posiadająca większy magazynek, lepszą automatykę i rzadziej się psująca. Rewelacja.

[Cyberpunk 2020]

Heckler & Koch MPK-9: 520e\$

PM +1 P P 2K6+1 (9 mm) 35 25 ST 150m

Lekki pistolet maszynowy z celownikiem najwyższej jakości. Używany przez wielu Solów z Europy. Podpora przemysłu.

[Cyberpunk 2020]

Militech Mini - Gat Machine Corbine: 695e\$

PM 0 D K 1K6 (.22/5 mm) 120 40 ST 150m

Amunicja bezłuskowa .22 (5 mm) nigdy przedtem nie została poważnie wzięta pod uwagę. Mini – Gat to 5 mm pięciolufowe działko gatlinga, mogące opróżnić swój heksagonalny magazynek w czasie krótszym niż 5 sekund! Nie zadowolaj się jakimś trzydziestopociskowym magazynkiem, jaki oferują inne pistolety maszynowe podczas gdy magazynek Mini-Gata mieści sto dwadzieścia naboju! Elektroniczny mechanizm odpalający, pobierający energię z ładowalnego akumulatora umieszczonego także w magazynku. Słynna łowczyni nagród - solo Crista Margaret, kiedy zapytano ją o siłę ognia Mini-Gata powiedziała: „nazywam go moim ogródkiem - tak łatwo nim skopać ogródek”.

[Chromebook 1]

Setsuko-Arasaka „PMS” Sub-Machine Gun: 1150e\$

PM +1 0 K 1K6+2 (7 mm) 40 20 ST 150m

Dla chcących zostać technoninja Setsuko-Arasaka (pododdział kompanii macierzystej) otworzyła nową, zautomatyzowaną fabrykę swoich policyjnych/militarnych/ochroniarskich PM w Night City, w Kaliforni. Broń ta została zaprojektowana dla nie rzucającej się w oczy ochrony i sił paramilitarnych, w których większą uwagę przywiązuje się do dyskrecji niż do samej siły ognia. Broń strzela poddźwiękową amunicją bezłuskową kalibru 7mm dostosowaną do wbudowanego tłumika dźwięku. Wczesne wersje tej wersji uzyskały nie najlepszą reputację, w związku z problemami z amunicją, pojawiły się także pogłoski, że interfejs broni powoduje powstanie przewidzeń na krańcach pola widzenia. Problemy te powstały w wyniku stosowania przez podwykonawców części gorszych i nie spełniających norm, jakie firma Setsuka - Arasaka im wyznaczyła. Nowy PMS przeszedł wyczerpujące testy i pokonana wszystkie niedoskonałości poprzednich wersji. **Uwaga:** Niesmartowana broń kosztuje 200e\$ mniej.

[Chromebook 1]

Suranam Machine Pistol: 375e\$

PM 0 PD P 1K6+4 (.177) 25/50 50 ZW 150m

Ten koreański mini - PM strzela bezłuskowymi, wybuchającymi nabojami. Zbudowany jest z węglowego plastiku i dzięki niewielkim rozmiarom pocisków magazynek może pomieścić ich dużą ilość. Dzięki wybuchowemu ładunkowi pociski są bardzo efektywne, ale duża szybkostrzelność powoduje często przegrzewanie się broni. Suranam jest często wybierany jako cyberbroń. **Uwaga:** Jeżeli broń się zatnie, to istnieje 75% szansa, że naboje „zagotują się” i wybuchną zadając 2K6 uszkodzeń w rękę użytkownika (WB x 1/2).

[Solo of Fortune 2]

Uzi Miniauto 9: 475e\$

PM +1 P Ł 2K6+1 (9 mm) 30 35 NZ 150m

Propozycja Uzi na XXI wiek - całość plastikowa, obrotowy magazynek, cyngiel dopasowany do dłoni. Idealny wybór dla wielu ochroniarzy.

[Cyberpunk 2020]

25

Lekkie pistolety
maszynowe

ŚREDNIE PISTOLETY MASZYNOWE

Jeżeli nie napisano inaczej, to w każdej broni zastosowano amunicję bezłuskową.

Arasaka WMA „MINAMI 10”: 500e\$

PM 0 P Ł 2K6+3 (10 mm) 40 20 NZ 200m

Standardowa broń ochroniarzy Arasaki. Dobra, znana na całym świecie broń. Za dodatkowe 200e\$ można kupić tłumik (-1, D).

[Cyberpunk 2020, Corpbook]

Beretta 1010 Machine Pistol: 475e\$

PM -2 P P 2K6+3 (10 mm) 30 15 ST 100m



Bardzo zgrabny pistolet maszynowy zaprojektowany do zadań ochroniarskich i dla tajników. W swej podstawowej wersji Beretta jest nieco niedokładna, ale po dodaniu smartlinka lub celownika laserowego staje się niemal idealną bronią. Zgrabny i cienki, nie powoduje znaczącego wyrzucenia się marynarki podczas eskortowania twego pracodawcy. Dla dalszego pomniejszenia rozmiarów broni można zamontować 15 pociskowy magazynek i zdjąć osłonę lufy. Wtedy ukrywalność spada do K (oczywiście w zależności od wielkości kieszeni).

[Rough Guide UK]

Beretta M-24 Advanced Submachine Gun: 1250e\$

PM +2 D K 2K6+1 (9 mm) 50 25 NZ 200m

Nowy PM dla Interpolu. Beretta Euroarms ustanowiła nowy standard w technologii uzbrojenia swoim nowym pistoletem maszynowym M-24. Używając sprawdzonego PM-u M12 jako punkt wyjścia do tej broni wprowadzili także dodatkowe elementy takie jak wewnętrzny smartlink, powiększony magazynek i kompensator odrzutu. Wszystko to razem składa się na zestaw, jaki spełni wymagania każdego Solo.

Uwaga: wersja nieinteligentna kosztuje 950e\$.

[Chromebook 1]



Hechler & Koch MP - 2013: 450e\$

PM +1 P P 2K6+3 (10 mm) 35 32 ST 200m

Ulepszona wersja klasycznego H&K - 5K z plastikową obudową i wbudowanym tłumikiem.

[Cyberpunk 2020]

IMI „Gamdaii”: 950e\$

PM +2 N Ł 2K6+3 (10 mm) 35 x 2 25 NZ 200m

BC 0 - - (25 mm/10 GA) 1 1 ST 100m

Podwójnie ładowany 10 mm PM z podwieszonym granatnikiem 25 mm. Zaprojektowany jako broń wspierająca dla agentów Mossadu, system ten jest produktem najwyższej jakości. Broń zasilana jest z dwóch magazynków, co pozwala na ładowanie różnych rodzajów amunicji. Wybór amunicji jest możliwy dzięki przełącznikowi w pobliżu kciuka. Jak większość produktów IMI, również ten PM jest łatwo przys-

tosowywany zarówno dla prawo jak i leworęcznych osób. Granatnik jest znacznie mniejszy niż standardowa broń tego typu i dlatego wymaga użycia specjalnego rodzaju pocisków (kosztują one 50% drożej, ale są dostępne we wszystkich rodzajach mini-granatów). Granaty te mają zasięg 100 m, a przy zastosowaniu specjalnej taśmy może ich być zamontowanych 10. **Uwaga:** Specjalne granaty IMI nie mają „bezpiecznego” zasięgu. Odpalone, eksplodują w momencie trafienia w jakiś cel. Kryj się!

[Solo of Fortune 2]

Malarian Arms Sub - Flechette Gun: 795e\$

PM +2 P P 1K6x1K6 10/30 3/35 NZ 200m

Malarian Arms powaliło konkurencję na deski swoją bronią sub-odłamkową. Broń ma konfigurację bullpup (magazynek ze spustem) i zamek obrotowy podobny do tego, w który wyposażony jest wypróbowany system M-95/G-11. Broń ta korzysta z nowych 10 mm naboju bezłuskowych, z których każdy zawiera sześć stalowych penetratorów zdolnych do przebicia dowolnego opancerzenia osobistego (np. Kevlarowego) będącego w użyciu. Fabrycznie wyposażona w tryb prowadzenia ognia trzypociskowymi seriami lub pełną serią, a także zintegrowany kompensator. Magazynki dostępne są w dziesięć lub piętnastonabojowych wersjach.

[Chromebook 1]

Militech 10 Submachine Gun: 455e\$

PM +1 P Ł 2K6+3 (10 mm) lub 2K6+2 (.45 ACP) 30 20 ST 200m

Chcesz jakości za swoje eurodolce? Nie musisz szukać daleko, wystarczy zajrzeć do najbliższego dealera Militechu. Militech 10 zbudowany jest z materiałów kompozytowych przy użyciu najnowszych technologii wytwarzania komputerowego, dzięki czemu otrzymujesz lekki, celny pistolet maszynowy, z którego strzelanie jest czystą przyjemnością. Osiągalny w dwóch kalibrach: 10 mm PlastikCase i zasłużonym .45 ACP. Fabryczne akcesoria to między innymi tłumik dźwiękowy, złącze celownika teleskopowego, granatnik i wymienne wkładki kalibrowe umożliwiające dowolny wybór siły ognia. Militech nie zapomniał także o ludziach dbających o swój wygląd zapewniając szeroki wybór kolorów broni: czerwone, niebieskie, zielone, czarne, srebrne, moro, złote, szare.

[Chromebook 1]

Militech Viper Submachinegun: 600e\$

PM 0 P K 2K6+3 (10 mm) 40 30 NZ 200m

Standardowe wyposażenie oddziałów Lazarus, używane zazwyczaj przez podoficerów sił powietrznych i oddziały do operacji specjalnych, które potrzebują potężnej, ale możliwie cichej broni. Tłumik kosztuje dodatkowe 150e\$ i obniża celność o 1. W przypadku używania tłumika broń nadal może być słyszalna, ale dźwięk ten jest zredukowany prawie do minimum. Pistolety maszynowe nie sprawdzają się przy akcjach policyjnych ze względu na swój niewielki zasięg (preferuje się wtedy karabiny). Dlatego też Viper jest na wyposażeniu sił specjalnych i nie widuje się go raczej bez opcjonalnego tłumika.

[Corpbook 2, Home/Brave]

Mustang Arms Ars-5C Submachine Gun: 600e\$, 1200e\$ smartgun

PM +1 P P 2K6+3 (10 mm) 40 3/40 NZ 100m

Najnowsza propozycja firmy Mustang Arms. Tak samo jak Enforcement, Ars-5C jest zbudowany z ceramicznego Sortexu i dostępny w kolorach matowo czarnym, niebieskim, stalowym i z kamuflażem. Jest to nowy system dla młodej kompanii, ale już zyskał sobie rozgłos i popularność wśród stróżów prawa oraz korporacyjnych armii. Arms może strzelać pojedynczymi strzałami, 3 pociskowymi seriami oraz pełną serią. Dostępny w wersji z pełnym i składanym łożyskiem. Na rynku dostępne są także liczne akcesoria do tej broni, np.: tłumik (+50e\$), z kamuflażem (650e\$), celownikiem laserowym (celność +1, +100e\$), odłączanym celownikiem optycznym (+2 do pojedynczego strzału, tylko podczas celowania, +100e\$).

[Corpbook 3]

27

Średnie pistolety
maszynowe

„Sten”: 200e\$ (w przybliżeniu)

PM -2 D Ł różnie 30 3/30 ST/ZW 50-100m

„Sten” to ogólny termin używany przez Nomadów na określenie każdego pistoletu maszynowego domowej roboty. Podane statystyki są typowym przykładem tego typu rodzaju broni. „Steny” są dostępne w kilku wersjach i mogą być ładowane kilkoma rodzajami amunicji - od .22 długiej amunicji (1K6 uszkodzeń), przez 9 mm Parabellum (2K6 + 1 uszkodzeń), aż do .357 Magnum (2K6+3 uszkodzeń) i 12 mm bezłuskową (4K6+1 uszkodzeń). „Steny” są znane wśród punków jako zipper-guny.

*[NeoTribes]***Stolbovoy StS Sumachinegun: 600e\$; 1200e\$ smartgun**

PM -1 P P/R 2K6+3 (10 mm) 35 30 NZ 100m

Ostatni z serii lekkich broni Stolbovoya, StS jest jednym z najlepszych w swoim rodzaju. Dostępny w wersji ze składanym i przytwierdzonym łożyskiem. Może być zaopatrzony w praktycznie każdy system celowniczy i stosuje się w nim łuskową amunicję.

Uwaga: na tabeli niezawodność FNFF, broni Stolbovoya zacinają się tylko przy wyrzuceniu 1, Wszystkie produkty Stolbovoya są przeciętnie spotykane w Związku Radzieckim i Wschodniej Europie, a rzadko spotykane w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii.

[Corpbook 3]

CIĘŻKIE PISTOLETY MASZYNOWE

Jeżeli nie napisano inaczej to w każdej broni zastosowano amunicję bezłuskową.

CCMMC Tuzi-7: 700¥¥ (125e\$)

PM -2 P K 3K6 (11 mm) 30 15 ST 100m

Ciężki karabin używany do walki na ograniczonej przestrzeni, Standardowy przełącznik - półautomatyczny/pełna seria. Dostępny tylko w Chinach.

*[Pacific Rim]***Chadran Arms City Reaper: 950e\$**

PM 0 D K 3K6 (11 mm) 40 20 NZ 200m

ŚRT -1 - - 4K6 (12 GA) 10 3 ST 50m

Dwulufowa broń (lufy montowane jedna pod drugą) używana głównie przez miejskie oddziały IPC.

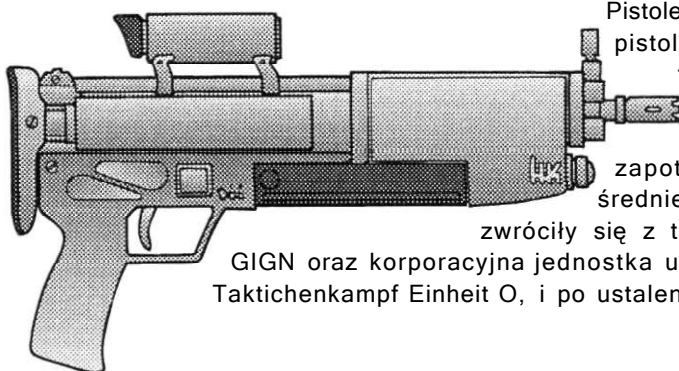
*[Interface Issue 3, Vol. 1]***Heckler & Koch MPK-11: 700e\$**

PM 0 D P 4K6+1 (12 mm) 30 20 ST 200m

Chyba najczęściej używana broń przez Solów; można ją przebudować na 4 konfiguracje: zamocowaną, standardową, karabinową i z zamontowanym granatnikiem.

*[Cyberpunk 2020]***Heckler & Koch MPK-2020 SMG: 750e\$**

PM +2* D K 4K6+1 (12 mm) 60 30 ST 200m (*celownik laserowy)



Pistolet maszynowy (MPK - Machine-pistole - Kurz) H&K - 2020 jest potomkiem MP-5 i karabinu G-3.

Jakieś pięć lat temu europejskie siły specjalne zgłosiły

zapotrzebowanie na nową broń średniego zasięgu. Do korporacji H&K

zwrócili się z tą prośbą m.in. GGS-9, SAS,

GIGN oraz korporacyjna jednostka uderzeniowa Dieter Kaufmann's Taktischenkampf Einheit O, i po ustaleniu szczegółów światło dzienne

ujrzał nowy, zesmartowany lub posiadający celownik laserowy, strzelający 12 mm pociskami bezłuskowymi karabinek. Nieco dłuższy niż MP-5, MP-2020 jest na tyle małych rozmiarów, że może być przenoszone w kaburze na ramieniu bądź na udzie. 60 nabojewy magazynek powoduje, że nie musisz się martwić o przeładowanie swej broni po pierwszym strzale. Ta mała popularna broń poza granicami Europy, stało się najczęściej używanym PM w jednostkach antyterrorystycznych.

[Rough Guide UK]

Ingram MAC 14: 650e\$

PM -2 D Ł 4K6+1 (12 mm) 20 10 ST 200m

Unowocześniony MAC 10, rozkładany i z cylindrycznym magazynkiem.

[Cyberpunk 2020]

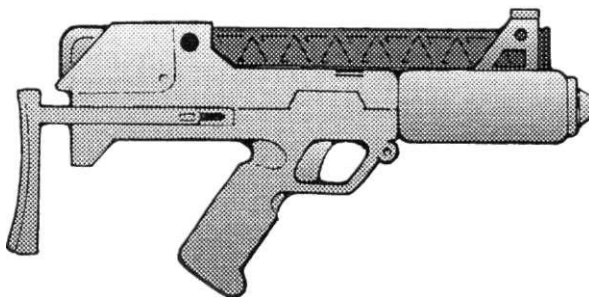
Stermeyer SMG-21: 500e\$

PM -1 D Ł 3K6 (11 mm) 30 3/15

NZ 200m

Najlepsza broń antyterrorystyczna, używana przez oddziały C-SWAT i psychoskłady.

[Cyberpunk 2020, Corpbook 1]



ŚRUTÓWKI

Jeżeli nie napisano inaczej, to w każdej broni zastosowano amunicję łuskową.

Arasaka „Rapid Assault Shot 12”: 900e\$

ŚRT-1 N P 4K6 (00) 20 2/10 ST 50m

Śmiertelna broń automatyczna stosowana przez Arasakę. Jest to kolejny powód, dla którego należy unikać chłopaków w czerni.

[Cyberpunk 2020, Corpbook 1]

CCMMC QM5: 600 YY (150e\$)

ŚRT -2 N K 4K6 (00) 15 2/10 ST 50m

Śrutówka popularna wśród PLA i Ochronę Publiczną. Preferowana wersja automatyczna, szczególnie przydatna przy tłumieniu zamieszek. Dostępna tylko dla policji wojskowej w Chinach.

[Pacific Rim]

Constitution Arms Hurricano Assault Weapon: 1000e\$

ŚRT 0 N K 4K6 (00) 40 4/20 ST 70m



Pierwsza śrutówka, w której dzięki użyciu specjalnego systemu zapobiegano rozgrzewaniu się lufy. Broń wyposażona jest

w 40 nabojewy magazynek i kompensator odrzutu zamontowany w rękojeści, który zapewnia dosyć dużą celność. Z początku wykorzysty-

wany przez policję przeciwko zamieszkom na szeroką skalę, jego zesmartowana wersja znalazła zastosowanie w licznych psychoskładach.

[Protect & Serve]

Enfield - Ubichi LastChance: 60e\$**ŚRT 0 P P 4K6 (00) 1 1 ZW 25m**

Niebezpieczna i zastraszająco popularna wersja polimerowej jednostrzałówki: tuba ze wzmocnionego szkła, długa na 45 cm, zawierająca nabój i sprężynowy system wystrzeliwujący. Uwielbiany przez liczne męty i najemników.

*[Eurosource]***Luigi Franchi P.16: 980e\$****ŚRT +1 D R 4K6 (00) 20 2/10 ST 50m**

Krótką i masywną automatyczną śrutówka używana głównie przez ochroniarzy; reklamowany jako „broń powstrzymująca” (może strzelać pociskami obezwładniającymi i gazowymi). Dostępna tylko dla europejskiej policji.

*[Eurosource]***Luigi Franchi „King Buck” Multi-Magnum: 800e\$****ŚRT -1 N K 6K6/5K6/4K6 (10 GA #00) 4 2/4 NZ 50m**

Czterolufowa i czterokomorowa śrutówka włoskiej produkcji. Największą zaletą tej broni jest to, że można strzelać pojedynczymi strzałami, ale jeżeli chcesz, możesz wystrzelić z czterech luf na raz! (Żeby to zrobić musisz mieć cyberkę lub BC 11+. W innym razie otrzymujesz 2K6 uszkodzeń w tors). Może używać różnych typów amunicji np: zwykłe naboje, 10-GAUGE-3" Magnum, a nawet Mini-Granatami Militech. Olbrzymia, niezwykła i niesamowicie ciężka (7 mm) broń dla kolekcjonerów.

Uwaga: Uszkodzenia podane są na zasięg bezpośredni/krótki, średni, daleki.

*[Chromebook 2]***MetaCorp Warhammer™ Assault Shotgun: 700e\$****ŚRT -1 N K Różne (12GA MAG) 16 1/3 NZ 75m**

Pancer była małą korporacją, która zasłynęła dzięki jednemu znakomitemu produktowi: Pancer Jackhammer. Była to broń, w której zastosowano rewolucyjne rozwiązania, m.in.: zaawansowaną technologię i stabilizację lufy. Niestety przemysł zbrojeniowy nie był nią zainteresowany. Gdy gospodarka załamała się, Pancer stał się jedną z wielu korporacji, które upadły. Bronie (z wyjątkiem kilkuset posiadanych przez policjantów i jednostki specjalne) zniknęły. Kiedy w 2012 r. powstała Eta Corporation, w jej skład weszło wielu techników z Pancer'u, którzy zdecydowali się reaktywować swój dawny projekt. Powstał wtedy Warhammer, ulepszona wersja Jackhammera (rok 2016). Warhammer charakteryzuje się większą pojemnością magazynka, wydajniejszą, metalowo-ceramiczną lufą i opcjonalnym smartowaniem. Na dodatek duża rozpiętość rodzajów amunicji, której można w broni używać, czyni ją niesamowicie wszechstronną. Najczęściej spotykaną amunicją są: # Buckshot (4K6+3 uszkodzeń), pociski HE (4K6/promień 0.5 m - uszkodzeń/nabój) i pociski penetrujące Doal-Purpose (4K6+2 PR uszkodzenia celów opancerzonych x 1/2, celów nieopancerzonych x 1.5). Pociski kosztują 1/2/3e\$ za nabój i mogą być przeładowywane na polu walki.

