

New RPG Order

Prezentuje

Cyberpunk 2020 - Solo of Fortune



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 99
Rozdzielczość.....: 2361x3293
Wydawnictwo.....: Copernicus
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1997
Data release'u.....: 2010.05.03

Opis:

Nowoczesny Solo potrzebuje informacji przedstawionej w zwięzły i klarowny sposób. My, w redakcji Solo of Fortune, dbamy o zapewnienie wam tego na najwyższym poziomie. W tym specjalnym numerze, będącym rocznym podsumowaniem naszych starań, znajdziecie to, co nasi czytelnicy uznali za najbardziej godne uwagi w ciągu ostatnich dwunastu miesięcy.

Info :

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

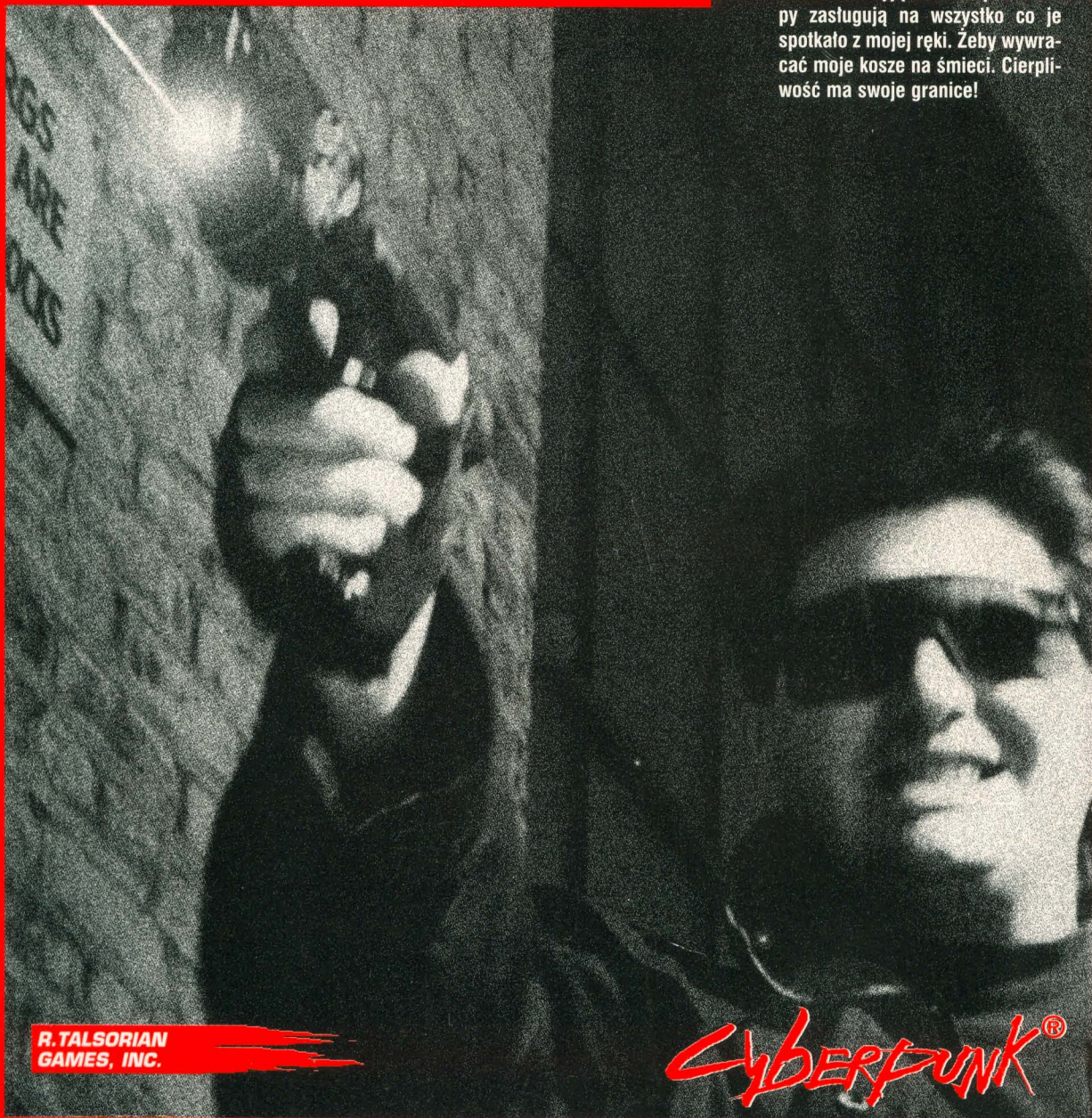
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :
newrpgorder@gmail.com.

POLSKA EDYCJA

Solo of Fortune

Magazyn korporacyjnych najemników

Solo of Fortune z uwagi na wspieranie zanieczyszczenia środowiska naturalnego ołowiem, a w przypadku najnowszej amunicji przeciwpancernej - zubożonym uranem, jest czasopismem nieprzyjaznym dla środowiska. Wszystkie akcje opisane w SOF przeprowadzone zostały przez doświadczonych zawodowców. Dzieci, nie próbujcie robić tego w domu bez zgody rodziców. Materiały zawarte w tym czasopiśmie mają na celu udostępnienie czytelnikom 100% pewnych informacji. Ich praktyczne zastosowanie nigdy nie było zamierzeniem redakcji. Pamiętajcie, przemoc nie rozwiązuje żadnych problemów. No może z wyjątkiem szopów. Szopy zasługują na wszystko co je spotkało z mojej ręki. Żeby wywracać moje kosze na śmieci. Ciepłota ma swoje granice!



**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**

CYBERPUNK®



Od Redaktora:

Nareszcie wróciliśmy...

Tym, którzy dopiero niedawno zaczęli próbować swoich sił w świecie Cyberpunk'a, wyjaśnijmy, że niniejszy suplement jest podręcznikiem dla profesji Solo. Przedstawiamy w nim twoją przeszłość na tle wydarzeń światowych (Wiadomości ze Świata, Przyszłość Sił Zbrojnych, Zniszczyć „Miękkich”, Byłam Tam), szereg porad (Dbaj o Zdrowie, Sprawozdanie ze Strzelnicy MTST, C. J. O'Reilly), oraz nowy ekwipunek (Bubba i J. T. Polecają, Nowości na Targach Paryskich, Szeroka Droga). Całość została zebrana w postaci „czasopisma”, zupełnie jakbyś czytał je w roku 2020. To „Wydanie Specjalne” zostałyby przefaksowane lub skopiowane na twój komputer osobisty przez firmę zajmującą się prenumeratą. Mógłbyś również to czasopismo wydrukować lub zgrać na dyskietkę w dowolnym terminalu komputerowym na mieście. Mamy nadzieję, że pomoże to twojej postaci zostać kimś szczególnym, a nie tylko jeszcze jednym twardzielem z bronią.

Dobra, a czym się tak właściwie zasłużyliście ostatnio?

Ci z was, którzy pamiętają pierwszego SOF, zauważyli już zapewne, że nie zawiedliśmy was. Książka zwiększyła swoją objętość o blisko 50% – nowe cyberwyszczepy, ekwipunek, pojazdy, i – oczywiście – broń. Blisko 40 nowych zabawek przedstawionych w artykułach i reklamach zapewni ci zabawę na dłuuuuuugi czas...

Ale to nie wszystko! Przedstawiamy wam nowe miejsca do gry, takie jak Blok Wschodni/ZSSR, oraz Południowa Ameryka. Na łamach naszego magazynu znajdziecie najlepszych Solo Ameryki... Od was wyłącznie zależy, czy uznają was za przyjaciół, partnerów, czy też za niebezpiecznych przeciwników. Ponadto, przedstawiamy porady na temat prowadzenia gier bez wstępów oraz „treningów” przed prawdziwymi misjami.

Hej, czy ja już tego artykułu gdzieś nie widziałem?

RTG przygotowało ten numer magazynu SOF jako „wydanie specjalne”. Oznacza to, że znalazły się w nim absolutnie najlepsze artykuły z lat 2014-2020. Dla przykładu, przedrukowaliśmy w całości wspaniały reportaż Jersey'a Whitherspoon w naszym dziale o Bloku Wschodnim.

A teraz, gdy posiadasz już największe karabiny, najciężiej opancerzone pojazdy, wszczepy najnowszej generacji, i właściwe nastawienie (no pojeżdż, draniu...) – co zamierzasz z tym zrobić? Powiem ci co. Wyjdź tam i pokaż tym wszystkim pozerom że posiadasz najgroźniejszą broń ze wszystkich – informacje.

Derek Quintanar, N. R.

Tytuł oryginału: Solo of Fortune 2
Copyright © 1994 R. Talsorian Games
Copyright © 1997 polska edycja
Copernicus Corporation

ISBN 83-86758-07-4

Zespół Redakcyjny:

Scott „Tajemny” Taylor
Ross „Wkręt” Winn
Craig „Szrapnel” Sheeley
Benjamin „Wodzu” Wright
Will „Mięśniak” Moss
Mike „Bandyta” LaBossire

Stale współpracują:

Scott „Bubba” Ruggles
Mike „Mroźny” Roter
Michael „Terminator” Todd
Less „Laser” Connors
Steven „Młot” Schultz
Jean-M. „Ringo” Ringuet

Redaktor naczelny:

Derek „Q” Quintanar

Z-ca redaktora:

Janice „Tępicielka” Sellers

Okładka:

Mark „Sztwywny” Schumann

Projekt okładki:

Ross „Wkręt” Winn

Opracowanie graficzne:

Mark „Sztwywny” Schumann

Skład:

Mark „Sztwywny” Schumann
David „Ponaddźwiękowiec” Ackermann

Ilustracje:

Dan „Nieidentyfikowany” Smith
Malcolm „Maverick” Hee
Josh „Choraży” Hoopster
John „Wyvern” Maison
David J. „Obżartuch” Fooden
Mike „Mag” Jackson
Benjamin „Wodzu” Wright
Scott „Bubba” Ruggles
Patrick „Vargas” Gidaro
Sam „SAM” Liu

Współpraca z zagranicą:

Tomasz „Kornik” Kutner

Wydawnictwo:

„Copernicus Corp.”
UPT Warszawa 42
P.O.BOX 39
00-961 Warszawa

www.copcorp.pl



rok
2020

Solo of Fortune

vol. 17
No. 13

oficjalny magazyn korporacyjnych najemników

Błyskawiczne odpowiedzi

*List miesiąca: Cudowne
dziewiątki* 4

Byłam tam

16-ty doroczny
otwarty MTST
pod patronatem SOF 6

Pełna cyberyzacja

Jak uczynić twoją
ulubioną broń bardziej
śmiercionośną 7

Jesienne nowości

Przegląd najnowszych
modeli broni lekkiej
pokazywanej na
Targach Broni 11

Przyszłość sił zbrojnych

Konflikty na matach
i dużą skalę obecnie
i w przyszłości 14



Przyszłość konfliktów zbrojnych

Jaki wpływ mają zmiany
na rynku zawodowych
żołnierzy? 24

Raport specjalny C.J. O'Reilly z Ameryki Płd.

Człowiek uczy się na
własnych błędach 26

Dzień na strzelnicy

Bubba i J.T. testują
karabin szturmowy
HK-77UK i inne
narzędzia
zniszczenia 30

Na celowniku

Bełty i strzały -
narzędzia walki
niezawodne w
każdyh
warunkach 38



Prosto w celu

Jersey Witherspoon
relacjonuje zza
Żelaznej Kurtyny

40

Raport ze świata

Były Blok
Wschodni

44

Amerykańskie Anioły:

Ranking 10
najlepszych
amerykańskich Solo

58

Zniszczyć wszystkich miękkich

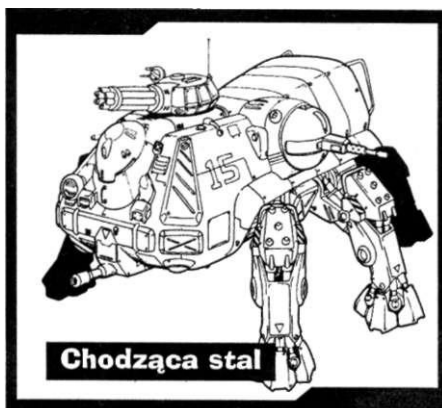
Zakuty Łeb wyznaje
co leży mu na jego
sztucznym sercu

66

Przegląd strzelnic MTST

Night City
Heywood

92



Chodząca stal

Pojazdy kroczące -
przegląd konstrukcji,
i raport z testów
poligonowych

77

Maksymalna siła ognia

Najnowsze
modyfikacje
uzbrojenia

82

Prosto

z salonu

Nowe pojazdy 85

Absolutne minimum

Nowe trendy
w Cyberzacji 89

Oferty pracy

Dokąd iść,
Kogo zlikwidować 96



BŁYSKAWICZNE ODPOWIEDZI

LIST MIESIĄCA: „Cudowne Dziwiałki”

Droga redakcjo,

Piszę do was, aby wyrazić swoje oburzenie sposobem, w jaki wasze czasopismo potraktowało klasyczny (i w mojej opinii wspaniały) pistolet kalibru 9 mm. Wiecie o co mi chodzi – dobry, stary, niezawodny, celny, pojemny i tani pistolet, na którym polega większość cywilów, jeśli chodzi o samoobronę. Odniosłem wrażenie, że Wasze czasopismo próbuje przekonać czytelników, iż zaprzestano produkcji takich „cudownych dziwiałek”. W przeciągu ostatnich 14 miesięcy, wasze czasopismo przedstawiło jedynie dwa pistolety zaliczane do „cudownych dziwiałek”. Były to Federated Arms X-9 (o pojemności 12+1 9mm kul) oraz Mili-tech Avenger (10+1 kul)

Co to ma znaczyć? W artykule z lipcowego numeru waszego miesięcznika (rocznik 2019) przedstawiliście je jako pistolety, cytując: „wysokiej jakości” i „bardzo popularne”. Wiadomo ogólnie, że żaden z nich nie ma takiej pojemności jak „cudowne dziwiałki” sprzed przełomu wieku. Nie mówcie mi, że dziwiałki nadają się jedynie dla kobiet do schowania do torebki!

W numerze z września 2019 roku, wasz zespół redakcyjny przyjął zupełnie inną tezę odnośnie dziwiałek. Zaliczył je mianowicie do broni egzotycznych! W artykule „Egzotyczne Dziwiałki” zamieściliście opis pistoletów Texas Arms M351 Gyrojet (8+1 pocisków odrzutowych kalibru 9 mm), Hammer M-11 Sabot-Bolt (10+1 pocisków bezłuskowych kalibru 9 mm), oraz Beretta M97P (18+1 standar-

dowych kul 9 mm, ale ma wmontowany celownik laserowy). Jak można tak traktować ogólnie szanowaną dziwiałkę? Naprawdę mamy uwierzyć, że zwykła dziwiałka jest bronią egzotyczną? Dajcie spokój!

Ale na tym nie koniec. Aby jeszcze bardziej pogorszyć sprawę, w majowym numerze z roku 2013 zamieściliście szereg dziwiałek w kategorii „Szmelc-Nie Kupować!”. Takie pistolety jak Moda 9 (13+1 kul), Kang Tao Typ-97 (12+1), czy Sci-Fi Starrior-4 (12+1) są z całą pewnością śmieciami, ale nie stanowią o całej rodzinie dziwiałek!

Miedzy Bogiem a prawdą, jedyną prawdziwą dziwiałką, którą opisał wasz magazyn była południowoamerykańska Goncz-Taurus, która mieści 15+1 prześtarzanych kul w ołowianych łuskach i wcale nie jest niezawodna. Niewątpliwie jest to jedna z dawnych „cudownych dziwiałek”, ale obecnie, w roku 2020, nie spełnia ona minimalnych wymogów technologicznych by ją sprzedawać, nie mówiąc już o używaniu!

Oburzony,
Angus Kessler,
Georgia, Późno w nocy

Drogi Angusie! My nie mamy nic przeciw dziwiałkom! To nasi czytelnicy wyrażają się o nich niepochlebnie. Większość z naszych czytelników to doświadczeni Solo. Potrzebują oni ciężkiego sprzętu by poradzić sobie z opancerzonymi przeciwnikami, lub zminiaturyzowanych karabinów, które można schować pod płaszczem. Cudowne dziwiałki są po prostu nieprzydatne dla nowoczesnego Solo.

Dla tych z was, którzy nie mają w obecnej chwili załączonego chipu „Historia Broni Palnej” wyjaśnijmy, że wszystko zaczęło się od pistoletu High-Power zaprojektowanego przez Johna Browninga, a skonstruowanego przez FN w Belgii. Ten pistolet, zwany Browning Hi-Power, BHP, lub HP-35, był pierwszą cudowną dziwiałką – 9 mm automatycznym Parabellum z podwójnym magazynkiem, absolutny przełom w technologii produkcji broni. Wkrótce potem, rynek został zalany przez nowe cudowne dziwiałki. Hi-Power mieścił 13+1 kul, ale natychmiast pojawiły się bardziej pojemne dziwiałki: Beretta M92F (15+1), Glock 17 (17+1) i Steyr GB-80 (18+1). Z biegiem czasu, nowinki techniczne zastosowane przy produkcji cudownych dziwiałek przestały być aż tak kuszące, ale pistolety te nadal cieszyły się dużym zainteresowaniem.

Angus wydaje się obawiać, że za sprawą naszych artykułów dziwiałki zostaną odłożone do lamusa. Mamy nadzieję, że tak się nie stanie. Na szczęście, wiele dziwiałek jest obecnie w użyciu i nic nie wskazuje na to, by miały szybko zniknąć. Obecnie, produkuje się je z włókien węglowych i przystosowuje do strzelania amunicją bezłuskową. Nowoczesne dziwiałki mają trzy zalety nad tymi z XX wieku – są lżejsze, mają większą pojemność, i są bardziej niezawodne. Technologia potrzebna do produkcji dziwiałek są tanie i ogólnie dostępne na naszym rynku, który i tak jest już zapełniony potężniejszymi pistoletami. Tak więc cena dziwiałek drastycznie spadła w ostatnich latach, czyniąc je na powrót atrakcyjnymi. Oto lista niektórych najbardziej popularnych ostatnio dziwiałek: Constitution „Bronco”, Daewoo DP17, H&KP 18, IMI Gideon, Militech A226, S&W M2009 i oczywiście Walter 915.

Bądź spokojny, Angusie. Pistolety 9 mm nie znikną!



Cudowne Dziewiątki 21 wieku.

P * + 1 * P * Ł * 2K6+1(9mm Bezluskowa amunicja) * Patrz poniżej * 2 * NZ * 50m * ?eb

Wszystkie półautomatyczne dziewiątki są do siebie podobne: cechuje je niezawodność i celność. Za amunicję służą bezluskowe pociski kalibru 9mm. Bardzo łatwo jest dostać zarówno tą broń jak i amunicję do niej. Jeśli chodzi o zasady Cyberpunka, to dziewiątki różnią się tylko ceną, nazwą i pojemnością magazynka. Rzuć K6 i dodaj 14 aby otrzymać pojemność magazynka danej dziewiątki. Jej cena będzie wynosić ten sam rzut K6 x 10 + 240 eb. Teraz pozostaje ci już tylko wymyśleć nazwę dla twojej dziewiątki, lub po prostu skorzystaj z którejś wymienionej powyżej. Ewentualnie, możesz przyjąć, że wszystkie dziewiątki roku 2020 mają pojemność 20+1 i kosztują 3Q0eb.

Droga Redakcjo:

Chciałbym zaprotestować przeciwko nieprzychylnemu nastawieniu, w kilku ostatnich numerach waszego czasopisma, do broni małego kalibru. Obrzucać błotem, nie powinno się pojawiać na łamach takiego czasopisma jak wasze. Ja osobiście używam P2M13 kalibru.177 firmy Hekler&Koch. Broń ta posiada bardzo pojemny magazynek i może być wyposażona w tłumik. Cały karabinek dysponuje siłą ognia wystarczającą na cywilizowanych rejonach Europy. Uważam, iż nie można odmawiać tej broni zalet tylko dlatego, że nie zalicza się ona do tzw amerykańskich, ręcznych armat.

Wasz szczerze zirytowany,
Joel Simone
Wydział 5
Francja, EC

Szanowny Panie, pozwolimy autorowi tego artykułu, J. T., odpowiedzieć na Pana list...

A-hem... Dobrze, ty siorbiący wino żabjadzie, oto moja opinia:

Po pierwsze, nie wszyscy z nas są wyklonowanymi „Aniolami”, którzy z łatwością mogą odstrzelić biegnącemu człowiekowi palec wskazujący; Kaliber

.177 jest na tyle duży, by człowiek do którego strzelasz zauważył cię, i wkurzył się na ciebie. Jest natomiast za mały, by móc go powstrzymać przed rozwaleniem ci głowy z prawdziwego karabinu. Po drugie, pociski .177 generują znaczną ilość ciepła z ich olbrzymią prędkością wylotową, nawet jak na bezluskową amunicję. Stwarza to zagrożenie zapiecenia się broni, a to może schrzanić całą operację. Po trzecie, nie mam nic przeciwko samemu karabinkowi – to kaliber nie uzyskał mojej aprobaty. Przeczytaj mój przegląd karabinu Suranam MP w tym numerze. H&K jest solidną firmą, która oferuje broń znakomitej jakości; żeby jeszcze tylko wypuścili serię P2M w kalibrze 7 mm. Na koniec, jeśli poszukujesz broni o bezwładniającej, zainwestuj w.454 Davis Phoenix i załaduj go gumowymi pociskami. Możesz teraz powstrzymać każdego człowieka nie robiąc mu krzywdy!

Droga Redakcjo:

Wasz wywiad z Emilem Lazarus w czerwcowym numerze waszego magazynu był jednym z najlepszych artykułów dotyczących tego niezwykłego dowódcy jakiego widziałem. Poruszył mnie tak bardzo, że wybrałem się do Virginii aby na własne oczy obejrzeć Centrum Dowodzenia Oddziału Lazarus. Dzięki SOF, znalazłem karierę która naprawdę mnie rusza.

Wasz wdzięczny,
J. Sable, jr.
Springfield, MO

J. zgadzam się z tobą w stu procentach. Jeśli chcesz się zaciągnąć do wojska, zaciągnij się do właściwej armii! Lazarus jest człowiekiem z którego każdy z naszej redakcji dałby się posiekać na kawałki bez namysłu.

Droga Redakcjo:

Jaka jest właściwie sytuacja ze sprzedażą śrutówek T-14 ze zbędnych zapasów wojskowych? Mówi się u nas, że rząd Stanów Zjednoczonych sprzedaje stare egzemplarze policji i firmom bezpieczeństwa. Jeśli tak rzeczywiście jest, to czy broń ta nie będzie wymagała odnowienia?

Oddany,
Kenshiro Shima
Hawaje

Ken, USA dostało tęgie baty w Południowej Ameryce. Stracono wiele sprzętu, i nikt nie jest w stanie przewidzieć co pojawi się na meksykańskim i południowoamerykańskim rynku. Cokolwiek jednak pojawi się w sprzedaży, bądźcie ostrożni. Prawie na pewno będzie brakować oporządzenia i części zamiennych do większości broni. Większość z nich będzie najprawdopodobniej wymagała większych lub mniejszych napraw i konserwacji. Jeśli chodzi o T-14 z zapasów wojskowych, to tak, są one sprzedawane licencjonowanym firmom bezpieczeństwa. Broń ta, powinna być w relatywnie dobrym stanie pomimo 10 lat stałego użytkowania. Jednak zanim zawierzysz jej swoje życie, pozwól by technik zbrojeniowy obejrzał ją.

Hej kretyni!

Właśnie wróciłem z filmu „Potwory z Kosmosu Pożarty Mój Pojazd”. Grają to w kinie 88 w Night City. Wyobraźcie sobie moje przerażenie, gdy zorientowałem się, że główny bohater filmu jest odgrywany przez redaktora miesięcznika SOF! Ten facet nie dość, że nie umiał przyzwolicie grać, to jeszcze wygłaszał swoje kwestie najbardziej irytującym tonem jaki w życiu słyszałem! Jego brzydotę tłumaczyłby w moich oczach wyłącznie fakt, że w młodości został wciągnięty pod snopki wiązałkę i nie stać go na operację plastyczną. Co wy wyprawiacie? Dajcie se luzu!

Wasz,
C. Keller
Night City, CA

Eeeeeee, no więc... Eeeeeeeeeee...

Z przykrością musimy stwierdzić, iż ostatnio dostajemy coraz mniej listów. Jeśli masz jakąkolwiek opinię na temat poruszony w naszym czasopiśmie, lub po prostu chciałbyś powiedzieć coś na temat para-militarny, napisz do nas na adres:

Błyskawiczne Odpowiedzi, Solo Publications, 1212 Lipmann Drive, Baltimore MD, USA 1 12 15.

Lub skontaktuj się z nami na sieci pod portem 3570.65.2 110.



BYŁAM TAM

autor Jan Brett



16-ty doroczny otwarty MTST pod patronatem SOF

Ciemność. Czekam w napięciu. System celowniczy przemiata pokój, moja dłoń ściska kurczowo rękojeść karabinka pneumatycznego. Czysty ton dźwięczy w mojej głowie i wypadam z pokoju, wbiegam do wielkiego hollu. Widzę cel! Strzał! Dopalamy moje reakcje. Ktoś za mną. Nikon namierzy! cel. Do mojego biologicznego mózgu dotarło, że Hammerli wskoczył mi do lewej dłoni z automatycznej kabury Safariland Omega. Cel wyeliminowany. Trzymaj spust! Otwieram ogniem kolejne drzwi, przebiegając dalej. Strzały! Rzucam się na podłogę i przetaczam w lewo. Seria pocisków kierowanych przeszła górą. Dobrze! Cel! Strzelam z obu rąk, dwie kulki, po jednej w każde oko.

Podrywam się i biegnę dalej, sztuczne serce pompuje krew wzbogaconą adrenaliną. Cel! Dwa szybkie strzały i pada. Widzę drzwi wyjściowe tuż przede mną... i dwa cele pojawiają się przed nimi. Wyśiada Sandevistan! Neuroprocesor odcina dopalacze! Ręce zaczynają mi się trząść od zbyt dużej dawki neurotransmiterów. Dwa strzały w biegu. Z rozpaczą widzę że jeden nie trafił.

Wie, że mnie ma. Widzę to po jego twarzy. „Rzuć broń, Jan”. Nie mam wyjścia. Puszczam broń i kopię ją w jego stronę. Zrezygnowanym ruchem podnoszę ręce do góry. Dobrze, nie zorientował się. Zgiąć palec wskazujący... powoli... Namierzyć. Wciąż nic nie zauważył. „Czyż to nie sama wielka Brett? I pomyśleć, to właśnie ja cię zatrzymałem”. Chęłpi się. Amator. Wykrzywiam się

**Ciemność.
Czekam
w napięciu.
System celowniczy
przemiata
pokój, moja
dłoń ściska
kurczowo
rękojeść karabinka
pneumatycznego**

w uśmiechu. Powinno go to zaniepokoić, ale jest zbyt pewny siebie. „Zdaje ci się” rzucam od niechcenia, napinając syntetyczny mięsień w palcu.

Rzucam się w bok. Strzałka trafia go w policzek. Z półobrotu, kopniakiem zbijam młokosa z nóg, podczas gdy neurotoksyna paraliżuje każdy mięsień w jego ciele. Chwytam karabinek i przebiegam przez drzwi. Słyszę końcowy sygnał.

„Hej, Jan, myślałem że ty nigdy nie pudłujesz?” „Dowcipniś z ciebie, Morgan”. Wyduszam z siebie, wycierając rącznikiem twarz. Na krześle leży butelka Vitadrink, sięgam po nią i piję łapczywie.

Pierwsza konkurencja za mną.

Zostałam zaproszona na Szesnasty Doroczny Otwarty MSTs, organizowany przez SOF. W tym roku zawody odbyły się na poligonie w bazie wojskowej Oahu na Hawajach. Jest to jedna z najtrudniejszych strzelnic na świecie. Pięć dni zabawy, słońca i strzelaniny na piasku. Przejornie zabrałam ze sobą krem do opalania (WB 80).

Dla tych z was, którzy żyli przez ostatnie kilkanaście lat w jakiejś zapomnianej dziurze gdzieś w środkowej Mongolii, wyjaśnię, że skrót MTST oznacza Międzynarodowy Turniej-Strzelania Terenowego. W dużym skrócie, jest to impreza, na której możesz się popisać celnością, wygrać niezłe nagrody, i poślinić się trochę nad najnowszymi zabawkami.

Turniej oferuje zawodnikom niesamowitą ilość konkurencji. Powiem tylko tyle, że jeśli umiesz strzelać, to możesz brać w którejś z nich udział. Prawdą jednak



jest, że start w konkurencji Freestyle (jak ja to zrobiłam), czy też Unlimited wymaga zarówno treningu, jak i gotówki.

Obie te rzeczy są dostępne na miejscu. Pula nagród wynosiła około 10,000 Euro docłów, a kursy szkoleniowe były prowadzone przez wszystkie pięć dni. Nawet ja poprowadziłam kurs „Technik Nawaly Ogniowej”. Czysta przyjemność.

Na początku, MTST obejmował jedynie pistolety. Jednak z upływem czasu rozszerzone zasady obejmowały kolejno sub-karabinki, karabiny, śrutówki wszelkiego rodzaju, a nawet ciężką broń automatyczną. Chociaż największy nacisk kładzie się na pistolety różnego typu, miałam również okazję obejrzeć nową wyrzutnię rakiet samonaprowadzających Smartshell korporacji Armatech, dwa prototypy laserów zasilanych baterią umieszczoną w plecaku, oraz ultra szybko-strzelny karabin korporacji Tsunami. Pobieźnie rzuciłam okiem na ciężkie karabiny maszynowe (Militech, Tsunami, H&K), oraz na różne modele broni dla Borgów – niezbyt mnie to interesuje.

Przedstawiono również szereg akcesoriów, takich jak teleskopy, skóra (kabury i rękawice), tłumiki, przedłużone magazynki, cyber-łącza, i kompensatory. Można było podrasować swoją broń u najbardziej znanych i najlepszych techników. Niestety nie pojawił się Josh Linebaugh i nie udało mi się podziękować mu za wspianą robotę jaką wykonał nad moją giwerą. Za specjalną opłatą można nawet było wymienić rękojeść swojej broni na nową, z drewna, żywicy, tworzywa sztucznego, lub stali (dla borgów). Pośliniałam się trochę nad kolbą Capo Bolo dla mojego HFP i niesamowitej rękojeści z kości słoniowej do mojego pistoletu paradnego.

Pięć dni później, bogatsza o nowe wspomnienia, nowe sztuczki, odrobinę gotówki (tej ostatniej naprawdę niewiele, po tych wszystkich zakupach jakie poczyniłam), nowe zabawki i trzy nowe trofea do powieszenia na ścianie, wróciłam do San Francisco.

Oh, przywiozłam jeszcze jedną rzecz z Hawaï. Najbardziej spaloną słońcem skórę na tej półkuli!

Jan Brett jest zawodowym strzelcem, jedną z najlepszych jakie biorą udział w MTST. Mistrzostwo księżycowego turnieju Freestyle z 2014 to tylko jedno z jej wielu osiągnięć. Urodzona w Tycho, Jan mieszka obecnie w San Francisco, gdzie zatrudnia się czasami jako ochrona osobista lub kurier.



PEŁNA CYBERYZACJA



W TYM MIESIĄCU: ZAAWANSOWANA MODYFIKACJA BRONI

W roku 2020 trudno jest znaleźć dwa identyczne egzemplarze danej broni. Możliwość modyfikacji i wymiany elementów spowodowała, że większość broni jest specjalnie przystosowana do swojego właściciela, niezależnie czy chodzi tu o specyficzny wygląd, sposób użycia, czy też zastosowanie broni. Ceny podane poniżej, liczone są w krotnościach podstawowej ceny broni. 1x oznacza równowartość kosztu broni, 2x to dwukrotne zwiększenie kosztów, itd. W przypadku wielokrotnej modyfikacji broni, poszczególne krotności nie mnoży się, ale dodaje do siebie. Oczywiście te ceny będą zależeć również od jakości wymaganych usług, dostępności elementów na czarnym rynku, itp. Ceny podane są dla modyfikacji istniejącego już egzemplarza broni. Jeśli gracz zamawia zmodyfikowaną broń u technika zbrojeniowego, który dysponuje CADaMem i autofabryką, to koszt wyniosą jedynie połowę podanej

ceny. Nawet wtedy nie będzie to tanie, ale przecież właśnie po to wynaleziono autofabryki!

Tak więc otrzymaliśmy pistolet klasy Olimpijskiej za prawdziwie Olimpijską cenę, prawie 2700 Euro docłów! Jest to ponad pięciokrotnie więcej niż kosztuje zwykły Colt A/O (Nie zapomnijmy, iż aby

Przykład:

Automatyczny Colt A/O kaliber 10 mm

Smartlink, (1x cena, +2 Cel.)
 Profilowana Rękojeść (0.3x cena, +1 Cel. przy Szybkim Strzale)
 Przedłużenie Lufy (0.3x cena, zwiększa zasięg o 25 %)
 Spust Solenoidowy (1x cena, +1 Cel. na zasięgu maksymalnym)
 Warstwa Bezodciskowa (2x cena, niemożliwość pozostawienia odcisków palców na broni)

zacząć modyfikacje, musieliśmy najpierw kupić samą broń). Jeśli potrzebujesz takiej broni od zaraz, to już teraz możesz zacząć się modlić o cud. Nawet jeśli wyznaczysz termin na kilkanaście godzin, to koszty jakie poniesiesz będą astronomicznie duże. Jest to broń dla światowej sławy Solo, i większość z nich z radością



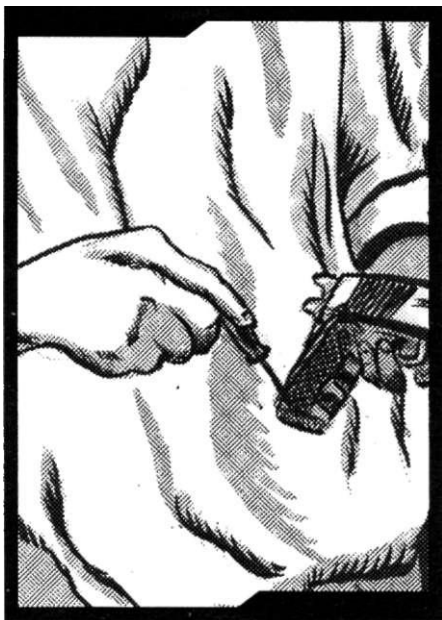
zgodziłaby się poczekać parę dni na jej ukończenie. Charakterystyka tego pistoletu wygląda następująco:

Colt A/O (zmodyfikowany) *+5(+6) *
D * R * 2K6+3 (10 mm) *
10 * 2 * HZ * 65m * 2750e\$

Kolejny pistolet kosztuje „zaledwie” piętnaście patyków; lecz cóż to jest dla gwiazdy międzynarodowej sceny rockowej.

Rękojeści

Profilowane rękojeści znacznie zwiększają celność strzału, zwłaszcza w momencie tuż po wyjęciu broni. Dłoń właściciela od razu układa się w najwygodniejszej pozycji wokół rękojeści. Jednak rękojeści nie można wyprofilować dla cyberreki, rękawicy bojowej, oraz pancerza wspomagającego. Po wyprofilowaniu, broń będzie pasować do ręki tylko jednej osoby – tej, dla której broń została wyprofilowana. Każda inna osoba, strzelająca z tej broni nie otrzyma żadnych modyfikatorów do trafienia.



Profilowane rękojeści są wykonane z lekkiej, porowatej gumy piankowej, która zużywa się znacznie szybciej niż normalne rękojeści. Z tej też przyczyny, profilowane rękojeści muszą być wymieniane raz do roku lub stracą swoje specjalne właściwości. Profilowane rękojeści kosztują 0.3x ceny broni. Ich instalacja wymaga wykonania Trudnego testu umiejętności Znajomość Broni. Zamontowanie profilowanej rękojeści trwa około 40 minut przy użyciu właściwych narzędzi. Cel-

ność broni zwiększa się o +1 przy Szybkich Strzałach (Cyberpunk 2020, str. 97). Waga broni pozostaje niezmienną. Broń ciężka nie może zostać poddana tej modyfikacji.

Karabiny mogą zostać podobnie zmodyfikowane. Modyfikacja obejmuje wstawienie kolby o regulowanej długości oraz podpórki na policzek. Kosztuje to

Przykład:

Malorian 3516

Profilowana Rękojeść (0.3x cena, +1 Cel. przy Szybkim Strzale)
 Przedłużenie Lufy (0.3x cena, zwiększa zasięg o 25 %)
 Spust Solenoidowy (1x cena, +1 Cel. na zasięgu maksymalnym)
 Perłowe Wykończenie (1x cena)

Malorian 3516 (zmodyfikowany) *-
1(+0) * D * R * 6K6 (14 mm) * 6 * 1
*** NZ * 65m * 15,840e\$**

0.6x ceny broni i wymaga dwóch godzin czasu oraz wykonania Trudnego testu umiejętności Znajomość Broni. Potrzeba również oddać co najmniej 20 strzałów na strzelnicy by precyzyjnie ustawić zarówno kolbę jak i podpórki. Ta modyfikacja pozwala na spędzenie dodatkowej rundy na Mierzeniu, co w sumie zwiększy Celność strzału o +4. Jeśli ze zmodyfikowanego karabinu będzie strzelał ktoś inny niż jego właściciel, jego Celność zostanie zmodyfikowana o -1, chyba że poświęci 30 sekund by wyregulować kolbę. Jeśli to zrobi, będzie mógł strzelać bez żadnych modyfikatorów do trafienia.

Składane Kolby

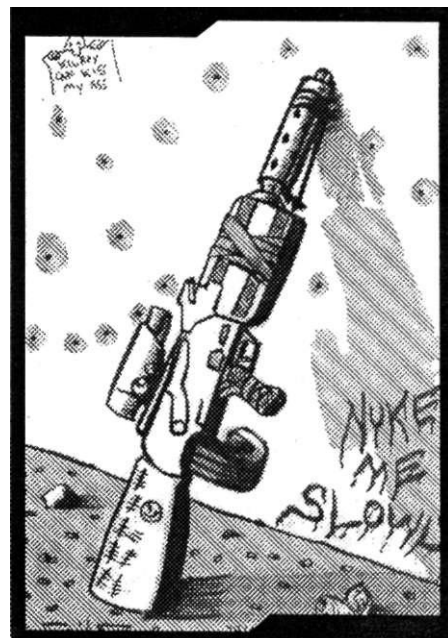
Składane kolby (jak również chowane lub odczepiane kolby) są chyba najczęściej spotykaną modyfikacją broni. Aby udowodnić jak popularna jest ta modyfikacja, wystarczy powiedzieć, że większość karabinów wydawanych żołnierzom (a zwłaszcza spadochroniarzom i załogom pojazdów) jest właśnie w ten sposób zmodyfikowana. Składane kolby zwiększają Możliwość Ukrycia broni o jeden poziom (np. z D do P), gdy są złożone. Modyfikator do trafienia wynosi -1 gdy kolba jest rozłożona, i -2 gdy jest ona złożona. Jeśli kolba zostanie dodana do broni, która normalnie jej nie posiada (np. pistolety i niektóre pistolety maszynowe) to modyfikator do trafienia wynosi +0 gdy kolba jest złożona, i +1, do strzelania na daleki i maksymalny zasięg, gdy

kolba jest rozłożona. Składane kolby kosztują 0.3x ceny broni. Ich instalacja trwa godzinę oraz wymaga wykonania Przeciętnego testu umiejętności Znajomość Broni.

Spusty Solenoidowe i Elektryczne

Spusty Solenoidowe i Elektryczne są podzespołami, które całkowicie zastępują standardowe mechanizmy spustowe. Tej modyfikacji najczęściej używa się przy zdalnie sterowanych broniach montowanych na pojazdach lub umocnieniach. Spust elektryczny może być zainstalowany wyłącznie w broni strzelającej amunicją bezłuskową. Powodem tego jest fakt, iż w przeciwieństwie do standardowego mechanizmu spustowego, spust elektryczny odpala pocisk nie uderzeniem iglicy, lecz bezpośrednim zapłonem.

Broń, którą chcemy wyposażyć w spust solenoidowy, musi posiadać Smartlink lub specjalny układ wspomagający – inaczej odpalenie pocisku będzie niemożliwe. Pierwszą zaletą tej modyfikacji jest to, iż z broni wyposażonej w spust solenoidowy lub elektryczny, Smartlink oraz układ bezpieczeństwa nikt poza właścicielem nie będzie w stanie strzelać. Oczywiście dobry technik może przełamać każde zabezpieczenie, ale wymaga to czasu i narzędzi, którymi na pewno nie będzie dysponował pierwszy lepszy złodziej. Drugą zaletą jest zwiększona celność broni na większych dystansach. Standardowy mechanizm spu-





stowy szarpie bronią, co może zmienić tor kuli na tyle, by nie trafiła w cel. Spust solenoidowy odpala pociski bez najmniejszych wstrząsów.

Spusty elektryczne są podobne do solenoidowych w funkcji, jeśli nie w działaniu. Stosuje się je do broni używającej amunicji bezłuskowej. Pozwala to na wyeliminowanie spłonki z pocisków bezłuskowych, co zmniejsza wagę amunicji. Poszczególni żołnierze na pewno tego nie odczują, ale przy masowych transportach różnica ta daje o sobie znać.

Spusty solenoidowe kosztują 1x ceny broni i zwiększają wagę broni o 10%. Spusty solenoidowe i elektryczne zwiększają Celność broni o +1 na maksymalnym zasięgu. Zamontowanie spustu solenoidowego lub elektrycznego trwa jedną godzinę, przy użyciu odpowiednich narzędzi i wymaga wykonania Przeciętnego testu umiejętności Znajomość Broni lub Trudnego testu Elektroniki. Modyfikacja stu sztuk amunicji zajmuje trzy godziny i wymaga Przeciętnego testu umiejętności Znajomość Broni. Zmodyfikowana amunicja bezspłonkowa do użycia z bronią wyposażoną w spust elektryczny jest dostępna w sprzedaży, i kosztuje 0.9x ceny standardowej amunicji bezłuskowej. Zmodyfikowana amunicja, z uwagi na brak spłonki, jest bezużyteczna w połączeniu z niezmodyfikowaną bronią.

Skrócone lufy

„Obrzyny” to chyba najstarsze znane ludzkości zmodyfikowane egzemplarze nowoczesnej broni palnej. Obcięcie lufy zwiększa poziom concealability broni, ale zmniejsza jej zasięg i celność. Tylko lufy karabinów i śrutówek mogą być skrócone. Większość pistoletów i pistoletów maszynowych ma tak krótkie lufy, że nie ma co w nich skracać. Skrócenie lufy kosztuje 0.3x ceny broni. Możliwość Ukrycia zwiększa się o jeden poziom (np D do P, N do D, itd.) Wszystkie zasięgi broni zmniejszają się o 50 %, np, zasięg długi dla karabinu wynosiłby 200 metrów. Promień rażenia śrutówki o obciętej lufie zwiększa się o 50 % (na wszystkich zasięgach). Broń taka jak pistolety lub pistolety maszynowe po skróceniu lufy posiada modyfikator -1 do trafienia. Lufy broni ciężkiej, takiej jak na przykład Barret Light-20 mogą zostać skrócone, ale poziom concealability broni się nie zmienia. Modyfikatory do Możliwości Ukrycia od skróconej lufy nie sumują się z tymi od składanej kolby.

Uwaga: ujemne modyfikatory do strzelania dotyczą broni skróconej w profesjonalny sposób. Jednak prawie każdy ma dostęp do piłki do metalu i może w krótkim czasie obciąć lufę swojej broni. Tak przeprowadzona modyfikacja zwykle powoduje uszkodzenie broni – a często również strzelca. Modyfikator do trafienia wynosi -2; jeśli przy strzale wynik rzutu wynosi 1 lub 2, pocisk zaczyna się w lufie i broń jest bezużyteczna. Jeśli przy strza-



le nastąpi automatyczna porażka, broń eksploduje, zadając normalne uszkodzenia (Tak jak od zwykłego strzału) w promieniu 0.5 metra.

Przedłużone lufy

Niektóre pistolety i karabiny cechuje doskonała celność na dalekich dystansach. Przedłużenie lufy polepsza stabilność toru pocisku i prawie zawsze zwiększa zasięg broni. Przedłużenie lufy kosztuje 0.3x ceny broni. Możliwość ukrycia zmniejsza się o jeden poziom (D do N, P do D, itd.). Zasięg broni zwiększa się o 25 % (zaokrąglając w górę do najbliższych pięciu metrów). Dla przykładu, zasięg pistoletu z przedłużoną lufą wynosi 65 metrów. Lufa danej broni może zostać przedłużona tylko raz.

Magazynek

Zwiększone magazynki są tak stare jak broń palna. Odkąd wynaleziono broń samopowtarzalną, ludzie pragnęli jak najbardziej odsunąć moment przeładowa-

nia broni. W *Cyberpunku 2020*, każda broń używająca magazynków, nawet ciężka broń automatyczna, może być wyposażona w magazynek o zwiększonej pojemności. Pojemność zwiększonego magazynku nie może przekroczyć pięciokrotnej pojemności standardowego magazynku.

Jeśli stosowany magazynek jest ponad dwukrotnie większy od standardowego, niższe modyfikatory obowiązują daną broń: *Możliwość Ukrycia* broni zostaje zmniejszona o jeden poziom (D do N, P do D, itd.); Jest to sumowane z innymi modyfikatorami. Modyfikator do trafienia przy *Szybkim Strzale* (*Cyberpunk 2020*, str. 97) dla pistoletów i pistoletów maszynowych wynosi -1, i -2 dla śrutówek i karabinów. O jeden poziom zmniejsza się również niezawodność broni. Magazynki kosztują 1e\$ za kulę w przypadku amunicji łuskowej, i 0.5e\$ za pocisk w przypadku amunicji bezłuskowej. Zwiększone magazynki do ciężkiej broni kosztują około 2-3e\$ za pocisk.

Ogień Ciągły i Ogień Selektywny

Każda broń, oprócz rewolweru, może zostać zmodyfikowana do broni pół- lub w pełni automatycznej. Taka modyfikacja jest bardzo kosztowna, ale może znakomicie popsuć przeciwnikowi dzień.

Modyfikacja, która przystosowuje broń do prowadzenia ognia przerywanego, umożliwia prowadzenie dwóch rodzajów ostrzału: pojedynczego i krótkimi seriami, po trzy pociski. Specjalny przełącznik umożliwia zmianę rodzaju prowadzonego ognia. Ta modyfikacja kosztuje 1.5x ceny broni. Można jej dokonać w ciągu około 3 godzin, a wymaga wykonania *Bardzo Trudnego* testu umiejętności *Znajomość Broni*. Celność zmniejsza się o 1, a niezawodność spada o jeden poziom.

Są dwa rodzaje modyfikacji przystosowujących broń do prowadzenia ognia ciągłego. Pierwsza z nich pozwala prowadzić jedynie ogień ciągły, bez możliwości pojedynczych strzałów. Przy każdej oddanej serii, broń zużyje przynajmniej połowę magazynka, ale nie więcej niż 30 pocisków. Ta modyfikacja kosztuje 1x ceny broni i wymaga Trudnego testu umiejętności *Znajomość Broni*. Niezawodność spada o dwa poziomy. Jeśli po tej modyfikacji niezawodność broni spadnie poniżej poziomu ZW, broń zatnie się natychmiast przy jakiegokolwiek auto-



matycznej porażce. Należy wtedy sprawdzić, czy nie uległa zniszczeniu. Oprócz tego, modyfikator do trafienia tak zmodyfikowanej broni wynosi -1.

Drugą z tych modyfikacji jest przebudowanie broni, które umożliwia prowadzenie ognia selektywnego. Specjalny przełącznik umożliwia prowadzenia ognia pojedynczego, krótkimi seriami po trzy pociski, lub ciągłego. Modyfikator do trafienia wynosi -2 dla ognia ciągłego, ale dla ognia pojedynczego lub krótkich serii nie ma żadnego modyfikatora. Niezawodność broni spada o jeden poziom, a koszt wynosi 2x ceny broni. Ta modyfikacja wymaga wykonania Bardzo Trudnego testu umiejętności znajomość broni i od czterech do sześciu godzin by ukończyć przebudowę.

Podtrzymywany Ogień Ciągły, Wytrzymałość Ciepła i Systemy Chłodzące

Wraz z pojawieniem się na rynku zwiększonych magazynków i opcji przebudowy broni do prowadzenia ognia ciągłego, pojawiło się również ryzyko przegrzania broni przez strzelających bez opamiętania amatorów. Większość broni ręcznych na rynku jest przystosowana co najwyżej do prowadzenia ognia krótkimi seriami; podtrzymywanie ognia ciągłego taką bronią prawie zawsze kończy się zniszczeniem broni. Jedynie ciężkie karabiny maszynowe są przystosowane do podtrzymywania ognia ciągłego przez dłuższy okres czasu. Pistolety, pistolety maszynowe i karabiny nie są!