*[NeoTribes]***Military M-12 Close Assault Weapon: 950e\$****ŚRT 0 N K różne (12 GA MAG) 20 3/10 NZ 50m**

„Close Assault Weapon” to po prostu naukowa nazwa dla śrutówki. Dawniej zabronione przez nieistniejącą obecnie Konwencję Genewską, śrutówki stały się bardzo popularne w 2020 r. M-12 jest rozwiniętą wersją pierwszej automatycznej śrutówki Olin/H&K CAWS z zeszłego stulecia. Różnice polegają na większym, obrotowym magazynku i przełączniku pozwalającym na wybór trybu strzelania, ale w rundzie, gdy używany jest przełącznik szybkostrzelności spada do 1. Istnieje możliwość stosowania różnych rodzajów pocisków.

*[Home/Brave]***Militech Bulldog Compact Assault Shotgun: 1000e\$****ŚRT 0 D K różne (12 GA) 21 3/10 ST 50M**

Broń o możliwości wyboru trybu strzelania, w której użyto „bananowego” magazynka. Została ona zaprojektowana by zapłacić lukę spowodowaną przez brak łatwo kon-

trolowanych, automatycznych śrutówek. Używa gazowego kompensatora odrzutu. Zaopatrzona jest także w celownik laserowy, który dzięki projekcji czerwonego okręgu zakreśla obszar rozbryzgu pocisku. W przypadku użycia zwykłego pocisku okrąg ten może być zwężony do punktu (celność +1). Promień może być także dostosowany do innych rodzajów naboí. Broń może strzelać pojedynczym pociskiem, 3 nabojową serią lub pełną serią i jest dostępna z fabrycznym złączem smartguna za dodatkowe 500e\$. Rodzaje amunicji, które może być zastosowana w Militech Bulldog: #00 Buck (4K6), osłonkowy 12 GA przebijający pancerz (4K6+2 PP) i 12 GA HE (2K6, 2 m promień wybuchu). Jeżeli wystrzeliwany jest HE rzuć 1K10: przy wyrzuceniu 1,2 granat nie wybucha, ale nadal zada 1K6 uszkodzeń jeżeli trafi bezpośrednio w cel. Ta broń jest popularna wśród Solo, korporacyjnych oddziałach ochroniarskich i oddziałach przeznaczonych do walk miejskich.

[Corpbook 2]

Militech Crusher SSG: 450e\$

ŚR -1/-3 P P 3K6/1K6+2 (00) 6 2 ST 12/25m

Ta śrutówka rozmiarów pistoletu została opracowana podczas Drugiego Konfliktu Centralnoamerykańskiego do walki bezpośredniej i oczyszczania pomieszczeń. Crusher to poręczna broń śrutowa, z magazynkiem pudełkowym i 25cm lufą, choć nie jest zbyt celna. **Uwaga:** Statystyki w grze: w związku ze swoją podobną do charta budową - lekka, o krótkim magazynku; broń daje modyfikator -1 na zasięgu do 12 m i modyfikator -3 do zasięgu 25 m, poza którym jest bezużyteczna. Obrażenia odpowiadają tym dwóm zasięgom.

[Chromebook 1]

Śrutówka Wojskowa/Policyjna Militechu: 300e\$

ŚR T 0/-1 ND P 4K6 (00) 8 2 ST 50m

Półautomatyczna śrutówka z ośmiopociskowym, odłączalnym magazynkiem i składaną kolbą. Ciężko pracująca broń dla ciężko pracujących policjantów korporacyjnych. Można zamówić w wersji na naboje śrutowe 12 lub 10 (sześciopociskowy magazynek, bez kolby składanej). **Uwaga:** Naboje śrutowe 10 dają 4K6+3 uszkodzeń, naboje 12 dają 4K6. Drugie dane w celności i ukrywalności dotyczą śrutówki za złożoną kolbą. (Chromebook 1)

Mustang Arms Close-Control 20: 350e\$

ŚRT -1 N K 3K6 (20 GA/#4) 15 2 ST 50m

Ta użyteczna broń została wyprodukowana przez Mustang Arms, firmę mającą swą siedzibę w Night City. Zbudowana z lekkich kompozytów i zaprojektowana jako niezawodna broń przeciw ludziom, która nie zniszczy otaczających sprzętów. CC-20 jest bronią półautomatyczną, w której użyto wielu rodzajów amunicji. Plastikowy magazynek mieści 15 naboí, a cała broń ma długość 66 cm.

[Solo of Fortune 2]

Mustang Arms „Raider” Riot Shotgun: 400e\$

ŚRT 0 DN P 4K6 (12 GA/#00) 5/9 2 ST 50m

Raider jest standardową, półautomatyczną śrutówką. Zaopatrzona jest w 5 nabojowy magazynek. Lufa, łożysko i magazynek są zbudowane ze stali, a kolba i podpórka zrobione są z matowo czarnego Sortexu™. Spotykana jest także wersja ze składaną kolbą (celność -1) i z nierdzewnego metalu. W Raiderze zastosowano staromodny magazynek, ale ma on jedno unowocześnienie - naboje można ładować pojedynczo jak w normalnej śrutówce lub cały magazynek może być usunięty i wymieniony w ciągu kilku sekund. Magazynki (w kształcie tuby) są dosyć nieporęczne, ale w czasie kryzysu każdy je doceni. Zaletą Raidera jest to, że po złożeniu kolby może być ukryty pod płaszczem (ukrywalność D). 4 strzałowy magazynek może być rozszerzony do 9 nabojowego (nie można używać wtedy magazynków wymiennych). Można także zastosować wydłużenie lufy, celowniki laserowe i celowniki optyczne. 25e\$ za magazynek, 50e\$ za lufę, 50e\$ za rozszerzony magazynek.

[Corpbook 3]

Stermeyer Stakeout 10: 450e\$**ŠRT -2 D R 4K6 (00) 10 2 ST 50m**

Lekka broń, używana często przez policję miejską.

*[Cyberpunk 2020]***Tsunami Arms „Ragnarok” Close Assault Weapen: 4500e\$****ŠRT 0 N R 6K6 (12 GA/#00 EUA) 40 2/20 ST 70m**

„Lepszy niż najlepszy” to słynny slogan reklamowy Tsunami Arms. Użyto specjalnego systemu Elektrotermicznego Ulepszenia Amunicji, a także kompensatora odrzutu opartego na systemie hydroshock. Baterie są zamontowane w kolbie (może ich tam być 5). Zaprojektowany na próby broni SDF w 2021 r., tym niemniej tokijski c-SWAT ma już parę.

[Pacific Rim]

KARABINY SZTURMOWE

Jeżeli nie napisano inaczej, to w każdej broni zastosowano amunicję łuskową.

Średni karabin szturmowy AKR-20: 500e\$**KAR 0 N P 5K6 (5.45mm) 30 1/30 ST 400m**

Zmodernizowany AKM wykonany z plastiku i węglików spiekanych. Rozprowadzany na terenach byłego bloku sowieckiego. Używa amunicji łuskowej.

*[CP 2020]***Broń szturmowa Bullpup Arasaka WAA: 800e\$****KAR +1 N P 5K6 (5.56mm) 15/30 3/30 NZ 400m**

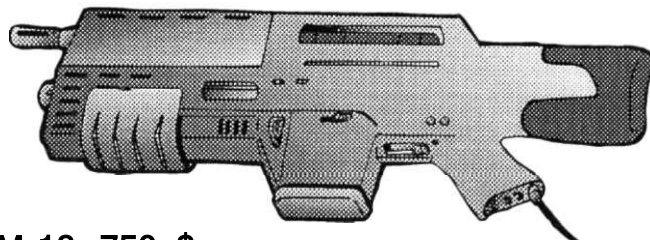
Typowy, karabin szturmowy w układzie bullpup. Podobnie jak wszystkie bronie Arasaki jest wytrzymały, niezawodny i przystosowany do użycia smartguna. Posiada wbudowany celownik optyczny i może być ładowany 5-cio, 15-sto lub 30-sto nabojuowymi magazynkami. Jest standardowym wyposażeniem żołnierzy z korporacji Arasaki.

*[Corpbook 1]***CCMMC Jinhua M-9: 500¥¥ (125e\$)****KAR 0 N K 6K6+2 (7.62mm) 35 1/25 ST 400m**

Karabin szturmowy poprzedzający model Militech Ronin M-20, ale o większym kalibrze i bardziej zawodny. Rozpoznawalny po złotym kwiatku na kolbie. Jest typowym karabinem PLA. Dostępny jedynie w Chinach.

*[Pacific Rim]***Chadran Arms Kosiarz Dżungli: 1550e\$****KAR +1 N K 5K6 (5,56mm) 60 20 NZ 400m****KAR -2 - - różnie (25mm) 6 2 ST 200m**

Dwulufowa broń używana przez żołnierzy połowych IPC.

[Interface Issue 3, vol. 1]**Broń szturmowa - Colt M-18: 750e\$****KAR +1 N P 5K6 (5.56mm) 35 3/30 NZ 400m**

M-18 jest najnowszą szturmową bronią Colt Firearms, i trzecią z ich nowej serii broni osobistych. Colt poczuł się urażony, gdy U.S. Armed Forces zmieniły .45 Auto i M-16 na Berrety, FN, a później, na systemy broni Militechu. Nowa broń jest odpowiedzią Colta, która ma zapewnić tej fabryce odpowiednią pozycję wśród dostawców broni. Jako forpocztę nowej linii wyprodukowano karabin M-18. M-18 jest bronią bullpup przystosowaną do popularnej amunicji 5.56. Może strzelać pojedynczymi

pociskami, krótkimi seriami (trzykulowymi) i długimi seriami. Podobnie jak inne bronie z tej serii, M-18 jest zrobiony z matowo-czarnego Sortexu. Wykończenie maskujące na zamówienie. M-18 sprzedawany jest z łatwym w montażu celownikiem optycznym (+1 do bazowej WA, tylko po przycelowaniu). Może on zostać zastąpiony celownikiem laserowym. 850e\$ w kolorach maskujących, +750e\$ łącznie smartguna.

[Corpbook 3]

Darra-Polytechnic M-9: 300eb

KAR 0/-1 ND K4K6+2 (5.5mm) 40 2/25 ST 200m

Był to pierwszy karabin szturmowy stworzony od podstaw w Konfederacji Indyjsko-Chińskiej. Przeznaczony do używania 5.5mm amunicji (Chińskiej), broń ta swój rodowód wywodziła bezpośrednio od radzieckiego Kałasznikowa. Osiągi balistyczne są podobne do wcześniej wyprodukowanego w Rosji karabinu szturmowego AK-74 używającego amunicji 5.45mm. Już przy pierwszym kontakcie z bronią wychodzą jej dwa podstawowe mankamenty. Po pierwsze brak jest interfejsu dla strzelca. Jest to broń przeznaczona dla sił zbrojnych w Trzecim Świecie, gdzie żołnierze nie korzystają z broni inteligentnych i nie są wyposażeni w złącza interface'u. Drugim mankamentem jest archaiczna konstrukcja, nie spotykana już w czasach bullpup. Składana kolba i 1.2x optyczny celownik jest standardowym wyposażeniem tej broni. Faktem jest, że ze względu na niską cenę tej broni wielkie jej ilości zostały wyeksportowane za pośrednictwem Hong Kongu. Razem z M-9 jest najczęściej występującą bronią w Trzecim Świecie i na Ulicy.

Uwaga: Broń ta używa pocisków specjalnego typu (WB pancerza x2; uszkodzenia x1.5), zwykła kula może spowodować 4K6 uszkodzenia. Amunicja typu dum-dum kosztuje 45e\$ za paczkę 100 naboji, i jest dostępna jedynie w Pacific Rim.

[Chrome Book 1]

Ciężki karabin szturmowy FN-RAL: 600e\$

KAR -1/-2 ND P 6K6+2 (7.62mm) 30 3/30 NZ 400m.

Standardowa broń wojskowa NATO i EC na współczesnym polu walki.

[Cyberpunk 2020]

Federated Arms Light Assault 15:400e\$ 700e\$ smartowany

KAR 0* N P 5K6+3 (7mm) 30 3/25 NZ 400m.

*Broń zoptymalizowana jest dla 3-pociskowej miniserii. Celność +1 kiedy strzelanie odbywa się w tym trybie.

Firma Federated wypuściła na rynek nową broń z plastikową obudową, konfiguracją bullpup, korzystającą z amunicji bezłuskowej. Dołączyła w ten sposób do tej części rynku która do tej pory reprezentowana była przez G-11/12 H&K i M95A Sternmeyera.

Tak jak przy innych produktach Federated

otrzymaliśmy trwały, lekki

karabin, z dobrym celowni-

kiem za niską cenę. LA-15

wyposażony jest fabrycznie

w złącza interfejsu i smart-

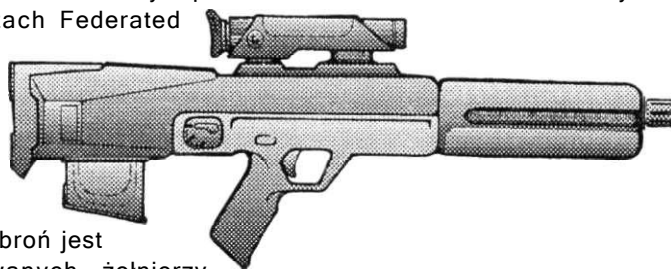
guna. Wbudowany celownik

optyczny przydaje się kiedy broń jest

używana przez nie-chipowanych żołnierzy.

LA-15 ze swoją trwałością, wymiennymi systemami celowniczymi i niewygórowaną ceną może stanowić na rynkach Trzeciego Świata realną konkurencję dla Darra Polytechnic M-9.

[Chrome Book 1]



Fabrica de Armes M-2012:1400e\$

KAR +2 N K 5K6+3 (6.5mm) 30 1/4 NZ 400m

Argentyński karabin szturmowy bazujący na projekcie bullpup z końca lat 90-tych ubiegłego wieku. Duża niezawodność, łatwość w przystosowaniu do innych typowych naboji. Broń jest fabrycznie przystosowana do magazynków produkcji argentyńskiej (6.5x45mm bezłuskowa), ale może być łatwo przystosowana do rosyjskiej 7.62x39mm (5k6+3), NATO 7.62mm (6k6+2) lub francuskiej krótkiej 7.5mm (6k6+1). Łatwa adap-

tacja do nowej amunicji jest silnym atutem tej broni. Wyposażona fabrycznie w 2x celownik laserowy Knopfler&Konig.

[Solo of Fortune]

34

Karabiny szturmowe

Ciężki karabin szturmowy Kałasznikow A-80: 550e\$

KAR -1 N Ł 6K6+2 (7.62mm) 35 3/25 ST 400m.

Kolejna Sowiecka przeróbka z ulepszonym celownikiem i zmniejszonym dzięki wykorzystaniu w konstrukcji materiałów kompozytowych ciężarem.

[Cyberpunk 2020]

Lekka broń szturmowa Militech Dragon: 700e\$

KAR 0 D P 6K6-1 (6.5mm hybrydowe) 35 30 NZ 400m

Standardowe wyposażenie wojsk spadochronowych grupy Lazarus. Lekki karabin systemu bullpup, przystosowany do hybrydowej amunicji 6.5 mm. Nie posiada składanej kolby, ale mała waga i wymiary powodują, że jest praktyczną bronią dla spadochroniarzy. Nieduży ciężar magazynków z amunicją 6.5 mm pozwala zabrać skoczki spory jej zapas podczas zrzutu. Jest wykonany jako następca MK-IV i posiada wiele tych samych części np: celownik, magazynki, zamek i jego łożo.

[Corpbook 2]

Nowoczesna Broń Strzelecka Piechoty Militech M-31a1:1695e\$

KAR +2 N R 4K6 (4.5mm) 150 3/30 ST 400m.

BC -1 - - różne (25mm mini-gran.) 4 2 ST 150m

Przed dwoma laty Tymczasowy Rząd Stanów Zjednoczonych ogłosił konkurs na nową zaawansowaną technologicznie, lekką broń dla piechoty. Komisja Obrony przedstawiła parametry i wymagania stawiane broni która miała wejść do arsenałów U.S. na najbliższe 10 lat. Pierwszym i jedynym modelem na początku był M-31a1. Militech pracował nad nową wersją granatnika, używającego pocisków o rozmiarach 10 ga. (porównywalnym z 40mm granatami). W międzyczasie Malorian Firearms opatentował broń z nowym systemem napędowym do odpalania pocisków. Brak pieniędzy zdecydował, że system oparty na spalaniu płynnej substancji napędowej (a nie prochu strzelniczego) nie wyszedł poza fazę prototypu. Militech odsprzedał system firmie Eran Malour i już po 18 miesiącach M-31 AICW wszedł do produkcji. M-31a1 ukazał się ostatecznie w wersji dostosowanej do 4.5mm amunicji z zamontowaną na szczycie wyrzutnią granatów z nowym napędem. Wyrzutnia wykorzystuje płynną substancję napędową działającą podobnie jak staroświecki silnik benzynowy. Substancja napędowa i utleniacz są mieszane w komorze spalania, a powstała w ten sposób mieszanina jest odpalana przy pomocy iskry elektrycznej. Umożliwia to bardzo dokładne kontrolowanie lotu 4.5mm krytego miedzią pocisku. M31a1 posiada magazynek zawierający 150 pocisków i substancję napędową konieczną ich odpalenia. Karabin w połączeniu z miotaczem granatów tworzy skuteczną i śmiertelną kombinację wielokrotnie wypróbowaną na polu walki. M-31A1 nie jest wyposażony w inne standardowe dodatki.

[Chrome Book 1]

Udoskonalona broń szturmowa Militech MK-IV: 800e\$

KAR +1 N P 6K6-1 (6.5mm hybrydowe)/5K6(5.56mm) 35 3/30 NZ 400m

MK-IV jest skuteczną, wytrzymałą bronią szturmową typu bullpup, umieszczoną ostatnio w katalogu Militechu. Jej system zmniejszania odrzutu, świetny projekt i wyważenie powodują, że jest jedną z najłatwiejszych w opanowaniu obecnie dostępnych broni. Używają jej bojowe oddziały piechoty grupy Lazarus oraz piechota U.S., zastępując Sternmeyera CG-13B (w użyciu oddziałów specjalnych). MK-IV bazuje na starym projekcie MK-III (dlatego poprawiona) i nowej amunicji-hybrydowej 6.5 mm. Ten kaliber to nowy pomysł Militechu, który obecnie wchodzi na rynek. Magazynek do tej amunicji bardzo przypomina magazynki 7.62 mm, ale grubość, łatwość obsługi i mała waga przypomina pociski 5.56 mm. Dużym plusem MK-IV jest możliwość szybkiej zmiany lufy w warunkach bojowych. Umożliwia to wykorzystywanie amunicji 5.56 mm. MK-IV została zaprojektowana do współpracy z dodatkowym wyposażeniem wojsk U.S., łącznie z granatnikiem M-205. Można zamontować mini-granatnik Militechu.

[Corpbook 2]

Militech Ronin Light Assault: 450e\$

KAR +1 N K 5K6 (5.56mm) 35 3/30 NZ 400m.

Lekki, stale ulepszany, podobny do M-16B, karabin szturmowy Ronin był standardowym wyposażeniem U.S. Army przez ponad dwie dekady. Trochę staromodny, ale już z bullpup. Korzysta z amunicji 5.56mm powszechnie używanej w innych karabinach. Podobnie jak wcześniejszy M16, mimo, że na rynku istniały lepsze modele broni, znajdował się długo na wyposażeniu U.S. Army. Dopiero niedawno Armia i Korpus Marynarki rozpoczęły wymianę tego modelu na Mk IV Assault Weapon. Gwardia Narodowa i jednostki rezerwy korzystają wciąż jeszcze z M-20s. M-20 może korzystać z wyrzutni granatów od M-205 i innych dostępnych na rynku.

[Cyberpunk 2020, Corpbook 2]

Royal Enfield Ordnance Liquid Propellant

karabin szturmowy LPA1:1800e\$

KAR +1 N R różnie (7.5mm) 2x45 1/3/20 NZ 500m

LPA1 jest dwupojemnikowym rozpylaczem o zmiennej prędkości wylotowej. Zaprojektowany jako wielozadaniowy, ręczny system broni, aktualnie wchodzi do testowania przez BFC. LPA1 jest ukryty w tradycyjnej konfiguracji bullpup ze zbiornikiem w wymiennej, opancerzonej kasce umieszczonej w kolbie. Dwa magazynki umieszczone są po obydwu stronach

pojemnika. Każdy z nich ma

pojemność 45 naboji, dając

w sumie spory zapas 90

pocisków. Podwójne maga-

zynki umożliwiają korzystanie

z dwóch różnych typów

amunicji. LPA1 może strzelać

z wielu rodzajów naboji, oraz może służyć

jako granatnik po niewielkich przeróbkach lufy. Karabin posiada trzy ustawienia prędkości wylotowej pocisku, które mogą być zmieniane ręcznie lub przez łącze smartguna. Ustawienia to: 1/ Mała - Zamieszki (2k6+1), 2/ Średnia - Miasto (4k6), 3/ Duża - Walka (6k6). Ponieważ przy dużych prędkościach występuje duży odrzut, na karabinie zamontowano hydrauliczny tłumik. Środek palny (pochodna od paliwa promów ESA) jest wstrzykiwany do komory amunicyjnej pod kontrolą komputera. Zaaplikowana dawka zależy od ustawienia prędkości i odległości od celu. Informacja ta pochodzi z zainstalowanego na szczycie zbiornika, cyberoptycznego celownika Marconi SUSAT.