Pod koniec każdej rundy prowadzenia ognia ciągłego z broni nieprzystosowanej do podtrzymywania takiej nawały ogniowej, niezawodność tej broni spada o jeden poziom. Jeśli niezawodność broni spadnie poniżej poziomu ZW, broń automatycznie zaczyna się na każdej krytycznej porażce. Należy również sprawdzić, czy nie uległa zniszczeniu.

Nowoczesny stopy polimerów i ceramidów cechują się zwiększoną wytrzymałością cieplną i znacznie lepiej znoszą wysoką temperaturę i zużycie towarzyszące prowadzeniu ognia ciągłego. Modyfikacja polegająca na wymianie standardowej lufy na lufę o zwiększonej wytrzymałości cieplnej kosztuje 0.5x ceny broni i pozwala zignorować pierwszy spadek poziomu niezawodności broni.

Ta modyfikacja wymaga wykonania Przeciętnego testu umiejętności Znajomość Broni i około 40 minut, by wymienić lufę. Aby wyprodukować lufę o zwiększonej wytrzymałości cieplnej, należy posiadać odpowiednie narzędzia. Wymagane jest wykonanie Trudnego testu umiejętności Znajomość Broni, a cała operacja trwa około godziny.

Wykończenie

Wbrew pozorom, wykończenie broni jest równie ważne, jak jej uprzednie zmodyfikowanie. Nie można na przykład nosić białych butów i niebieskiego rewolweru. Pomarańczowy karabin nie pasuje do Metalgear'u w kolorach maskujących. Większość broni w fabryce otrzymuje jakieś wykończenie, najczęściej matowo czarne, srebrne, lub morskie. Niektóre z jednostrzałowych pistoletów z tworzyw sztucznych są dostępne w całej gamie kolorów. Jeśli chciałbyś, aby twoja broń była wykończona bardziej oryginalnie, np. w chromie lub neonowym kolorze, musisz zapłacić ekstra. Wykończenie w jednym z podstawowych kolorów (czerwonym, zielonym, czarnym) kosztuje 0.1x ceny broni.

Chrom, masa perłowa, barwy maskujące, i połysk kosztują 1x ceny broni. Wykończenie w dwóch lub więcej kolorach kosztuje 0.3x ceny broni.

Wykończenie NeonGlowR kosztuje 1.5x ceny broni i emituje słabe światło, przez co broń wydaje się być otoczona bladą poświatą. Pewnie, że jest to fajne, ale nie warto tego nosić na nocne misje, chyba że chcesz się szczególnie wyróżniać. Jeśli z kolei zainwestowałeś w tech włosy i syntskórę, nawet się nie zastanawiaj! To jest właśnie wykończenie godne twojego stylu!

Warstwa bezodciskowa jest pokryciem teflonowym, na którym dłoń nie pozostawia odcisków palców. Kosztuje 2x ceny broni. Można ją połączyć z dowolnym innym wykończeniem, choć zwykle jest to wykończenie maskujące. Uwaga: w wielu stanach USA posiadanie tak wykończonej broni jest przestępstwem.

Jakość

Rynek zbrojeniowy jest wprost zalany bronią, która jest niebezpieczna dla użytkownika. Broń sprzedawana na każdym rogu przez pokątnych handlarzy może wyglądać niesamowicie dzięki neonowemu wykończeniu, ale ma duże szanse zaciąć się w najbardziej nieodpowiednich momentach. Zacięta broń może oznaczać koniec twojej kariery, tak więc niezawodność jest bardzo ważna.

Większość Solo zaopatruje się w broń firmy Arasaka, głównie z uwagi na wysoką jakość oferowanego sprzętu. Natomiast żaden szanujący się Solo nie kupi Taiwańskiej podróby markowego sprzętu – to samobójstwo, za które jeszcze trzeba płacić.

Pamiętaj, że możesz kupić każdy model pistoletu na zamówienie. Jeśli chcesz mieć broń zarówno stylową, jak i spełniającą najwyższe standardy, poproś rusznikarza o wykonanie jej z lepszych materiałów niż oryginalnie uczynił to producent. Za każde kolejne 0.5x ceny broni, jej niezawodność wzrośnie o jeden poziom. Styl nie musi oznaczać głupoty. Bądź sprytny! Jeśli chcesz, by uznawali cię za idiotę, wyglądaj jak idiota. Noś na wierzchu StreetMaster'a lub CyberMaga. Niech traktują cię z pogardą. Odbijesz to sobie, gdy ta śmiechu warta, różowa zabawka z absurdalnie przedłużoną lufą plunie ogniem ciągłym kalibru 14 mm z pięciokrotnie zwiększonego magazynku wypełnionego bezłuskowymi pociskami przeciwpancernymi ze zubożonego uranu, a najnowszej generacji smartlink z systemem celowniczym automatycznie wyszuka, analizuje i przedstawi najbardziej optymalny sposób zniszczenia wszystkich wrogich celów w promieniu 50 metrów.

Kompensatory

Odrzut broni jest problemem w prawie każdej walce ogniowej. Kompensatory to inaczej otwory wycięte w nakładce na lufę broni. Te otwory kierują gazy wylotowe w górę, co przeciwdziała podrywaniu lufy po strzale przez siłę odrzutu pocisku. Kompensatory redukują podrywanie broni, co umożliwia precyzyjne oddanie większej ilości strzałów. Ta modyfikacja zwiększa szybkostrzelność broni pół-automatycznych (Szybkostrzelność +1 dla broni o Szybkostrzelności 1 lub 2). Choć tą modyfikację warto stosować jedynie przy pistoletach lub pistoletach maszynowych dużego kalibru, spotyka ją się również na broniach lżejszego kalibru, w których podrywanie lufy nie jest aż tak dużym problemem.

Kompensator może zostać zamontowany na każdej broni jako zmodyfikowana lufa. Koszt tej modyfikacji wynosi 0.4x ceny broni. Modyfikacja trwa dwie godziny i wymaga wykonania Trudnego testu umiejętności Znajomość Broni oraz odpowiednich narzędzi.



JESIENNE NOWOŚCI

Dementia Sixteen
konsultant
Solo of Fortune

Tegoroczne jesienne targi w Galerie LeGun w Paryżu okazały się wielkim sukcesem. Czołówka światowych producentów broni pokazała tutaj swoje najlepsze produkty, które ukażą się na rynku w nadchodzącym sezonie. W mojej skromnej opinii, najlepszymi projektami tej wystawy były modyfikacje dla Borgów i Pancerzy Wspomaganych, tres bon! Projekty zespołu badawczego doświadczonego Tsuneo Storm z Arasaki, czy też Janice Heart z Malorian Arms zostały natychmiast zakupione przez takich potentatów korporacyjnych jak Night City MaxTac czy też Służby Błyskawicznego Reagowania Szpitala Miejskiego LawDiv's. Na targach zaznaczył swoją obecność również szereg znanych korporacji, takich jak na przykład Grupa Lazarus, LAPD, DMS, i wiele, wiele innych.

Arasaka „Rage” 15 mm PM [Broń Szturmowa]

Projekt ten należy do Jacqueline z Arasaki. Jego ideą jest konstrukcja systemu uzbrojenia przeciw cyborgom, lekko opancerzonym pojazdom dla Borgów i Pancerzy Wspomaganych. Broń jest wyposażona w składaną kolbę jak również w jedno z szeregu oferowanych wykończeń, n.p. stalowe, czarne, chromowane, i tak dalej. Różnorodność oferowanych magazynków pozwala na modyfikację „Rage” zarówno do głównego systemu uzbrojenia PW, jak i do broni ręcznej.

Jednak nazywanie tej broni pistoletem maszynowym nie jest zbyt le mot juste; bardziej opisuje przeznaczenie broni niż jej rozmiar. Projekt został oparty o plany 15 mm tarczowego działka automatycznego BRG-15. Poczyniono tu jednak znaczne zmiany. Zrezygnowano z łukowego magazynka na rzecz prostszego, prostokątnego pojemnika na amunicję. Zmniejszyło to o jedną trzecią prędkość wylotową pocisku, oraz niestety, jej zasięg. Jednak przystosowanie tej broni do funkcji systemu szturmowego pozwala





na zadawanie poważnych uszkodzeń opancerzonym celom przeciwnika (takim jak borgi, pojazdy, budynki lub inne PW). Obecnie jedyną dostępną amunicją do tego systemu są pociski wybuchowe i standardowe przeciwpancerne. Jak widać, ta broń różni się nieco od znanych nam dotychczas pistoletów maszynowych.

PM/KAR * -1/-2 * D * K * 4K10 + 3 [15mm] * 20 ^ * 1 lub 3 * NZ * 100m * 4500e\$

Przy strzelaniu pojedynczym, modyfikator do trafienia wynosi -1. Przy strzelaniu seriami po trzy pociski wynosi on -2. Ta broń nie posiada możliwości prowadzenia ognia ciągłego. Jedynie egzozkielet klasy Omega i wyższej tub pełna konwersja (borg z sita minimum 15) pozwala użytkownikowi zneutralizować niebezpieczny odrzut tej broni. Podane uszkodzenia dotyczą pocisków standardowych (PP). Pociski wybuchowe zadają 3K10 uszkodzeń w okręgu o promieniu jednego metra. Amunicja kosztuje 8e\$ za pocisk PR i 20e\$ za pocisk wybuchowy.

^ 10-nabojowy magazynek kosztuje 20e\$ (pusty). 20-nabojowy magazynek kosztuje 40e\$ (pusty). 50-nabojowy magazynek kosztuje 100e\$ (pusty) i zmniejsza niezawodność broni o jeden poziom (do ST).

Statystyki dla BPW: 1 slot, 20 WS * 20-nabojowe magazynki zajmują jeden slot, 15 WS * Dostępność całego systemu – kiepska * Waga broni wynosi 8 kg, magazynki ważą odpowiednio: 1 kg (10), 2 kg (20), 5 kg (50).

Jeśli wstępne zainteresowanie okaże się być miarodajnym źródłem informacji, to ta broń ma wielkie szanse stać się przebojem sezonu jesiennego. Tylko czy wszyscy nabywcy znajdą jeszcze jakiś opancerzony cel dla swojej nowej zabawki?

Wyrzutnia Granatów Arasaka Tsunami

Arasaka opanowała rynek w zeszłym roku dwoma systemami broni: Automatyczną Śrutówką Szturmową „Oni” (dla Pancerzy Wspomaganych), oraz 25 mm wyrzutnią granatów Tsunami (dla PW oraz pojazdów). Obydwie bronie były jedynymi systemami uzbrojenia spełniającymi rygorystyczne wymagania szerokiej rzeszy konsumentów. „Oni” jest jednak zbyt

ciężka i amunicjożerna by można ją było instalować inaczej niż na Pancerzach Wspomaganych. Wyrzutnia Tsunami jest natomiast systemem, który łatwo jest przystosować do najróżniejszych zadań. 25 i 40 mm granatniki wsparcia oferowane przez inne korporacje są użyteczne, ale niezbyt przydatne do walki w mieście z uwagi na niską prędkość wylotową i maty zasięg. Tsunami natomiast, z uwagi na dużą prędkość wylotową wynikającą z wystrzeliwania granatów pod ogromnym ciśnieniem i co się z tym wiąże, większym zasięgiem jest po prostu tres magnifique w świecie obecnych konfliktów zbrojnych w miastach.

Silvia oparta swój projekt „Kieszonkowego Tsunami” na bazie bębenkowego granatnika. Termin „kieszonkowy” jest odrobinę mylący, gdyż jest to broń przystosowana do specyficznych zadań; bardziej przypomina pancernik kieszonkowy niż nóż noszony w kieszeni kurtki. Ta wyrzutnia granatów jest wspaniałym głównym systemem uzbrojenia dla borgów, efektywną bronią wsparcia piechoty (poręczniejsza niż moździerz) i użyteczną bronią ręczną dla BPW.

Malorian 3600 Super-PM

Tim zaprezentowała pistolet maszynowy Malorian 3600 Super-PM. Erin Malour – jak zapewne cała reszta służb policyjnych – żałuje, iż „Silverhand” 3516 kiedykolwiek został zaprojektowany. Od tego czasu jego projekt został piracko skopiowany więcej razy niż było to w przypadku pamiętnego niemieckiego MG42 – jakież to gauche. Ale projektantka oryginalnego Maloriana odbita sobie straty

BC * 0 * D * K * Różnie (25mm mini-granaty) * 6 * 1 * ST * 200m * 1250e\$

Jest to ciężka, sześćcio-strzałowa bębenkowa wyrzutnia granatów. Istnieją dwie wersje broni. Tsunami przystosowana do systemu uzbrojenia borga wygląda podobnie jak wyrzutnia granatów Arwen Riot, ale ma bardziej opływowy kształt. W tej wersji Tsunami posiada dodatkowy uchwyt z przodu broni, lecz pozbawiona została kolby. Tsunami w wersji broni ręcznej dla PW wygląda jak olbrzymi rewolwer. W tej konfiguracji Tsunami posiada modyfikator -2 do trafienia. Wymagania sprzętowe pozwalające na bezpieczne

używanie wyrzutni granatów Tsunami: Dla borgów BC minimum 11, w wersji pistoletu dla PW BC minimum 23.

Rodzaje dostępnych granatów i zadawane przez nie uszkodzenia:

– Odłamkowy: 3K6+1, promień rażenia 15 m, 15e\$

– Wybuchowy: 5K6, promień rażenia 3 m, 15e\$

– HEP: 5K6, (Zmniejsza WB o połowę, pancerz zredukowany o dwa poziomy, zadaje

połowę obrażeń – ogłuszenie)

– Zapalający: 4/3/2K6 przez kolejne trzy rundy, promień rażenia 2 metry, 15e\$

Powyższe granaty są przystosowane do wystrzeliwania jedynie pod wysokim ciśnieniem. Jedynym granatnikiem przystosowanym do tej amunicji jest właśnie Tsunami. Nie można jej używać na przykład z wyrzutnią granatów Militech Min.

Charakterystyka dla PW: broń zajmuje 1 slot, magazynki 1/2 slotu. Wymiana magazynka trwa 2 rundy. Broń posiada WS 15, magazynki WS 10. Dostępność jest kiepska. Broń waży 8 kg, pełne magazynki 1 kg.

w dwójnasób. Zamiast wyklócać się o prawa do oryginalnego Maloriana, zaprojektowała i wypuściła na rynek jego nową, ulepszoną wersję. Nowy Malorian jest jeszcze potężniejszy i bardziej śmiertelny niż poprzedni. Główną zmianą jest modyfikacja komory nabojoyej w broni za dużej by ją nazwać pistoletem maszynowej i za małej by aspirować do tytułu karabinu szturmowego. Aby strzelać z tego cacka musisz mieć zamontowaną płytę

PM * 0/-1 * D * K * 6K6 [14 mm] * 20 * 1 lub 3 * NZ * 50m * 3000e\$

Amunicja kosztuje 5e\$ za pocisk. Magazynki kosztują 40e\$ każdy. Celność broni wynosi 0 przy strzelaniu pojedynczym i -1 przy strzelaniu krótkimi seriami po trzy pociski. Ta broń nie jest przystosowana do strzelania ogniem ciągłym, (minimalne BC wynosi 11)

tę tułowiową i cyberkę. W przeciwnym wypadku za każdym strzałem odniesiesz 1K6 +3 ran bez względu na miękki pancerz (n.p. splot skórny). W wersji podstawowej Malorian nie jest zbyt celny, ale rekompensuje to swoją siłą – otwiera Metalgear jak puszkę z Colą za każdym strzałem.





Zapewniamy Ci najbardziej egzotyczne bronie osobiste

Stalowa Północ jest obecnie wyłącznym dystrybutorem w Wolnym Stanie Kalifornia dla takich szanowanych firm jak Stein & Wasserman i Urbantech. SP oferuje również sprzęt firm Techtronic i Pursuit Security Inc. po konkurencyjnych cenach!

Działo ręczne Bi-Power Stein & Wasserman 850e\$

P * +0 * P/D * K * 4K6 (.44 Magnum) * 6 * 2 * ST * 50m
P * +1 * P/D * - * 2K6+2 (.45 ACP) * 10 * 2 * ST * 50m

Po długim okresie oczekiwania, Bi-Power Stein'a & Wasserman jest wreszcie dostępny w sprzedaży! Oparta na unikalnym pomysśle, ta broń łączy dwustrzelny Magnum.44 i .45 mm automatycznie ładowany ACP Mocna rękojeść mieści 13 pocisków kalibru.45 w dwu-kolumnowym magazynku zasilającym górną część broni. Lufa Magnum z kompensatorem umieszczona jest w uchwycie lufy automatyka, przez co wydaje się być odrobinę perkata. Wynika to z umieszczenia spustu za komorą nabożową Magnuma. Specjalny przełącznik pod kciukiem pozwala zmienić tryb strzelania na R (rewolwer) i A (automatyk). Chociaż wiele osób narzeka, że ołowiana amunicja zmniejsza niezawodność broni, Bi-Power rzadko się zacina. Największym mankamentem tej broni jest jej rozmiar. Połączenie 22 centymetrowej lufy automatyka z szeroko bębnowym magnum powoduje, iż broń tę trudno jest ukryć pod krótkim płaszczem (P) dla osób o BC mniejszej od 8.

Mini-Rakieta Lanca Urbantech 100e\$

BC * +2 * K * P * 4K6 (HEAT) * 1 * ZW * 300m

Potrzebujesz skutecznej obrony przeciw ciężko opancerzonym przeciwnikom? Nie masz ochoty targać ze sobą ciężkiego sprzętu? Jeśli tak, mamy coś właśnie dla ciebie! Ta broń odpalana jest poprzez przełamanie opakowania, skierowanie rakiety w stronę celu i odepchnięcie jej od siebie. Przy rzucie na trafienie użyj swojej INT a nie REF (należy sprawdzić czy właściwie wycelowaleś raketę). Silnik Lancy uruchomi się w bezpiecznej odległości od strzelającego i rozpocznie naprowadzanie na cel. (minimalny zasięg: 10 metrów). Ta raketa zadaje 4K6 uszkodzeń przy bezpośrednim trafieniu i 2K6 uszkodzeń w promieniu pół metra od miejsca trafienia. (Uwaga: jest to raketa z głowicą HEAT. Pancerz celu jest redukowany o połowę, natomiast uszkodzenia zadane nie są!). Jeśli Lanca nie trafi, ma 50 % szansę na korektę toru lotu i wykonanie ponownego rzutu na trafienie z modyfikatorem +0.



**Lydia mówi:
Stalowa
Północ ma
to czego
pragnę.
A ty?**



PRZYSZŁOŚĆ SIŁ ZBROJNYCH

Spojrzenie na obecne i przyszłe
konflikty zbrojne na dużą i małą skalę

Wojna w roku 2050 — wizja artysty





Żyjemy na krawędzi. Dla nas, najemników, sensem życia jest wojna, konflikty na matę (rajdy, polityczki) i dużą (cele strategiczne) skalę. Znajomość sztuki prowadzenia wojen, jak również zrozumienie skąd te techniki pochodzą i jak mogą zmienić się w przyszłości znacznie zwiększa nasze szanse na przeżycie. Warto jest uczyć się na błędach innych, nie swoich. Ponieważ zarówno korporacje i rządy państw, jak również inne grupy wykazują inicjatywę toczenia wojen przy pomocy „klasycznych” oddziałów wojskowych dalej będziemy po prostu nazywała „organizacjami”

Aby objąć całość tematu, przypomnijmy najpierw przeszłość konfliktów zbrojnych w historii ludzkości. Przecież historia lubi się powtarzać.

PRZEMOC ZAWSZE BYŁA ELE- MENTEM POLITYKI

Od niepamiętnych czasów, przemoc dla organizacji była jedną z dróg do realizacji swoich celów. Już neandertalczyk wpadł na to, iż aby zdobyć wygodniejszą jaskinię, wystarczy przyłożyć maczugę mieszkającemu w niej sąsiadowi. Poprzez wieki, wojna była narzędziem w ręku rządzących elit. Rycerz, Samuraj, Legionista to żołnierze, którzy większość swojego życia spędzili przygotowując się do wojny. W Średniowieczu, za wojnę uznawano szereg potyczek staczanych pomiędzy wiosennym obsiewaniem pól, a jesieniami żniwami. W walkach brały udział nieprawdopodobnie małe, jak dla nas, oddziały. Dla przykładu, w roku 1346, Edward III poprowadził na Francuzów armię liczącą 14.000 żołnierzy. W bitwie pod Crecy poległo 4000 francuskich żołnierzy, i była to najkrwawsza, jak do tego momentu, bitwa w historii ludzkości. W rzeczy samej, większość bitew była rozgrywana z niecałym tysiącem żołnierzy po każdej stronie.

Bitwa pod Crecy była w pewnym stopniu sygnałem zmieniających się czasów. Anglicy swoje zwycięstwo zawdzięczali prostym chłopom z ich łukami i nożami. Po bitwie, przenikliwi tacyty zorientowali się, iż choć w każdej armii znajdzie się zarówno miejsce jak i potrzeba na wyspecjalizowanych żołnierzy, to trzon armii musi stanowić chłopstwo i mieszczaństwo. W miarę jak łuk i nóż (broń wymagająca lat treningu) zostały zastąpione przez broń palną (podstawy używania której można wyłożyć w kilka godzin) drastycznie zmienił się obraz nowoczesnych armii. Zaczęto dostrzegać zalety i siłę zmasowanych oddziałów piechoty sformowanych z naprędce zaciągniętych i uzbrojonych w muszkiet rekrutów. Armie większości państw zaczęły składać się wyłącznie z doświadczonych oficerów i sztabów – stan osobowy zawsze można było w krótkim czasie uzupełnić poborowymi. Jedynie regimenty „kolonialne”, okupujące zdobyte terytoria, utrzymywane były w pełni sił na wypadek zamieszek lub powstania.

Taki obraz armii utrzymywał się aż do końca II Wojny Światowej. W wyniku ogólnoświatowej paranoi zimnej wojny i „czerwonego zagrożenia” potęgą wojskowa ludzkości zwiększyła się ponad wszelkie wyobrażenia. W roku 1989 prawie 2 miliony obywateli U.S.A służyło w armii, a prawie 2% jej populacji było bezpośrednio zaangażowane w działania wojenne. Jeśli wziąć pod uwagę produkcję i wsparcie przemysłu wojskowego podatkami, to prawie każdy Amerykanin brał udział w wyścigu zbrojeń. Równie nieprawdopodobne liczby można by przytoczyć dla obywateli Związku Radzieckiego.

Od tego czasu można było zaobserwować znaczny spadek liczebności armii. Obecnie, największą organizacją wojskową jest Chińska Armia Ludowa, mająca ponad dziesięć i pół miliona żołnierzy. Jest to prawie pięciokrotnie więcej, niż jest w stanie wystawić jej najbliższy konkurent, połączone siły armii Neo-Sowieckiej oraz oddziałów radzieckich korporacji. Oczywiście należy zauważyć, iż pomimo swojej liczebności, ChAL (jak i do pewnego stopnia siły Neo-Sowieckie) wciąż używają technik prowadzenia wojny z okresu ery przemysłowej (więcej o tym zagadnieniu później).

Ogólnoświatowa tendencja do redukcji liczebności armii, jak również zmiany w funkcji i sposobie organizacji sił wojskowych, doprowadziły do rozwoju tak





zwanych jednostek specjalnych, jak na przykład amerykańskie SEAL's i Zielone Berety, Neo-Sowiecki Spetsnaz, i specjalne oddziały korporacji (choćby Morskie Leopardy Petrochemu). Choć dawniej oddziały te były niewielkim ułamkiem potęgi militarnej danej organizacji, dzisiaj stanowią one ponad 10 % światowych sił zbrojnych.

JESTEŚMY ŚWIADKA- MI POWRO- TU PROFE- SJONALNE- GO ŻOŁNIE- RZA...

Jednak statystyka najczęściej mija się z prawdą, jeśli chodzi o faktyczną siłę armii. Współczesne oddziały, dzięki skomputeryzowaniu: inwentaryzacji, dostaw i spraw personalnych; automatycznym systemom łączności i sprzętowi wyposażonemu w systemy samo-diagnostujące i auto-doktor są znacznie bardziej samowystarczalne, jeśli chodzi o obecność jednostek administracyjnych, technicznych i zaopatrzenia, niż jednostki starszej daty. Dla przykładu, w okresie zimnej wojny, na jednego żołnierza na froncie przypadało dziesięciu ludzi „wsparcia” administracyjnego i technicznego. Większość z tych osób nigdy nie brała udziału w żadnych walkach. W nowoczesnych jednostkach najemnych, obowiązki są podzielone są zupełnie inaczej. Większość obowiązków technicznych i administracyjnych została przejęta przez komputery lub dołączona do innych funkcji. W ten sposób łącznościowiec może być również odpowiedzialny za robotę papierkową drużyny. Za ideał przyjmuje się stosunek 4:1 jeśli chodzi o proporcje pomiędzy personelem wsparcia a aktywnie walczącymi żołnierzami.