[Rough Guide UK]

Karabin szturmowy Stermeyer M-95A4 (CG-13B): 695-750e\$

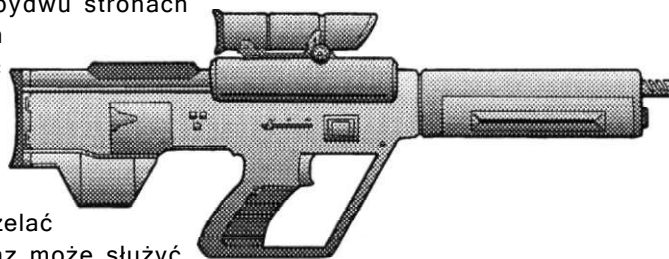
KAR +1 N R 5K6 (5.56mm) 90 3/30 NZ 400m

Wysoce użyteczny, dobrze wykonany z plastikowych kompozytów karabin szturmowy. Ta zaawansowana, broń strzelająca bezłuskowymi pociskami kalibru 5.56 mm, ma ograniczone zastosowanie w specjalnych kontyngentach Sił Zbrojnych U.S. i Sił Obronnych EC. Jedyną korporacją używającą tej broni powszechnie jest IEC. Pod względem ilości rozszerzeń jest to rozwinięcie serii M-95A/CG-13A. Model A4/13B ma wytrzymalszą obudowę, modularny system celowniczy, poprawiony system chłodzenia i prawdziwy magazynek zamiast starej, niewygodnej, wymiennej skrzynki. Magazynki do A4 przypominają te stare z G-11, ale teraz zawierają tylko pociski, wkładane w podajnik nad lufą. Powoduje to trochę większą wrażliwość na zapiaszczenie, ale ułatwia z kolei szybsze przeładowywanie na polu walki. Magazynki wykonane są z wytrzymałego plastiku. Modularny system celowniczy pozwala na szybką zmianę z teleskopu na wzmocnienie optyczne lub na celownik laserowy bez przyrządów. Podstawowy model dostarczany jest z celownikiem optycznym x4. Teleskopowy i laserowy celownik są dostępne po 150e\$ każdy.

[Solo of Fortune, Corpbook 1, Home/Brave]

35

Karabiny szturmowe



Karabin szturmowy Stolbovoy St-5: 900e\$; 1800e\$ smartowany.**KAR -1 N P/R 5K6 (5.45mm) 30 1/30 NZ 400m**

Lekka, silna broń w systemie bullpup. St-5 został zaprojektowany do walki w ciężkich warunkach środowiskowych w Rosji. Stolbovoy został wyprodukowany jako broń mogąca operować w wielu ekstremalnych warunkach takich jak gorąco, zimno, błoto, wilgoć, piasek i pył, zabrudzenie smarami i środkami korozyjnymi. Jedna z najtwardszych i najbardziej niezawodnych broni świata. Żołnierze o niej mówią: „Nigdy się nie psuje”. Do kupienia ze zwykłym celownikiem, ale można dokupić optyczny. W wersji długo i krótkolufowej. Używa amunicji łuskowej. **Uwaga:** W tabeli niezawodności, wszystkie Stolbovoye zacinają się tylko na 1. Popularny w Rosji i Wschodniej Europie, rzadki w U.S./Wielkiej Brytanii. *[Corpbook 3]*

Nowoczesna broń piechoty Towa Manufakturing Typ-20: 4200e\$**KAR +2 N K 5K6 (5.56) 100 3/45 NZ 400m****BC 0 - - różne (25mm) 4 2 ST 150m**

Ostatni z karabinów szturmowych SDF. System smartuna (podnosi WA o +4), pompkowy 25x50 mm mini-granatnik i podnóżek (+1 WA w dalekim i ekstremalnym zasięgu) standardowy. *[Pacific Rim]*

Karabin szturmowy Towa Manufakturing Typ-99:1500e\$**KAR +1 N K 5K6 (5.56mm) 35 3/30 ST 400m**

Typ-99 jest typowym karabinkiem szturmowym japońskich SDF od 1999 roku. Łączy smartuna (+3 WA) i fabryczny podnóżek (+1 WA na daleki i ekstremalny zasięg). *[Pacific Rim]*

KARABINY SNAJPERSKIE

Jeżeli nie napisano inaczej, to w każdej broni zastosowano amunicję łuskową.

System snajperski Arasaka WSSA: 2400e\$.**KAR +5* N K 6K6 (3.5mm FF) 40 2 NZ 600 m. *smartowana**

Zaprojektowana dla sił porządkowych korporacji, ciężko lufowa, półautomatyczna Arasaka WSSA ma 40-sto nabojoy, ślimakowy magazynek ładowany nabojami rozpryskowymi kalibru 3.5 mm (patrz naboje rozpryskowe Kendachi). Jest wyposażona w tłumik dźwięku i błysku oraz lunetę Zeissa o powiększeniu 12x z komputerowo wspomaganym celownikiem laserowym. System ten posiada smart-łącze i wiele dodatków (+2 do spostrzegawczości, noktowizor i dalmierz). Z powodu małej wagi 3.8 kg (załadowany), staje się bardzo popularną bronią snajperską. *[Solo of Fortune]*

Karabin snajperski Barrett M-90:1500e\$.**KAR +3 N R 6K10 (12.7mm BMG) 10 1 NZ 1000m**

Jeden z najcięższych na świecie karabinów snajperskich. Jest rozwinięciem starego karabinu Barrett BMG. Strzela nabojami kalibru .50 i jest bezużyteczny bez lunety. Wersja z cyber-łączem dostępna w cenie 2500e\$. Używa amunicji łuskowej. *[Home/Brave]*

Barrett-Arasaka Light-20: 2000e\$.**BC 0 N R 4K10 (20/9mm APFSDS) 10 1 NZ 450m**

Ulubieniec łowców cyberpsycholi. Długo na prawie 2 m. „działo”, wali podkalibrowymi pociskami uranowymi z naddźwiękową prędkością. W japońskiej policji znana pod nazwą T-13. Specjalna amunicja przebijająca pancerz powoduje jego 2 pkt. uszkodzenia przy każdym trafieniu. *[Cyberpunk 2020, Corpobook 1]*

FR-F6: 1100e\$.**KAR +3 N K 6K6+2 (7.62mm) 10 2 ST 500m**

Współczesny karabin snajperski produkcji francuskiej, z podnóżkiem (+1 WA na duży/ekstremalny zasięg). Dodatkowo komputerowo sterowany celownik laserowy i tłumik. *[Eurosource]*

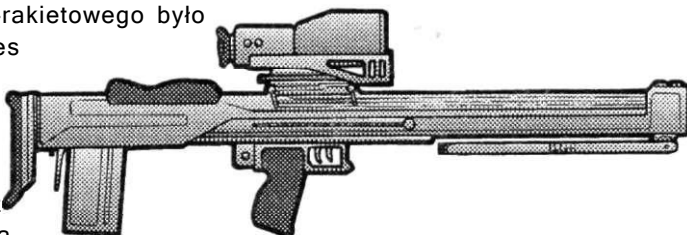
15mm „Długi karabin” Nomadów: 3000e\$.**KAR +1 N K 7K10 (15mm BMG) 9 1 ST 900m**

W połowie lat 80-tych próbowano przystosować amunicję 15 mm BMG w miejsce starej .50 cala. Jedynie w Europie wyprodukowano kilka prototypów broni dostosowanej do 15 mm naboju. Gdy przyszedł Kryzys większość z tych rozwiązań wylądowała w archiwum. Parę lat później uciekając na wschód Aldecaldos odkrył starą fabrykę. Zostało tu zaprojektowanych i przetestowanych setki prototypów broni 15 mm BMG, a cały sprzęt i przyrządy zostały przystosowane do ich produkcji. Teraz wielu Nomadów używa 15 mm BMG jako broni snajperskiej i przeciwpancernej. Prasa nazwała je „Długimi karabinami” lub „Karabinami Kentucky”. Broń jest wielka i ciężka, ale ustawiona na podwyższeniu pozwala na walkę na dużą odległość. Taka taktyka jest często stosowana przez Nomadów. Najbardziej typowa wersja posiada celownik optyczny z lunetą powiększającą 10x i noktowizorem, hamulec wylotowy, tłumik błysku, elektryczny spust, podnóżek i zmienną obudowę. Może zostać rozłożona na trzy podstawowe części (kolbę, lufę i zamek). Trzeba mieć BOD 9+, żeby strzelać z pozycji stojącej. *[Neo Tribes]*

Karabin Remington Żyro-Snajper: 1000e\$.**KAR +2 N K 7K6 (18mm Gyrojet) 6 1 ST 600m**

Rozwiązanie systemu żyro-rakietowego było proponowane przez Hughes i Militech w roku 2008.

Remington Żyro-Snajper strzela pociskami stabilizowanymi żyroskopem o napędzie rakietowym. Przez



zastosowanie zaawansowanej technologii czujników pocisk podąża do celu naprowadzany wiązką laserową z broni. Naprowadzacz to wbudowany komputer z dalmierzem określający siłę i kierunek wiatru, odległość do celu, itd. - naprowadzający pocisk do wybranego celu. Posiada wbudowany system czujników podczerwonych i wzmacniających światło. Niewiarygodna siła przebicia i daleki zasięg Żyro jest wyrażona w nazwie „Błyskawica Zeusa” nadanej przez policjantów i snajperów Max-Tac. Jego amunicja jest naprawdę droga: 400e\$. za pudełko z 50 nabojami. **UWAGA:** Ponieważ osiągnięcie pełnej prędkości przez pocisk rakietowy wymaga czasu, broń ta zadaje 3k6+2 obrażenia w zasięgu do 75 metrów. Amunicja przeciwpancerno-zapalająca (API) zadaje dodatkowo 1k6 obrażeń przez dwie rundy po trafieniu. Pancerz nie chroni przed tymi ranami.

*[Protect & Serve]***Towa Manufakturing Typ-00-Kai: 3000e\$.****KAR +3 N R 9K6+3AP (7.62mm EAE) 6 1 NZ 1200m**

Przebudowana wersja karabinu snajperskiego Typ-00, używanego przez japoński SDF i policję SWAT od 2000 roku. Używa pocisków łuskowych przeznaczonych do Elektrotermicznego Naładowania Amunicji. W sprzedaży z łączem smartguna i skomputeryzowanym celownikiem (+3 WA).

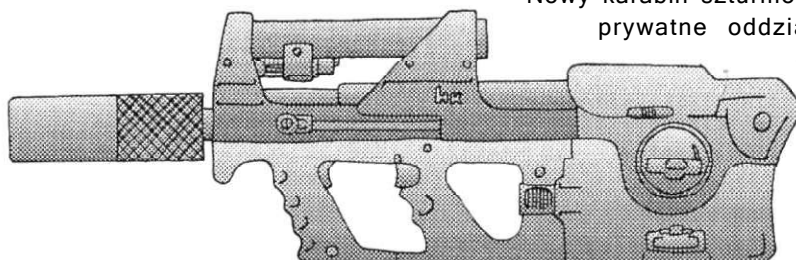
[Pacific Rim]

INNE KARABINY

Jeżeli nie napisano inaczej, to w każdej broni zastosowano amunicję łuskową.

Heckler & Koch HK77UK: 750e\$.

KAR +1 D K 2K6+4 (9mm długi) 30 3/30 NZ 250m



Nowy karabin szturmowy używany przez prywatne oddziały wojskowe na całym świecie.

Brytyjski H & K ma montowaną składaną kolbę i autostabilizatory, powodujące zwiększenie celności w porównaniu do konkurencyjnych konstrukcji.

Ma szeroki wybór dodatków: Militech 25 mm Mini-G, pełen zestaw celowników do użytku ze smartgoglami (+600e\$), zainstalowany system tłumików (+200e\$) i powiększony magazyn (45-cio nabojewy; 60e\$). **UWAGA:** Tłumik ogranicza WA do 0, ale nie można usłyszeć strzału bez cyberaudio (rozszerzony zakres słyszenia). Złożona kolba redukuje poziom ukrycia z **D** do **P**, ale strzelanie bez niej zmniejsza WA do -1.

[Solo of Fortune 2]

Karabin rakietowy Hughes: 750e\$.

KAR -1 N R 3K10AP (18mm HEAT/Gyrojet) 3 1 ST 500m

Karabin rakietowy Hughes to potwór bojowy, który stał się bodźcem dla Remingtona do zbudowania swojego karabinu Żyro-Snajper. Konstruktorzy Remingtona miejsce w 18 mm łusce zużyli na dodatkowe paliwo i system naprowadzania. Hughes zamiast tego zwiększył moc pocisku przez wydłużenie go. Jest to alternatywa dla Barrett-Arasaka 20 mm. Naboje API Remingtona nie są w terminologii gry w pełni p.panc. (zadają dodatkowe 1k6 obrażeń zamiast przebijać pancerz). Karabin Hughesa używa amunicji o profilowanym ładunku i jest naprawdę p.panc. Jak inne naboje o kształtowanym ładunku 1k10 pocisków przebija pancerz (obrażenia nie są połowione). Amunicja kosztuje 20e\$. za sztukę.

[Home/Brave]

M-99 EVAW: 5000e\$.

KAR +5 N R 6K6AP (12mm rakietą) 30 2 ST 400m

BC 0 - - 2K6+1 (25mm HE) 10 1 ST 10m min. zasięg, 2000 m. skuteczny zasięg

M-99 Ekstra-Pojazdo-Aktywna Broń (EVAW) jest standardowym wyposażeniem USAF EVAT (oddziałach astronautów Kosmicznych Sił U.S.). Broń jest nieporęcznym potworkiem z dwiema lufami, masywnymi magazynkami i zbiornikiem CO₂ przymocowanym do paska żołnierza EVA. Strzela dwoma rodzajami samonapędzających się pocisków. Zanim zostanie odpalony silnik rakietowy do wyrzucenia naboju z lufy używa sprężonego gazu. Jednym z częściej używanych pocisków są 12 mm naprowadzane na podczerwień i radarowo (naprawdę drogie) kule, które mają dodatkowo czytnik IFF w łusce aby uniknąć trafienia w sprzymierzeńca. Drugim rodzajem jest typowy 25 mm granat przyłączony do małej rakiety i wyposażony w detonator zbliżeniowy. Oba rodzaje wyposażone są w ładunek samo destrukcyjny, który niszczy pocisk, gdy ten polecą poza ustaloną odległość (np. 10% ponad maksymalny zasięg). Zaletą EVAW jest mały odrzut, brak wydzielania ciepła, niska emisyjność gazu (zwykle pociski robią chmurę dymu w atmosferze pozbawionej ciśnienia i grawitacji), praktycznie brak części ruchomych i poprawiona celność. Ogólnie, nie jest tak świetną bronią kosmiczną jak ręczny laser, ale jest naprawdę dobra. Granat kosztuje 50e\$, rakietą - 125e\$.

[Home/Brave, Deep Space]

Karabin Militech Cyborg: 800e\$.**KAR +1 N K 7K6+3 (.300Mag) 30 20 ST 500m**

Zrobiony do walk cyborgów, karabin Cyborg może strącić metalowy łeb z każdej odległości. Masywna broń bullpup, wykonana na bazie starego .300 Winchester Magnum z nabojami łowieckimi. Dostępna jest amunicja standardowa i p. panc. - ta druga może się przebić przez wszelkie znane formy pancerzy podskórnych! Karabin wyposażony w hydro-pneumatyczny oporopowrotnik, ale większość nie wytrenowanych żołnierzy poczuje jego ciężar (7.5 kg). *[Chromebook]*

Militech Ninja: 650e\$.**KAR +1 D P 1K6 (5mm/.22) 30 2/3 NZ 250m**

Wysoce niezawodna, bezłuskowa konstrukcja z niewielką ilością ruchomych części i wbudowanym tłumikiem. Plastikowy magazynek i spust elektryczny czyni ten karabin niesłychanie cichym. Świetny do tajnych operacji! W szarym, kamuflującym lub czarnym wykończeniu. *[Solo of Fortune]*

Ryglowy karabin Nomad.357 Magnum: 300e\$.**KAR +2 D P 2K6+3 (.357) 9 2 NZ 100m**

Bazuje na starszym o 140 lat projekcie Winchestera, broń ta jest wyjątkowo celna i dobrze wyważona, w związku z rozwiniętą technologią, maszynami i materiałami. Magazynkiem jest wbudowana pod lufą tuba. Naboje muszą być ładowane pojedynczo, więc przeładowanie trwa 3 rundy. Magazynek jest zawodny i czasami powoduje wybuch, który zadaje 3k6+1 obrażenia. Używa amunicji łuskowej. *[Neo Tribes]*

Karabin automatyczny Nomad.357 Magnum: 400e\$.**KAR 0/+1 D P 2K6+3 (.357) 30 2/3 NZ 100m**

Bazuje na tym samym pomysśle co Uzi i AK-47. Przeznaczony dla Nomadów, którzy nie włączają się do akcji i używają broni w wyjątkowej potrzebie. Można strzelać pojedynczymi pociskami lub seriami po 3 naboje. Kiedy prowadzi się ogień pojedynczy (Szybkostrzelność 2) celność jest +1. Ta broń celowo nie posiada możliwości prowadzenia ognia ciągłego. Magazynki są typowe. Czasem magazynek wybuchu zadając 3k6+1 obrażenia. Używa amunicji łuskowej. *[Neo Tribes]*

Wajchowy karabin Nomad.44 Magnum: 650e\$.**KAR +1 D P 4K6+2 (.44) 8 2 NZ 200m**

Noszony przez Nomadów potrzebujących coś więcej niż pięści. Ulubiona broń Outridersów. Podobny we wszystkim oprócz kalibru do .357 Magnum. Używa amunicji łuskowej. *[Neo Tribes]*

Karabin Iglicowy Nomad 7.62 mm: 500e\$.**KAR +2 N P 6K6+2 (7.62mm) 6 1 NZ 400m**

Czwarta lub piąta generacja kopii oryginalnego projektu Winchestera i Remingtona. Wielokrotnie przetestowana w XX wieku przez traperów. Współczesna wersja zrobiona jest z wodoodpornych plastików i ceramiki. Przykładem jest karabin snajperski M-70 używany przez Armię U.S. i Marine Corps przed Kryzysem. Używa amunicji łuskowej. *[Neo Tribes]*

Pochodna „Broń Osobista” Nomad: 500e\$.**KAR +1 D K 3K6 (5.7mm) 50 2/3 NZ 200m**

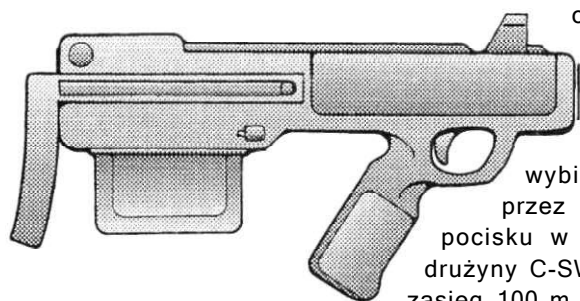
Następca projektu FN i innych (P90, Steyr TMP Bushman IDW). Pierwotnie broń osobista została zaprojektowana dla załóg pojazdów i personelu zaplecza, który nie miał potrzeby posiadania pełno wymiarowej broni szturmowej. To składany projekt bullpup z magazynkiem ustawionym pod kątem 90 stopni. Większość konstrukcji zrobiona jest z materiałów opartych na nyleksie. Tylko komora amunicyjna i lufa robione są ze stopów lub cerametalu. Aktualne bronie osobiste strzelają 10 mm bezłuskową (2k6+3), 12 mm bezłuskową (4k6+1) lub w starszych wersjach 5.6 mm łuskową (3k6) amunicją. Ta broń może być nazywana ciężkim SMG lub karabinem szturmowym. *[Neo Tribes]*

Działo jednostrzałowe Polymer: 90e\$.**KAR -2 D P 4K6+2 (13mm) 8 1 NZ 100m**

Duża sita ognia w podręcznej paczce! Ten plastikowy blaster z Kang Tao jest bronią ostatniej szansy - poza tym nie potrzebujesz nic poza jednym 13 mm ładunkiem, żeby pozbyć się najbardziej upartego prześladowcy ze swojego ogona! Dla zmniejszenia kosztów „Jedno-działo” wykonano z niedrogich materiałów, a pocisk wypełniono popularnym materiałem wybuchowym. **UWAGA:** 13 mm nabój jest niskopiędkościowym HEP (Eksplodyjnym Plastykiem), który zadaje 4k6+2 rany: obrażenia w 1/2 są prawdziwe, a w 1/2 - ogłuszające; pancerz nie chroni i zostaje uszkodzony na 2 poziomy. Ta spluwa jest robiona tak, aby obniżyć koszty, więc istnieje szansa zacięcia 10%, lub broń wybuchnie zadając 2k6 obrażeń ręce strzelającego.

*[Chromebook 2]***Stein & Wasserman Model F „Cyborg Assault”: 1650e\$.****KAR 0 D K różne (13mm) 8 1 NZ 100m**

Broń rozchwytywana przez większość psychosquadów. Cyborg Assault to Rolls-Royce wśród broni ręcznych przewidzianych do zatrzymywania ciężko zadrutowanych. Ten karabin w konfiguracji bullpup może strzelać różnymi rodzajami amunicji, i ma złącze lufowe do wystrzeliwania karabinowych granatów nasadkowych DCR. Niezwykły



ośmiostrzałowy magazynek z obrotowym ładowaniem może zostać załadowany wszystkimi rodzajami amunicji na raz, a przełącznik wybierający pozwala strzelcowi na

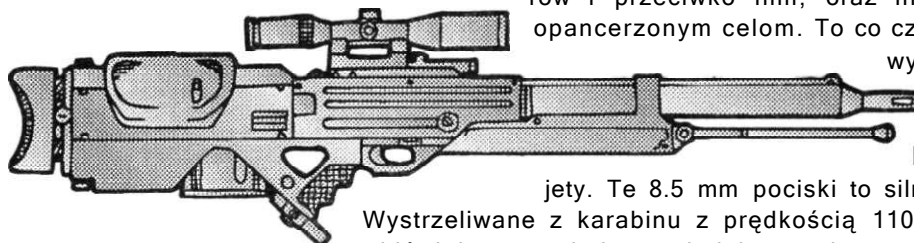
wybieranie amunicji którą chce strzelać, przez wskazywanie numeru pożądanego pocisku w magazynku. Niezbędne dla każdej drużyny C-SWAT! Niskociśnieniowa amunicja ma

zasięg 100 m. Możliwe są do wyboru pociski: HEP

(wybuchowo-rozpryskowe) 4K6+2 uszkodzeń, połowa z nich jest ostra, połowa ogłuszająca, opancerzenie nie liczy się i dostaje dwa poziomy uszkodzeń. API (p-panc. - zapalająca) 4K6+3, WB opancerzenia x 0.5, po trafieniu cel dostaje 1K6 dodatkowo, w rundę po trafieniu 1/2K6 dodatkowo. Opancerzenie nie powstrzymuje dodatkowych uszkodzeń! pocisk kwasowy (szklany), uszkodzenia i efekt działania takie samo jak Nelspot „Wombat”, Chromebook 1 str. 54, tylko czas trwania 4 rundy walki.

*[Chromebook 1]***Karabin Tsunami Arms Ramjet: 1230e\$.****KAR +4 N K różne (8.5mm Ramjet) 9 3 NZ 800m**

Ramjet - ta ściśle tajna japońska broń została zaprojektowana przez Tsunami Arms - firmę powracającą na rynek z nowym modelem karabinu. Znakomita broń dla snajperów i przeciwko nim, oraz innym lekko



opancerzonym celom. To co czyni tę broń wyjątkową to amunicja - nie kule lecz żyro-

jety. Te 8.5 mm pociski to silniki ramjet!

Wystrzeliwane z karabinu z prędkością 1100 m/s, ponadźwiękowe naboje posiadają stożkowy otwór na nosie, gdzie powietrze ulega kompresji. Ten strumień gorącego gazu zapala paliwo w środku pocisku, które odrzutem jeszcze bardziej przyspiesza kulę. W rezultacie otrzymujemy stały wzrost prędkości do momentu osiągnięcia maksymalnego zasięgu. Karabin Ramjet w odpowiednich rękach zamienia się w morderczą zabawkę.. Broń jest półautomatyczna. Strzelający bezłuskową amunicją bullpup, zrobiony z lekkich polimerów, uzupełniony o wymienny uchwyt i kolbę oraz podnóżek i wolnoleżącą ciężką lufę. Dla osiągnięcia wysmienitej celności na duży zasięg, karabin Ramjet jest wyposażony w teleskopowe (4x) laserowo - odbiciowe łącze smartguna, które obrysowuje cel laserem i używa komputerowo kontrolowanego wtrysku paliwa do

określenia zasięgu i odpowiedniego poziomu do trafienia w cel na tę odległość przez korektę punktu celowania, wymagając od strzelca obrócenia go pod właściwym kątem. **UWAGA:** 5k6+3 na zasięg bliski, 6k6+1 na zasięg średni, 7k6 na zasięg daleki, 7k6+3 na zasięg ekstremalny. SP pancerza x3 i uszkodzenia penetrujące są poddawane z powodu efektywnie dużego punktu uderzenia pocisku.

[Chromebook 2]

KARABINY MASZYNOWE

Jeżeli nie napisano inaczej, to w każdej broni zastosowano amunicję łuskową.

Broń wsparcia oddziału Constitution Arms Cyclone: 1200e\$

BC +1 N K 6K6+2 (7.62mm) 100 35 NZ 500m

Jedna z wielu broni przeznaczonych na misje, którą często dostają Max-Tac. Broń jest przystosowana do amunicji bezłuskowej 7.62 mm i ma bębnowy magazynek o pojemności 100 naboji. Posiada taśmę i podnóżek jako standard. Wysoka szybkostrzelność i siła powstrzymywania pocisków 7.62 mm czynią z Cyclona efektywną broń przeciw dowolnemu celowi. Wojskowi kupcy są rozczarowani CA, ale potencjał Cyclona został odkryty przez policję, co umożliwiło dalszą produkcję.

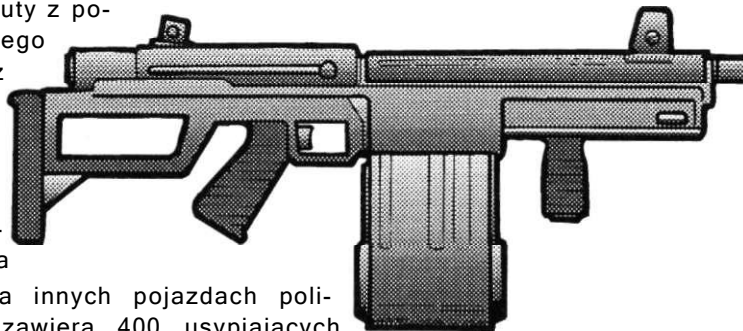
[Protect & Serve]

Broń kontrolująca zamieszki Contitution Ams Deluge: 800e\$

BC 0 N K 1-2pts+nark. 400 35 ST 60m

Deluge zasadniczo jest karabinem maszynowym, który strzela strzałkami z polimerów z dużą szybkostrzelnością. Zaprojektowana jako broń do kontroli tłumów, może zdusić zamieszki w ciągu minuty z powodu środka nasennego

w każdej igle. Ponieważ teoretycznie nie posiada zdolności do prowadzenia ognia zabijającego, Deluge jest instalowana na samochodach do rozganiania



tłumów i okazynie na innych pojazdach policyjnych. Magazynek zawiera 400 usypiających strzałek i zbiornik ze sprężonym powietrzem do strzelania. Magazynek kosztuje 125e\$ i jest dostępny tylko ze środkiem nasennym.

[Protect & Serve]

Automat Dover GA-1112:1110e\$

BC +1 N R 4K6+4 (12mm) 400 85 ST 400m

GA-1112 jest ręcznym karabinem maszynowym przystosowanym do długiej, bezłuskowej amunicji kalibru 12 mm. Dwulufowa broń posiada magazynek bębnowy montowany z dołu. Ważąca około 15 kg (pusta), posiada pasek ułatwiający noszenie. Wbudowany smartgun do kompensowania strzałów z biodra. Aby zacząć strzelać, należy uruchomić silnik (1 runda). Jest podstawową bronią przenośną do ostrzeliwania okolicy przez cyborgi. Za dodatkowe 650e\$ można dostać przybory do zainstalowania jej na pojeździe, 1200 nabojoyowy pojemnik, bezpośrednie podłączenie silnika i przegubowe łącze.

[Solo of Fortune 2]

FN MG-6 „Jeden na Jeden”: 1800e\$

BC +1 N K 5K6 (5.56mm) 100 40 NZ 450m

Bliźniaczołufowy, belgijski, militarny karabin maszynowy sprzedawany na całym świecie. Stał się standardem, do którego porównuje się inne bronie.

[Eurosource]

Fabrica de Armes M-2012HB SAW: 1600e\$

BC +2 N K 5K6+3 (6.5mm) 100 30 NZ 450m

Automatyczna wersja dobrze znanego 6.5x45 mm, bezłuskowego karabinu argentyńskiego. Broń ładowana 100 nabojewym magazynkiem bębnowym i posiadająca 31 calową, ceramicznie powlekaną, ciężką lufę. Celownik laserowo-refleksyjny K&K uzupełnia wyposażenie.

[Solo of Fortune]

Heckler & Koch G-6: 2050e\$

BC +1 N K 5K6(6mm) 100 30 NZ 500m

W 2018 H&K wprowadził na rynek lekką broń wsparcia opartą na systemie obrotowego zamka, wzorowanego na karabinach G-11/12. Powiększając model G11 o 50% uzyskano broń o pożądanych parametrach, którą po przetestowaniu wprowadzono



do produkcji pod nazwą: lekki karabin maszynowy G-6. Nabój bezłuskowy 6mm może być celnie wystrzelony do 900 m. Pocisk ma stalowy rdzeń przeciwpancerny (WBx 0.5). Strzelec zazwyczaj przenosi osiem 100 nabojewych magazynków. Ten lekki karabin maszynowy wyposażony jest w pełny interfejs dla chipowanego strzelca, wbudowany celownik teleskopowy o powiększeniu 2x, z cyberoptyczną triangulacją (dalmierzem), oraz układy optyczne pasywnej podczerwieni.

[Chromebook 1]

M2A5HB Browning.50 cal HMG: 2000e\$

BC 0 N K 6K10 (12.7mm) 100 10 NZ 600m

Nieśmiertelny karabin maszynowy Browning kaliber.50 dzierży nadal prymat wśród ciężkich karabinów maszynowych pola walki. Z relatywnie lekką amunicją, udowodnioną wytrzymałością, dużą siłą ognia i sporym zapasem pocisków pozostających w sprzedaży. Model A5 jest lżejszy niż poprzednicy, zbudowany z plasti-ceramików i kompozytów w odróżnieniu od staroświeckiej stali używanej w poprzednich modelach. Waży tylko 20 kg., co jest poprawą w porównaniu z ponad 36 kg poprzedników. Zwykły żołnierz z exo-szkieletem może unieść M2 i strzelać w ruchu.

[Home/Brave]

Średni karabin maszynowy M-60D: 1000e\$

BC +1 N K 6K6+2 (7.62mm) 100 20 NZ 500m

Stary M-60 to oryginalny niemiecki mechanizm (wzięty z MG-42). Standardowy średni karabin maszynowy wojsk U.S. jest niemal identyczny z nowym, niemieckim ŠKM. Niektóre z części obu broni są wymienne. M-60D używa 100 nabojuowych magazynków amunicji 7.62 mm o plastikowych łuskach. Koszty tej amunicji są o 1/3 niższe od pocisków z łuskami metalowymi. Plastikowe łuski są zrobione z żaro-absorbującego i -odpornego materiału, który odprowadzając ciepło zabezpiecza ten chłodzony powietrzem karabin przed przegrzaniem. Używa amunicji łuskowej.

[Home/Brave]

Militech High Power 15:1600e\$

BC +2 N K 2K6+4 (9mm) 180 20/60 ST 200m

Trzykomorowy, trójlufowy, szybkostrzałowy automatyczny karabin do użytku osobistego! Ten „przecinacz alejek” ma szybkostrzelność około 5000 pocisków na minutę (cyklicznie). Zasilany z bębna lub taśmy 400 pociskowej.

[Solo of Fortune]

Szturmowa/automatyczna broń oddziału Militech M-232:1000e\$

KAR/BC 0 N K 5K6 (5.56mm) 100/35 20 NZ 400m

M-232 jest niedawnym rozwinięciem Militech Renegade SAW. Podobna do standardowego, małokalibrowego karabinu maszynowego, M-232 jest najpopularniejszą bronią wsparcia w armii U.S. Oddziały Marines preferują M-12 CAW lub M-60D ŠKM. M-232 używa amunicji z bębna lub standardowej taśmy MK IV. Ma dołączony dwunóg i nie można do niego przyłączyć żadnych innych akcesoriów.

[Home/Brave]

Automatyczna broń oddziału Militech Renegade: 1100e\$

BC 0 N R 6K6-1 (6.5mm hybrydowe) 200/35 20 ST 400m

SAW powszechnie używana przez żołnierzy Lazarusa. Lekka i efektywna broń, strzela amunicją 6.5 mm Hybrid i może używać wycofywaną z użytku taśmę lub magazynki z Dragona lub broni szturmowej MK IV.

[Corpbook 2]

Militech 20L Autocannon: 3000e\$

BC 0 N R 8K10 (20mm) 100 10 NZ 500m

Militech 20L jest ustawionym na trójnogu, lekkim działkiem 20 mm. Jest wyłącznie bronią wsparcia, ponieważ przez wielkość i wagę amunicji wymaga pojazdu do transportu. Jedna taśma waży 20 kg! Używa pocisków łuskowych.

[Home/Brave]

Sternmeyer M-5A: 1000e\$

BC -1 N R 6K6+2 (7.62mm) 200 20 ST 500m

Wspaniały okaz z Sternmeyer Waffenfabrik. M-5A z podwójnym zamkiem i taśmą z nabojami 7.62mm, używany jest przez żołnierzy Arasaki i IEC. Może być montowana na pojazdach. Strzela używając taśm z nabojami od Arasaka WXA.

[Corpbook 1]

Średni karabin maszynowy Towa Manufacturing Type-8: 2500e\$

BC +1 N K 6K6+2 (7.62mm) 100 35 NZ 500m

Typowa broń wsparcia w GSDF. Amunicja jest dostarczana w paczkach po 100 sztuk bezłuskowych pocisków razem z taśmą. Można również dostać 1000 nabojuowy plecak.

[Pacific Rim]

BRONŃ CIĘŻKA

44

Broń ciężka

Jeżeli nie napisano inaczej, to w każdej broni zastosowano amunicję łuskową.

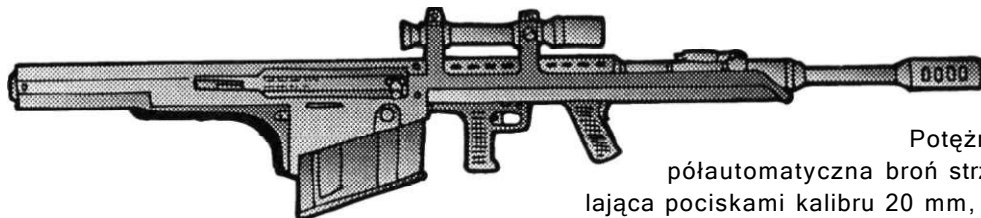
Lekki moździerz 60 mm: 750e\$

BC 0 N K 8K10 (60mm) 1 2 NZ 1000m/5m promień rażenia

Broń ta waży 15 kg i jest dostarczana w dwóch częściach (lufa i płyta główna). Wymagane są dwie osoby do obsługi. Przy jednosobowej obsłudze ROF zmniejsza się do 1 strzału na 2 tury walki. Amunicja kosztuje 50e\$ i waży 1 kg/sztuka. Najczęściej używa się granatów wybuchowych. Inne typowe ładunki to: dymne, oślepiające i fosforowe. Patrz Maximum Metal jeśli chcesz wiedzieć więcej. [Home/Brave]

Działo Colt - Mauser M2X: 3050e\$

BC 0 N P 8K10 (20mm) 8 1 ST 600m



Potężna, półautomatyczna broń strzelająca pociskami kalibru 20 mm, do użycia z ramienia. Pozwoliło to zainstalować oporopowrotnik o dużym skoku. Wymagany jest rzut na BOD powyżej 15 dla uniknięcia 1-2 pkt. obrażeń od wstrząsów podczas strzelania z ramienia (krytyczny powoduje wypuszczenie broni z rąk). Celownik teleskopowy x4 jest na wyposażeniu standardowym. Załadowane działo waży 23 kg.

[Chromebook 2]

Granatnik: 150e\$

BC 0 D R różne (30-40mm) 1 1 ST 225m

Produkowany masowo na całym świecie. Może być dołączany do dowolnego karabinu lub używany oddzielnie. Zasięg 225 m. [CP 2020]

Miotacz ognia Kenshiri-Adachi F-253: 1500e\$

BC -2 N R 2K10 10 1 ST 50m

Rozpylacz ciekłego napalmu. Przenoszony na plecach. Bardzo niebezpieczny. W państwach b. bloku sowieckiego produkowane są podobne modele.

[Cyberpunk 2020]

Lekka broń przeciwczołgowa: 300-800e\$

LAW: 300e\$ BC -2 D K 4K10AP HEAT 1 1 NZ 100m/2 m. promień rażenia

HLAW: 800e\$ BC -2 N K 11K10AP HEAT 1 1 NZ 100m/4 m. promień rażenia

Wykonana jako broń jednorazowego użytku, po wystrzeleniu można ją wyrzucić. Używa sprężonego powietrza lub innego niedymnego i bezodrzutowego sposobu na początkowe wystrzelenie pocisku. Jest bezpieczna w zamkniętych pomieszczeniach! Rozmiary LAW: 60-70 mm długości i waga około 2 kg, rozmiary HLAW: 85-105 mm długości i waga ok. 5 kg. [Home/Brave]

Automatyczny granatnik M-32: 2500e\$

BC 0 N R różne (40mm) 50 20 NZ 50m

Auto-G na trójnogu lub zamontowany na pojeździe wypłuka granaty w dzikim tempie. Posiada wszelkie parametry by zastąpić stary, 60 mm moździerz (nowy moździerz 60 mm można porównać ze starym 81 mm), jako broń wsparcia. Może używać zwykłych granatów 40 mm, ale tylko w trybie jednostrzałowym. Normalne granatniki o odpowiednim kalibrze nie są w stanie używać pocisków „szybkich” stosowanych w Auto-G, ponieważ amunicja „szybka” jest o połowę dłuższa od zwykłych pocisków 40 mm.

[Home/Brave]

Granatnik M-205: 250e\$**BC +1 D K różne (40mm) 1 1 NZ 200m**

M-205 jest wojskowym granatnikiem i może być przyłączany do karabinu pod lufę, lub używany osobno, jako samodzielna broń. Jest to jednostrzałowy, ładowany odtylcowo granatnik, zrobiony z polimerów i kompozytów. W odróżnieniu od innych, nie posiada widocznych zmian w porównaniu z granatnikami będącymi w użyciu 45 lat temu.

*[Home/Brave]***Granatnik M-212: 500e\$****BC +1 N K różne (40mm) 8 2 NZ 200m**

M-212 jest nieporęczną bronią o rozmiarach karabinu, ładowaną ośmionabojowym, bębenkowym magazynkiem typu rewolwerowego. Strzelec może wybierać pocisk, który chce wystrzelić w tej rundzie walki, ale zmniejsza to szybkostrzelność do 1. Zasięg 200 m.

*[Home/Brave]***Militech AM-3 „Karabin Anty-materii”: 6000e\$****BC 0/+1 NR 9K10 (30mm) 5 1 ST 1600m**

Ten 30 mm karabin używa rakietowo dopalanych pocisków z rdzeniem uranowym do walki z cyborgami, osłanianych pancerzami i lekkimi pojazdami. Mimo użycia poprawionego tłumika prędkości gazów wylotowych i hydropneumatycznego oporopowrotnika, kolby pochłaniającej energię i dwunogu wymaga jednak rzutu na BOD powyżej 15, aby nie otrzymać 1-3 obrażeń przy strzelaniu z rąk (krytyczne niepowodzenie powoduje upuszczenie broni). **UWAGA:** Nie strzelać z pozycji stojącej bez posiadania szkieletu wewnętrznego Beta lub lepszego. Grozi to ogłuszeniem - rany od wstrząsu są podwajane. AM-3 ma zainstalowane cyberoptyczne łącze smartguna i lunetę 2-10x powiększającą z noktowizorem i wizjerem termicznym. 30 mm magazynki DPU kosztują 100e\$ za jeden. **UWAGA:** Ponieważ rakiety odpalane są w bezpiecznej odległości od strzelca (160 m), do tego zasięgu Celność jest 0, a obrażenia wynoszą 1/3. pomiędzy 160 a 800 m, Celność +1 i obrażenia 1/2, zaś powyżej 800 m, Celność 0 i pełne obrażenia.

*[Chromebook 2]***Granatnik Militech „Kowboj” U-55: 900e\$****BC 0 N K różne (25mm) 12 3 ST 150m**

Ten wielonabojowy, półautomatyczny granatnik zaprojektowany został specjalnie do użytku w terenie zabudowanym. Strzela specjalizowanymi i ogólnego przeznaczenia pociskami z obracanego magazynka bębenkowego. Granaty mają kaliber 25 mm i są z wyglądu podobne do dużych naboii od śrutówki. Można strzelać w sposób półautomatyczny lub seriami trójnabojowymi. W magazynku może być dowolna kombinacja ładunków. Typową techniką jest strzelanie seriami i takie załadowanie, by pojedyncza salwa zawierała po jednym granacie odłamkowym, przeciwpancernym i zapalającym. Do uspokajania zamieszek używany jest podobny zestaw granatów oślepiających, gazowych i strzałkowych, granatnik może posiadać łącze smartguna oraz celownik optyczny. Mała waga i zwarta budowa czynią zeń wyśmienitą broń do walk ulicznych w mieście. Popularny w „ZOMO” i wśród łowców cyborgów. Aktualnie Militech sprzedaje tę broń wyłącznie korporacjom i Policji. Ładunki: odłamkowy (3k6/3m promienia), oślepiający (50 % szansy na -5 do REF i spostrzegawczości na 3 tury w promieniu 2.5 m), zapalający (4/2/1 k6 w ciągu trzech tur; zapala materiały palne w promieniu 1 m), ppanc. (3k6/4m średnicy, pancerz x1/3) oraz wszelkie typowe gazowe i dymne granaty. Ładunek kosztuje 30e\$.