Współczesny personel wojskowy jest znacznie lepiej wyszkolony niż jego odpowiednik z jakiegokolwiek epoki w przeszłości. Składa się na to nie tylko pełniej-

szy trening (z wykorzystaniem symulatorów wirtualnych i chipów pamięci), ale również fakt, iż do rzadkości należy obecnie żołnierz, który nie brat udziału choć w jednej z niezliczonych potyczek w wojnach toczonych na przestrzeni ostatnich trzydziestu lat.

Tak więc jesteście świadkami powrotu profesjonalnego żołnierza; wojownika, który spędza większość swojego życia walcząc lub przygotowując się do wojny. Nigdy w historii ludzkości odsetek populacji aktywnie zaangażowanej w służbę wojskowej nie był niższy. I tak koto się zamyka.

OPERACJE WOJSKOWE

Obecnie wyróżnia się trzy rodzaje operacji wojskowych: strategiczne, taktyczne i polityczne. Istnieją również cztery poziomy tajemności danej operacji wojskowej: jawna, dementowana, skryta oraz tajna. Należy pamiętać zarazem o podziale misji ze względu na jej cele.

Misje strategiczne są elementem długoterminowych planów wojskowych. Celem takich misji jest zmiana przebiegu bitwy lub wojny, uzyskanie trwałej przewagi. Misją strategiczną jest na przykład zwiad odkrywający rejon koncentracji wrogich sił, jak również atak na ten rejon (w celu wyeliminowania wrogich jednostek, a tym samym usunięcia ich z arsenału przeciwnika), oraz przechwycenie klucza do szyfru przeciwnika lub jego planów bitewnych.

Misje taktyczne mają na celu uzyskanie krótkoterminowych korzyści militarnych lub niewielkiej przewagi. Misje takie są często przeprowadzone równocześnie z, lub jako element większych operacji. Przykładem misji taktycznej jest atak specjalnej jednostki na instalację radarową tuż przed zmasowanym nalotem na cele wroga lub zaskakujące pozorowane manewry matą jednostką by odwrócić uwagę przeciwnika od ważniejszych akcji.

Misje polityczne służą uzyskaniu korzyści politycznych we własnym, lub obcym państwie. Zwykle są to albo jawne, relacjonowane na bieżąco operacje (Co z tego że twój oddział specjalny heroicznie uwolnił zakładników, jeśli nikt się o tym nie dowie?), albo znakomicie zakamuflowane, tajne operacje (Nie ma żadnych korzyści ze zdobycia tajnych informacji, jeśli cały świat wie, że je posia-

dasz). Właściwie to każda misja może być nazwana polityczną, jeśli jej cele są bardziej polityczne niż militarne w swej naturze (co nie jest zbyt jasnym rozgraniczeniem, gdyż coraz częściej akcje wojskowe rozumie się jako element walki politycznej).

Jawne misje to operacje wojskowe, do których przyznaje się bez zastrzeżeń jakaś organizacja. W dzisiejszym świecie oznacza to zwykle, iż ta organizacja chce by wszyscy wiedzieli kto ponosi odpowiedzialność za akcję, lub po prostu, że względu na rodzaj misji, nie ma możliwości jej ukrycia. Jawne misje mają precyzyjnie określone i przynajmniej teoretycznie możliwe do osiągnięcia cele.

Misje dementowane są przeprowadzane tak, aby organizacja mogła z całym spokojem powiedzieć „To nie my stoimy za tą akcją. Nie mamy z tym nic wspólnego i nie wiemy kto jest odpowiedzialny. Przepraszam, mógłby pan jeszcze raz powtórzyć gdzie miało to miejsce”? Chociaż wszystkie tropy mogą wskazywać na na daną organizację, to nie ma „wystarczającej ilości dowodów by cokolwiek udowodnić”, jak określiliby to prawnik. Aby wytłumaczyć to w skrócie, wszyscy wiedzą, lub przynajmniej domyślają się, kto przeprowadził tą akcję, ale nikt tego nie może udowodnić. Większość akcji „na krawędzi” odbywa się właśnie w ten sposób. (Zwykle są to akcje odbicia zakładników lub ich porwanie, rajdy lub kradzieże, gdzie trudno jest ukryć fakt iż obecnie posiadasz zdobyty materiał lub osobę).

Skryte misje to operacje przeprowadzone przez organizację, która nie chce by ktokolwiek dowiedział się o jej udziale w całej sprawie. Nie zależy jej natomiast na ukryciu samej misji. Skryte misje są bardzo wymagającym i kosztownym przedsięwzięciem. Z jednej strony nie można sobie pozwolić na zostawienie jakichkolwiek śladów, z drugiej strony absolutny brak materiału dowodowego może być wskazówką samą w sobie. Upozorowanie misji tak, by wszystko wskazywało na inną organizację wydaje się być perfekcyjnym rozwiązaniem. Musisz być oczywiście świadomy, iż jeśli wszystko wyjdzie na jaw, zyskasz sobie kolejnego wroga. Bardzo delikatna sprawa.

Po perfekcyjnie przeprowadzonej tajnej misji, nikt nie powinien się zorientować, że taka akcja miała miejsce. Nic nie powinno wzbudzać podejrzeń czy też od-



biegać od normalnej sytuacji. Przeprowadzenie tajnej misji jest jeszcze trudniejsze od kierowanie skrytą misją. Z oczywistych względów, jak najmniejsza liczba osób powinna brać udział w takiej misji. Tajne misje mają często na celu przechwycenie kodów i haseł, o których wiadomo, że przy jakimkolwiek podejrzeniu o przechwycenie zostaną natychmiast zmienione. Do tajnych misji zalicza się również założenie podsłuchu lub wprowadzenie fałszywych danych do systemu przeciwnika.

RODZAJE MISJI

Istnieje ogromna liczba misji do przeprowadzenia których zdolna jest prawie każda jednostka wojskowa. Począwszy od podmiany plików doniesień agentów wrogiej organizacji, aż do jawnej inwazji i zajęcia wrogiego państwa. Większość typów misji przedstawionych poniżej może się wydawać robotą dla niewielkich, zgranych zespołów. Należy jednak pamiętać że większe oddziały przeprowadzają akcje podobnego typu, tylko że na większą skalę (drużyna szturmowa wsparta bronią ciężką jest w stanie zająć dobrze ufortyfikowany budynek, natomiast dywizja pancerna wspomagana kompaniami piechoty może zdobyć dobrze bronione miasto).

Jedną z najczęściej przeprowadzanych współcześnie misji jest **akcja odbicia zakładników**. Misja ta polega na użyciu sił militarnych do wydobycia osób (zwykle cywili) z jasno określonego miejsca zajętego przez wrogi personel. Jest to jedna z bezpieczniejszych misji. Zarówno inicjatywa, jak i czas stoją po stronie atakującego. Obrońca zwykle nie może łatwo ewakuować więźniów lub zmienić miejsce pobytu. Jedynym problemem jest właściwie tylko zagrożenie życia zakładników, oraz niebezpieczeństwo, że wrogi personel ma dostęp do pomocy z zewnątrz.

Odbicie zakładników może być zaliczane do misji typu wydobywanie. Zwykle różni się dwa rodzaje wydobywania. Pierwszy z nich to akcja często przeprowadzana przez prawie wszystkie korporacje. Polega ona na wydostaniu (lub porwaniu) danej osoby z miejsca jej zamieszkania lub zatrudnienia do innej, uprzednio przygotowanej lokacji. Druga z nich to akcja wydobywania dóbr lub informacji z miejsca gdzie przeprowadzono jakąś operację wojskową (jest to najczęściej operacja nieudana, gdyż po udanej

zwykle nie ma problemu ze spokojnym transportem zdobyczy). Wbrew powszechnej opinii, korporacje nie mają zwyczaju porzucać swoich oddziałów (a zwłaszcza specjalnie przeszkolonych oddziałów specjalnych) za liniami wroga po nieudanej misji. Sporadyczne przypadki pozostawiania oddziałów ich własnemu losowi (tak jak w Wietnamie lub Centralnej Ameryce) są prawie zawsze spowodowane nagłym zapotrzebowaniem na oddział mający przyprowadzić wydobywanie na innym odcinku frontu lub kłopotami z komunikacją. Oddziały najebrane, które zwykle nie mają zorganizowanego zaplecza na wypadek niepowodzenia, są w znacznie gorszej sytuacji.

Akcja, w której organizacja pragnie zademonstrować swoją siłę przy użyciu dóbr wojskowych, nazywa się **pokazem siły**. Operacja ta może polegać jedynie na przetrzuceniu pewnej ilości okrętów na wody znajdujące się w pobliżu miejsca konfliktu (tak zwana „polityka lotniskowców”, jaką stosowało USA przez drugą połowę 20 wieku) lub też na przeprowadzeniu skomplikowanej serii pokazów sprawności wojskowej (zwanych zwykle „manewrami taktycznymi” lub „ćwiczeniami”) w pobliżu rejonu konfliktu. W większości przypadków misje te nie mają na celu wzniecenia prawdziwych walk. Jednak czasami pokazy siły wyprowadzają przeciwnika z równowagi na tyle, że dochodzi do starć (jak na przykład zestrzelenie dwóch libańskich myśliwców przez amerykańskie F-14 podczas blokady libańskiej).

To co organizacje nazywają **nabyciem/odzyskaniem dóbr** jest w rzeczywistości zwykłą kradzieżą. Bez względu na to, czy chodzi o odzyskanie przedmiotów, które kiedyś należały do zainteresowanej organizacji, czy też o zabranie czegoś prawowitemu właścicielowi, jednostki wojskowe używane są w zupełnej ostrożności, gdy nie ma nadziei na inne zdobycie pożądanego przedmiotu (są to zwykle prototypy, plany, dane wywiadu, udziały, lub jakieś bezcenne dzieła sztuki). Z tym rodzajem misji, podobnie jak z wydobywaniem, łączy się nieodwołalnie tak zwany syndrom psa ogrodnika (Jeśli nie uda ci się uzyskać żądanych materiałów lub osób, nie można pozwolić, by udało się to komuś innemu. Skutecznym zabezpieczeniem przed zabiegami innych korporacji jest wysadzenie wszystkiego w powietrze).

Nierzadko organizacje używają sił wojskowych do przeprowadzenia misji zwanych **eliminacją**. Celem takiej misji jest wyrachowane morderstwo wybranej osoby lub grupy osób (eksperci lubią używać bardziej fachowych terminów, jak na przykład eliminacja aktywnych jednostek przeciwnika). Eliminacja jest często drugorzędnym celem wielu misji (jak na przykład bombardowanie namiotów w których mieszkał Muammar Khaddafi podczas nalotów na Libię w 1987 roku). Operacje tego typu są zlecanie siłom wojskowym jedynie wtedy, gdy siły wywiadowcze nie są w stanie dotrzeć do danej osoby, lub gdy wygodnie jest połączyć eliminację z większą misją wojskową (jak na przykład eliminacja Dżohara Dudajewa podczas ostrzału czeczeńskiej bazy).

Sabotaż/Zniszczenie często nazywane „usunięciem taktycznych/strategicznych dóbr” jest po prostu zniszczeniem własności przeciwnika. Może być to wykonane w formie ostrzeżenia (nie zadzieraj z nami, bo następnym razem spali się coś więcej niż twoja letnia willa. Tak, wiemy że kochasz tą dziewczynę, chyba nie chcesz by stała się jej krzywdą?) lub jako element większej misji (wysadzenie w powietrze posterunków radarowych przeciwnika tuż przed nalotem własnych bombowców). Misje takie często przeprowadzane są prewencyjnie (jak na przykład izraelskie bombardowanie irackich obiektów nuklearnych we wczesnych latach 80, a następnie w połowie lat 90) aby zapobiec wykorzystaniu tych dóbr przez przeciwnika (lub domniemanego wroga) przeciwko własnej organizacji.

Rekonesans to inaczej zwiad słabych i mocnych punktów przeciwnika. Chociaż satelity szpiegowskie dostarczają wielu użytecznych informacji, łatwo jest je oszukać. Tak więc rekonesans przeprowadzony przez piechotę jest bardzo ważnym elementem każdej operacji wojskowej. Traktuje się go jako potwierdzenie lub uzupełnienie informacji zebranych przez satelity i wywiad. Jest to najtrudniejsza ze wszystkich misji. Oddział zwiadowczy znajduje się zwykle z dala od własnych linii. Ze względu na ilość ekwipunku obserwacyjnego (jak również jedzenia), jaką oddział musi zabrać na misję, jego uzbrojenie pozostawia wiele do życzenia. Z uwagi na potrzebę niepostrzeżonego wtargnięcia na terytorium wroga, oddziały zwiadowcze są bardzo małe – a przynajmniej znacznie mniejsze niż wrogi jednostki z którymi grozi im spotkanie.



ZMIENIAJĄCE SIĘ OBLICZE WOJNY

„Wojny prowadzi się używając sprawdzonej taktyki z poprzedniego konfliktu i prototypowego sprzętu który powinien poczekać do następnej wojny”. Ten cytat znakomicie opisuje współczesne konflikty zbrojne, w których zmiany następują zbyt szybko by można je było śledzić na bieżąco.

Wprowadzenie Sieci zrewolucjonizowało wiele aspektów współczesnej sztuki prowadzenia wojny. Po pierwsze, Sieć zapewniła oddziałom wojskowym natychmiastową komunikację i przekaz informacji na pole bitwy (początki tego procesu można było dostrzec już podczas operacji „Pustynna Burza”, w której większość nalotów i ostrzałów artyleryjskich była wzywana za pomocą telefonów komórkowych, gdyż zakłócany system łączności radiowej ustawicznie odmawiał współpracy). Dowódcy oddziałów mają natychmiastowy dostęp do dowolnych baz danych a nawet do bieżących przekazów satelit znajdujących się nad polem bitwy (więcej o wadze dóbr satelitarnych napiszę później). Zdalnie sterowane pojazdy bojowe mogą być prowadzone przez pilota, który znajduje się w bezpiecznym schronieniu na drugim kontynencie. Sieć jest również nowym polem na którym można staczać bitwy. Większa część Pierwszej Wojny Korporacyjnej została stoczona właśnie w sieci. Panuje powszechne przekonanie, że już wkrótce większość konfliktów będzie rozwiązywana w ten czy w inny sposób w Sieci, a konflikty zbrojne w prawdziwym świecie będą jedynie zjawiskiem towarzyszącym ważniejszym posunięciom w Sieci. (Reportaż z pierwszej wojny w Sieci znajdziecie w Lutowym numerze SOF, rocznik 2018 – przyp. red.). Informacja stała się wręcz niezbędnym narzędziem prawdziwego dowódcy. Symulacje komputerowe pozwalają przewidzieć kolejne posunięcia przeciwnika, oraz uświadomić sobie, których posunięć lub elementów własnych planów może się domyślać nasz przeciwnik. Tak zwane genialne bronie, jak na przykład EECowska rakietą „Wyrm” bezbłędnie naprowadza się na cel. Smartowane bronie i mikro-rakiety (Pierwsze z nowej generacji „inteligentnych kul”) drastycznie zwiększają szanse trafienia z broni ręcznej.

Głównym celem sił wojskowych w każdym konflikcie jest zajmowanie terenu. Misja ta polega najczęściej na wtargnięciu na dane miejsce, wyeliminowaniu lub pojmaniu wrogich jednostek, a następnie utrzymaniu tego terenu. Inwazja może się okazać niezwykle krwawym przedsięwzięciem, zwłaszcza jeśli atak odpierają desperaci lub patrioci, gotowi walczyć za swoją ojczyznę do ostatniej kropli krwi. Równie krwawa jest walka w mieście, gdzie (z powodu wysokich budowli i wąskich uliczek) oddziały atakujące nie mogą liczyć na efektywne wsparcie artylerii i sił powietrznych.

Po zajęciu danych terenów, oddziały wojskowe są używane najczęściej w roli garnizonów, czyli tak zwanej obrony statycznej. Utrzymywanie zdobytych terytoriów oraz obrona budowli jest głównie zadaniem dla piechoty (siły powietrzne mogą zniszczyć cel, siły pancerne mogą zdobyć cel, ale tylko piechota może ten cel utrzymać). Obrona statyczna jest zajęciem zarówno nużącym, jak i niebez-

piecznym. Nużącym, gdyż chociaż nic się nie dzieje, trzeba zachować czujność. Niebezpiecznym, gdyż zgodnie z Prawem Murphy'ego atak nadejdzie dokładnie wtedy, gdy utniesz sobie drzemkę.

Akcje policyjne są jednym z rodzajów misji do których oddziały wojskowe nie są przygotowane. Żołnierze nie są policjantami. Odruchowo strzelają do wszystkiego co wygląda groźnie, a nie proszą o rzucenie broni czy wyjaśnienia. Jest to właściwy sposób postępowania na polu bitwy gdzie w ułamku sekundy człowiek musi ocenić czy cel jest przyjaźny czy wrogi – a jeśli tak, to zniszczyć go zanim sam zostanie zabity. W akcji policyjnej taka postawa prowadzi zwykle do ofiar wśród ludności cywilnej i drobnych przestępców, którzy zasłużyli być może na karę pieniężną lub tygodniowy areszt, ale nie na prezent w postaci serii przeciwpancernych pocisków kalibru 30 mm.



Prowadzenie wojny w epoce informacji to jednak coś więcej niż symulacje i inteligentne bronie. Należało przemysleć sam sposób prowadzenia wojny. Oddziały są rozmieszczane zgodnie z ich silnymi i słabymi punktami, cele atakowane po to, by odebrać przeciwnikowi specyficzne dobra. Zamiast atakować bezpośrednio nacierającą kolumnę pancerną, atakuje się jego SKKW (Sztab, Komunikacja, Kontrola, Wywiad) z nadzieją osłabienia jego zdolności bojowych. Eliminacja stała się głównym narzędziem dowódcy ery informacji, który jeszcze przed walką może zapewnić sobie przewagę. Morale oddziałów wroga można zmniejszyć poprzez usunięcie ich dowódcy lub, w połączeniu z wysiłkami wywiadu, spowodować, by na miejsce usuniętego dowódcy mianowano kogoś niekompetentnego. Oficer WB (Wywiad i Bezpieczeństwo) stał się najważniejszym człowiekiem w oddziale po dowódcy. Informacja, a nie bronie przez nią stworzone, stały się najpotężniejszym narzędziem na polu bitwy.

Jedną z przyczyn dla których ludzkość drastycznie zmieniła sposób prowadzenia wojen jest szybkość, z jaką ta nowa technika jest w stanie zakończyć konflikt. Czas to pieniądź, a w przypadku wojny, całe góry pieniędzy. Naprawdę niewiele korporacji w dzisiejszym świecie jest w stanie sfinansować dłuższy konflikt. Im krócej walki będą trwały, tym lepiej. Działania wojenne nie są jeszcze wpisywane w planowany budżet korporacji, a raczej traktowane jako „nagłe wypadki” i finansowane z tak zwanych funduszy awaryjnych. Jednak już dzisiaj satyrycy przewidują konflikty, w których do zdesperowanych, okrążonych i stale atakowanych oddziałów przyjdzie komunikat: „Sorry, chłopcy, dzisiaj nie będzie wsparcia powietrznego, w budżecie mamy dziury tak duże, że mogłoby nimi jeździć metro. Może jutro notowania giełdowe pójść w górę”.

Chociaż utworzenie Sieci oraz opracowanie techniki walki w erze informacji są najważniejszymi zmianami jakie zaszły na przestrzeni ostatnich trzech dekad, to niewątpliwie najbardziej widocznymi zmianami są udoskonalenia technologii wojskowej. Aeroloty dokończyły przemiany rozpoczętej pół wieku temu przez helikoptery, a mianowicie transformacji lądowych głównie sił wojskowych w sprawnie zorganizowaną kawalerię powietrzną. Udostępnienie jednostkom wojskowym transportu powietrznego znacznie zwiększyło ich zdolność do reagowania na nieoczekiwany rozwój wypadków.

„Bitwę wygra ten, kto zajmie wyżej położony teren” brzmiała stara mądrość wojskowa. I choć zwykle nie sprawdzała się, obecnie stała się bardzo ważna. A najwyższym terenem (jak udowodniło to EEC zrzucając bryłę skalną na Colorado Springs) jest orbita wokółziemska. Dobra satelitarne, oprócz takich oczywistych zadań jak przekazywanie danych, komunikacja, czy chociażby prognozy pogody, znajdują szereg innych zastosowań. Opinię publiczną niepokoją eksperymenty z wyznaczaniem celów wyłącz-



nie za pomocą satelit, lecz jeszcze groźniejsze wydają się być satelity wojskowe zdolne do ostrzelenia celów naziemnych. Na szczęście, massdrivery są wciąż bronią bardzo nieprecyzyjną bez naprowadzania z ziemi (zwykle w odległości pięciu metrów od celu). Nie używa się ich też dla każdego kaprysu z przyczyn czysto politycznych – ale groźba pozostaje. Wydaje się, że już w następnej dekadzie oddziały wojskowe będą mogły prosić o wsparcie satelitarne (ostrzelenie celów taktycznych). Obecnie jedynie cele strategiczne wydają się być wystarczająco duże do użycia satelit.

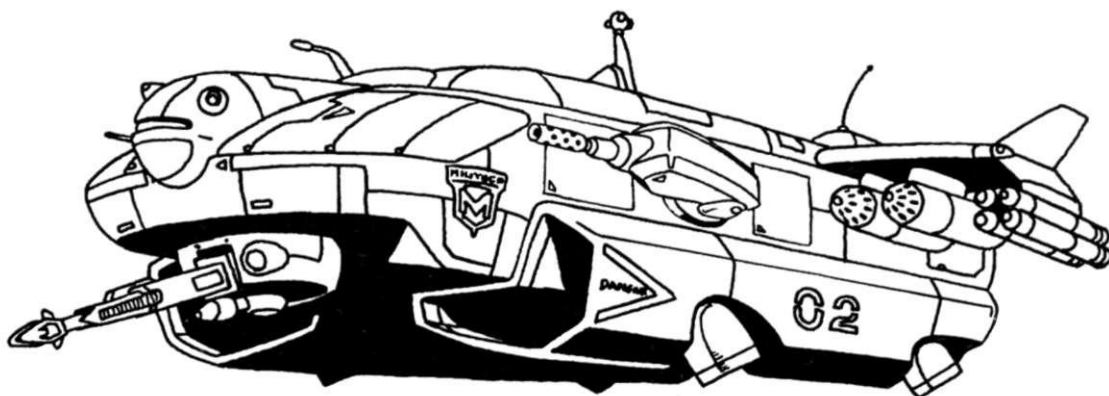
Samodzielne Roboty i Zdalnie Sterowane Pojazdy (odpowiednio SR i ZSP) coraz częściej pojawiają się na polu walki. Obydwa urządzenia są stosunkowo tanie i pozwalają szybko zwiększyć li-

czebność własnych sił. Pojedynczy pilot może kontrolować szereg pół-samodzielnych pojazdów, a robot wymaga jedynie podstawowych rozkazów. Oczywiście obydwa urządzenia mają również swoje słabe strony. Roboty są używane zwykle do działań zwiadowczych lub patrolowych; systemy komputerowe zainstalowane w nich są wciąż niewystarczająco sprytnie. Bardzo łatwo jest je przechrzcić. ZSP są używane zarówno w roli patrolowej, jak i szturmowej, ale wymagają stałego dopływu informacji z centrum dowodzenia. W miarę jak roboty będą się stawać coraz bardziej inteligentne, niewątpliwie zobaczymy ich więcej na polach bitew (zobacz AVD: latający robot Militechu, str. 20).

Oryginalnie zbudowane dla jednostek specjalnych, pancerze wspomagane, choć wciąż bardzo drogie, stają się coraz częściej stosowanym ekwipunkiem, zwłaszcza że spadkowi cen towarzyszy udoskonalenie technologii tych urządzeń. Pancerze Wspomagane wciąż znajdują się w szarej strefie, jeśli chodzi o ich zastosowanie. Niektórzy widzą w nich małe i zwinne czołgi, dla innych jest to ciężka piechota. Jednak wszyscy zgadzają się, że w mieście PW są niezaprzeczalne jeśli chodzi o rozmiar, siłę ognia i szansę na przetrwanie akcji. Te trzy cechy czynią z nich idealne wsparcie normalnych oddziałów piechoty. Wraz z pojawieniem się na rynku lżejszych i tańszych modeli Pancerzy Wspomaganych, możemy być pewni że coraz więcej tych urządzeń pojawi się na polach bitew w niedalekiej przyszłości (zobacz Viper: Pancerz najnowszej generacji w masowej produkcji, str. 22).