*[Corpbook 2]***Militech Hotshot L-ATGM: 2500e\$****BC +2 N K 12K10AP HEAT 1 1 NZ 500m/4 m. promień rażenia**

Hotshot to lekki, naprowadzany pocisk przeciwczołgowy. Wyrzutnią jest rura, która aby uniknąć zetknięcia z gorącym ogonem za rakieta wysyła rakieta do boju z małym odrzutem, przy pomocy sprężonego powietrza. Hotshot jest wyposażony zazwyczaj w termograf, ale może być naprowadzany laserowo lub przy pomocy kamery. Jeden pocisk kosztuje 1500e\$.

[Home/Brave]

Wyrzutnia Minigranatów Militech-u: 225e\$

PUMP: BC -1 D P różne (25mm/10Ga.) 4 2 ST 150m

DRUM: BC 0 N K różne (25mm/10Ga.) 16 2 ST 150m

Militech skonstruował nową amunicję do granatnika, o 60% mniejszą (25x70mm) od dotychczas używanej, ale o takim samym zasięgu i sile eksplozji co standardowy granat 40mm. Sprzedawany jest w dwóch wersjach. Pierwszy charakteryzuje się ładowaniem ręcznym, podobnym do większości śrutówek i zawiera 4 naboje w magazynku rurowym. Ta wersja jest dołączana do Nowoczesnej Broni Strzeleckiej Piechoty Militech M-31a1 lub do Pistoletu Maszynowego Militech 10 SMG. Druga wersja posiada duży obrotowy magazynek zawierający 16 pocisków zamontowany na zmodyfikowanym Militech 10. Model ten umożliwia wybór strzelającemu pomiędzy różnymi rodzajami załadowanej amunicji. Na przykład można posłać w kierunku wroga pocisk z gazem łzawiącym, wybrać nabój eksplodujący, wystrzelić nabój eksplodujący, a następnie wybrać nabój odłamkowy. Wszystko to bez przeładowywania! Broń automatycznie obraca bęben magazynka tak, by wprowadzić wybrany nabój do komory. Obydwie wersje mogą także używać standardowej amunicji 10 ga. do śrutówek. **UWAGA:** Szybkostrzelność spada do 1 strzału/rundę jeżeli korzystamy z opcji wyboru amunicji podczas strzelania. Amunicja do minigranatnika: HEP(ogólnego przeznaczenia) 5K6 (uszkodzenia: 1/2 prawdziwe, 1/2 ogłuszenia, pancerz nie chroni i traci 2 SP). Odłamkowa 2K6+1 (promień rażenia 5 m). Rozpryskowo-antypiechotna 1K6AP (1K6+2 trafień/na strzał), Dymna lub z gazem łzawiącym (5m promień działania, efekt - patrz CP20202). Cena 30e\$ za pocisk.

[Chromebook 1]

Granatnik Militech: 1500e\$

BC -2 N R 6K10 1 1 NZ 750m

Wyrzutnia granatów o napędzie rakietowym; strzela się z ramienia. Powszechnie używana podczas konfliktów w Ameryce Centralnej.

[CP2020]

Wyrzutnia raket p-lot. Militech Scorpion 16:1000e\$

BC -1 N K 7K10 1 1 NZ 500m/6m promień rażenia

Trzecia generacja wyrzutni raket Stinger. Scorpion używając celownika optycznego wystrzeliwuje rakiety p-lot naprowadzane termicznie. Są to klasyczne samonaprowadzające się rakiety typu „odpal i zapomnij” podążające za celem od momentu w którym zostanie on namierzony.

[CP2020]

Miejska wyrzutnia raket Militech: 900e\$

BC +2 D K 4K6 (rakiety) 12 2 ST 200m

podczepiana wyrzutnia jednostrzałowa

BC +1 D K 4K6 (rakiety) 1 1 ST 200m

Broń ta używana jest z ramienia, zaś pociski umieszczane są w magazynku. Używane są te same naprowadzane na podczerwień rakiety, co w wyrzutni z cyberreki. Jest dostępna też jako mikrorakietowy slot, ładowana od przodu wyrzutnia jednostrzałowa, przeznaczona do podczepienia pod dowolną broń odpalaną z ramienia (koszt 200e\$ + 50e\$ za instalację). Patrz do zasad używania mikropocisków.

[Chromebook 2]

Działo akceleratorowe Rhinemetall EMG-85:11370e\$

BC +3 N R 5K10+10 (EAP) 5 1/2 ST 1500m

Ta elektromagnetyczna spluwa używa technologii nadprze-



wodników do strzelania 15 gramowymi (w koszulce z mylaru) lexanowymi kulami z prędkością 2500 m/s.

Broń ta ma integralny magazynek z pięcioma cewkami i paczką 5 sztuk raket. Jedna sztuka amunicji kosztuje 1200e\$. Waga: 35 kg.

UWAGA: Wymagane jest co najmniej 11 BOD, aby strzelać z tej broni bez szkieletu wewnętrznego lub ACPA. Żyrostabilizowany zamocowany na uprząży (nie wymagane łącznie smartguna) nie daje utrudnień do MA, ale ma EV 1. Aby używać go bez uprząży trzeba mieć BOD co najmniej 12 i łącznie smartguna, dodatkowo -1 MA i EV 2. Ekstra-AP to pancerz x1/4, obrażenia penetrujące x1/2.

[Chromebook 2]

Nadgarstkowa Wyrzutnia rakiet Rostovic: 380e\$

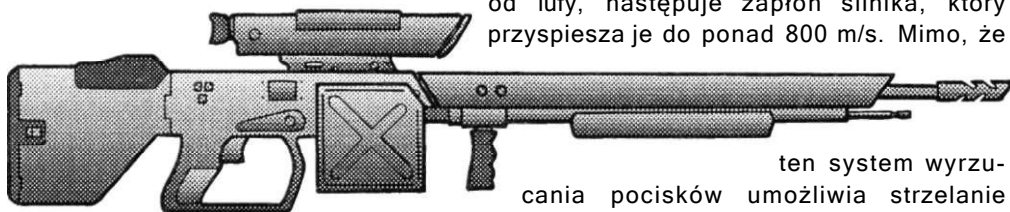
BC 0 N K 5K6 (30mm rakiety) 6 3 ST 200m

Nowa broń, zwana „Nadgarstkową Wyrzutnią Rakiet” pochodzi od naszych przyjaciół z bloku wschodniego. Ta pseudo-cyberbroń składa się z cylindrycznej miniwyrzutni, obracającej się wokół umocowania przedramiennego. Może wystrzelić sześć rakiet HE 30mm pojedynczo lub w sekundowych odstępach. Nie ma problemów z płomieniem wylotowym, ponieważ każda z rakiet odpalana jest „na zimno” za pomocą ładunku sprężonego powietrza, a zapłon właściwego silnika raketowego następuje w odległości 5 m. od strzelającego. Niszczy ludzi i budynki (5K6 w promieniu 1.5 m.). Można jej także używać w roli pośredniego wsparcia artyleryjskiego. Jeżeli bardziej od mody liczy się dla Ciebie siła ognia - oto broń którą pokochasz! Niestety musi zostać zainstalowana na cyberreście albo rękawicy bojowej; jest zbyt ciężka dla normalnej ręki.

Działo szturmowe Royal Enfield Ordnance 25mm Cockerill: 7400e\$

BC +1 N R 5K10+10AP (25mm) 12 1 ST 1500m

Pierwsza z nowej linii broni przeciw pojazdom lekkim. Zaprojektowana, aby uzupełnić/zastąpić LAW80 i Karola Gustawa. Działo Cockerill jest lekko zmniejszoną wersją 30 mm broni używanej na pojazdach opancerzonych Szabla. Aby skompensować potencjalnie duży odrzut, Cockerill strzela niskociśnieniowymi pociskami raketowymi. Naboje są wystrzeliwane ze zmniejszonego ładunku. Kiedy oddalą się na 2m



od lufy, następuje zapłon silnika, który przyspiesza je do ponad 800 m/s. Mimo, że

ten system wyrzucania pocisków umożliwia strzelanie z biodra - nie jest to zalecane (WA spada

do -1). Tylko ludzie o odpowiednich rozmiarach (BOD powyżej 8) mogą to robić, inni muszą używać podnóżka. Wymagane jest BOD 6 do przenoszenia i używania tej broni z powodu jej wagi (wartość obciążenia +2) i rozmiarów. Naboje do tego działka obejmują: AP (ppanc; pen 5), HEP (wybuchowe: pen 6) i APF (przeciwpiechotną). Przeciw personelowi HEP zadaje 1/2 realnych i 1/2 ogłuszających obrażeń; pancerz nie chroni i traci 2 SR Naboje APF są traktowane jak śrutowe z maksymalnym zasięgiem 100 m. Rozpryskują się 2 m od lufy i mają rozmiary 1 m/bliski, 2m/średni, 4m/daleki. Każdy w zasięgu dostaje 1k6+3 trafienia za 1k6+1AP obrażeń każde.

[Rough Guide UK]

Granatnik Towa Manufacturing Typ-9: 750e\$

BC 0 N K różne (40mm) 8 2 NZ 200m

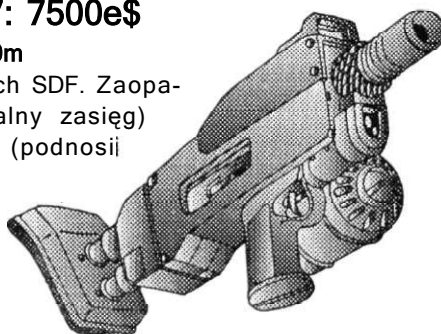
Jest to granatnik z rewolwerowym magazynkiem, więc można wybrać typy granatów dowolnie. Dla tych, co lubią być przygotowani.

[Pacific Rim]

Karabin ppanc. Tsunami Arms Typ-17: 7500e\$

BC +1 N R 8K10AP (20mm AP) 1212 ST 1200m

Specjalny przeciw ACPA/panc. karabin japońskich SDF. Zaopatrzony w dwunóg (+1WA na daleki/ekstremalny zasięg) skomputeryzowany celownik i łącznie smartguna (podnosi WA do +3). Mimo, że karabin posiada specjalny system przeciwdrzutowy, strzelec jest



mocno wstrząsany podczas strzelania. Z powodu wagi i odrzutu, do strzelania bez podnóżka i szelek wymagane jest minimum 14 BOD (lub równowartość ze szkieletu wewnętrznego lub w pełni cyborgizowanego ciała). Ludzie z SDF lub NPA zakładają lekki ACPA, kiedy używają tej broni. To osobiste działko strzela amunicją łuskową.

[Pacific Rim]

Automatyczny granatnik Tsunami Arms Typ-18: 2000e\$

BC -1 N K różne (25mm) 30 10 ST 200m

Ta nieporęczna, podobna do bazuki broń podłączona jest do ciężkiego (25 kg) magazynka granatów wielkości plecaka. Umożliwia zalanie przeciwnika deszczem pocisków. Zmiana magazynka wymaga co najmniej 4 akcji. Żołnierze SDF przezywają ją „rozbi-jającą maszynką”. Posiada żyrostabilizator i kompensację odrzutu, ale strzelec mimo to ma -1 REF i -1 MA z powodu masy i wielkości tego czegoś.

[Pacific Rim]

BRONŃ BORGÓW

Wszystkie bronie przeznaczone do użytku dla posiadaczy cyberzłączy, lub pancerzy wspoma-ganych. Przeczytaj o zasadach odrzutu broni na str. 62

Granatnik Arasaka „Kieszonkowe Tsunami”: 1250e\$

BC 0 D K różne (25mm) 6 1 ST 200m Min. BOD: 11 lub 23

„Tsunami kieszonkowe” to rewolweropodobny granatnik. Termin „kieszonkowy granat-nik może wprowadzić w błąd. Jest to mała i bardzo specyficzna broń, bardziej podob-na do kieszonkowego pancernika niż noża. Daje cyborgom niszczącą broń pier-wszego wsparcia i ACPA straszną „broń ręczną”. Jest to masywny, sześciostrzałowy, podobny do rewolweru granatnik. Posiada dwie konfiguracje. Konfiguracja „Wspomożenie Cyborga” przypomina granatnik zamieszkowy Arwen, ale jest bardziej stylizowana i opływowa. Ta konfiguracja ma stały uchwyt z przodu i jest bez kolby. ACPA „broń ręczna z piekła” wygląda jak duży sześciolufowiec. W tej konfiguracji WA jest zmniejszana do -2 (broń wsparcia 'borg wymaga BOD 11, pistolet ACPA BOD 23!). Broń waży 8 kg, magazynek 1 kg.

[Solo of Fortune 2]

Typy granatów i obrażenia: są to wysokociśnieniowe minigranaty i nie mogą być używane w granatniku Militechu.

Odłamkowy: 3K6+1, promień 5 m., koszt: 15e\$

HE: 5K6, promień 3 m., koszt: 15e\$

HEP: 5K6, (1/2 WB, obniżona wytrzymałość pancerza o 2 poziomy, ogłuszenie 1/2 zniszczenia), koszt: 25e\$

zapalający: 4/3/2K6 przez trzy rundy, promień 2 m., koszt: 15e\$

Pistolet maszynowy Arasaka „Szaf” 15 mm: 4500e\$

BC -1/-2 D K 4K10+3 (15mm Kurz) 20* 1/10 NZ 100m Min. BOD: 15

Arasaka rozwinęła ten pomysł jako pierwszy anty-cyborgowy/-pancerny system broni dla całkiem zadrutowanych i ACPA. Ta broń ma typowy przedni uchwyt umożliwiający wygodny chwyt (do użycia przez w pełni przerobionych). Nazwanie tej broni pisto-letem maszynowym nie jest do końca prawdziwe; opisuje funkcję tej broni bardziej trafnie niż jej rozmiar. 15 mm naboje Kurz bazują na 15 mm amunicji używanej w BRG-15 HMG. Projektanci zrezygnowali ze zwięźającej się łuski na rzecz łatwiejszej, równej o energii wylotowej około 2/3 oryginału, przez co znacząco zmniejszył się zasięg. Jednak wystarcza to do zadawania poważnych obrażeń opancerzonemu personelowi (włączając całkowicie przerobionych i ACPA), pojazdom pancernym i budynkom. Aktualnie dostępna jest tylko amunicja wybuchowa i ćwiczebna. Jest dalekie podobieństwo do pistoletów maszynowych normalnych rozmiarów i kalibru w origi-nalnym nazewnictwie. Wybór wykończenia jest ograniczony. Może być czarny lub sre-brzysty. Różne rozmiary magazynków pasujących do każdego stylu: od broni ręcznej do podstawowej. Przy strzelaniu pojedynczymi pociskami WA -1, przy strzelaniu seria-

mi WA -2. Ta broń nie może ustalić długości serii. Z powodu odrzutu, wymagany jest co najmniej szkielet wewnętrzny Omega lub w pełni przerobiony 'borg z BOD powyżej 15. Wymienione obrażenia są podane dla kul ćwiczebnych w stalowych koszulkach (AP). Uszkodzenia zadawane przez pociski wybuchowe to 3k10 w promieniu 5 m. Amunicja kosztuje 8e\$ za sztukę ćwiczebną i 20e\$ za wybuchową. (BOD min = 15, patrz zasady odrzutu).

UWAGA: 10 nabojoy magazynek kosztuje 20e\$ (pusty), 20 nabojoy - 40e\$. Największy, 50 nabojoy kosztuje 100e\$ i ma mniejszą o jedną kategorię niezawodność (do ST). Waga: 8 kg, magazynki 1 kg (10), 2 kg (20) i 5 kg (50).

[Solo of Fortune 2]

Małe bronie pełnych 'borgów

Podajemy tu typowe przykłady uzbrojenia noszonego przez bojowych, pełnych 'borgów. Wiele jest rozwinięciem istniejących broni, ale niektóre są budowane specjalnie dla 'borgów przez rusznikarzy i wytwórców broni.

[Solo of Fortune 2]

Ręczne działko 14 mm - „Big Government” Magnum Opus: 2000e\$

P 0 P K 6K6 (14mm) 13 2 NZ 60m Min. BOD: 12

„Pistol” 12ga.: 1000e\$

P -2 P/D K 4K6 (12ga.) 9 2 ST 30m Min. BOD: 12

Kasetowy 5.56mm „SMG”: 1200e\$

PM +1 DN K 6K6 (5.56mm) 50 25 NZ 200m Min. BOD: 10

Karabin szturmowy 12.7mm: 2000e\$

KAR +1 N K 6K10 (12.7mm) 50 10 NZ 400m Min. BOD: 12

Karabin szturmowy 14.5mm: 2500e\$

KAR +1 N K 7K10 (14.5mm) 50 10 NZ 400m Min. BOD: 14

Automatyczny kasetowy granatnik 30mm „HiVel”: 2000e\$

BC 0 N K różne (30mm) 25 15 NZ 300m Min. BOD: 12

Rewolwer Magnum Opus „Hellbringer”.666: 4000e\$

P +1 PD K 7K6+3 (.666) 3 1 NZ 80m Min. BOD: 15

Masywny rewolwer. Ta ogromna broń zawiera tylko trzy naboje w swym solidnym, tytanowo-stalowym bębnie, ale każdy z nich to zabójczy .666

Magnum. Bezpiecznik uruchamiany

przyciskiem pod kciukiem. Każdy

z trzech pocisków o stalowej łusce

zawiera jedną kulę ołowianą kalibru

.666, która trafia mocniej niż więk-

szość karabinów myśliwskich

Magnum i Nitroekspres.

Kule te przebijają najtwardszy

pancerz na wylot. Właściwy

pistolet wykonany jest ze stali

i ultrawytrzymałych, hybrydowych

stopów (oprócz ergonomicznego, bojowego spustu zrobionego z neoprenu), a zain-

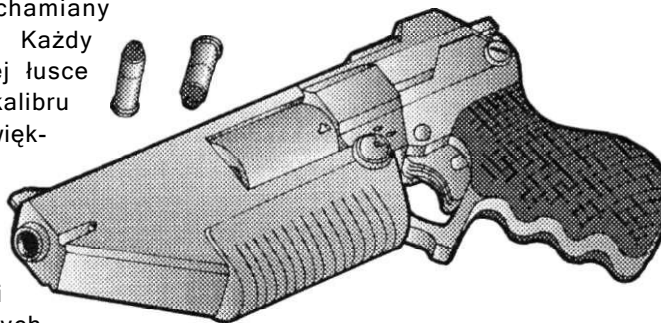
stalowana lufa posiada ciężką, długą przeciwwagę dla równowagi. Jeśli „Hellbringer”

nie posiada żadnej elektroniki, wielu użytkowników zastępuje celownik zwykły ostat-

nim modelem celownika laserowego. Tylko z trzema kulami trzeba mieć pewność

trafienia!

[Solo of Fortune 2]



Super pistolet maszynowy Malorian 3600: 3000e\$

PM 0/-1 D K 6K6 (14mm) 20 1/3 NZ 150m Min. BOD: 11

Ogólnie Malorian ma przeskalowane, bezłuskowe ładunki kalibru 14 mm w broni za dużej na pistolet maszynowy i za krótkiej na karabin szturmowy. Potrzeba pary cyber-
rąk, aby z niego strzelać (lub dostaje się nieprzyjemne obrażenia, patrz zasady odrzu-
tu) i nie jest zbyt celny w podstawowym zestawie, ale zawsze przebiję Metalgear
z bezpośredniej odległości. Amunicja kosztuje 5e\$ za nabój, magazynki 40e\$. WA
jest 0 przy pojedynczych strzałach, przy seriach trzypociskowych - 1. Ta broń nie może
prowadzić ognia ciągłego.

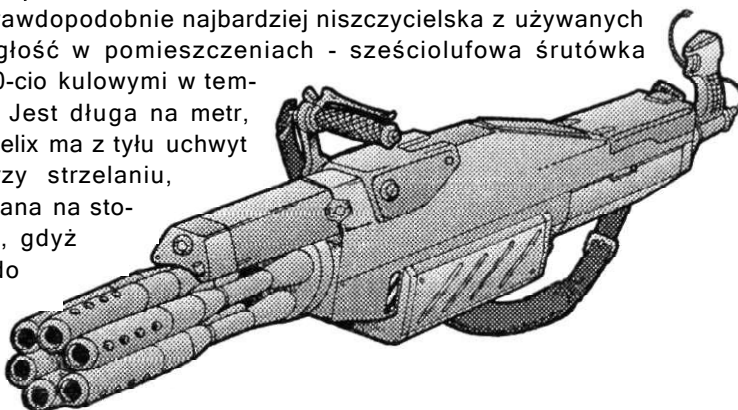
[Solo of Fortune 2]

Hyper młot SlamDance Inc.: 2000e\$**BIA -2 D R 9K6AP 2 1 ST 2m Min. BOD: 18**

Jest to broń zaprojektowana do walki wręcz specjalnie dla pełnych 'borgów. Ciężki, wolframowy młot z ergonomicznym uchwytem bojowym, kolczastą ochroną na palce i uruchamiany kciukiem przycisk silnika raketowego wbudowanego w tył głowicy młota. Uruchomione rakiety przyspieszają młot do prędkości bliskiej ponaddźwiękowej, zadając niesłychane obrażenia (potencjalnie). Powoduje to ignorowanie miękkich pancerzy i zmniejszenie ich o 2 poziomy, a twarde pancerze dają 1/2 SP i są zmniejszane o 1k6+4 poziomy. Hyper młot może być użyty dwukrotnie podczas jednego ładowania (później trzeba mu dodać paliwa odrzutowego). Rączkę można złożyć, co umożliwi dużym osobom ukryć hyper młot pod płaszczem - można to zrobić łatwiej używając specjalnego futerału pod ramię dostępnego w SlamDance Inc. za 40e\$.