Przez wiele lat główną bronią piechoty był karabin. Kaliber i specyfika tej broni zmieniała się, ale pod koniec XX wieku każdy żołnierz dysponował karabinem szturmowym kalibru 7.62mm lub 5.56mm. Jednak ewolucja i rewolucja w dziedzinie broni ręcznej zmieniła ten obraz. Bronie takie jak karabiny odrzutowe, karabiny z rozszerzeniem elektrotermicznym, bronie oparte na technologii akceleratorów liniowych lub płynów napędowych znacznie zwiększają siłę ogniową przeciętnego żołnierza. Natomiast inteligentne pociski, smartowana broń, i laserowe naprowadzanie na cel znacznie zwiększają szansę trafienia.

W tym samym czasie udoskonalano również pancerze i inne elementy wypo-



AVD: Latający robot Militechu

raport

Micheala Camerona

Optywowy korpus maszyny z rykiem silników wyłonił się nad ściany lasu, przeplatując nisko nad kolumną pancerną. Pod ogniem akceleratorów liniowych i wyrzutni rakiet czołgi pękały jak dziecinne zabawki. Dwa z nich zdołały odpalić wielozadaniowe rakiety przeciwlotnicze, ale momentalnie system APSG niszczy jedną, a wyrzucony kanister „tasiek” dezorientuje drugą rakietę. Obracając się w niesamowicie ciasnej pętli bez użycia silników korekcyjnych, satynowo czarny kadłub odpala kolejne rakiety, niszcząc pozostałe czołgi. Następnie, po perfekcyjnym przewrocie na skrzydło, AV-ka oddala się z przyspieszeniem, które zabiłoby każdego ludzkiego pilota. Gdyby oczywiście jakiś był na jej pokładzie. Za maszyną, pozostawione swojemu losowi, dymią się resztki batalionu pancernego, zniszczonego przez pilota bezpiecznie ukrytego w mikrobucie ponad 100 mil od miejsca masakry.

Najnowszym projektem Militechu jest AVD: zabójcza broń skonstruowana przy użyciu najbardziej zaawansowanej technologii. Oparty na planach AV-6, AVD został w rzeczywistości skonstruowany w celu przetestowania nowych systemów: obronnych (zarówno pasywnych, jak

kompozytowy pancerz, i aktywnych, jak system APSG, ECM, czy wyrzutnia „tasiek”), uzbrojenia, oraz przede wszystkim SZKD/PN-u (Systemu Zdalnej Kontroli-Dowodzenia/Pojazdu Niezależnego). System ten pozwala na pilotowanie jednostki przez pilota bezpiecznie ukrytego z dala od pola bitwy, lub na niezależne operowanie pojazdu pod kontrolą potężnego systemu logicznego.

Chociaż AVD używa tych samych podzespołów co AV-6 (łącznie z silnikiem odrzutowym Pegasus-IV) jego sylwetka jest znacznie zgrabniejsza i niższa. Wynika to z braku kabiny pilota i kabiny pasażerskiej. Chociaż AVD jest tylko nieznacznie szybsza niż AV-6, jej manewrowość i przyspieszenie znacznie przewyższa osiągi jakiejkolwiek innej AV-ki. Komputer AVD po prostu nie musi się troszczyć o zdrowie pilota czy obijanie transportu piechoty.

Przy konstruowaniu AVD nie liczone są wydatki. W rezultacie otrzymano znakomicie opancerzony i uzbrojony pojazd. W skład systemu uzbrojenia wchodzi: wewnętrzny luk rakietowy, boczne karabiny łańcuchowe, oraz montowany w przedniej wieżyczce akcelerator liniowy Rheinmetall. Militech twierdzi, że jest zadowolony z sily ognia i celności akceleratora, ale wciąż ma problemy z jego niezawodnością i konserwacją. Charles Concannon, dyrektor projektu AVD, stwierdził, że „Jeśli AVD kiedykolwiek trafi do masowej produkcji, najprawdopodobniej wymienimy akcelerator na parę sprzężonych działek kalibru 20mm. Z nimi nie ma takich problemów”.

Najsilniejszą stroną AVD są niewątpliwie jego systemy komputerowe, łączności oraz lotu. Zaprojektowany z myślą o różnych nietypowych sytuacjach, AVD może być pilotowany za pomocą wiązki radiowej lub mikrofal, lasera komunikacyjnego, oraz ogólnego przekazu na jednej z wielu częstotliwości (w tym nawet za pomocą telefonu komórkowego) z ziemi, powietrza, lub satelitarnego centrum dowodzenia.

System SZKD/PN jest skonstruowany tak, aby w przypadku utraty łączności z pilotem płynnie przejąć kontrolę nad pojazdem. Tak więc system ten bardziej przypomina kopilota niż zwykły system kontroli. Chociaż system logiczny nie jest tak inteligentny jak można by sobie tego życzyć, Charles (poklepując „serce” systemu, niepozorny czarny cylinder z wyjściami I/O) pochwalił mi się, że „to małe gizmo” jest o rząd wielkości bardziej sprytnie niż jakiekolwiek inny robot obecnie dostępny. „Jedynym sposobem na zwiększenie możliwości AVD jest zainstalowanie w niej sztucznej inteligencji... a my już nad tym pracujemy”.

Ale są również i złe strony całego projektu. Pierwszym i najważniejszym mankamentem jest olbrzymi koszt pojazdu. Każdy z czterech prototypów kosztował ponad 8 milionów Euro dolarów (Militech nie ujawnił ile dokładnie kosztowała go każda z AVD). Dla porównania to prawie tyle samo ile wynosi koszt myśliwca przechwytyującego F-36 FireShark). Militech przyznaje, że choć cena każdego pojazdu spadłaby po



wprowadzeniu go do masowej produkcji, to jednak koszty wciąż pozostałyby astronomiczne.

Niedoskonały jest również system SZKD/PN, ograniczony mocą swojego procesora, który, choć potężny, nie posiada zmysłu taktycznego żywego pilota.

Podsumowując, projekt AVD znakomicie sprawdził się jako test możliwości zdalnie sterowanego pojazdu/robotu w warunkach bojowych. Technologie opracowane na podstawie projektu AVD znajdują już zastosowanie w najnowszej generacji robotów, pojazdów i zdalnie sterowanych urządzeń Militechu.

Czy zobaczymy AVD na prawdziwym polu bitwy, jedynie czas pokaże. Na poligonie prezentowała się znakomicie.



Pomysły na Przygody: Projekt AVD stwarza znakomite możliwości dla mistrza gry: A) Gracze są wynajęci do przechwycenia (pojazdu AVD, planów, chipów systemu SZKD/PN). B) Graczom zostaje zlecone porwanie Charlesa Concannona. C) AVD sieje postrach na prowincji (system kontroli oszalał!; Netrunnerzłamał zabezpieczenia i mści się na całym świecie; pojazd został przejęty przez Obcych; Roche Bartmoss zafundował sobie nową grę video; Militech twierdzi że wszystkie cztery prototypy są zabezpieczone w hangarach - co się do diabła dzieje?!). D) Grupa Nomadów desperacko walczy z AVD która rozbiła ich konwój. E) Pacyfistyczna grupa oporu, zaniepokojona możliwością użycia AVD w wojnach SI, wynajmuje graczy by zniszczyli wszystkie cztery prototypy i plany – bez rozlewu krwi! F) SI wynajmuje graczy by zainstalowali pewien chip w jednym z prototypów... tylko jeden mały chip, nikt tego nie zauważył.

AVD Militechu; dane techniczne

Masa:	uzbrojony:	5300 kg, z 1000 kg ładunkiem zewnętrznym
	nieuzbrojony:	2950 kg
Prędkość:	Przelotowa:	560 km/godz
	Maksymalna:	805 km/godz
	Przysp./Ham.	12/12km/godz
Zasięg:	Maksymalny:	1300 km
	Patrolowy:	950 km
Pancerz:	Kompozytowy Laminat; odpowiednik 125 mm płyty stalowej	
Uzbrojenie:	Wewnętrzny luk raketowy (do 960 kg, standardowo 6 rakiet) Dwa 15mm karabiny łańcuchowe (w sponsorach po prawej i lewej stronie pojazdu) każdy z dwoma 2500 pociskowymi magazynkami 1 Akcelerator liniowy EMG-85 w przedniej wieżyczce z 1000 sztuk amunicji Laser wskazujący cele w przedniej wieżyczce	
Systemy obronne:	System anty-raketowy APSG (5000 pocisków) Dwie wyrzutnie „tasiemek” i flar anty raketowych (20 użyć każda) Systemy walki elektronicznej (dane techniczne utajnione)	
Sensory:	W pełni wyposażony system Audio-wizualny z low-litem, termografem, i pasywnym systemem podczerwieni Radarowy system skanu terenu i kontroli lotu wyposażony w procedurę analizy celu Wykrywacz promieni laserowych i mikrofal	
Systemy komunikacji:	Laser komunikacyjny Odbiornik zwartych wiązek fal radiowych i mikrofal Kodowany komunikator radiowy (zasięg 500 km) Łącze satelitarne System kontroli SZKD/PN	
System Celowniczy:	Komputer celowniczy KTR-327 z opcją śledzenia wielu celi naraz	

AVD Militechu; statystyki

Maksymalna prędkość:	500 mil/godz
Przysp./Ham.:	75/75 mil/godz
Załoga:	0
Zasięg:	800 mil
Pasażerowie:	0
Ładowność:	brak
Manewrowość:	+3
WS:	100 (struktura 5)
WB:	50 (pancerz 3)
Typ:	AV
Masa:	4 tony (bez zewnętrznych systemów uzbrojenia)
Cena:	9 milionów e\$ bez uzbrojenia

Wyposażenie specjalne: pancerz kompozytowy, flary anty-raketowe, „tasiemki”, APSG, telefon komórkowy, laser komunikacyjny, radio wojskowe, urządzenie kodujące, łącze satelitarne, system kontroli uzbrojenia, system celowniczy i wielu celi, nadzorcza SI (inteligencja 16), cybernetyczne do bezpośredniej kontroli, ECM, ECCM, sensory Audio-Wizualne (łącznie z low-litem, teleskopem, aktywnym systemem podczerwieni, termografem i rozszerzeniem obrazu), wykrywacz promieni laserowych i mikrofal, system nawigacyjny, radar wojskowy (skanowanie terenu, kontrola lotu, i analiza celu), wojskowy wykrywacz radaru.

Uzbrojenie: 1 stabilizowany akcelerator liniowy EMG-85 w przedniej wieżyczce z 1000 sztuk amunicji i komputerem celowniczym +3, 2 15 mm CKM'y (statystyki jak dla 14.5 mm karabinów) w ruchomych sponsorach z komputerem celowniczym +3 i dwoma zapasowymi magazynkami każdy, wewnętrzny luk raketowy (mieści 6 rakiet, zwykle są to 4 rakiety typu Hellfire i dwie typu powietrze-powietrze), 8 zewnętrznych mocowań na skrzydłach (normalnie używane do podłączenia 2 pojemników z 19 rakietami 2.75" każdy, 4 rakiet Hellfire lub 10 lekkich ATGM i 2 rakiet p-p). Wewnętrzny luk raketowy może być przystosowany do przenoszenia dowolnego rodzaju pocisków, łącznie z lekkimi i ciężkimi ATGM'ami.



Viper: Pancerz najnowszej generacji w masowej produkcji

Raport sierżanta Danielle Ravensclaw;
SFPD Max-Tac

Kompleks umieszczony jest w odludnej części gór Skalistych; droga prowadząca do niego jest tak zaniedbana, że nikomu nie przyszłoby na myśl jechać nią tak daleko. System bezpieczeństwa jest subtelny ale imponujący. Ten kompleks to zakład badawczo-testowy korporacji Raven Microcybernetic, miejsce, w którym ukończono projekt pancerzy Viper.

Viper jest rezultatem zupełnie nowego spojrzenia na pancerz bojowy. Do tej pory, produkowano jedynie dwa rodzaje pancerzy piechoty: pancerze osobiste (bez własnego zasilania, nieuzbrojone, przeznaczone do powszechnego użytku) i pancerze wspomagane (ciężko uzbrojone, z własnym zasilaniem, produkowane w niewielkiej liczbie egzemplarzy, przeznaczone do specjalnego zastosowania).

Wraz z pojawieniem się Metalgear'u czy policyjnego pancerza specjalnego, pancerze osobiste dotarły do kresu swoich możliwości rozwojowych. Lepsze pancerze są już po prostu zbyt ciężkie i niewygodne, by człowiek mógł ich używać. Z drugiej strony, przeciętny PW jest zbyt drogi by być elementem standartowego wyposażenia; tylko najbardziej elitarne jednostki mogą sobie pozwolić na wystawienie choćby niewielkiej ich liczby.

Viper zmienia to wszystko. Pancerz Raven Microcyb'u jest udoskonalonym modelem pancerza osobistego przeznaczonego dla oddziałów szybkiego reagowania, oddziałów specjalnych i oddziałów MAX-TAC. Optymalne proporcje pomiędzy wielkością pancerza a jego ceną, gwarantują że Viper jest wystarczająco lekki dla prawie wszystkich budowli. Miałam być jedną z pierwszych osób spoza Raven Microcyb'u które nie tylko zobaczą Vipera, ale będą go mogły wypróbować.

Po krótkim wykładzie na temat możliwości pancerza i wizycie w przymierzalni, odprowadzono nas do kwatery gościnnych na noc. W tym czasie technicy dostosowywali pancerz do moich wymagań.

Powinam zauważyć, iż istnieją dwa modele pancerza Viper. Pierwszy z nich, model podstawowy (zwany Pit Viper), przeznaczony jest do użytku przez piechotę. Ten model jest prosty w obsłudze i może być używany nawet przez żołnierzy bez przeszkolenia OPW (operatora pancerza wspomagane). Wyposażony w HUD i sprzęt komunikacyjny, model ten pozwala piechocie nosić lepszy pancerz, oraz używać cięższych broni, jak na przykład broni cyborgów.

Hooded Viper jest znacznie bardziej zaawansowanym modelem pancerza, przeznaczonym do użytku przez oddziały specjalne lub grupy dowodzenia. Wyposażony w najnowszy sprzęt VRI, reflex oraz komunikacji/kontroli, Hooded Viper może być również uzbrojony; dwa łączy, po jednym na każdym nadgarstku, pozwalają na zainstalowanie dwóch modułów broni. Obecnie Viper nie posiada możliwości podłączenia większej ilości zewnętrznych modułów, ale zamontowanie dodatkowych łączy nie powinno sprawić większych trudności.

Następnego dnia pozwolono mi założyć oba rodzaje pancerzy i pobawić się nimi trochę. Pancerz Pit Viper okazał się niesamowity – chociaż spartańskie wykończenie sprawia, iż walka w nim przypomina bardziej noszenie przerośniętej kamizelki kuloodpornej niż prowadzenie bojowego pancerza wspomagane. Widok kul przeciwpancerznych z M-2012 odbijających się od torsu pancerza na długo utkwi mi w pamięci, zwłaszcza, że ja byłam w środku! Raven twierdzi, że ich pancerz zatrzyma wszystko lżejszego kalibru niż 12.7 mm CKM. Wierzę im na słowo.

Interface pancerza Pit Viper jest prostym, standartowym modelem. Natomiast procesor Hooded Viper'a, choć w założeniu miał być przyjazny dla użytkownika, nieodparcie przypomina grę video; Ekran VR

wciąż mruga, wyświetlając aktualne dane. Jest to jedna z przyczyn dla których prowadzenie tego modelu wymaga pewnego treningu.

Jednak najbardziej imponującą cechą obu modeli pancerza jest jego cena. Pit Viper kosztuje 26000e\$, a Hooded Viper 48000e\$. Niesłychanie niskie ceny pozwalają traktować Viper'a jak drogi pancerz piechoty, a nie tani PW – a o to właśnie chodzi Raven Microcyb.

Chociaż żaden z dwóch modeli nie jest jeszcze sprzedawany na rynku światowym, pierwsze Vipery już wkrótce wezmą udział w akcji w ramach końcowej ewaluacji projektu przez policyjne i wojskowe oddziały w całym U.S.A. Raven przyznał się, iż otrzymał zamówienia od „autoryzowanych organizacji” na dostawę pancerzy Viper w przeciągu najbliższych dziewięciu miesięcy.

Ja osobiście mam nadzieję, że SFPD zamówi choćby niewielką ilość tych pancerzy. Pozwoli to znacznie zwiększyć szanse chłopców z Max-Tac choćby w starciu z cyberpsycholami.

Pit Viper

Siła:	16	REF:	0
Modyf. Twardości:	-5	Udźwig:	500
Uszkodz.:	K6 + 2	Pojemn. :	240
WB:	30	Waga:	350
BOB:	+2	Koszt:	26 000e\$
BIB:	0		

Wyposażenie: Radio wojskowe z szyfratorem, Bodyweight Medic autodoktor, pełny szerokozakresowy wyświetlacz HUD. Zaawansowany system kontroli. Sensory pokładowe są wyposażone w Low-lite, Podczerven. Antyślepiacz, oraz Rozszerzenie obrazu; Pełny system Audio z Wzmocnieniem słuchu i Wyciszaczem. System podtrzymywania życia na 1 godzinę plus filtry, baterie wystarczą na 24 godziny.

Hooded Viper

Siła:	16	REF:	+2
Modyf. Twardości:	-5	Udźwig:	500
Uszkodz.:	K6+2	Pojemn.:	240
WB:	30	Waga:	350
BOB:	+3	Koszt:	48000e\$
BIB:	+3		

Wyposażenie specjalne: Jak powyżej, plus łączy satelitarne, komunikator laserowy, łączy celownicze, dwie gąbki EMR interface VR, System wysokiego przemieszczenia, oraz komputerowa kontrola komend. Sensory pokładowe jak wyżej, plus Teleskop i Termograf. Na każdym nadgarstku znajduje się łączy pozwalające na zamontowanie pojedynczej broni lub urządzenia (1/2 opcji); zwykle jest to jednoręczna broń sieczna i 14 mm pistolet (zamontowanie tych właśnie broni kosztuje dodatkowe 3500e\$).

Na Viperze można również zamontować dodatkowy ekwipunek, jak na przykład zestawy narzędzi, gaśnicę czy reflektor. Ciężko jest natomiast zainstalować dodatkowe wyposażenie bojowe, gdyż Viper nie posiada po prostu większej ilości łączy i gniazd w których można by zainstalować systemy uzbrojenia. Zewnętrzne zamontowanie dodatkowych systemów (oprócz dwóch podstawowych systemów na nadgarstkach) kosztuje 150% nominalnej ceny i waży 1.25 razy więcej. Systemy broni kosztują 200% nominalnej ceny i waży 1.5 razy więcej.

Uwagi dla graczy: Chociaż te pancerze wykorzystują starsze systemy podwozia, ich „umięśnienie” CCPL jest szczytowym osiągnięciem dzisiejszej techniki (Chromebook 3, str. 107). Przy tak ustawionych cenach, zarobek Ravena na każdym pancerzu jest niewielki; Microcyb liczy natomiast, że wysoka liczba sprzedanych egzemplarzy zrekompensuje to. Istnieje bowiem duże prawdopodobieństwo, że instytucje policyjne i inne organizacje których nie stać na kupno prawdziwych BPW podejmą jednak decyzję wyposażenia kilku swoich oddziałów w Vipery. Należy również pamiętać o rynku części zamiennych i napraw – w końcu Vipery są nominalnie pancerzami wspomagany i będą ściągać na siebie główny ogień ciężkiego uzbrojenia przeciwnika. Wiąże się z tym oczywiście potrzeba częstych napraw pancerzy, najlepiej z pomocą renomowanych specjalistów – czyli Raven Microcyb'u. (zobacz również Maximum Metal).



sażenia żołnierza, które miały zwiększyć jego szanse na szczęśliwy powrót do domu. Udoskonalone pancerze z ceramidu lub laminatu pozwalają zwykłej piechocie przetrwać trafienia, które wyłączyłyby z walki większość lekkich czołgów. Oczywiście nie należy zapominać o systemach maskujących czy zakłócających promienie podczerwone. Technologia medyczna również poczyniła ogromny krok naprzód, znacznie zwiększając szanse przeżycia każdego rannego żołnierza. Większość rannych dostarczonych do ośrodka medycznego w przeciągu tak zwanej „złotej godziny” może być prawie pewna, że przeżyje. W najgorszych przypadkach, ranni są zamykani w komorach kriogenicznych i przesyłani na operację do szpitala. Ten system, w połączeniu z udoskonaleniem nano-chirurgii, pozwala uratować każdego pacjenta który przeżył zranienie. Opracowanie sposobów przyspieszonego leczenia, jak również wysoki poziom nano-chirurgii znacznie redukuje okres, w ciągu którego żołnierz jest niezdolny do walki. Jaki efekt takie leczenie może mieć na psychikę żołnierzy jeszcze nie wiadomo, ale jest to coś, czemu należy poświęcić szczególną uwagę.

Cybernetyka, która na początku służyła wyłącznie przywróceniu pełnej wydajności bojowej okaleczonym żołnierzom, staje się coraz częściej standardowym wyposażeniem żołnierzy. Większość żołnierzy korporacji ma zainstalowane przynajmniej gniazdo interface'u, a wielu jest wyposażonych w cyberoko. Niektóre mniejsze organizacje (jak na przykład brytyjskie siły zbrojne) wyposażają swoich żołnierzy w różne wspomaganie biologiczne. W miarę jak cena takich udoskonaleń spada, coraz więcej organizacji decyduje się na taki krok. Cybernetycznie wspomagani żołnierze stają się czymś na porządku dziennym. Takie wspomaganie jest coraz częściej elementem kontraktu między organizacją a żołnierzem. Cyberżołnierze pojawiają się w normalnych oddziałach liniowych; coraz więcej widzi się również pełnych konwersji – borgów.

NA KRAWĘDZI JUTRA

Skoro wiemy już gdzie byliśmy, widzimy gdzie jesteśmy, dokąd się udajemy? Spróbujmy teoretycznie, na podstawie ekstrapolacji obecnej sytuacji, zastanowić się, jak może wyglądać żołnierz w roku 2050.

Jan Kowalski służy w piechocie. Przed wcieleniem do oddziału bojowego przeszedł roczne przeszkolenie. Podczas misji ochrania go przeplatany myometrem warstwowy pancerz z laminatu, który zatrzyma większość pocisków z broni ręcznej; oczywiście bezpośrednie trafienie z gaussa lub z broni przeciwpancernej najprawdopodobniej go przebije. Pancerz ten jest na tyle lekki, by można było się w nim poruszać nawet po utracie zasilania, i na tyle giętki, by można w nim ćwiczyć gimnastykę sportową.

PODRĘCZNĄ BRONIĄ ŻOŁ- NIERZA PRZY- SZŁOŚCI BĘ- DZIE SAMOCĘ- LUJĄCY 3MM AKCELERATOR LINIOWY

Główną bronią Kowalskiego jest samocelujący 3mm akcelerator liniowy. W zapasie pozostaje dwuzadaniowy pistolet składający się z 4.3mm lufy (przystosowanej do prowadzenia ognia wystrzeliwanymi z hiper-prędkością wylotową pociskami) oraz 15mm granatnika załadowanego „inteligentnymi” pociskami, które są w stanie naprowadzić się na cel używając do tego sygnałów radarowych przeciwnika lub ogniska ciepła, jakie wytwarza jego ciało. Na plecach Kowalskiego, nad jego lewym barkiem znajduje się cztero-komorowa wyrzutnia rakiet, źródło zasilania, oraz zapas amunicji. Nad jego prawym barkiem znajduje się system laserowy, który może służyć zarówno do naprowadzania rakiet, jak i do niszczenia wrogich celów.

Hełm wypełniony jest sensorami. LowLite, radar, teleskop, wspomagane komputerowo rozpoznawanie/identyfikacja celu, termograf. Czego byś nie wymy-

ślił, już prawdopodobnie jest w tym hełmie. HUD sortuje całą ten zalew informacji i wyświetla to, co Kowalski w danym momencie potrzebuje. Reszta stale trafia do bojowego banku danych. SI zbroi przetwarza wszystkie dane i w każdej chwili jest gotowa służyć Kowalskiemu rozpoznaniem i analizą taktyczną sytuacji. SI troszczy się również o utrzymanie stałego kontaktu z innymi członkami drużyny, śledząc ich pozycje względem Kowalskiego, oraz z dowództwem. Takie systemy jak ECM, ECCM, systemy maskujące, czy zdalnie sterowane droidy zwiadowcze są również kontrolowane przez SI pancerza, choć oczywiście droidy są zdolne do autonomicznego funkcjonowania, jeśli sytuacja będzie tego wymagać.