*[Solo of Fortune 2]***Tsunami Arms Helix: 3000e\$****ŚR 0 N K 5K6 (10Ga./00) 60 43 NZ 60m Min. BOD: 15**

Ta masywna broń jest prawdopodobnie najbardziej niszczycielska z używanych do walki na małą odległość w pomieszczeniach - sześciolufowa śrutówka strzelająca pociskami 10-cio kulowymi w tempie 1300 naboji/minutę. Jest długa na metr, z czego 45 cm to lufy. Helix ma z tyłu uchwyt pistoletowy świetny przy strzelaniu, gdy broń jest zainstalowana na stojaku. Nie posiada kolby, gdyż była zaprojektowana do strzelania z biodra. Żeby poprawić celność zainstalowano celownik laserowy ze zmiennym



kształtem promienia. Helix wykonany jest z nowoczesnych kompozytów i lekkich stopów, więc waży tylko 15 kg. Jego pociski zawierają zwykle 10-cio kulowe naboje lub paczkę strzał, lub strzałek schowanych w syntetycznym kanistrze. Zbiornik amunicji umieszczony centralnie w rurowej obudowie karabinu może być zasilany z taśmy i magazynek zawierający wystarczający zapas podwójnego środka palnego i 60 naboji. Rotor w zbiorniku wybiera i ładuje naboje. Podwójny środek palny w tej broni pozwolił wyeliminować obciążenie stabilizujące w amunicji i teraz używa dwóch gazów, które osobno są niepalne, ale wybuchają, gdy mieszczą się w komorze spalania. Projekt Helix ma mały odrzut i uchwyt do zmniejszenia podrzucania lufy przy pełnej serii, i z sześcioma lufami wirującymi wokół centralnego cylindra, ma długie, ogniste wyloty z czterema kompensatorami każda. Pozwala to, w połączeniu z ograniczeniem odrzutu, na prowadzenie w miarę kontrolowanego ognia ciągłego. Dźwięk wydawany przez Helixa jest wyraźnym, ciężkim, metalowym wrzaskiem.

*[Solo of Fortune 2]***United Armaments CLAW: 1600e\$****ŚR +1 N R różne (4ga.) 28 14 NZ 60m Min. BOD: 11****Rodzaje amunicji do UA CLAW****#000: 8K6****strzałkowy: 9K6+2****APFSDS: 5K10AP****HEAT: 7K10 (1/2WB)**

Ważąca 16 kg i mierząca ponad 1.2 m, Broń Szturmowa jest zaprojektowana dla bojowych 'borgów i pancerzy wspomaganych. Jest zupełnie bezużyteczna dla zwykłych żołnierzy bez zasilanego exo-szkieletu. CLAW jest wielozadaniową bronią składającą się z półautomatycznej, czterolufowej śrutówki z modułową, podwieszoną pod lufą bronią dodatkową. Wszystko wykonane jest z odpornych na pogodę, żaroodpornych i wstrząsoodpornych polimerowo-ceramicznych kompozytów mocniejszych od stali. Czterostrzałowa śrutówka używa kul rozpryskowych, produkowanych w XX

wieku do polowań na kaczkę - tradycyjnie, czterolufowa broń była ładowana w kierunku rufy łódki i kiedy została skierowana w kierunku gromady kaczek lub innego ptactwa. Po opadnięciu dymu łowca mógł pozbierać znajdujące się na wodzie łupy. W 2020 została odnowiona jako uzbrojenie superwysokiej skuteczności. Używa naboju w łuskach z żaroodpornego i pochłaniającego ciepło plastiku, które działają jak odprowadzacz ciepła zapewniając, że CLAW nie przegrzeje się. Czterolufowe Magnum, czterolufowe ładunki mają średnicę 23.75 mm (kaliber .935), w odróżnieniu od tradycyjnego, dwunastolufowego kalibru 18.5 mm, umożliwiając strzelanie większym wachlarzem podamunicji niż inne śrutówki. Gruby śrut (#000), nabój strzałkowy „Rój pszczoł”, kule, pociski APFSDS, głowice bojowe HEAT, minigranaty, nieraniące pałeczki, termiczne „Oddech smoka”, bomby oślepiąco/ogłuszające, monosiecz „Zjadliwa”, wybuchające pociski HEP i gazowe są łatwo dostępne. Pociski do bullpup CLAW są podawane z dużego, 28-nabojowego magazynka. Zamek można zamknąć tak, że umożliwia ładowanie pojedynczych naboju. Szybkostrzelność wynosi 425 pocisków na minutę. Pod lufą znajduje się uchwyt, do którego można podczepić następujące bronie: ogłuszacz 8-mio strzałowy, miotacz ognia Kendachi, czterostrzałowy granatnik 25 mm, czterostrzałowa wyrzutnia mikrorakiet lub mały pistolet maszynowy (maskowalność P). Jakakolwiek broń jest podłączona, jej magazynek jest ładowany w przedni uchwyt CLAW-a i cała obsługa broni zostaje podporządkowana komputerowi broni. CLAW ma procesor posiadający fabrycznie IFF i funkcjami ochronnymi w standardowym wyposażeniu, czyniącymi go w pełni zgodnym z systemem kontroli ognia ACPA i neutralnymi procesorami żelaznogłowych. Ta broń jest używana przez Detroit PD's C-SWAT Enforcer 'borgs.

[Solo of Fortune 2]

GRANATY RĘCZNE

Granaty Zwykłe, Korporacyjne i Bojowe: 20-40e\$

BC 0 K K różnie 1 1 ST rzut

Patrz definicje efektów poniżej:

Wybuchowe: powodują 5K6 uszkodzeń wszystkich obiektów znajdujących się w promieniu 5 m, i 3K6 uszkodzeń obiektów znajdujących się w promieniu 6-10m.

Przeciwczołgowe: powodują po uderzeniu 5K10AP HEAT uszkodzeń w celu trafionym bezpośrednio, i 3K6 uszkodzeń spowodowanych odłamkami jeżeli cel znajdzie się w promieniu 5 m. Najczęściej spotykany w armiach byłego bloku wschodniego i niektórych państwach trzeciego świata.

Chemiczne: Granaty te zawierają gaz, dym lub farbę. Promień rażenia 10 m.

Zapalające (z ładunkiem białego fosforu): Granaty te dokonują 4K6 uszkodzeń przez 3 tury we wszystkich obiektach znajdujących się w promieniu 5 m. Wybuchając powodują wzniecenie ognia. Zniszczeń dokonują przyklejające się do obiektu ataku drobiny białego fosforu. Wszystkie miękkie pancerze po ataku granatem zapalającym redukują swoją WB o 2 pkt w rundzie.

Oślepiąco/ogłuszające: Każdy człowiek znajdujący się w promieniu 5 m. od wybuchu (w pomieszczeniu - 15 m.) wykonuje przy teście na ogłuszenie -2 przez 4 tury (40 sek.). Przy REF jest niższe niż 20+test na oślepienie przez 2 tury (20 sek.). Posiadacze Osłony antyoslepiącej nie muszą wykonywać testu na REF. Miękkie pancerze nie chronią przed działaniem tego granatu.

Oślepiąco: Każdy człowiek znajdujący się w promieniu 10 m. od wybuchu musi wykonać rzut na REF. Jeżeli uzyska wynik poniżej 20 przez 40 sek. jest oślepiąca. Posiadacze Osłony antyoslepiącej niwelują skutki błysku i rzut kontrolny na REF jest zbędny.

Akustyczne: Typ eksperymentalny, popularny w Europie. Zawiera mini odtwarzacz z 1 sek. nagraniem i jednorazowym źródłem zasilania uruchamiającym się po uderzeniu. Fala dźwiękowa o dużym natężeniu decybeli zmiksowana z dźwięków ultrawysokiej częstotliwości powoduje, że osoby znajdujące się w promieniu 6 m. ulegają dezorientacji na 40 sek. (-2 do wszystkich zdolności). Blokada nosowa i ochronne słuchawki lub opce umożliwiające korygowanie dochodzących dźwięków niwelują działanie tego typu granatów. Koszt 40e\$.

Unieruchamiacze Biotech-Askari: Bomba - 40e\$**EGZ 0 K K specjalne 1 1 ZW rzut**

Cienkapajęczasieć polimerowa wyrzucana przez ręcznie rzucającą bombę. Pozwala na powolne, spokojne ruchy, ale sztywnieje natychmiast przy próbie szybkiego lub gwałtownego poruszenia. Promień działania 1 m. osoba próbująca się wydostać musi wykonać bardzo trudny rzut na REF (z użyciem umiejętności *Unikanie Ciosów*) lub Prawie Niewykonalna BC (z użyciem umiejętności *Silacz*). Rozpuszczalnik sieci sprzedawany jest w tubce (10 użyć). W wyniku naturalnych reakcji chemicznych sieć rozpada się po 30-40 min.

[Chromebook 1]

DutchArms Minigranat GPz-78: 40e\$**BC 0 K K HE/Odłam. 1 1 NZ rzut**

Miniaturowy granat ręczny (4.5 cm. średnicy), wypełniony materiałem wybuchowym HDX. Ze względu na swój rozmiar granat jest stosunkowo łatwy do ukrycia. Jego efekt działania jest dość ograniczony - 3 m. średnicy, 1K6+2. Produkowany na licencji DutchArms LTD przez Gremyenko w Moskwie.

[Chromebook 1]

Granat EMP: 200-400e\$**BC 0 K R Wysoka energia/elektronika 1 1 UR/ST rzut**

Czy jesteś chucherkiem o wadze 50 kg? Ten drutowany palant mieszkający na przeciwko nie chce ściszyć swego odtwarzacza chipów? Twoje próby spotykają się z reakcją cyborga o elektromuskułach wielkości arbuzów w pancerzu za marne tysiąc jenów? Wysmaż tego cielaka za pomocą granatu EMP (ElectroMagnetic Pulse-impuls elektromagnetyczny), który „już niedługo zostanie opatentowany”. Zdalnie lub ręcznie detonowany generuje impuls elektromagnetyczny o dość ograniczonym zasięgu (średnica 10 m.), który zakłóci działanie urządzeń elektrycznych i elektronicznych, wymaże chipy pamięci i nauczy Chromowego Wojownika, jak się udaje Umierającego Karalucha. Jeżeli jesteś zainteresowany tym lub innymi elektronicznymi cudami, skontaktuj się z Boogie Board w Night City i zamieść tam swój adres z hasłem „Wielki Neeso”. **Uwaga:** Otrzymasz pojedynczy granat EMP do przetestowania razem z opłatą za to ogłoszenie. Instrukcja do niego dołączona twierdziła, że granat nie eksploduje, tylko stapia swój mechanizm wewnętrzny w pięć sekund po odbezpieczeniu. Przetestowaliśmy ten granat na grupie ochotników z naszego działu wysyłkowego, i stwierdziliśmy, że im więcej dana osoba jest wspomagana elektroniką i cybernatyką tym dłużej trwa działanie granatu. Wewnętrzny cybersprzęt zaczyna znowu działać po czterech, a cyberkończyny po dziesięciu minutach. Nawet osoby pozabawione cybersprzętu straciły orientację na dziesięć sekund. Chipy MRAM zostały wykasowane bezpowrotnie, z wyjątkiem tych specjalnie ekranowanych przed EMP. Tylko szef działu wysyłkowego nie został poszkodowany, ale jego układy elektroniczne mają dość specyficzne pochodzenie.

[Chromebook 1]

Granaty talerzowe FEN Dz 22: 65e\$**BC 1 K K HE/odłamkowe 1 1 ST rzut**

Po raz pierwszy pokazane na Paryskiej Wystawie Uzbrojenia przez Fabrique Europa Nationale. Te granaty ręczne o aerodynamicznym kształcie talerza (12 cm. średnicy, 1.5 cm. grubości, +2 do umiejętności *Wysportowanie*) mają ciekły wypełniacz wybuchowy. Granat odbezpiecza się przez przekręcenie przycisku zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wciśnięcie tego przycisku spowoduje detonację po sześciu sekundach. 160 odłamków z utwardzonej stali tworzy po wybuchu śmiertelną sferę o średnicy 15 m. (uszkodzenia 2K6+3). Granat ma gumową krawędź, która pozwala mu na odbijanie się od przedmiotów. Ze względu na sposób rzucania tego granatu, nadawane są mu przydomki takie jak: Zabójczy Krążek Hokejowy czy Rozbryzgowe Ringo.

[Chromebook 1]

Dymne grudki Ninja: 25e\$/5 sztuk

Rzucając jedną z nich na ziemię znikasz przeciwnikom z oczu. Proch błyskowy wybuchający przy uderzeniu. Świetne przy ucieczce lub uzyskaniu przewagi nad silniejszym oponentem. Módl się tylko, że nie posiada on/ona IR w swej cyberoptyce. Paczka zawiera pięć grudek. **UWAGA:** Cel jest chwilowo zdeorientowany i traci swoją następną akcję. Rzut na skradanie się jest wymagany przy próbie ucieczki przez używającego.

[Chromebook 2]

Granat rozpryskowy: 70e\$

BC 0 K P specjalne 1 1 NZ rzut

Granat ten przypomina standardowy granat odłamkowy. Ma opóźnienie 6 sekundowe po wyciągnięciu zawlecзки. Wybuchając tworzy chmurę dymu o promieniu 5 m i rozpada się na niegroźne odłamki. Dym uniemożliwia nie tylko widzenie normalne, ale również przy pomocy IR i termografu. Chmura wisi w spokojnym powietrzu 5 rund.

[Chromebook 2]

Granaty sprajowe: 20e\$

BC 0 K P specjalne 1 1 ST rzut

Dobre dla punków z poczuciem humoru. Po wciśnięciu bezpiecznika, każde silniejsze uderzenie powoduje detonację, rozbryzgując farbę na obszarze ponad 4 m. Do wyboru 15 żywych kolorów. **UWAGA:** Może oślepić cel na 1-2 minuty, jeśli był w on w centrum wybuchu.

[Chromebook 2]

Bomba zapachowa: 20e\$

BC 0 K P chemiczna 1 1 NZ rzut

Świetna broń do oczyszczania pokojów. Niewielu, o ile ktokolwiek, może wytrzymać obrzydliwy smród wydostający się z bomby po jej aktywizacji. Chmura pokrywa obszar 5x5 m i przylega do każdej powierzchni, którą trzeba później umyć, by pozbyć się zapachu. **UWAGA:** Wszyscy w zasięgu działania bez sprzętu ochronnego (masek gazowych, filtrów nosowych, itd.) muszą wykonać rzut na OP lub BC (w zależności od MG) na poziomie b. Trudny lub ucieka.

[Chromebook 2]

WYRZUTNIE GRANATÓW

Klasyczne granaty karabinowe: 50e\$

BC -3 N K różnie 1 0.5 NZ 100m

Granaty karabinowe zostały wycofane z armii U.S. w połowie lat 50-tych, ale zachowały popularność w armiach europejskich i niektórych siłach zbrojnych korporacji z U.S. Granaty te mocuje się na końcu lufy karabinowej i są wyrzucane przez strzał z karabinu - kula zostaje uwięziona w końcu granatu, a energia uderzenia pocisku wystrzeliwuje go. Karabin nie może normalnie prowadzić ognia, kiedy jest na nim zamocowany ładunek. Zainstalowanie granatu na miejscu zajmuje jedną akcję bojową. Z granatów karabinowych strzela się na umiejętność broń ciężka, mają WA -3, efektywny zasięg 100 m i kosztują 50e\$ za sztukę.

[Home/Brave]

53

Wyrzutnie granatów



Nasadkowe Granaty karabinowe DCR: 50e\$;

100e\$ przeciwczołgowy.

BC -1 N K różne 1 1/2tury NZ 150m

BC 0 N K przeciwczołgowy 1 1/2 tury ST 150m

Po dodaniu złącza nasadkowego 22 mm (200e\$) dowolny karabin może strzelać granatami nasadkowymi DCR. Użycie pomysłu kulochwyty z roku 1970 w złączu pozwala na jednoczesne używanie konwencjonalnej amunicji i strzelanie granatami nasadkowymi na odległość do 150 m.! Te małe ogoniaste pociski przenoszą głowicę bojową zdolną do uczynienia takich samych spustoszeń jak standardowe granaty. Jednym słowem ta sama moc co granatnik, a koszt dziesięć razy mniejszy.

Uwaga: złącze nasadkowe do wystrzeliwania granatów może zostać zainstalowane na dowolnym karabinie wyprodukowanym dla wojska, przez kompetentnego technika za 50e\$.

[Chromebook 1]

Granaty nasadkowe 25 mm Militech

Patrz w opisy poszczególnych broni, aby znaleźć szczegóły ładowania specyficznego dla każdego typu broni. Efektywny zasięg 25 mm granatów to 150 m.

Chemiczne: Zawierają gaz lub dym działający w promieniu 5 m. Wszystkie granaty 25 mm kosztują 90e\$/sztukę.

Strzałkowe: Zadają 2-12 trafień za 1k6AP w cel.

Odłamkowe: Zadają 2k6+1 obrażeń wszystkim w promieniu 2.5 m.

HEP: Burząco-kumulacyjne to najlepsze pociski, obryzgują cel krążkiem plastycznego materiału przed detonacją. Zadają 5k6 obrażeń. Pancerz chroni częściowo (połowa obrażeń zadawana jest jako wstrząsowe, zaś połowa jako prawdziwe). Pancerz. trafiony przez HEP traci 2 SP. Obrażenia wstrząsowe wymagają rzutu na ogłuszenie/szok. Odejmij SP pancerza (jeśli jest) od obrażeń, do połowy wartości całkowitej ran, reszta przebijają każdy pancerz z wyjątkiem twardych (np. Metalgear, zasilane pancerze, pełna zbroja średniowieczna). Trafiony musi wykonać rzut ogłuszenia/szoku, jeśli dostał obrażenia wstrząsowe. Nie są one zaznaczane na karcie jako punkty obrażeń! Usztynwiane pancerze zapobiegają wstrząsom, zaś Skinweave nie.

[Home/Brave]

Pistoletowe granaty 25 mm Militech

Są podobne do granatów karabinowych DCR, ale są przystosowane do wyrzucania z broni o kalibrze pistoletu. Każdy pistolet i pistolet maszynowy może zostać wyposażony w adaptor lufy produkcji Militechu (200e\$) dla odpowiedniego kalibru przez rusznikarza lub technika (za 50e\$). Pomysł adaptoru pułapki na kule pozwala strzelcowi na strzelanie amunicją konwencjonalną i wyrzucanie granatów na 100 m. Te małe, baryłkowate (25x50 mm) pociski mają głowice o możliwościach typowego minigranatu 25 mm. **UWAGA:** Granaty pistoletowe nie mogą być wystrzeliwane z broni o mniejszym kalibrze niż 9 mm, a broni o kalibrze od 9 mm do 45' mają daleki zasięg tylko 15 m! .357, 10 mm i inne, bardziej potężne mogą mieć daleki zasięg do 50 m.

Wstrząsowe: 3K6, promień 4 m: 15e\$. Obrażenia: tylko wstrząs. Pancerz chroni tylko w 1/3

Odłamkowe obronne: 2K6+1, promień 3 m: 20e\$. Mniejsza siła wybuchu. Bezpieczny dla rzucającego w niewielkich pomieszczeniach: niewielkie pokoje, korytarze itp.

Oślepiające: -5 REF, promień 5 m: 15e\$. Rzut na ogłuszenie dla każdej postaci; -5 do REF i zachowania przytomności przez 5 tur.

HEP kumulacyjne: 5K6, punktowe: 30e\$. Obrażenia: 1/2 prawdziwe, 1/2 ogłuszenie; pancerz nie daje efektu i jest uszkodzany z 2 WB

Zapalający: 4K6 przez pierwszą turę, 3K6 przez drugą turę, 2K6 w trzeciej turze; promień działania ognia 1m: 30e\$

Odłamkowy szturmowy: 5K6, 3 m. promień rażenia. 25e\$. Bardzo groźny w zamkniętych pomieszczeniach.

Dymny lub z gazem łzawiącym; 3 m. promień rażenia: 20e\$. Dla gazu zasady z CP2020; gaz łzawiący -2 REF; dym - ograniczona widoczność

[Chromebook 2]

Wojskowe 40mm granaty nasadkowe

Wszystkie 40 mm granaty mają dostępność R i cenę 50e\$ za sztukę, o ile nie jest powiedziane inaczej. Szybkie granaty do Auto Granatnika kosztują 100e\$/szukę.