Cybernetyka Kowalskiego jest dosyć subtelna: jest on bowiem wyposażony jedynie w komputer ze złączem, zaawansowane wzmocnienie kości/mięśni/skóry, oraz nanofabryki zdolne do natychmiastowej produkcji nanoidów leczniczych lub obronnych. Pod pancerzem, Kowalski nosi kostium z węglowo-boronowej siatki, który jest w stanie osłonić go przed odłamkami granatów i pociskami małego kalibru. Kowalski posiada również niewielki pakiet zawierający żelazne racje, filtr do wody, mononóż, i zapasową broń małego kalibru (w przypadku utraty pancerza, strzelanie z którejś z głównych broni, nawet biorąc pod uwagę obecność nanofabryki, strzaskałoby Kowalskiemu ramię). Zrzucany w kapsułach bojowych z orbity, lub transportowany w ultra-szybkich pojazdach, Jan Kowalski jest gotowy do walki na polu bitwy przyszłości. Przyszłości, która nadejdzie szybciej, niż ktokolwiek mógłby się spodziewać.

Podpułkownik Fiona O'Shaugnessey służyła w armii brytyjskiej do momentu powstania MLA, kiedy to uciekła z wojska. Potępienie przez nią MLA spowodowało wyznaczenie za jej głowę sporej nagrody. Obecnie Fiona pracuje jako najemnik. Jest również taktycznym i technicznym doradcą dla SOF.





PRZYSZŁOŚĆ KONFLIKTÓW ZBROJNYCH:

CO TO OZNACZA DLA NAS?

Dla niezależnego impresario (czytaj Najemnika) nie było chyba lepszej okazji do znalezienia pracy niż obecnie. W miarę jak w wojnę zaczęły się bawić organizacje inne niż rządy państw, zapotrzebowanie na profesjonalny personel rośnie astronomicznie.

Najoczywistsze miejsca pracy pojawiły się oczywiście dla Solo. Oddziały najemne tworzą się na całym świecie, a wiele mniejszych państewek oddałoby cały swój budżet za „zagranicznych doradców wojskowych”. Nawet większe organizacje nierzadko płacą nieźle sumy za udział w tajnych lub skrytych misjach.

Ale na tych niezbyt subtelnych ofertach wyłącznie dla Solo nie kończy się lista dostępnych prac. Netrunnerzy i Technicy są zawsze potrzebni do przygotowania tajnych misji, jak również do zatarcia śladów po jej wykonaniu. Misje takie prawie zawsze wymagają specjalnie przystosowanego ekwipunku, w zdobyciu którego przydałby się Fixer. Oddziały najemne nie wejdą do bitwy bez technika medycznego – tam gdzie oni walczą, trauma team nie dojeżdża! Powiązania w świecie biznesu są bardzo przydatne, a jeśli popularny rockman jest w stanie zdobyć poparcie szerokiej opinii publicznej, to jeszcze lepiej!

Nie wszystkie misje są bezpośrednio związane z walką. Zgodnie z nowoczesnym sposobem prowadzenia wojny, misje, które towarzyszą typowym misjom bojowym, są zwykle zlecane prywatnej drużynie d/s tajnych operacji (czytaj żyjących na krawędzi).

Wynika to z dwóch powodów. Po pierwsze, zawsze znajdzie się lepsze zastosowanie dla zgranego, korporacyjnego oddziału specjalnego niż misja, w której niekoniecznie musi dojść do strzelaniny. Po drugie, chodzi o zaufanie. Oddziały specjalne troszczą się przede wszystkim o własną skórę. W ogniu walki bardzo często ignorują wstępne zalecenia dotyczące misji. Natomiast wynajęte drużyny wiedzą dokładnie za co się im płaci i starają się co do joty wypełnić wszelkie polecenia dotyczące ich misji – od tego

w końcu zależy nie tylko ich zapłata, ale i reputacja.

Nawet w przypadku mniejszych organizacji wojskowych, ilość wydawanych pieniędzy rośnie w zastraszającym tempie. Wraz z komputeryzacją inwentarza, zamówień, oraz wahań cen, często okazuje się, że niezbędny ci ekwipunek jest po prostu niedostępny. Sprytny Fixer jest w stanie zbić fortunę skupując od dowódców oddziałów zbędny im ekwipunek, a załatwiając to, czego im najbardziej brakuje (a co najpewniej może kupić po niskiej cenie od innego dowódcy). A wszystko to odbywa się najzupełniej legalnie bez uciekania się do kradzieży z rządowych zapasów (co na marginesie jest głównym źródłem ciężkiej broni pojawiającej się na czarnym rynku).

Fixerzy i Businessmani mogą również pracować jako „agenci”, pośrednicząc w wynajmowaniu oddziałów najemnych na jak najkorzystniejszych warunkach, otrzymując oczywiście swój ustalony procent od dochodów oddziału. Niektórzy zbili majątek właśnie w ten sposób.

Cywilni netrunnerzy często uczą swoich wojskowych odpowiedników, lub są zatrudniani bezpośrednio jako „doradcy”. Cywilni technicy są często wynajmowani ze względu na swoje umiejętności do pracy przy ściśle tajnych projektach.

Niestety, jest również druga strona medalu. Doskonale przeszkoleni do walki w każdym terenie żołnierze, działający obecnie w niewielkich grupach, coraz częściej pozbawiają najemnych solo pracy. Zgrana drużyna Marines jest w stanie roznieść boostergang używając tylko swoich karabinów i wypróbowanej taktyki. Rządy coraz częściej przekonują się, że korzystniej dla nich jest użyć oddziałów wojskowych do obrony statycznej niż korzystać z usług niepewnych i w dłuższym rozliczeniu droższych najemników. Od pewnego czasu ataki bądź wydobywania przeprowadzane na terenie instalacji rządowych stają się coraz bardziej niebezpieczne. Siły korporacyjne są zdecydowanie łatwiejszym przeciwnikiem niż wojsko. Istnieje jednak ryzyko, że korpo-



racja wynajęta elitarną grupę najemników (jak na przykład Lazarus lub, co gorsze, PKK) do obrony swoich posiadłości.

Należy bezwzględnie podkreślić, że siły wojskowych nie można ignorować; są one doskonale uzbrojone, przeszkolone, i co ważniejsze, zawsze wspierane. Przeciężny żołnierz może nie dorównywać umiejętnościami bojowymi przeciętnemu Solo, ale zawsze ma nad nim przewagę. Po pierwsze, działa w plutonie lub przynajmniej drużynie i może liczyć na pomoc swoich kolegów. Jeśli sytuacja stanie się nieprzyjemna, meldunek i prośba o pomoc może sprowadzić ostrzał artyleryjski, nalot z darmowo rozrzucanym napalmem, lub inne przyjazne oddziały. Jeśli sytuacja wygląda naprawdę źle, dowództwo może się zdecydować na pchnięcie w rejon walk wsparcia pancernego w postaci kompanii ciężkich czołgów lub baonu Bojowych Pancerzy Wspomaganych, co może zepsuć dzień nawet najlepiej przygotowanemu oddziałowi najemnemu.

Ostrzegamy. Bądź ostrożny!



NAJNOWSZA CYBERNETYKA I TECHNOLOGIA DLA PROFESJONALNEGO™

CYBERWOJOWNIKA®

CYBERMATRIX „D/Tek” CYBERNETYCZNY SYSTEM CELOWNICZY 1300e\$

Ładuj, wyceluj...

i wystrzelaj ich jak kaczki!!!

Twoja tajna operacja została rozpracowana; boosterchłopcy mnożą się jak ulegalki, a ktoś właśnie wysadził twój transporter ze wsparciem i amunicją. Ale nie masz się czego obawiać! Wystarczy że spojrzysz się na gościa i naprowadzisz na niego celownik, a twoja cyberreka sama zerwie się do akcji! To wydaje się zbyt dobre by mogło być prawdziwe – spojrzaj, a D/Tek przechwyci i zanalizuje cel, a następnie rozpocznie ostrzał. Pozwól swojej cyberreke żyć własnym życiem.

Uwaga: D/Tek jest cybersuplementem, którego instalacja wymaga następujących wszczepów: Procesora z łączem smartguna, złącza interface'u, cyberoka z celownikiem, cyberreki z dłonią (5350 e\$; UC=6K6+4). D/Tek jest oparty na systemie żyro-stabilizującym zainstalowanym w cyberreke (zajmuje 1 opcję) i koprocesora logicznego podłączonego do głównego procesora użytkownika; W swojej ofercie sprzedaży proponujemy D/Tek w pakiecie ze wszystkimi niezbędnymi cyberwszczepami. W Cybermatrixie zapłacisz tylko 6000e\$ za cały pakiet! (KR operacja, UC=5K6+3).

Uwaga dla graczy: Wspomaganie Procesora: UC=1K6+3, chirurgia: ST, po wyposażeniu się w tą opcję, D/Tek pozwala zignorować ujemne modyfikatory do strzału za **cel ruchomy REF > X, strzelanie w biegu oraz strzelanie z biodra**. Za pierwszym razem możesz być nieco zdezorientowany poczynaniami twojej cyberreki, ale przyzwyczaisz się. I nie martw się – specjalne ograniczniki zadziałają o to by w ferworze walki twoja ręka nie wygięta się w kierunku, który jest niezupełnie zgodny z naturalnym ułożeniem reszty twojego ciała.

TECHTRONIKA „SKANUCHWYTY” 200e\$

Uchwyć lepiej swoją broń!

Oto ulepszenie, które przyćmiewa nawet samego Bianchi i Hogue'a! Skanuchwyty Techtroniki używają dotyko-czulej pamięci molekularnej by idealnie przystosować swoją broń do ciebie. Po zaprogramowaniu i zainstalowaniu skanuchwyty, złap swoją broń za rękojeść – pod wpływem nacisku dłoni włączy się system skanuchwyty, profilując rękojeść idealnie do wymagań twojej dłoni w tym momencie. Oprócz tego, po zeskanowaniu twoich linii papilarnych, skanuchwyty automatycznie odbezpieczy broń oraz włączy wszelkie systemy elektroniczne zainstalowane w twojej broni. Jedyne co skanuchwyty nie zrobi za ciebie to wystrzelanie tych frajerów którzy wciąż mocują się ze swoją bronią!

ZDALNIE STEROWANE MYŚLOWE DETONATORY RADIOWE 100e\$ ZA SYGNAŁ

Myślowe detonatory radiowe są wspaniałym ułatwieniem dla solo który ma obie ręce zajęte. To urządzenie wysyła sygnały radiowe tak jak każdy inny detonator, jednak jego specjalną zaletą jest to, iż może zostać podłączony do dowolnego złącza interface'u, a komenda odpalenia może zostać wydana myślą! Detonator myślowy wygląda jak moneta z wtyczką z jednej strony. Ponieważ po podłączeniu leży on na płask na skórze operatora, detonator bardzo łatwo jest ukryć pod ubraniem. Jeden detonator może być zaprogramowany na wysyłanie do trzech różnych sygnałów (co w praktyce pozwala na niezależne zdetonowanie trzech ładunków wybuchowych). Detonator myślowy może zostać użyty do dowolnym zapalnikiem przystosowanym do detonacji na sygnał radiowy. Zasięg detonatory myślowego wynosi jedynie 100 metrów w terenie zabudowanym, oraz 200 metrów, jeśli operator widzi zapalnik. Osoby z opcją łącza radiowego w swoim cyberaudio mogą zamontować detonator myślowy wewnątrz tego systemu. Pozwoli to na wysyłanie dwóch różnych sygnałów radiowych na zasięg równy zasięgowi łącza radiowego (500e\$).

CYBERWOJOWNIK – GDY ZWYKŁA BROŃ NIE WYSTARCZA

Godziny otwarcia: Pon. - Pt. 24 h Sob. - Nd. 09⁰⁰ - 23⁰⁰

Wszystkie powyższe urządzenia są dostępne w każdym z naszych 2500 sklepów na całym świecie.

Sprawdź, który sklep jest najbliżej ciebie! Nasz dział dostaw jest czynny 7 dni w tygodniu!





Specjalny Reportaż z Południowej Ameryki dla Solo of Fortune

CZŁOWIEK UCZY SIĘ NA WŁASNYCH BŁĘDACH



Powinienem być słuchać Clyde's O'Reilly Seniora, mojego drogiego, zmarłego ojca, gdy wbijał mi do głowy swoje mądrości: „Nie wybieraj się nigdy do dziury gdzie za kufel przyzwoitego, zimnego piwa zapłacisz więcej niż za towarzystwo lokalnej dziwki”. Świętej pamięci ojczulek miał niewątpliwie rację. Ale co z tego gdy ja tkwiłem w parnym, tropikalnym piekle, a moje zęby powoli rdzewiały od wilgoci którą oczekiwało powietrze.

Jak do tego doszło, pytacie?

Lepiej nie pytajcie.

No dobra, powiem wam.

Czułem że ta praca śmierdzi już gdy podpisywałem kontrakt. Zaproszenie, które dostałem pocztą, wręcz ociekało potem. Na świstku papieru stało czarno na białym – Przyjedź do (nazwa państwa ocenzurowana z przyczyn prawnych - redakcja) i załatw parę spraw dla naszego rządu. Bądź naszym gościem; zapewnimy ci luksusowe warunki w wielogwiazdkowym hotelu (nazwa hotelu ocenzurowana z przyczyn prawnych). Do zaproszenia dołączony był bilet na ich lokalne linie lotnicze. To było drugim ostrzeżeniem. Na biletach Orbital Air nie ma stopki napisanej maczką: „Uwaga, terminy odlotów mogą ulec zmianie w związku ze stanem technicznym samolotów”. Ale byłem bez kasy i bez pracy, więc nie mogłem wybrzydzać. Wymogłem na redakcji SOF zaliczkę za napisanie reportażu po powrocie z misji, spakowałem swój paszport i sprzęt w worek żeglarski i złapałem taksówkę na lotnisko.

Jedynie lata praktyki i stalowe nerwy pozwoliły mi spokojnie wsiąść do maszyny którą podstawiono na wymieniony na

**PO MROŻĄCYM
KREW W ŻY-
ŁACH ZEJŚCIU
PRZEZ TROPI-
KALNĄ BURZĘ,
PILOT POSA-
DZIŁ MASZYNĘ
GDZIEŚ W OKO-
LICY LOTNISKA**

biletie terminal. Po dwóch godzinach (bo dokładnie tyle zajęto obsłudze naziemnej uruchomienie obu silników tego grata) wzbiliśmy się w powietrze z gracją postrzelonej kuropatwy. Szybując na imponującej wysokości 8000 stóp w DC-3 który pamiętał jeszcze czasu II Wojny Światowej (i wciąż miał dziury po niemieckich kulach w kadłubie) nauczyłem się tańczyć mambę. Trzęsło tak, że był to jedyny sposób dostania się do toalety! Na marginesie był to tani, niezawodny mo-



del typu „klapa w podłodze”. Szczerze współczuje biedakowi który akurat znalazł się pod nami. Ja po prostu źle znośszę podróże powietrzne. Godzinę później, stewardesa niesamowicie podobna do mojej matki (która nota bene nie żyje od jakiegoś już czasu), podeszła do mnie i zaproponowała mi drinka. Udało mi się ją śmiertelnie obrazić gdy niewinnie zapytałem się czy będziemy lądować na głównym lotnisku, czy od razu skorzystamy ze spadochronów. Podany drink okazał się być szklanką Fibuto, toksycznym wywarem destylowanym z Gualpo – jedynych jadalnych owoców rosnących w tym kraju. Oprócz diamentowego papieru ściernego, są one jedynym towarem eksportowym tego jakże rozwiniętego państwa. Pociągnąłem jeden tyk i następne dziesięć minut poświęciłem na przemian wymiotowaniu i wyciąganiu nóg karaluchów spomiędzy zębów szpilką, którą znalazłem wbity w mój fotel.

W końcu, po mrozącym krew w żyłach zejściu przez tropikalną burzę, pilot posadził maszynę w prawie kontrolowanej próbie lądowania gdzieś w okolicy lotniska. Wyobraźcie sobie moje zdziwienie, gdy zarośnięta farma na której wylądowaliśmy okazała się być naprawdę lotniskiem. Tutaj po raz pierwszy miałem okazję na własnej skórze odczuć gościnność, z której ten kraj rzekomo słynie. Stanąłem cierpliwie w kolejce do odprawy celnej, tuż za kobietą pilnującą stada około dwudziestu kóz, gdy nagle podeszło do mnie dwóch urzędasów w cuchnących, oliwkowo-zielonych mundurach, i kazano iść za sobą. W osobnym pokoju kazano mi opróżnić swoje bagaże na stół. Jak niewątpliwie się domyślicie, zaczęło robić się ciekawie gdy celnik dotarł do torby w której trzymałem sprzęt Malorianiana. Gdy zrezygnowany przygotowywałem się na spędzenie reszty mojego życia w podrównikowym więzieniu, do pokoju wskoczył ubrany na czarno, błady mężczyzna i zaczął żywo gestykulować i dyskutować ze strażnikami. Przez moment myślałem że proponuje mnie rozstrzelać na miejscu, ale okazało się, że to mój szofer. Wydawało mi się że jestem bezpieczny.

Błąd.

Gdyby to było możliwe, powiedziałbym że jazda do miasta była jeszcze gorsza niż lot tutaj. Nie byłoby jeszcze tak źle gdyby szofer nie pozwolił się przekupić znajomej mi już kobiecie dwoma skrzynkami Fibuto. W rezultacie w samo-



chodzie jechało ze mną stado rozbrykanych kóz i ich właścicielka. No tak, zapomniałem dodać, że przed odjazdem mój kierowca zdołał jeszcze opróżnić co najmniej dwie butelki.

Dwadzieścia ubłoconych minut później zostałem wprowadzony pod eskortą do biura Kommandanta lokalnej policji, który przywitał mnie szklanką ciepłego Fibuto! Wyobraźcie sobie moją radość. Kommandante był ohydny typem który charakteryzował się pękniętymi okularami słonecznymi i przepoconą koszulką. Spod niej wylewał się olbrzymi, wilgotny brzuch w centrum którego zionął czarny otwór niesamowicie głębokiego pępka. Nabrałem niezbitę pewności, że mógłbym zarzucić w głąb niego przynętę na kraby i połów byłby całkiem niezły. Śmiał się i gestykulował, aż w końcu wydusił z siebie że chodzi o rebelię wśród pracowników pobliskiej kopalni diamentów. Ten maty, żalosny wręcz obóz prowadził wydobycie diamentów na diamentowy papier ścierny, który stanowi 90% narodowego dochodu brutto. Warto zaznaczyć, że cały ten dochód jest mniejszy od

średnich zarobków reportera SOF – a wiercie mi, że to naprawdę nie jest dużo. Tragicznego stanu narodowej gospodarki nie polepsza również sam El Presidente. Na jego polecenie drukuje się nowe Dugals (rodzaj miejscowej waluty) tak szybko, że ceny atramentu idą w górę na całym świecie. El Kommandante powiedział mi radośnie, że za stłumienie powstania górników zapłacą mi dwanaście bilionów Dugali. Obliczyłem to sobie szybko i wyszło mi, że to imponująca liczba to ni mniej ni więcej ale 18e\$. Wliczając w to inflację w tym kraju, dostanę do ręki jakieś 80 centów. Po moim trupie, rzekłem. Zapłaćcie mi w Eurodolcach lub wsadźcie z powrotem w samolot. Wtedy przypominałem sobie samolot i zmieniłem zdanie. Zapłaćcie mi w Eurodolcach lub wsadźcie mnie na statek. Po długich targach udało nam się dojść do porozumienia i odwieziono mnie do hotelu. To był następny błąd.

Hotel był niewątpliwie najgorszą półzamkniętą strukturą jaką miałem nieprzyjemność widzieć w przeciągu mojego czterdziestu trzech lat życia. Portier wy-



Przygody w Południowej Ameryce

Gra w Południowej Ameryce to przede wszystkim klimat. Wyobraź to sobie — gorąc, wilgoć i biedota. Rozległe slumsy Rio. Parne wąwozy Wenezueli. Niebezpieczne świąty Kolumbijskich i Peruwiańskich mafii narkotykowych. W 2020 roku większość krajów Ameryki Południowej to brutalnie zarządzane państwa policyjne. Na każdego bogacza przypada przerażająco duża liczba biedaków. Solo będą pracować w mrocznym świecie nielegalnych operacji, przewrotów, zamachów, insurekcji, terrorystycznych organizacji takich jak na przykład Sendero Luminoso i przemytu. Wszystkie transakcje są podejrzone, a lokalna waluta jest nic nie warta. Większość wygód (jak również zaopatrzenia), do których Europejscy, Amerykańscy i Japońscy Solo są przyzwyczajeni, jest nieosiągalna lub bardzo rzadka, a na pewno niebotycznie droga.

dał mi klucz, ale okazało się to zbędną formalnością. Drewno dookoła zamku było tak przegniłe, że całe drzwi po prostu wpadły do środka gdy przypadkowo oparłem o nie torbę. Mój apartament składał się z pojedynczego pokoju z łóżkiem, umywalką, stołem i trzy woltową żarówką zwisającą z sufitu na kablu w popękanej izolacji jak jakiś nowożytny miecz Damoklesa nad łóżkiem. Oczywiście nie było żadnego zagrożenia pożarowego — nawet gdyby żarówka spadła. Łóżko było tak mokre, że w pierwszym momencie myślałem że to wanna czeka na mnie z gorącą kąpielą. Kiedy odsunąłem prześcieradło karaluch wielkości spaniela wzbił się w powietrze. Na szczęście dla mnie wylądował na kablu i natychmiast został porażony prądem. Jego czarna, wypalona skorupa opadła na łóżko, z sykiem stygnąc w wodzie. Cały pokój wypełnił się zapachem upieczonego, gaszonego karalucha. Zdecydowałem się spać na ziemi. Wtedy spojrzałem na podłogę i postanowiłem spać w łazience.

Właśnie w łazience uzmysłowiłem sobie jedną z wielkich prawd o tym kraju. Jego mieszkańcy są ukrytymi geniuszami którzy wpadli na pomysł jak rozwiązać szereg swoich problemów jednocześnie. Po pierwsze dzięki Fibuto i brudnej wodzie większość populacji cierpi na biegunkę. Słaba gospodarka nie pozwala importować papieru toaletowego, więc aby nie używać liści (jako że większość roślin jest zamieszkała przez rodzaj lokalnego pająka, którego nazwa w wolnym tłumaczeniu brzmi „Niespodziewajek Tyłkogrzyzek”) część diamentowego papieru ściernego jest używana w produkcji papieru toaletowego. Niestety, jak przekonałem się osobiście, następuje to już po umieszczeniu okruszków diamentowych na papierze. Po drugie, aby podreperować gospodarkę, nowe banknoty Dugali są drukowane bezpośrednio na papierze toaletowym. I po trzecie, aby nadążyć za inflacją, Dugale są drukowane w kolejności stopniowo zwiększających się nominalów. Moja rolka rozpoczęła się od banknotów 1000 Dugalowych, a skończyła się na imponującym 500 milionowym banknocie. Jak dowiedziałem się później, banknoty na papierze toaletowym są drukowane w precyzyjnej zgodności ze zmienną jakością wody i Fibuto. Zmiany w tempie zużycia papieru toaletowego bezpośrednio odpowiadają zmianom w tempie inflacji, tak że banknot o odpowiednim nominale jest zawsze

**ABY PORADZIĆ
SOBIE Z INFLACJĄ, NOWE
BANKNOTY DUGALI SĄ DRUKOWANE BEZPOŚREDNIO NA
PAPIERZE TOALETOWYM**

pod ręką. Czysty geniusz! Ale wszystko to nie ma znaczenia, ponieważ operacyjną walutą jest i tak Fibuto.

Jako że czułem już pismo nosem, zdecydowałem się zwrócić Kommandantowi te pieniądze wydane na sprowadzenie mnie tutaj i wynosić się do wszystkich diabłów. Podniosłem słuchawkę i wtedy eksplodowała moja żarówka. Spakowałem więc manatki, przekradłem się na ulicę i wynająłem łódź na spływ w dół rzeki. Tam wynająłem miejsce na starym trawie płynącym przez Caracas w Wenezueli do Lesotho z ładunkiem papieru ściernego i Fibuto. Lesotho jest jedynym krajem na całym świecie, który importuje Fibuto! Czterdzieści osiem godzin później dotarłem do półcywilizowanego rejonu świata bogatszy o cztery tuziny ukąszeń komarów jako pamiątkę z mojego pobytu w (nazwa kraju ponownie wymazana - redakcja). Jeśli kiedykolwiek będziesz w pobliżu hotelu (nazwa hotelu ponownie wymazana - redakcja) zatrzymaj się tam i poproś o szklankę Fibuto bez lodu. Powiedz im że to ja cię przysłałem. A potem uciekaj.

- C. J. O'Reilly

P.S.: Mój naczelny oznajmił mi, że wszystkie koszty tej podróży zostaną odjęte od mojego wynagrodzenia za ten artykuł. Wysłał mu skrynkę Fibuto w ramach zapłaty.

Zdrówko! C. J. O.





Zapewniamy Ci najbardziej egzotyczne bronie osobiste

Stalowa Północ jest obecnie wyłącznym dystrybutorem w Wolnym Stanie Kalifornia dla takich szanowanych firm jak Mystic Technologies i Pursuit Security Inc. SP oferuje również broń sieczną firmy Kendachi po cenach niższych od hurtowych!

Nunczako Ostrze Mystic Technologies 200e\$ Łatwość w ukryciu, precyzja, obrażenia jak dla Nunczaku i Monoostrza w CP2020.

Mystic Tech nie przestaje nas zadziwiać swoimi pomysłowymi brońmi. Jego najnowszy projekt wygląda jak 60 cm patka z wysuwającym monoostrzem z jednego końca. To ostrze ma długość 30 cm i zadaje 1K6+1 obrażeń (2K6+1 jeśli patka trzymana jest oburęcznie). Naciśnięcie ukrytego guzika zwalnia zatrask i patka staje się nunczakiem! Uwaga: Opcja nunczako nie może być uzyskana jeśli ostrze jest wysunięte.

Laska z Monoostrzem Kendachi 255e\$ BIA * +1 * D * K * 3K6 * - * - * 1m

Element zaskoczenia jest po twojej stronie! Ostrze ukryte w tej bogato rzeźbionej mahoniowej lasce zapewni ci przewagę w każdej sytuacji. Przekręć główkę w lewo, a ukryta zapadka uwolni 55 cm ostrze. **Uwaga:** To ostrze strzaska się przy wyniku 4 lub mniej na 1K10 przy każdej próbie: parowania lub automatycznej porażce. Poza tym stosuje się do zasad monoostrzy (CP2020, str. 112).

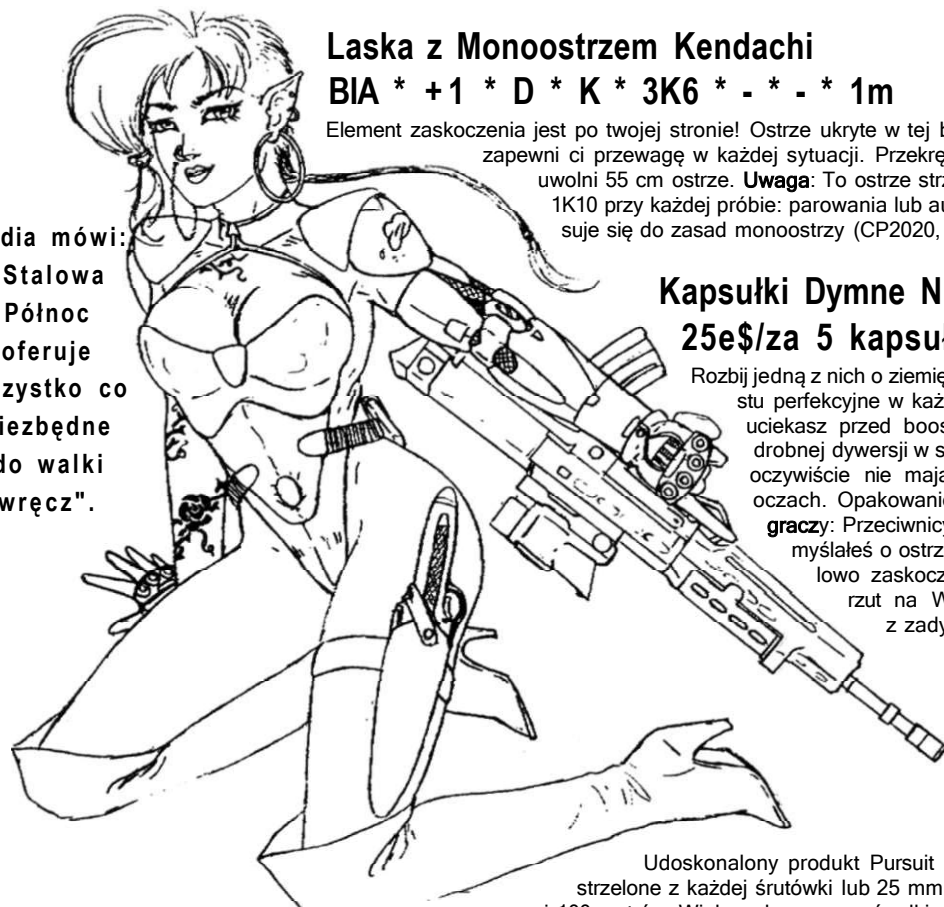
Kapsułki Dymne Ninja 25e\$/za 5 kapsułek

Rozbij jedną z nich o ziemię i rozplyń się w powietrzu! Są po prostu perfekcyjne w każdej sytuacji, niezależnie od tego czy uciekasz przed boosterchłopcami, czy też potrzebujesz drobnej dywersji w starciu z trudnym przeciwnikiem. Jeśli oczywiście nie mają oni opcji podczerwieni w swoich oczach. Opakowanie zawiera pięć kapsułek. **Uwaga dla graczy:** Przeciwnicy (jak również przyjaciele, jeśli nie pomyślałeś o ostrzeżeniu ich) w zasięgu dymu są chwilowo zaskoczeni i tracą następną rundę. Udany rzut na Wymykanie się pozwoli na ucieczkę z zadymionego miejsca.

Strzałki Ogłuszające „Stundart” do Śrutówek 20e\$ (za cztery)

Udoskonalony produkt Pursuit Security Inc. Strzałki mogą być wyrzucane z każdej śrutówki lub 25 mm wyrzutni granatów, a ich zasięg wynosi 100 metrów. Większa komora ze środkiem paraliżującym zmusza do wykonywania rzutów zachowania przytomności z modyfikatorem -2. Strzałki są w stanie przebić jedynie lekkie pancerze (do 10 WB).

Lydia mówi:
„Stalowa
Północ
oferuje
wszystko co
niezbędne
do walki
wręcz”.





DZIEŃ NA STRZELNICY

BUBBA I J.T. POLECAJĄ:

TEST KARABINU SZTURMOWEGO HK 77UK

BRON DO ZAMONTOWANIA NA POJAZDACH,

NAJNOWSZA BRON Z IZRAELA

BUBLÉ

UKRYTE NIEBEZPIECZYSTWA NADMIERNEJ PRECYZJI.

Opracowane przez redakcję
z udziałem Delberta „Bubba”

Reyes'a i J. T. Coopera.

Stało się to pewnego pięknego, jesiennego poranka w redakcji SOF. Już zasiadałem do porannej kawy, gdy jakiś fajans usłużnie zakomunikował mi, że pokój z bronią nadsyłaną do naszych specjalistów w celu przetestowania, przepełnił się, i chłopcy mają trudności z dostaniem się do tajnej szafki z piwem. Zatrudniłem jakiegoś nowego do załadowania wszystkich tych skrzynek z bronią i amunicją do redakcyjnej ciężarówki, a sam zebrałem specjalistów SOF'u od broni palnej. Jedynymi których udało mi się na poczekaniu znaleźć byli Bubba i J. T. Dziesięć minut później jechaliśmy już do Anderson Quarry. Po drodze, jak zwykle, zatrzymaliśmy się na tłuste śniadanko u Moseley'a. Zgadnijcie komu przypadło zapłacić rachunek! Jak już wspominałem, dzień był wyjątkowo piękny i znakomicie nadawał się do strze-

lania – lekkie zachmurzenie i zero wiatru. Kurz nie unosił się, widoczność była doskonała.

Armaty zamiast masła

Na strzelnicy natychmiast rzuciliśmy się do rozpakowywania zabawek. Na pierwszy ogień poszedł nowy karabin szturmowy Heckler i Koch 77UK, wyceniony przez producenta na 750e\$. Jest to najnowszy projekt ostatniej chyba brytyjskiej firmy, która osiąga zyski z produkcji eksportowej. HK 77UK jest lekkim karabinem przeznaczonym dla piechoty i oddziałów transportu powietrznego. Karabin ten jest fabrycznie wyposażony w chowaną kolbę i sprytnie wyważony w celu zapewnienia celności. Około 60 % tej broni to zaawansowane tworzywa sztuczne, choć zastosowano również pewne elementy metalowe dla ułatwienia produkcji i napraw. HK 77UK to karabin modułarny, z dużą liczbą wymiennych modułów, takich jak na przy-

kład teleskop, celownik laserowy, lub bardzo pomysłowo zaprojektowany tłumik z kompensatorem.

Byliśmy przekonani, że HK okaże się niesamowity i nie zawiedliśmy się. J. T. opróżnił dwa magazynki na zasięgu 400 metrów i używając celownika optycznego uzyskał rozrzut mniejszy od 10 cm. Strzelając bez niego był jedynie odrobinę mniej celny, uzyskując rozrzut około 15 cm. Ponieważ HK 77UK jest taki lekki, Bubba postanowił przejść z nim tor strzelania terenowego. Tor ten chłopcy ustawili już w zeszłym miesiącu, i choć przeznaczony jest dla pistoletów, HK 77UK sprawdził się w nim znakomicie. Bubbie udało się zaliczyć większość z tarcz pojawiających się w losowych układach co 5 do 50 metrów. Po przebiegnięciu wszystkich stacji, Bubba z zadowoleniem skomentował zarówno lekkość karabinu, jak i jego celność. System wylotowy prawie zupełnie eliminuje podskok lufy, nawet przy strzelaniu ogniem ciągłym w biegu.



HK 77UK jest bardzo dobrze zaprojektowanym karabinem, ale nie jest doskonały. Po pierwsze, pojemność magazynka jest bardzo mała jak na amunicję bezłuskową. Wydaje się, że w magazynku pozostawiono sporo wolnego miejsca. Przy odrobinie pracy, można by łatwo zwiększyć jego pojemność z 30 do 60 kul. Bubba i J. T. zgodnie stwierdzili, że z całą pewnością już niedługo trzeciorzędne firmy wypuszczą na rynek przedłużone magazynki do tego karabinu. Drugim problemem jest fakt, że HK 77UK używa niestandardowej amunicji. Najczęściej bowiem amunicję bezłuskową produkuje się w kalibrze 4.5mm i 6.5mm. 9 mm pociski HK mają niezłego kopa, ale mogą być trudno dostępne w niektórych miejscach. Jednak za jedyne 750e\$, HK 77UK jest wspaniałym nabytkiem, nawet jeśli trzeba zainwestować w zapas amunicji. Jeśli wybierasz się na misję zwiadowczą lub potrzebujesz lekkiego, niezawodnego ekwipunku na długie marsze, nie możesz lepiej wybrać niż HK 77UK.

Jednak HK 77UK nie był jedyną wisienką na torcie. Aż świerzbili nas ręce by wypróbować najnowszą ofertę Arasaka w dziale snajperskim. WSSA „Sniper System” jest przeznaczony do użytku w mieście. Strzela bardzo lekkimi, 3.5

mm pociskami subdławkowymi, które w rzeczywistości są odpalane w komorze nabojejowej wraz z 6.5 mm kołnierzem, z którym rozpędzają się w lufie, osiągając hiper prędkość wylotową. Cała broń waży około 3.8 kg łącznie z 40 kulowym magazynkiem i jest firmowo wyposażona we wspaniały system celowniczy Zeiss i smart-chipping. Lekka waga czyni z tej snajperki wymarzoną broń dla zamachowca.

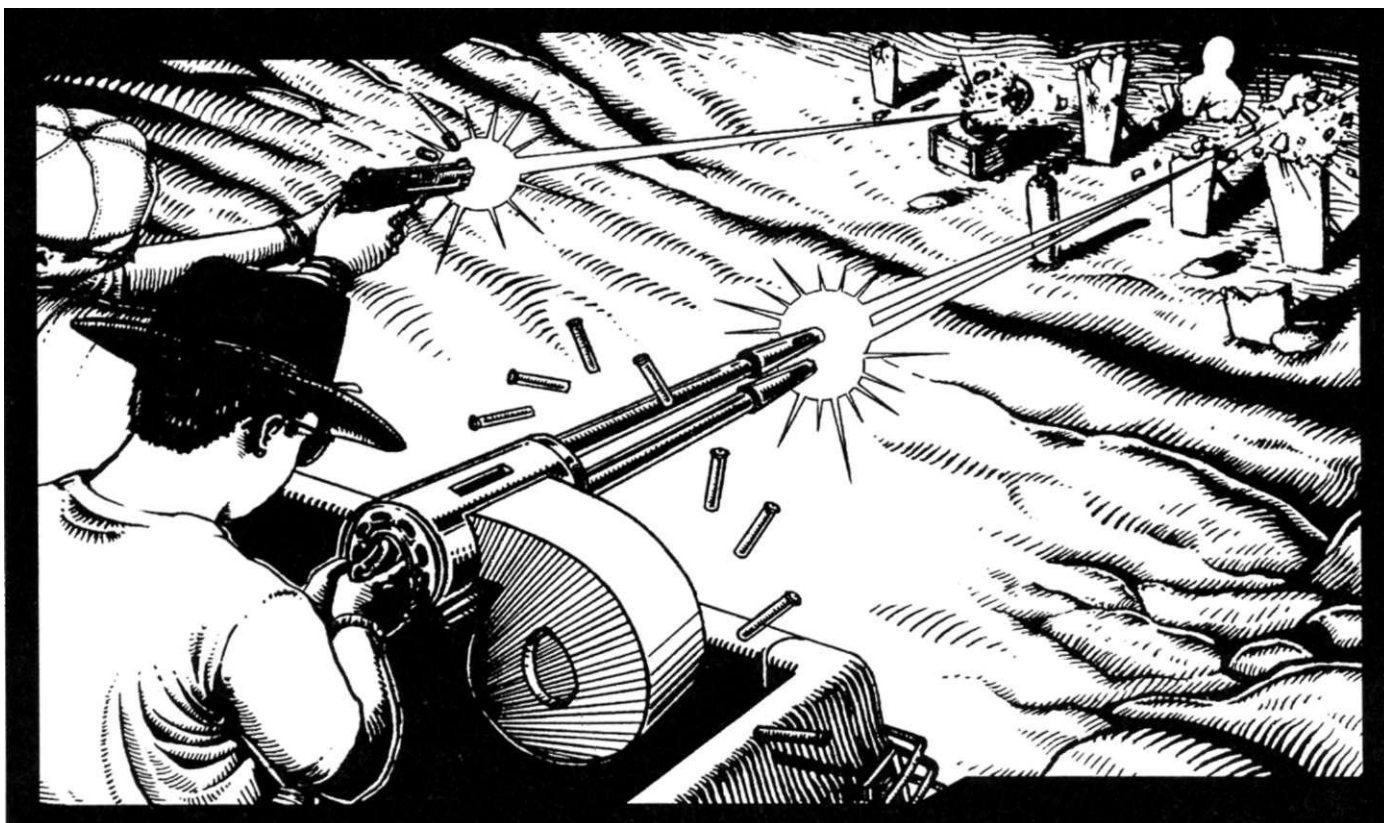
Bubba strzelał leżąc, z przykłąku i na stojąco, do tarcz oddalonych o 400 metrów. Z najtrudniejszej pozycji, na stojąco, Bubba bezbłędnie posyłał kule w cel o średnicy 5 centymetrów. Każdy, kto choć trochę zna się na strzelaniu wie, że nie zawsze mamy możliwość przyjęcia wygodnej pozycji czy oparcia rąk. Znikomy odrzut i lekka waga sprawiają, że WSSA jest znakomitą bronią do misji infiltracyjnych.

Zastanowiła nas natomiast siła uderzenia tak lekkiego pocisku. J. T. ustawił jeden za drugim kilkanaście arbuźów. Ku naszemu zaskoczeniu, pocisk z WSSA dosłownie je rozpryskiwał! Oczywiście, nie posiada on siły uderzenia długiego 8 mm pocisku, ale i tak może stanowić nieprzyjemną niespodziankę dla niczego nie spodziewających się przeciwników. Na

opancerzone cele amunicja WSSA jest jednak zdecydowanie za lekka. Nie sposób nią przebić pancerza grubszego niż zwykła skóra. WSSA nie nadaje się również do strzelania przez zarośla, szkło, lub ściany. Tor 3.5 mm pocisków jest bardzo odchylany przez każdą przeszkodę, a nawet przez boczny wiatr na długich dystansach. Według mnie, jest to bardzo poważna wada tej w sumie doskonale dopracowanej pod innymi względami snajperki. Zarówno Bubba jak i J. T. zaproponowali, by zmienić komorę nabojeową tak, aby przystosować WSSA do strzelania 6.5 mm bezłuskową lub 8 mm długą amunicją. Pomimo wysokiej ceny (2400e\$), nowa snajperka Arasaka jest według Bubby i J. T. wspaniałą bronią zamachowca na średnie i krótkie dystansy, oczywiście przeciw nieopancerzonym celom.

Pułapki Precyzji

Wśród broni, które zabraliśmy na strzelnicę były również nowości firmy Mustang Arms. Bubba z niecierpliwością czekał aż pozwoliłem mu własnoręcznie wypróbować Mark 2, 11 mm pistolet. Jak sam mówi, „coraz trudniej w dzisiejszych czasach o dobrego, starego gnata”. Niestety, bar-





dzo się zawiódł na tym pistolecie wycenionym na 425e\$. Choć Mustang jest stosunkowo nową firmą w Night City, wypuścił na rynek broń o niesamowitej precyzji wykonania oraz wygórowanych danych technicznych. Aby to osiągnąć, projektanci firmy zastosowali najnowsze komputerowe techniki planowania. Na ich nieszczęście, dostępne materiały nie spełniają wymogów nowoczesnych projektów. W ten właśnie sposób, Mustang sam sobie podstawił nogę. Mark 2 wygląda wspaniale, jest wyposażony w 12 nabojowy magazynek i 6.5 calową lufę. Zarówno Bubba jak i J. T. pochwalili wykonanie broni.

Jednak dokładność z jaką ta broń została złożona wyklucza jakiegokolwiek odstępstwa od normy. Oznacza to, że Mark 2 będzie strzelał jak marzenie dopóki

- a) nie przegrzeje się,
- b) choćby najdrobniejsze ziarnko piasku nie dostanie się do mechanizmu,
- c) nie zostanie upuszczony lub uderzony o sztywną powierzchnię.

Wtedy pistolet zaczyna się na amen i trzeba go rozebrać, i dokładnie oczyścić, by móc znowu strzelać. Więc, choć jest to znakomita broń do strzelania na klimatyzowanej strzelnicy, to Bubba i J. T. uziedli ją jeśli chodzi o misje bojowe. J. T. był bardzo zdziwiony tym, że Mark 2 znajduje uznanie wśród sił policyjnych. Jak J. T. to skomentował, „gliny mocno się zdziwią gdy ta zabawka odmówi im posłuszeństwa w kurzu lub wilgotnym powietrzu”.

Mustang częściowo podreperował swoją reputację śrutówką Close-Control 20, przeznaczoną do użytku w mieście przy zamieszkach, walkach ulicznych lub zdobywaniu budynków. Broń ta jest przystosowana do strzelania różnymi rodzajami amunicji, również pociskami ogłuszającymi. Jedyną wadę dostrzegł Bubba, w którego opinii każda śrutówka z magazynkiem mniejszym od 20 nabojów to strata czasu.

Nowości z IMI

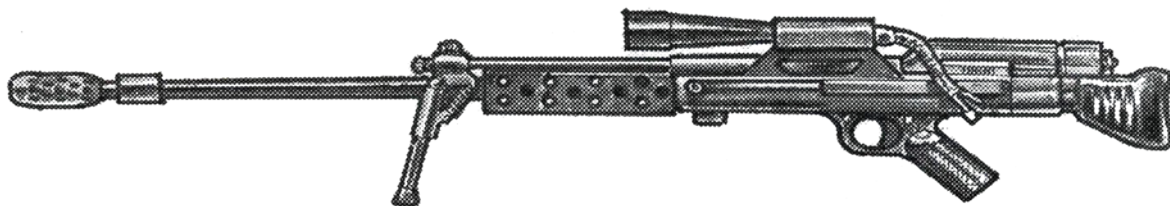
Firmą, która nigdy nie narzekała na problemy związane ze zbyt dużym stopniem skomplikowania broni, jest z całą pewnością Izraelska Military Industries, producent takich legendarnych broni jak Uzi i Galil. Teraz IMI wypuściło na rynek dwie nowe bronie: Gamad, lekki pistolet, i Gamdaii, dwu-zadaniowy pistolet maszynowy. IMI jest znane z produkcji broni, które działają w każdych warunkach. Jak streścił to J. T., broń ta będzie funkcjonować w najtrudniejszych warunkach terenowych, bez jakiegokolwiek konserwacji, przez bardzo długi czas. Można zapchać lufę Uzi pastą do zębów i nadal być pewnym, że broń będzie działać bez zarzutu. Nie oznacza to, że nie musisz dbać o swoją broń. Możesz być natomiast pewnym, że będzie ona działać znakomicie aż do momentu, gdy będziesz miał czas ją oczyścić.

Gamad i Gamdaii zostały zaprojektowane według właśnie tej idei. Gamad kosztuje 525 e\$. Ten lekki pistolet służy agentom Mosadu jako broń o dużej sile

Arasaka WSSA Sniper System

KAR * +5(ze smartrigiem) * N * K * 4K6(3.5mm FF) * 40 * 2 * NZ * 600m * 2400e\$

Zaprojektowana z myślą o miejskich, korporacyjnych oddziałach porządkowych, pół-automatyczna WSSA Arasaki posiada 40 nabojowy sferyczny magazynek 3.5 mm pocisków FF z 6.5 mm kołnierzem (zobacz Kendachi FF, Chrome 2, str. 46). Snajperka jest wyposażona w tłumik i celownik Zeiss 12x z komputerowo wzmocnionym namierzaniem celu. Ten system ma już zainstalowany smartchipping, oraz inne pomocnicze moduły. (+2 do Sposstrzegawczości, nocna wizja, wyznaczanie odległości). Łącznie z magazynkiem broń waży 3.8 kg i szybko staje się bardzo popularną snajperką.

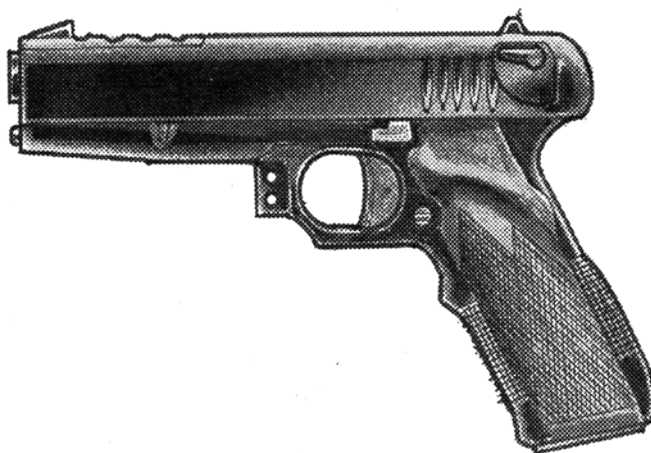




rażenia, a jednocześnie łatwej w ukryciu. Gamad znaczy „krasnołudek” po hebrajsku, ale ta nazwa zupełnie nie oddaje siły jego uderzenia. 10 mm bezłuskowe pociski posiadają niesamowitą siłę przebicia jak na tak maty pistolet. Gamad mieści 7 kul w magazynku i jedną w lufie. Jak na maty pistolet, to naprawdę dobre osiągnięcie, zwłaszcza że Gamad jest w założeniu bronią zapasową, nie główną. Jeśli jednak to wyda się to zbyt małym zapasem amunicji, dostępny jest 15 pociskowy przedłużony magazynek. Należy jednak pamiętać, że przedłużony magazynek pozbawi cię jednej z głównych zalet Gamada – łatwości z jaką możesz go ukryć.

J. T. zdecydował się sprawdzić, czy IMI zadośćuczynił swojej reputacji. Wylał puszkę piwa na pistolet i zakopał go w ziemi na dziesięć minut. Następnie wykopał go i ruszył na strzelnicę terenową. Na cztery wystrzelone magazynki Gamad nie zaciął się ani razu! J. T. z radością roztrzaskiwał kolejne kręgle, a my wyjęliśmy z pudełka Gamdaii.