Torba fasoli: Naboje to „torba fasoli” żelu. Efektywny zasięg 50 m i zadają 2k6 obrażeń celowi (są to obrażenia tłuczone). Pancerz chroni normalnie. Cel rzuca na ogłuszenie/szok z modyfikatorem -5, +1 za każde pełne 15 SP pancerza noszonego przez postać. W dodatku należy wykonać rzut na REF o trudności 20, aby zachować równowagę (zmniejszona trudność o 1 za każde 100 kg wagi celu, bo ważący 1000 kg zasilany pancerz ma mniejsze szanse zostać przewróconym).

Chemiczne: Są gazowe lub dymne o promieniu działania 10 m. Dostępne w wersji do Auto Granatnika.

Oślepiająco-ogłuszające: Ładunek z opóźnieniem czasowym eksplodującego materiału i prochu błyskowego, pociski oślepiająco-ogłuszające działają jak granaty. Wszyscy w promieniu 5 m (lub 15, jeśli wewnątrz zabudowań) muszą rzucić ogłuszenie/szok z modyfikatorem -2, aby uniknąć ogłuszenia na 4 tury i przetestować REF z trudnością 20, aby uniknąć oślepienia na 2 tury. Przeciwbłyskowa ochrona zapobiega oślepieniu czyniąc test REF zbędnym. Pociski te mają maksymalny zasięg 25 m, jeśli nie trafią w nic solidnego (wybuchają przy uderzeniu) wcześniej, wybuchają automatycznie.

Strzałki: Zadają 1-3 trafienia za 2k6AP każde wszystkim w obszarze od 3 do 25 m od strzelającego. Linia strzału ma 3 m szerokości. Podobnie jak przy strzale ze śrutówki, nie można uniknąć trafienia, więc wszyscy w cylindrze strzałek dostają obrażenia.

Grapnel: Składa się z trzech części. Silnik rakietowy (5e\$) jest ładowany do granatnika. Hak (25e\$) jest ładowany w lufę granatnika. Lina (1e\$ za 20 m) jest przyczepiana do haka. Hak z liną są za ciężkie, więc efektywny zasięg jest 2x mniejszy. Nabój ma -2 WA. Jeśli cel został trafiony otrzymuje 1 k6 obrażeń tłuczonych i jest 50% szans, że hak złapie (zmniejsz dla powierzchni gładkich, a zwiększ dla powierzchni z punktami zaczepienia).

HE: Zadaje 7k6 obrażeń w promieniu 5 m. Nie wybuchnie bliżej niż 10m od broni. Dostępna w wersji dla Auto Granatnika.

HEDP: Zadaje 4k10AP HEAT obrażeń trafionemu i 4k6 wszystkim w promieniu 1 m.

HEP: 40 mm wersja 25 mm HEP-a. Zadaje 7k6 obrażeń (połowa wstrząsowa, połowa prawdziwa), pancerz redukowany o 5 SR

Oślepiające: Jest to flara oświetlająca wszystko w promieniu 20 m. Jeśli trafi w osobę, lub inny cel zadaje 1k6 obrażeń na rundę przez 6 tur. Nie wybuchą bliżej niż 10 m od broni.

Sieć: Ten łapiący pocisk zawiera małą (2m) sieć, która owija się wokół celu. WA -5, efektywny zasięg 25 m i zadaje 1k6 obrażeń (z wagi sieci i prędkości). Trafienie daje 50% szansy na oplatanie celu rozmiarów człowieka, unieruchamiając go. Wymagany rzut na SIŁĘ z trudnością 25, aby rozerwać sieć, albo można spróbować ją przeciąć (test REF o trudności 20, aby wyciągnąć jakieś narzędzie do cięcia. Ktoś z pazurkami lub szponami może ciąć od razu.). Rozcięcie zajmuje 2 tury (20 sekund).

Natryskowy: Rzadko występująca metoda umożliwiająca kontrolowanie zamieszek. Rozwiązuje problem obezwładniania i oznaczania demonstrantów w oryginalny sposób. Po załadowaniu 20 szt. 16mm ładunków do pojemnika (pasującego do wyrzutni 30/40 mm.) wystrzelujemy cały ten „kisiel” w kierunku celu i otrzymujemy 10 m. strefę idealnego pokrycia farbą. Ładunki ładowane jak do śrutówki, lecz powierzchnia rażenia jest dwukrotnie większa. Każdy cel trafiony pociskiem otrzymuje 1K6 + 1 ran. Koszt 10e\$ plus cena farby lub innego mazidła.

55

Wyrzutnie granatów



Biały fosfor: Nieprzyjemny pocisk rozrzuca chmurę płonącego białego fosforu. Wszyscy w promieniu 10 m od miejsca wybuchu dostają 4k6 obrażeń przez 3 tury.

[Home/Brave]



Szczegółowe zasady omawiające posługiwanie się ładunkami wybuchowymi znajdziesz w dodatku „*Słuchajcie głęby*”

Mina przeciwpiechotna: 350e\$

BC 0 P K 4K10 (Pen 2) 1 1 NZ

Wybucha po trąceniu zapalnika, z opóźnieniem czasowym, odpalana przewodowo lub zdalnie falami radiowymi lub detektorem ruchu. Typowy przykład to Militech M25AP z 7 m. promieniem rażenia.

[Cyberpunk 2020, Home/Brave, Chromebook 3]

Mina przeciwczołgowa: 400e\$

BC 0 P K 4K10 (Pen 2) 1 1 NZ

Większość min przeciwczołgowych waży 15 kg i wybucha przy nacisku ponad 150 kg. Może być detonowana przez kabel lub przez bezpośredni kontakt. Typowy przykład to robiona przez Militech M26AT. Miny przeciwczołgowe zadają 6k6 obrażeń (Pen 1) wszystkim w odległości do 2 m. Przygotowanie miny trwa 5 minut, a ukrycie następne 5. Istnieją również miny, które są w rzeczywistości reagującymi na czujniki LAW lub HLAW, atakując z tyłu lub boku cel. Patrz rozdział o lekkich broniach przeciwczołgowych. Koszt 600e\$. [Home/Brave, Chromebook 3]

Plastik wybuchowy C-6:100e\$/kg

BC 0 P K 4K10(Pen 2) 1 1 NZ

Szary plastik o konsystencji kitu do uszczelniania okien może być zdetonowany przy pomocy zapalnika czasowego, dotykowego lub zdalnie. Podstawowy promień rażenia C-6 wynosi 5 m.

[Cyberpunk 2020, Słuchajcie głęby]

Mina „Claymore”: 500e\$

BC 0 P K 4K10 (Pen 2) 1 1 NZ

Mina skonstruowana z myślą o powstrzymywaniu ludzi. Może być aktywowana detonatorami elektrycznym, czasowym lub zdalnym. Obszar rażenia tego typu min nie jest okrągły, lecz ma kształt klepsydry. Przedni stożek rażenia: szerokość 6 m, długość 75 m; wymiary „tylnego”: szerokość 6 m, długość 6 m. W obszarze wspólnym dla obu stożków promień rażenia o średnicy 6 m. Efekt działania podobny do strzelby.

[Cyberpunk 2020, Home/Brave,]

Podręczny zestaw materiałów wybuchowych: 1500e\$

Wymagany do pracy z materiałami wybuchowymi. Waży 30 kg i zawiera 100 zapalników (50 elektrycznych, 50 innych), narzędzia (cążki do drutu, szczypce, noże, itp.), 200 m kabla, 500 m linki, elektryczny detonator, 5 zapalników czasowych, 5 detonatorów pułapkowych (reagujących na zdjęcie ciężaru), kilkaset metrów lontu.

[Home/Brave]

FEN Dz 25 „Det Card”: 120e\$

BC 0 K K HE 1 1 ST

Kolejny wredny pomysł tych przyjemniaczków z Fabrique Europa Nationale. Det Card to płatek C-4 stabilizowany opakowaniem plastikowym wielkości karty kredytowej, detonowany wbudowanym w niego chipem. Po prostu złam kartę, umieść ją tam gdzie trzeba i poczekaj 20 sekund na eksplozję. Wymarzona do tych głośnych i szybkich

akcji. Osiągalna w formatach kart Trauma Team, Euro Worldbank i WNS. Uszkodzenia: 10 g. plastiku, 1K10, promień rażenia .25 m.

[Chromebook 1]

Wielozadaniowe, obwodowe urządzenie obronne

Militech PDU-3": 150e\$

BC 0 K K 2K6+5 1 1 ST

PDU to kwadratowe pudełko o boku 75 mm i grubości 20 mm z czujnikami, kontrolkami i miniaturowym zasilaczem. Zaprojektowane do obrony obwodowej lub pościgu, przyrząd ma maty, ale silny ładunek wybuchowy. Osłona jest ceramiczna w celu wytworzenia odłamków rażących w promieniu 2.5 m. PDU może zostać ustawione na reakcję na różne czynniki lub z opóźnieniem do 72 godzin. Urządzenie może zostać podłączone do dowolnego typu czujników, posiada pasywny wykrywacz ruchu IR i potykacz. Ma magnetyczne lub przyklejane łączenie do przyczepiania do różnych powierzchni. Militech sprzedaje również w wersji gazowej, bez odłamków o podobnym zasięgu działania.

[Chromebook 2]

AMUNICJA

Amunicja i naboje do broni palnych: ceny różne

Ceny dotyczą amunicji bezłuskowej; amunicja w łuskach mosiężnych: cena x 3. Amunicja z plastikowymi łuskami może być używana w starych typach broni.

Uwaga: pociski strzałkowe z ładunkiem narkotyku są dostępne w cenie 5x zwykła amunicja, np.250e\$ za 100 szt.

lekkie pistolety i PM-y:	15e\$ za 100 szt.
średnie pistolety i PM-y:	30e\$ za 100 szt.
Ciężkie pistolety i PM:	36e\$ za 100 szt.
Bardzo ciężkie pistolety:	40e\$ za 100 szt.
karabiny szturmowe:	40e\$ za 100 szt.
naboje do śrutówek:	6\$ za 100 szt.
pociski z trucizną lub narkotykiem:	30e\$ za 100 szt.
pociski strzałkowe	50e\$ za 100 szt.
pocisk 20 mm	25e\$ za 1 szt.
ładunek do miotacza ognia:	50e\$ za 1 ładunek.

API - p.panc - zapalająca: 4x koszt amunicji zwykłej

Dawniej broń zwano „wygrzewcami”. Nazwa ta znów jest używana z powodu nowych pocisków API. Są to pokryte metalem, ostronose kule, które przebijają z łatwością większość pancerzy, ale kryją w sobie niespodziankę. Każda jest zrobiona ze stałego związku chemicznego, który zapala się w reakcji na wysokie ciśnienie uderzenia. Ogólny efekt polega na niesłychanym rozgrzaniu kuli w momencie uderzenia, przypiekając wnętrze ofiary. Raczej nie zaleca się używania w strzelaniu w fabryce papieru. **UWAGA:** API funkcjonuje jak normalna amunicja AP (SP pancerza jest połowione), ale kiedy kula przebije pancerz zadaje dodatkowo 1k6 obrażeń w 1 turze i 1k6/2 w drugiej. Pociski API mogą podpalić dowolny materiał palny przy trafieniu (50% szansy). Nie można nimi strzelać z broni z elektrotermicznym rozszerzeniem.

[Chromebook 2]

Pociski p-panc: 3 x koszt amunicji zwykłej

Pociski p-panc posiadają powłokę ze stali, rdzeń ze zubożonego wolframu w celu lepszego przebijania płyt pancernych. W efekcie przy uderzeniu redukują WB x1/2 i zmniejszają zniszczenia o 1/2. Efekt taki powstaje po przejściu pocisku, który pozostawia przestrzelinę o niewielkiej średnicy, nie powodując rozległych zniszczeń tak jak zwykły pocisk o tępy ostrzu.

[Cyberpunk 2020]

57

Amunicja



Pociski dwuzadaniowe: 4x koszt amunicji zwykłej

Mijają dni, gdy musiałeś strzelać pociskami AP do kolonii nudystów lub zwykłą amunicją do pancerza cielesnego. Dwuzadaniowa amunicja oferuje Ci najlepszą balistykę, zmieniającą się w zależności od sytuacji. Pociski DP zawierają gęsty, podkalibrowy rdzeń penetrujący ze stali tungsten, otoczony przez szybkoogrzybujący, miękki ołów. Kiedy nabój trafia w pancerz, otoczka ołowiana zostaje zdjeta, a rdzeń przebija się przez cel. Albo, gdy trafi w nieosłonięte ciało, ołów pozostaje na zewnątrz robiąc dużą dziurę. W każdej sytuacji dwuzadaniowe pociski robią to, co należy.

UWAGA: Kiedy DP trafią opancerzony cel, ma on 1/2 SP ale dostaje tylko 1/2 obrażeń. Jeśli cel jest nieopancerzony, obrażenia x1.5. *[Chromebook 2]*

Elektrotermiczne rozszerzenie amunicji: 1.5x koszt amunicji zwykłej

Pokonuje prawa fizyki! Maksymalna prędkość pocisku jaką można uzyskać przy pomocy prochu to około 3200 metrów/sekundę, a ciśnienie wytwarzane przez wybuch ładunku ograniczało technologię broni - do teraz. Wynieś swą broń ponad ograniczenia ostatniego wieku przy pomocy rozszerzenia elektrotermicznego. Przez zmodyfikowanie zamka, dodanie baterii, zaizolowanie broni i użycie nowoczesnej amunicji, energia wylotowa pocisku może zostać podwojona! (bez zwiększania odrzutu) Elektrotermiczna (ET) amunicja ma taki sam rozmiar jak zwykła amunicja łuskowa, ale różni się spłonką i ładunkiem, broń ET używa impulsu elektrycznego i cieczy roboczej. Płynem może być wszystko od metanolu do wody, ale musi być zapalona prądem o natężeniu 10000 amperów. Ten impuls energii zapala ciecz doprowadzając ją do stanu plazmy, która wyrzuca kulę z niewiarygodną prędkością. Broń ET może regulować ciśnienie w lufie przy pomocy dławika, kontrolując energię w procesie zapłonu dobierając bezpieczny przebieg wzrostu ciśnienia w czasie. Np. 5.56 mm kula ma energię wylotową 200 kgm, a tego samego kalibru z ET ma 400 kgm.

UWAGA: Rozszerzenie ET izoluje broń przed przebiciami, modyfikując ją w celu zastosowania baterii 100 strzałowej (150e\$) i zastępując iglicę elektrodą. Rezultatem jest zwiększenie zasięgu i obrażeń o 50%. Można tę przeróbkę dokonać w wielu fabrykach broni i u niektórych rusznikarzy (słaba dostępność, zdolność wyrób broni z trudnością 25). Koszt jest równy 50% ceny broni, a ciężar jej wzrasta o 0.5 - 1 kg. Tylko broniom strzelającym amunicją łuskową można przerobić na ET (dotyczy to głównie broni XX wiecznych) i rozwinięcie jest użyteczne tylko w broniach półautomatycznych lub ładowanych ręcznie (pompkowo- i wajchowo - akcyjnych). Amunicja ET kosztuje 2x więcej i można dostać ją jako AR

[Chromebook 2]

Odłamkowe strzałki Kendachi: 5x koszt amunicji zwykłej

Pociski te produkowane przez korporację Kendachi, zawierają syntetycznołuskowe lub bezłuskowe naboje, które rozrzucają podkalibrowe strzałki ze stopów. Są one świetnie wyważone i osiągają imponującą prędkość (do 1333 m/sek) umożliwiając im dobrą penetrację pancerzy. Dodatkowo są napełnione mikroskopijnym ładunkiem C6, który ma chemiczny opóźniacz powodujący wybuch w mikrosekundach po uderzeniu. Stosując to rozwiązanie, te podobne do igieł pociski mogą przebijać pancerze bez obawy, że przelecą na wylot. Jest to typowy problem strzałek: mając bardzo małą średnicę i dużą prędkość, mogą trafić bezpośrednio w ciało i wylecieć robiąc jedynie małą (i niegroźną) dziurkę w celu. By tego uniknąć, odłamkowe strzałki Kendachi zawierają trochę materiału wybuchowego, który detonuje w momencie zagłębienia się w ciało tworząc potworną ranę. **UWAGA:** Odłamkowe strzałki Kendachi są dostępne dla każdej broni w cenie 5x większej od zwykłej amunicji. Stosuje dla miękkich pancerzy 1/2 SP i zadaje normalne rany ciału. Uwaga - są to naboje rzadkie i nielegalne. Można je znaleźć w broniach orbitalnych. Nie można z nich strzelać z broni z elektrotermicznym rozszerzeniem. *[Chromebook 2]*

Kule gumowe: 1/3x podstawowy koszt amunicji za paczkę 50 szt.

Wielu producentów amunicji produkuje odmiany „mniej zabójczych” pocisków. Nie można ich uznać za całkowicie bezpieczne i mogą być nawet zabójcze, jeśli nie używa

się z odpowiedniej odległości. Obrażenia ogłuszające, gdy strzela się z ponad 3 m. Bliżej, połowa jest prawdziwa, a połowa to ogłuszenie.

Naboje bezpieczeństwa: 6x koszt amunicji zwykłej

Innym rozwiązaniem zwiększającym siłę ognia w stresowej sytuacji są naboje bezpieczeństwa. Zaprojektowane w 1980 roku dla brygad antyterrorystycznych działających na lotniskach, mogą przebić nawet cienkie, metalowe ścianki. Robi to je mniej efektywnymi przeciw celom opancerzonym, ale są mordercze dla innych celów (SP pancerza x2, ale obrażenia penetrujące x3). Dowolna twarda powierzchnia o SP większym niż 10, lub SDP większym niż 30 chroni przed nabojami. Dostępna tylko dla policji i służb bezpieczeństwa.

[Deep Space]

Amunicja do śrutówek: 15e\$ za 12 naboí

Pociski (wraz z łuskowymi) to typowa amunicja dla śrutówek. Powodują obrażenia 3k6 dla 20ga, 4k6 dla 12ga i 5k6 dla 10ga. Zasady jak w Cyberpunku 2020.

[Chromebook2, Home/Brave]

APFSDS: Ppanc, stabilizowany, rozrzucający „SABOT” to podkalibrowe naboje, rozrzucające 5.5 mm naboje z 12 lub 10ga. śrutówki. Ta podamunicja porusza się z większą prędkością i z łatwością przebija pancerz. Kosztuje 10e\$ za sztukę i zadaje 6k6 AP obrażeń. Efektywny zasięg 25 metrów.

Flary: Kosztują 25-30e\$ za pudełko 25 sztuk i oświetlają obszar o średnicy do 30 metrów. Zadają 2k6+2 i 1k6/2 na rundę obrażeń od ognia, jeśli zostaną wystrzelone jak zwykłe naboje.

Oślepiąco-ogłuszające: Małe ładunki z opóźnionym zapłonem materiału wybuchowego i błyskowego prochu, działają jak małe granaty. Wszyscy w odległości 2m od wybuchu (5m we wnętrzu) muszą wykonać rzut na ogłuszenie/szok i REF o trudności 20, aby uniknąć ogłuszenia na 1 turę i oślepienia na 2 tury. Przeciwoślepiacz neguje efekt błysku, więc rzut na REF jest niepotrzebny. Maksymalny zasięg wynosi 25 m. Jeśli nie trafi na przeszkodę (zapalnik uderzeniowy) wybuch automatycznie.

Błyskowe: 30-35e\$ za 25 sztuk. Efekt jak przy granacie oślepiąco-ogłuszającym w wachlarzu długości 25 m i szerokości 3 m (patrz granaty oślepiąco-ogłuszające)

Strzałkowe: Kosztują 8e\$/nabój i działają jak normalne pociski do śrutówki z tą różnicą, że rozrzucają igły, a nie śrut. Zadają 4k6AP obrażeń (pancerz i obrażenia x1/4)

Gazowe: papierowy nabój wypełniony gazem razi wszystkie cele w promieniu 1-2m. Działanie gazu sprawdza się jak przy truciznach lub narkotykach. Koszt 1 szt.- 5e\$, gaz halucynogeny i usypiający kosztuje 10e\$ za sztukę, wojskowa biotoksyna kosztuje 25e\$ za sztukę (bardzo trudno dostępna na czarnym rynku).

HE: Zwiększona siła eksplozji. Używane w strzelbach i mini działkach. HE powodują 4k6 zniszczeń w promieniu 1/2m. Pakiet 10 ładunków po wybuchu powoduje 4k6 zniszczeń w promieniu 5 m. od miejsca uderzenia. Koszt: 5e\$ za 1 ładunek

HEAT: ładunek kumulacyjny powodujący 4K6AP uszkodzeń, przy pancerzach współczynnik WB traktowany jak przy uderzeniu ładunkiem kumulacyjnym.

Uderzeniowe: Pocisk wypełniony dużymi twardymi kulkami. Taki pocisk zadaje 3K6+1 (20ga.), 4K6+2 (12ga.) uszkodzeń. Uszkodzenia zadawane punktowo, a nie strefowo. Pociski przeciwpiechotne. Przy twardych pancerzach nie zadaje uszkodzeń.

Dymne: 15-20e\$ za 25 szt. Nie powoduje obrażeń. Po uderzeniu w promieniu 3 m, gęsty dym.

Stingers: 12ga. naboje kosztują 15e\$ za 25 szt. Przy uderzeniu powodują ogłuszenie ludzi znajdujących się w promieniu powyżej 3m. 4K6 uszkodzeń w promieniu poniżej

59

Amunicja
specjalna

3m. 10ga. naboje - cena 20e\$ za 25 szt. Ogłuszenie postaci znajdujących się powyżej 9 m. 5K6 uszkodzeń poniżej 9 m.

Ogłuszające: Nowoczesny produkt Pursuit Security, Inc. Pocisk Stundart może być odpalony z każdej śrutówki lub 25 mm wyrzutni granatów. Zasięg do 100 m. Przy obliczaniu wsp. zachowania przytomności dodatkowo -2, oraz penetracja przy miękkich pancerzach (do 10WB). Cena 20e\$ za 4 szt.

Termitowe: Pocisk termitowy wypala niewielki otwór (1/2 kalibru dubeltówki). Materiał wypełniający pocisk pali się w temp. 3000° C, topiąc każdy napotkany materiał. Pocisk powoduje 8K6AP uszkodzeń. Rany goją się szybko. Leczenie zajmuje 1/3 czasu przeznaczonego na leczenie ran zwykłych. Przy strzelaniu pociskami termitowymi (powyżej pięciu w jednej serii) może nastąpić samozapłon w lufie (prawdopodobieństwo 1/10) niszcząc całkowicie broń. Ładunki termitowe kosztują 30e\$ za sztukę.

AMUNICJA SPECJALNA

STRZAŁY - ceny różne

Przy posługiwaniu się łukiem wskazane jest posiadanie zdolności *Łucznictwo*. Ułatwia to oddawanie skutecznych strzałów. Musisz wiedzieć, że technika celowania/strzelania z łuku i kuszy to dwie różne rzeczy. Przy posługiwaniu się kuszą oprócz umiejętności *Łucznictwo* trzeba posiadać również umiejętność *Karabin* wykorzystując 1/2 umiejętności łucznictwo. Zasięg: Strzały i bełty tracą swą energię podczas lotu szybciej niż pociski. Strzała lub bełt przy strzale o najdalszym zasięgu poczynią 50% szkód jakie wyrządzają pociski. Liczba strzał mieszczących się w magazynku zwanym kołczanem nie jest standaryzowana. To ile upchniesz strzał do kołczanu, zależy od jego pojemności. Przy załadowaniu strzały na cięciwę ciało wykonuje skręty. Sięgasz w dół, do tyłu, i z powrotem układasz odpowiednio strzałę na cięciwie. Zwróć uwagę, że te ruchy utrudniają celowanie w postać, która posługuje się łukiem.

Rodzaje strzał/bełtów:

Zwykła: podstawowy model strzały/bełtu (do łuku używane są strzały, do kusz - bełty). Przy trafieniu w pancerz zadaje 1/2 WB. zwykłych uszkodzeń.
12 strzał - 24e\$, 12 bełtów - 30e\$.

Szeroki grot: Grot strzały składa się z dwóch lub więcej ostrzy. Uszkadza pancerz podobnie jak nóż. Po ugodzeniu czyni podwójne uszkodzenia.
12 strzał - 40e\$, 12 bełtów - 50e\$.

Ogłuszająca: Strzała tego typu posiada stępiony zaokrąglony grot. Jej zadaniem jest ogłuszenie celu.
12 strzał - 20e\$, 12 bełtów - 25e\$.

Obrotowa: Wredna konstrukcja. Strzała z wzmocnionym grotem, ułatwiającym wbicie się w ciało ofiary. Strzała lecąc wiruje. Po uderzeniu wyrwa w ciele otwór nie mniejszy niż 20mm! Uszkodzenia liczone jak przy uderzeniu noża o pancerz. Uszkodzenia po zadaniu ciosu liczone są potrójnie.
12 strzał - 80e\$, 12 bełtów - 100e\$.

Z głowicą bojową: Zwykły 25mm granat pistoletowy (*Chrome 2*) może być wystrzelony z dowolnego łuku umożliwiającego miotanie pocisków o wadze 20 kilogramów lub większej. Redukuje WA o -2 i posiada 50% standartowego zasięgu strzały. Wyjątek stanowią kusze „Arbelest” i „Skorpion”. Redukują one WA o -2. lecz umożliwiają strzał o standartowym zasięgu (tym potworom nie robi różnicy czy miotają ciężkie strzały; czy granaty).

12mm amunicja Constitution Arms do 12mm pistoletu CA MAP

Projektując Multiple Amunition Pistol konstruktorzy wykorzystali amunicję łuskową nie pasującą do innych pistoletów 12 mm. Faktycznie znajdujące się w magazynku 12 mm. naboje są większe niż standardowa amunicja do 12 mm. pistoletów.

Rodzaje pocisków:

standardowe: pociski 12 mm. o efektywnym zasięgu 50 m. Obrażenia 4K6 + 1. Koszt 50 pocisków - 20e\$

Hyper-penetration: Podobne do pocisków dwuzadaniowych, ale skonstruowane do niszczenia celów opancerzonych. Ołowiana kula zawiera kadmowy rdzeń o zwiększonym współczynniku przebijalności. Gdy pocisk trafia w miękki cel zachowuje się jak zwykły pocisk. Natomiast gdy uderza w cel opancerzony, miękki ołów zatrzymuje się na powierzchni pancerza, natomiast kadmowy rdzeń bez trudu przebija stal. Pocisk powoduje zniszczenia 4K6+1 i jest traktowany jako p-panc lub zwykły, w zależności od tego gdzie spowoduje większe zniszczenia. Cena 50 szt - 60e\$.

Strzałkowe: Pociski o zmniejszonym ładunku napędowym, zawierają małą strzałkę pokrytą trucizną dowolnego typu. Pocisk posiada zasięg 45 m. i powoduje uszkodzenia 1K6 plus efekt wywołany przez toksynę. Przy uderzeniu w miękki pancerz przebija go. Oficjalnie sprzedawane są tylko pociski usypiające. Nielegalnie... to już sprawdź sam. 50 szt. - cena 40e\$.

Kapsułowe: Dostępne są trzy typy pocisków. Każdy eksploduje po zetknięciu się z twardym obiektem. Napelnione farbą używane są do treningu. Usypiające mają zastosowanie w pacyfikacji zamieszek i buntów. Kwasowe (przeznaczone do różnych celów z wyłączeniem ludzi) zawierają kapsułę z kwasem. Czas załadowania - 2 rundy. Zasięg 45 m. Ceny 50 pocisków są następujące: z farbą: 25e\$, usypiające i kwasowe: 40e\$. Można używać amunicji niefabrycznej.

Elektryczne: Przełom w technologii taserowej. Pociski te likwidują podstawowe ograniczenie taserów - mały zasięg. Po uderzeniu powodują 1K6 zniszczeń plus efekty tradycyjnie wywoływane przez taser. Istnieje 1/10 prawdopodobieństwa zacięcia się broni przy używaniu tego typu pocisków i porażenia strzelającego. 50 szt kosztuje 80e\$.

Eksplodujące: Skonstruowane dla policyjnych oddziałów szturmowych atakujących żywe cele. Wybuchająca pod wpływem uderzenia głowica wypełniona eksperymentalnym materiałem wybuchowym powoduje podmuch o niespotykanej sile. Zasięg 50m. Uszkodzenia 2K6 w promieniu 1m. Koszt 50 szt. amunicji - 100e\$.

[Protect & Serve]

Amunicja Flechettes i Bolter

Fabryka broni Flechette sprzedaje balistyczne pociski o zwiększonej w celu zwielokrotnienia siły przebijania szybkość lotu. Normalnie, pociski używane w strzelbach nie przenikają przez pancerze. Dlatego wynaleziono pociski, które likwidują tę niedogodność. Ponieważ pociski te przeznaczone są do przebijania pancerza, przy obliczeniu obrażenia stosuje się 1/2 WB. W kosmosie, ten niewielki pocisk jest w stanie przebić większość używanych pancerzy. Pocisk dla zwiększenia efektywności może być pokryty trucizną lub środkiem nasennym.

[Deep Space]

Amunicja Gyrojet

Gyrojets używa samonaprowadzającej się rakiety. Po wystrzeleniu rakietę włącza silnik i pocisk zmierza do celu. Nie ma odrzutu, czysta przyjemność. Niestety, występują pewne problemy. Po pierwsze, pociski są bezużyteczne w zamkniętych pomieszczeniach. Pocisk potrzebuje ok. pięciu metrów aby włączyć się napęd rakietowy. Często zdarza się, że potencjalny morderca nie ma dość miejsca aby wykorzystać ten pistolet! Po drugie, pociski gyrojets przebijają mur bez większego problemu. Powoduje to nieprzydatność tego sprzętu w ekstremalnych kosmicznych warunkach. Jedno pudło i pomieszczenie jest rozhermetyzowane.

[Deep Space]

61

Amunicja
specjalna

Mikrorakiety 50e\$/szt, 75e\$/p-panc, 200e\$ z HEP

Ta miniaturowa rakietka napędzana jest silnikiem z trzema dyszami korekcyjnymi. Posiada samonaprowadzającą się głowicę. Może być zaprogramowana do lokalizowania obiektu na podstawie śladu rozpoznawanego w podczerwieni (silniki pojazdów i ludzkie ciało wydzielają ciepło), i wybuchać po uderzeniu w cel. Te samonaprowadzające się rakiety, kiedy namierzą cel mogą w pogoni za nim, zmieniać kierunek do 90 stopni. Umożliwia im to skręcanie za narożniki domów i korytarzy oraz omijanie przeszkód terenowych (w 3 na 10 przypadków mogą jednak zaczepić o przeszkodę). Ataki są rozwiązywane w następujący sposób: przy pierwszym ataku podczas rzutu kostką, dodawane jest +2 do precyzji i ignorowane są osłony występujące na linii widzenia. Jeżeli wynik uzyskany z rzutu jest większy niż trudność dla oznaczonego zasięgu, to pocisk uderza w cel. Jeżeli atak nie powiódł się, wtedy atakujący rzuca 1K10: wynik 4-10, Mikrorakietka dokonuje korekty i wykonuje ponowny atak (dokonaj czynności jak przy pierwszym ataku). Wynik 1-3 oznacza, że mikrorakietka uderzyła o przeszkodę (używając Tabeli Granatu ze str. 105 podręcznika Cyberpunk 2020 ustal kierunek rykoszetu). Jeżeli twój pierwszy pocisk chybi, możesz zawsze (jeżeli masz rezerwę) wystrzelić ponownie. Mikrorakiety minimalny mają zasięg - 10 metrów. Podczas ataku muszą być skierowane w kierunku częściowo chociaż widocznego celu. Przy strzale na oślep bez namierzonego celu tor lotu jest podobny do normalnego pocisku. Mikrorakiety normalnie czynią 4K6 zniszczeń w promieniu 2 m. Rakiety p-panc (po uderzeniu w pancerz 1/2SP) są osiągalne za cenę 50% wyższą. Można też nabyć cacko z głowicą z HEP za 4x normalną cenę. (zniszczenia 4D6+4, bez promienia rażenia, skutki można porównać do S&W model F)

[Chromebook 2]

Kartacz Urban Technologie: 75e\$ ładunek do strzelby 150e\$ ładunek do miotacza granatów

Kolejna śmiertelna zabawka stworzona przez obłąkańców z Urban Technologie! Dostarczają oni przeciwpiechotne kartacze (dostępny w zestawach po 10 lub 12, pasujące do wyrzutni o kalibrze 25mm, 30mm, i 40mm) zbudowane z nici monowire łączącej dwa ciężarki. Po wystrzeleniu ładunek rozpada się na części, ciągnąc napiętą nić monowire, która kroi wszystko po drodze na kawałki! Kartacz może być dostarczony w pojedynczym pakiecie. Po uderzeniu w przeszkodę czyni 4K6 szkód; przy zbroi 1/3x SR Występują różne długości monowire. 12/10ga posiada 1m nić. Natomiast większe ładunki posiadają dłuższe nici (25mm=2m, 30mm=2.5m, 40mm=3m). Kartacz ten może atakować dowolny cel. Strefa rażenia wygląda podobnie jak przy użyciu dubeltówki. Wersja używana przez strzelby powoduje -3 do WA i ma nić o długości do 10m. Jeżeli kartacz uderza w nogę, istnieje 50% szans, że owinie się wokół nóg raniąc każdą z nóg i unieruchamiając cel przez okręcenie nicią monowire. Odmiana używana w wyrzutniach granatów powoduje -2 WA i posiada nić długą na 50 m. Przy trafieniu w cel istnieje 75% szans, że nić owinie się wokół celu automatycznie

[Chromebook 2]

ODRZUT' BRONI

Odrzut broni po wystrzale jest najczęstszą przyczyną uszkodzeń ciała których źródłem jest broń używana przez osobę strzelającą. Wielkość obrażeń wynika z sumy kilku składników występujących przy każdym takim wypadku. Wielkość broni, rodzaj amunicji, rodzaj prowadzonego ognia. Wszystkie te zmienne połączone razem tworzą współczynnik minimalnego BC którą musi posiadać postać aby sprostać efektom „kopania” broni (**BC min.**). Jeżeli BC postaci jest mniejsza niż **BC min.** broni ponosi ona obrażenia będące różnicą pomiędzy **BC min.** i BC. Jeżeli postać posiada BC większą lub równą **BC min.** broni nie ponosi ona obrażeń. Jeżeli różnica wynosi +2 to przy posługiwaniu się bronią maszynową redukujemy ją do +1.

Obrażenia spowodowane odrzutem broni oblicza się następująco: jeżeli BC postaci jest mniejsza niż **BC min.** broni, postać może strzelać tylko ROF z 1/2 WA zmniejszoną o -2 za każdy punkt przewagi BCmin. broni nad BC postaci.. Przy każdym użyciu broni trzeba wykonać test $(BC + 1K10)$ przeciwko $(BC \text{ min} \times 2)$. Jeżeli postać przegrywa to otrzymuje ona 1 punkt uszkodzeń ręki trzymającej broń za każdy stracony punkt otrzymany w wyniku testu. W ostatecznym przypadku posługujący się bronią wypuszcza ją z rąk.

Przykład: Sid ma $BC=8$ i wali z rewolweru Denby 7710 „Ox-Dropper” (kaliber.477, 5K6 zniszczeń). Współczynnik K wynosi 2 [(max. uszkodzenie $30/6$)= 5×2 (broń ręczna)=10]. Tak więc, zabieramy się do liczenia. Współcz. K Sida wynosi 2. Może on prowadzić ogień ze swojego rewolweru mając obniżony współczynnik WA-4, oraz otrzymując 2 pkt uszkodzenia w rękę trzymającą broń.

Pamiętaj, odrzut jest obliczany tylko raz kiedy zdecydujesz się użyć broni. BC min. broni występuje zawsze. Staraj się zapobiegać zbędnym komplikacjom. Każda broń o **BC min.** 9 lub więcej z założenia jest niebezpieczna. Nie załamuj się, jeżeli twoja postać posiada $BC=6$ zawsze możesz użyć Colta AMT M2000. Jeżeli gracz się uprze, że musi wystrzelić, to granica chciejstwa kończy się przy różnicy pomiędzy BC i BCmin broni = 10. Używaj swojej broni ostrożnie.

Typ broni	podst. BC min
broń K6	(Max obraż. / 6)
broń K10	(Max obraż. / 5)
Strzelby	(Max obraż przy 1 strzale $\times 0.25$)
Wyrzutnie granatów	(Kaliber w mm $\times 0.3$)

Modyfikatory	modyfikatory sumują się
broń 1 ręczna	$\times 2.0$
broń 2 ręczna bez ochraniacza* ręki	$\times 1.0$
broń 2 ręczna z ochraniaczem	$\times 0.5$
z dużym odrzutem (wyrzutnie granatów)	$\times 1.5$
działo akceleratorowe	$\times 1.8$
ROF 1 - 3 (półautomat)	$\times 1$
ROF 3-16	$\times 1.75$
ROF 16-30	$\times 2.0$
ROF 31-60	$\times 2.5$
ROF 61 120	$\times 3.0$
ROF 121+	$\times 3.5$

*Ochraniacz = kolba, pas naramienny, uprząż, rzemień, uchwyt żyro itp.

ROF przykładowych broni	BC min.
Pistolet kieszonkowe Tsunami 25mm HiVel (ROF 2)	23!
Gatling 12.7 mm z uprężą (ROF 100)	18
Wyrzutnia granatów MK19 40mm HiVel (ROF 3 lub 20)	16-18
Autocannon ASP 30mm z uprężą	16
HIVE Gatling z uprężą (ROF 120); 10 ga. „Pistol”/5K6 (ROF2)	15
ASP 20mm z uprężą (ROF 10)	14
Pistol 12ga (ROF 2); Malorian Pistol 3516 ACPA 14 mm (ROF 1)	12
Wyrzutnia granatów Plamya 30 mm (ROF 1 lub 10)	7-12
Browning.50 M2 (ROF 10-20)	7-12
Działo akceleratorowe EMG 85 (ROF 1/2)	11-12
Minigun (ROF 100 - 200)	10-11
Wyrzutnia granatów Tsunami 25mm (ROF 1/3/5)	10
Militech Crusher SSG, Super Chief.454 Casull	9

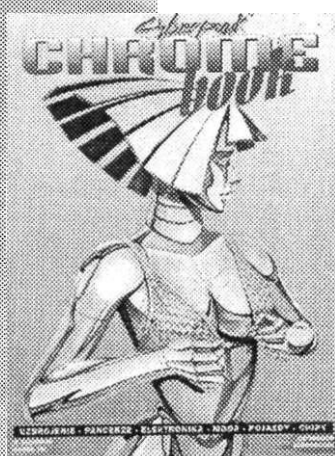


Czy byłeś już na krawędzi?

Jeżeli nie wiesz jak przeżyć w brutalnym świecie Cyberpunka 2020 wstąp do szkoły przetrwania. Cyberszkoły. Podręczniki przydatne w tej szkole znajdziesz na tej stronie.

Cyberpunk 2020

podręcznik podstawowy



Chromebook

uzbrojenie, pancerze,
elektronika, moda,
pojazdy, chipy



Maximum Metal

czołgi zięjące ogniem, ryczące
odrzutowce, potężne kroczące
pancerze wspomagane



Słuchajcie głęby

nieokrojony podręcznik
mistrza gry do
Cyberpunka 2020



już wkrótce w sprzedaży

Protect & Serve

dodatek dla obrońców prawa



już wkrótce w sprzedaży

Deep Space

przenosi graczy w kosmos



już wkrótce w sprzedaży

Chromebook 2

sprzęt, broń, pojazdy,
egzoszkielety i coś jeszcze

BANG!

Granat EMP: 200-400e\$

BC O K R Wysoka energia/elektronika
1 1 UR/ST rzut

Czy jesteś chucherkiem o wadze 50 kg? Ten drutowany palant mieszkający na przeciwko nie chce ściszyć swego odtwarzacza chipów? Twoje próby spotykają się z reakcją cyborga o elektromuskułach wielkości arbuźów w pancerzu za marne tysiąc jenów? Wysmaż tego cielaka za pomocą granatu EMP (ElectroMagnetic Pulse – impuls elektromagnetyczny), który „już niedługo zostanie opatentowany”. Zdalnie lub ręcznie detonowany generuje impuls elektromagnetyczny o dość ograniczonym zasięgu (średnica 10 m.), który zakłóci działanie urządzeń elektrycznych i elektronicznych, wymaże chipy pamięci i nauczy Chromowego Wojownika, jak się udaje Umierającego Karalucha. Jeżeli jesteś zainteresowany tym lub innymi elektronicznymi cudeńkami, skontaktuj się z Boogie Board w Night City i zamieść tam swój adres z hasłem „Wielki Neeso”. **Uwaga:** Otrzymasz pojedynczy granat EMP do przetestowania razem z opłatą za to ogłoszenie.

CYBERPUNK®



COPERNICUS CORP.



Jesteś trupem

Jeżeli gdzieś tam na ulicy, to nie ty jako pierwszy skasujesz przeciwnika, to masz jak w banku, że następuje zwrotny moment w twoim życiu. Stajesz się kolejnym dostawcą do Banku Ciał w twoim mieście.

Trzymasz w ręku napisany przez solo Morgana Blackhanda szczegółowy przewodnik opisujący uzbrojenie używane w miejskich strefach walk. Zebrano tu statystyki i informacje o wszystkich nożach, pistoletach, karabinach maszynowych, pociskach granatach i ręcznej artylerii używanej w 2020 r. Ceny, zadawane rany, dostępność - jest tu wszystko. Ilustracje znajdujące się w tekście przydadzą się, gdy będziesz musiał przeanalizować czym celuje do Ciebie ten parszywy boosterganster. Czy jest to rurka na groch, czy o cholera... ręczne działko.

W naszym dodatku znajdziesz uzbrojenie które pojawiło się w wydanych do tej pory w USA suplementach do *Cyberpunka®*. Od równającej z głębą wszystko co stanie na drodze broni cyborgów, do działa akceleratorowego Rhine-metal z *Chrombook-a 2*.

Dodatkowo pojawił się nowy ciężki pistolet posiadający to wszystko o czym prawdziwy gracz może marzyć. Pamiętaj, nie daj się zaskoczyć w ciemnym zaułku bez „morderczej broni”

© Copyright 1995 R. Talsorian Games All Rights Reserved. Cyberpunk® is R. Talsorian's trademark name for its game of the dark future. *Blackhand's Street Weapons 2020* 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, to characters living or dead is strictly coincidental. © Copyright 1997 for polish edition Copernicus Corporation.

ISBN# 83-86758-06-6

**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**