Gamdaii kosztuje 950 e\$, i jest „dużym bratem” Gamada; 10 mm pistoletem maszynowym z wbudowanym granatnikiem, w którym amunicja jest podawana z podwójnego magazynka przechodzącego przez rękojeść. Obie komory magazynka mogą zawierać różne rodzaje amunicji. Specjalny przełącznik pod kciukiem pozwala na wybranie amunicji, którą chcemy prowadzić ogień. Niestety, dwie komory po 35 kul każda, czynią rękojeść odrobinę niezgrabną i niewygodną w trzymaniu, chyba że ktoś ma naprawdę duże dłonie. Przed osłoną spustu znajduje się krótkolufy granatnik/śrutówka. Gamdaii jest wyprofilowany tak, by można było nim strzelać równie wygodnie z prawej jak i lewej ręki, lub z obu rąk naraz. Natknęliśmy się jednak na pewien problem. Niezwykle krótka lufa granatnika zmusza do użycia specjalnych, bardzo drogich pocisków o niskiej prędkości wylotowej. Zmniejsza to celność i nawet J. T. nie trafiał bliżej niż dziesięć stóp od celu na zasięgu pięćdziesięciu metrów. Przy użyciu 10 ładunkowego magazynku bębnowego, rozrzut strzałów jest tak duży, że nie sposób trafić celu który znajduje się dalej niż 3.5 metra od ciebie. Ponadto Bubba powiedział mi, że słyszał



Mustang Arms „Mark II”

P * +1 * P/D * P * 3K6 (11 mm) * 12/20 * 3 * NZ * 50m * 425e\$

Mark II jest potężnym, automatycznym, bardzo precyzyjnie złożonym pistoletem. Dzięki zastosowaniu najnowszej technologii komputerowej osiągnięto zaawansowaną broń o wysokiej tolerancji z 6.5 calową lufą z wbudowanym kompensatorem. Dostępne są dwa rodzaje magazynków: standardowy, 12 kulowy, oraz przedłużony, mieszczący 20 pocisków. Pistolet ten cieszy się dużą popularnością wśród oddziałów policyjnych właśnie z uwagi na dużą pojemność i szybkostrzelność. Patrole są zwykle wyposażone w pięć zapasowych magazynków, nie licząc tego w broni. Przedłużone magazynki są zwykle używane przez oddziały SWAT oraz wojskowe oddziały specjalne.

Mustang Arms Close-Control 20

SRT * -1 * N * K * 3K6 * 15 * 2 * ST * 50m * 350e\$

Ta wielozadaniowa śrutówka wypuszczona w Night City została wyprodukowana przez firmę Mustang Arms. Zbudowana z lekkich polimerów, C-20 spełnia zamierzenie niezawodnej broni antypersonalnej, która nie zdewastuje zamkniętych pomieszczeń. Close-Control 20 jest automatyczną śrutówką przystosowaną do strzelania amunicją śrutową, przeciwpancerną, ogłuszającą (do kontroli tłumy), oraz odłamkową. Jej magazynek mieści 15 pocisków, a cała broń ma jedynie 26 cali długości.

o osobach, które używając Gamdaii na bliskich zasięgach, nieopatrznie odpalają granatnik i trafiając w pobliski cel, raniąc siebie i swoich kumpi. Ważne dla twojego bezpieczeństwa: Specjalne granaty IMI nie posiadają bezpiecznika odległości! Pociski są uzbrajane przez odpalenie i wybuchną napotkawszy na pierwszą przeszkodę. Uważaj więc by nie strzelić sobie pod nogi. Mimo wszystko Bubba uważa, że po drobnej przeróbce Gamdaii ma duże szanse stać się jego ulubioną bronią. J. T. stwierdził natomiast, że po-

myśl podwójnego magazynka tchnie czymś paranoicznym.

I w ten właśnie sposób, skończył się kolejny dzień na strzelnicy. Otrzymaliśmy szereg zapowiedzi od różnych firm. Wygląda na to, że w najbliższym czasie na rynku pojawią się nowe, jeszcze lepsze bronie. Choć, jak ostrzega Bubba, „Pojawia się coraz więcej cudeniek z różnego rodzaju bajerami: drogimi elektronicznymi podzespołami, które wcale nie zwiększają celności broni, czy takimi zbędnymi



modułami jak granatniki do śrutówek czy wodotryski do pistoletów. Pamiętajcie, liczy się wasza celność i niezawodność broni, która powinna działać nawet po wrzuceniu jej do cholernego bagna. W trakcie walki nic tego nie zastąpi".

Buble

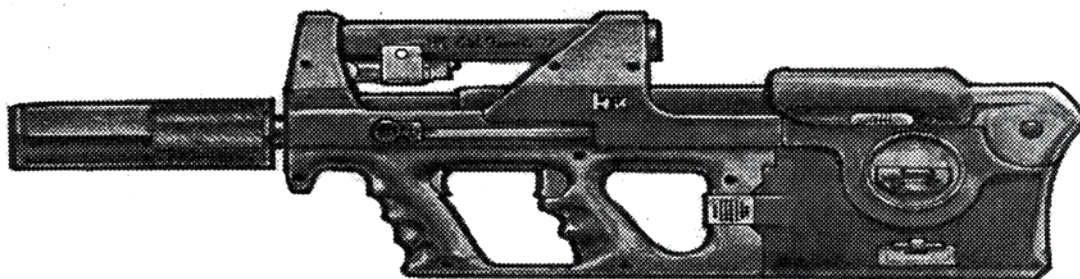
Za każdym razem gdy wybieramy się na strzelnicę, część miejsca w naszym pudle zajmują niesamowite w swojej głupocie buble. Targamy je ze sobą głównie po to by móc się z czegoś pośmiać. Oto kilka z „najlepszych” bubli jakie obejrzelśmy sobie dzisiaj:

Wyrzutnia Strzał Mystic Technologies

Zwykle ostrożnie podchodzę do każdej broni, której producent ma wyraz „mistyczne” w nazwie. Mój przeciwnik ma paść martwy, a nie zaniemówić z wrażenia! Wyrzutnia strzał MT jest urządzeniem, (jak sama nazwa wskazuje) do wystrzeliwania strzał, które łączy w sobie wady zarówno łuku jak i kuszy, a nie posiada żadnej z zalet powyższych broni. Po załadowaniu strzały, wyrzutnia odpala ją z donośnym pop. Co

prawda można ją odpalać pod wodą, ale wydaje mi się, że nawet zwykły kastet byłby bardziej skuteczny. Strzały są absolutnie bezsilne przeciwko opancerzonym celom. Jedyną zaletą jaką udało nam się dostrzec, była możliwość strzelania spod wody do celu znajdującego się nad wodą, ale w związku z załamaniem toru lotu strzały na krawędzi woda-powietrze, celność byłaby naprawdę podła. Możemy w zamian szczerze polecić starego Steyer'a AUG, strzelającego amunicją łuskową. Kula z AUG'a potrafi przebić beczkę pełną wody i nadal zachować wystarczający pęd by powalić cyborga. Zostawcie strzały dla Robin Hood'a! Jeśli

Bubba Poleca:



RUGGELS

Karabin Szturmowy Heckler & Koch 77 UK

KAR * +1 * D * K* 2K6+4 (9 mm FF) * 30 * 3/30 * NZ * 250m * 750e\$

(wbudowany tłumik: 200e\$; smartrig: 600e\$; 45 pociskowy magazynek typu U: 60e\$)

Używany na całym świecie przez prywatne oddziały wojskowe, brytyjski H&K wyposażony jest w najnowszy model składanej kolby i auto-stabilizator. Dzięki nim 77 UK jest znacznie celniejszy od karabinów konkurencyjnych firm. Do karabinu dostępny jest cały szereg dodatkowych modułów, jak na przykład granatnik, w pełni wyposażony celownik komputerowy (do użycia ze SmartGoggles) oraz wewnętrzny tłumik.

25mm. minigranatnik Militechu

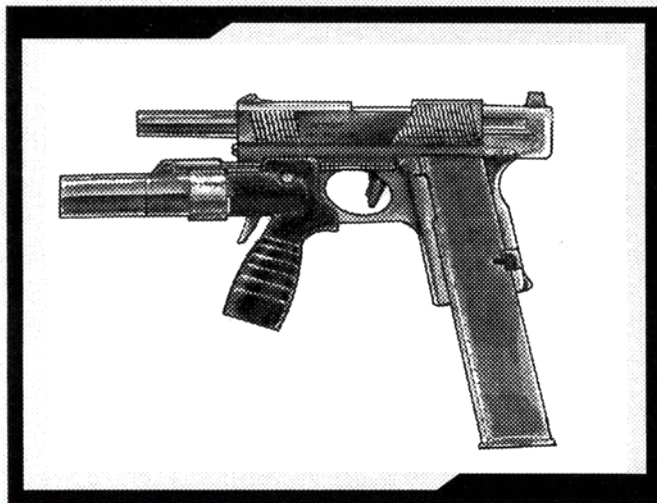
BC * -1 * D * P * minigranat * 4 * 2 * ST

Oporopowrotnik redukuje obrażenia do 0. Nie może być używany bez cyberadio.

Udoskonalona konstrukcja redukuje możliwość ukrycia z D do P. Zwiększa współczynnik odrzutu o -2.



J. T. Poleca:



IMI „Gamdaii”

PM * +2 * N * Ł * 2K6+3 (10 mm bezłuskowa) * 35x2
* 25 * NZ * 950e\$

WG * - * - * +0 * (25 mm granaty) * 1 * 1 * ST

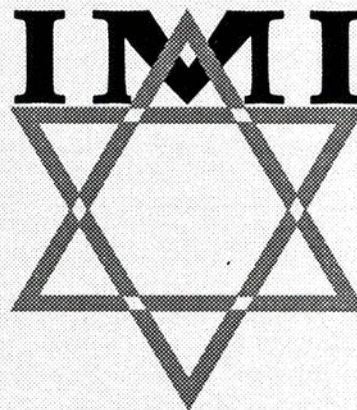
Wspaniały partner dla Gamada! Ten dwuzadaniowy 10 mm bezłuskowy pistolet maszynowy połączony z jednostrzałowym 25 mm granatnikiem jest zaprojektowany jako uzupełnienie arsenału agentów Mosadu. Wysoka jakość i doskonałe wykonanie to główne zalety tej broni. Podwójny magazynek umożliwia załadowanie dwóch rodzajów amunicji. Przełącznik pod kciukiem umożliwia natychmiastowy wybór amunicji, którą prowadzony będzie ostrzał. Jak większość broni wyprodukowanych przez IMI, Gamaii można łatwo przystosować do użytku zarówno prawą jak i lewą ręką. Lufa WG (wyrzutni granatów) jest krótsza od innych granatników; wymaga specjalnej amunicji o niskiej prędkości wylotowej. Możliwość załadowania trzech różnych rodzajów amunicji do jednej, lekkiej broni spowodowało znaczne zainteresowanie tą bronią na całym świecie.

25 mm granatnik może być załadowany wszystkimi dostępnymi rodzajami amunicji, choć jej koszt jest o 50 % większy od kosztów standardowych pocisków. Zasięg granatnika wynosi 100 metrów. Standardowe pociski do granatnika nie mogą być używane do WG IMI!

Lekki Pistolet IMI Gamad

P * +0 (+1 z celownikiem laserowym) * K * Ł *
2K6+3 (10 mm bezłuskowa) * 7 * 2 * NZ * 575e\$

Ten 10 mm pistolet przeważnie „krasnowłodek” zawdzięcza swoim małym wymiarom. Z początku zaprojektowany wyłącznie dla Mosadu, Gamad został wypuszczony na rynek ogólnoswiatowy dopiero w ciągu ostatnich 3 lat. Standardowo Gamad jest wyposażony jedynie w celownik laserowy, choć dostępna jest również wersja smartowana. Te pistolety, wizytówka agentów Mosadu, są również bardzo popularne jako broń zapasowa. Dostępny jest również przedłużony 15 kulowy magazynek (35e\$, zmniejsza możliwość ukrycia do P).





zależy wam na cichym strzale, zainwestujcie w tłumik, na miłość boską!

Pistolet „Groszkowy” Pursuit Security Inc.

Kto tu kogo próbuje wykiwać? To jedna z tych zabawek, w które masowo inwestują wydziały policji po każdym cięciu budżetowym, a które następnie zaśmiecają półki magazynów, gdyż żaden glina szanujący siebie i swoje życie nie weźmie czegoś takiego do ręki. Większość z tych pistoletów i tak ląduje w rękach podstawiających kur domowych, które chcą nastraszyć brutalnych małżonków bez zabi-

jania ich. Ale w czym ci pomoże amunicja groszkowa gdy pełny borg wejdzie przez żelazo-betonową ścianę do twojego mieszkania? Podpowiem ci: możesz

**KAR * +1 * P(D) P * 3K6 * 1 * 1 *
ST * 70m * 1000e\$**

Zestaw zawiera wodoodporną walizkę (WB 10) z miejscem na osiem 35 cm aluminiowych strzał z carbonyl-szklanym szerokim grotem (zobacz zasady łucznictwa odnośnie uszkodzeń)

Wyrzutnia posiada mocowanie pozwalające na podłączenie wszystkich standardowych celowników optycznych i laserowych. Wysunięcie kolby zmniejsza możliwość ukrycia do D. Strzały kosztują 5 e\$ za sztukę.

**P * -2 * P * Ł * Ogłuszenie * 1 * 1 *
ST * 100e\$**

Ta broń wygląda jak skrzyżowanie pompki do roweru z budzikiem i strzela torebką gumowych „groszków”. Efektywny zasięg wynosi około 10 stóp. Pojemniki ze sprężonym powietrzem (każdy wystarczy do oddania 5 strzałów) trzeba dokupić oddzielnie. Każda nieopancerzona lokacja trafiona „groszkiem” straci czucie, jeśli nie zostanie wykonany Bardzo Trudny test BC (umiejętność Wytrzymałość ma wpływ na wynik testu)

strzelić sobie w skroń w nadziei że stracisz przytomność i borg uzna cię za martwego. A teraz dobre wieści: paczki amunicji groszkowej są dostępne w każdym

Przebój z Piekła Rodem:

Ciężki Karabin Maszynowy GA-1112. Zwykle nie oceniamy broni montowanej na pojazdach, jednak w naszych opisach broni, Dover GA-1112 o napędzie elektrycznym został szumnie opisany przez producenta jako „przenośny karabin”.

Jasne.

W rzeczywistości GA-1112 jest bardzo tanim (1100e\$) systemem broni montowanym na pojazdach. Zapomnij o etykietce przenośny. Zaczep to cacko na głównej ramie twojego jeep’a a będziesz rządził na całej plaży. GA jest dwulufowym systemem który używa silnika elektrycznego do obrotu bębna dostarczającego amunicję do komory nabojoyej. Dzięki starannemu dopracowaniu całego projektu, GA jest w stanie utrzymać szybkostrzelność 2500 pocisków na minutę przez długi okres czasu. Ten automatyczny system używa potężnej, bezłuskowej, 12 mm długiej amunicji podawanej z bębna zawierającego 400 pocisków.

Bez amunicji i stojaka, karabin waży ponad 15 kg, więc jedynie pełny borg jest w stanie niefrasobliwie nosić go na pasku na szyi. My zamontowaliśmy nasz GA na tyle ciężarówce redakcyjnej, a następnie zdjęliśmy brezentową narzutę. Kamienie, zarośla, wiewiórki, arbuzy, ptaki, stupy telefoniczne, i inne elementy krajobrazu wręcz rozryskiwały się pod nawałą ognia.

Oczywiście, GA ma również pewne wady. Po pierwsze, aby oszczędzać baterie, elektryczny motor obracający bęben jest uruchamiany dopiero po naciśnięciu spustu. Gdy przestaniesz strzelać, motor się zatrzyma. Na jego ponowne uruchomienie potrzeba około sekundy – sekundy której możesz nie mieć w trakcie walki. Drugim problemem jest magazynek. 400 pocisków umożliwia prowadzenie ognia ciągłego przez zaledwie 10 sekund. Uwierzcie mi, przeładowanie GA wcale nie trwa krótko.

Moje rady dla Dovera: Podrasujcie GA do w pełni wyposażonego systemu broni montowanej na pojazdach. Zwiększcie magazynek do 1200 lub 1600 pocisków. Zastąpcie skrzynkę amunicyjną taśmą. Podłączcie motor bębna do akumulatora pojazdu, w ten

sposób, by tak długo jak pracuje silnik, bęben się kręcił. W ten sposób karabin będzie zawsze gotowy do strzału. GA-1112 ma duże szanse stać się najpotężniejszym systemem broni lekkich pojazdów dostępnym na rynku. Wspomniane nadaje się do pozbywania się „ogonów”.

Ciężki Karabin Maszynowy Dover GA-1112

BC*+1*N*R*4K6+4 (12mm bezłuskowe) *400*80*ST*400m*1100e\$

GA-1112 jest przenośnym karabinem przystosowanym do prowadzenia ognia bezłuskową amunicją 12 mm. GA-1112 to dwulufowy system broni, do którego amunicja jest podawana z zamontowanego pod bronią magazynku. Bez amunicji, GA-1112 waży około 15 kg. W zestawie znajduje się pasek do przenoszenia broni (zawieszona na barku), a wewnętrzny system smartrigu ze stabilizatorem kompensuje drgania broni wywołane strzelaniem w biegu z biodra. Uruchomienie motoru bębna amunicyjnego trwa jedną rundę. Dover GA-1112 to najpotężniejszy system broni automatycznej dostępny cyborgom w dniu dzisiejszym!



kiosku i kosztują mniej niż zapalki. Chcesz broni która nie zabije przeciwnika? Kup Maloriana i mierz w nogi.

Pistolet Maszynowy Suranam

To chyba najbardziej komiczna broń jaką w życiu widziałem. Ta katastrofa z Korei może przydałaby się malarzom do zdrapywania farby ze ścian, gdyby nie jej irytujący zwyczaj wybuchania w dłoni. Pistolet Maszynowy Suranam strzela wybuchowymi, bezłuskowymi pociskami .177 mm. Tak, dobrze słyszeliście. Każdy pocisk jest wyposażony w ładunek wybuchowy! W tym roku wiewiórki są chyba naprawdę twarde.

Ale już bez ironii: problem polega na tym, że przy hiper prędkości wylotowej pociski generują olbrzymie ilości ciepła w lufie i komorze naboowej. Kula potrafi zapiec się w broni, co spowoduje zapłon ładunku wybuchowego w pocisku. Bezłuskowy system, jakim jest Suranam, nie posiada automatycznie otwieranej szczeliny naboowej. Zapieczona kula, niesiona podmuchem eksplozji jej ładunku wybuchowego, nie jest więc wyrzucana poza broń, ale wpychana do magazynku. Tam natychmiast zdetonuje resztę amunicji. Niespodzianka! Zrzuć z samolotu skrzynkę Suranamów nad obozem przeciwnika. Jeśli będziesz miał szczęście, nieprzyjacielscy żołnierze wezmą je ze sobą do bitwy, i w przeciągu 24 godzin 90% z nich nie będzie już miało prawej dłoni. To się nazywa strategia!



PM * +0 * P/D * P * 1K6+4 (.177) * 25/50 * 50 * ZW * 50m * 375e\$

Ten minisub, czyli mini pistolet maszynowy produkcji koreańskiej, wykonany z carbo-plastików, strzela .177 mm bezłuskowymi, wybuchowymi pociskami. Fabrycznie broń wyposażona jest w składaną kolbę. Niewielki kaliber amunicji sprawia, że magazynek mieści dużą liczbę kul. Miniaturowy ładunek wybuchowy, umieszczony na czubku każdej kuli, znacznie zwiększa siłę uderzenia pocisków. Jednak duża szybkostrzelność jest przyczyną znacznego przegrzewania się broni. Suranam jest również dostępny w wersji montowanej na cyberrepcie.

NIC NIE PRZEBIJE OFERTY NOVA ARMS!!!



Wraz z wprowadzeniem technologii rozszerzeń elektrotermicznych POWRÓT DO AMUNICJI ŁUSKOWEJ stał się rzeczywistością!

Wydawało się że rynek światowy przywykł do amunicji bezłuskowej tak bardzo, że żaden producent broni automatycznej nie zaryzykuje powrotu do pocisków łuskowych, jako „bardziej zawodnego” systemu.

Ale kto tu mówi o broni AUTOMATYCZNEJ?

Z uwagi na swoją budowę, każdy rewolwer wymaga amunicji łuskowej. Tylko takie pociski mogą być umieszczane w jego bębnie. Choć brzmi to nieprawdopodobnie, technologia rozszerzeń elektrotermicznych tchnęła nowe życie w odłożoną do lamusa broń Dzikiego Zachodu! Od dziewiętnastego wieku, żaden system broni nie przebił niezawodnością systemu opatentowanego przez Colta!

A teraz, dzięki magii rozszerzeń elektrotermicznych, rewolwer znowu stał się najpotężniejszą bronią ręczną na świecie. Nova Arms (najlepszy producent broni bębnekowej od ponad 15 lat) oferuje teraz wspaniały wybór rewolwerów Plasmatic — do każdego rewolweru dodajemy darmowo rozszerzenie elektrotermiczne oraz akumulator umieszczony w rękojeści broni. Poniższe rewolwery są dostępne w sklepach Ultratech i Cyberwarrior na terenie całego kraju!

Nova Arms „Stallone”.357 Plasmatic. Magnum — 999e\$ to tani!!!

P * +1 * P * K *.357/4K6 * 6 * 2 * NZ * 60m

Nova Arms „Bronson”.41 Plasmatic, Magnum — Tylko 1199e\$!!!

P * +1 * P * K *.41/5K6 * 6 * 2 * NZ * 80m

Nova Arms „Eastwood”.44 Plasmatic. Magnum — Jedyne 1499e\$!!!

P * +1 * P * K *.44/6K6 * 6 * 2 * NZ * 80m

Nova Arms „Arno”.454 Plasmatic. Magnum — Okazja! 1799e\$!!!

P * +1 * P * K *.454/6K6+3 * 6 * 2 * NZ * 100m

Nastała Era Plasmatic !!!

Nova Arms, Skrytka Poczтовая 2112, Dział LM314V21, Night City, NorCal, 95025.

Tel. (666) 667-2147, Fax (666) 667-2148, LDL 6810.5867

Pełny katalog naszych produktów jest dostępny w renomowanych sklepach z bronią.

Zamówienia telefoniczne proszę składać wraz z kodem LM314V21.

Amunicja Plasmatic, jest dostępna wyłącznie u Nova Arms; 75e\$ za 50 pocisków.

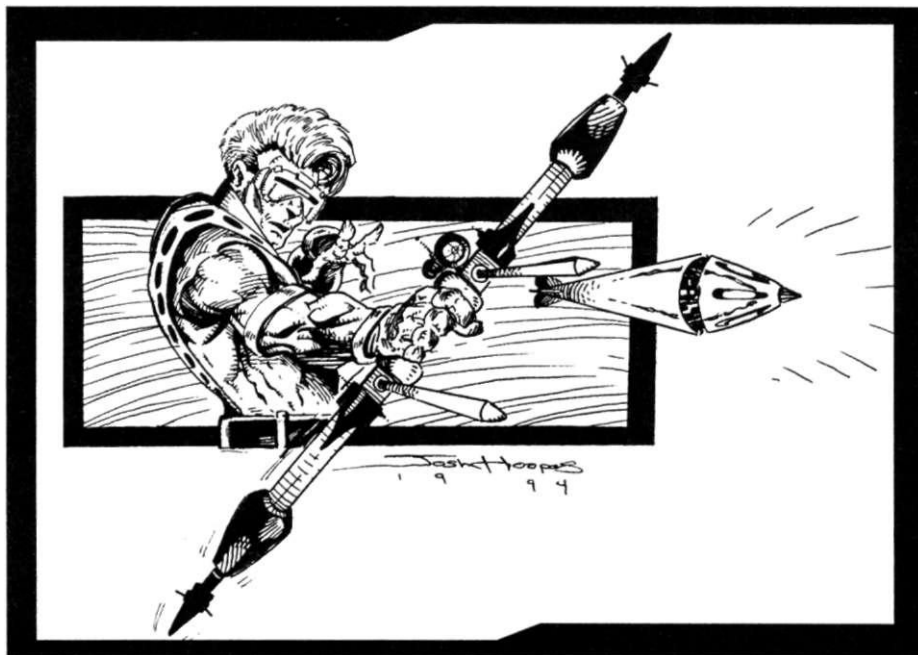
100-strzałowe akumulatory są sprzedawane oddzielnie; 200e\$ za sztukę;

Zabezpieczenie przeciw wilgoci i izolacja extra; Wszelkie szczegóły są dostępne po skontaktowaniu się z naszym przedstawicielstwem.



Na Celowniku

Łucznictwo w roku 2020



Wszyscy wiedzą chyba że nie da się zupełnie wyciszyć strzału z broni palnej inaczej niż zwalniając pocisk do prędkości poddźwiękowej. W dzisiejszym świecie, tak wyciszona broń jest zupełnie nieprzydatna, gdyż nie będzie w stanie przebić nawet lekkiego kevlarowego opancerzenia. Z tej właśnie przyczyny, wielu zawodowców podejmuje się starego, uznanego hobby, jakim jest łucznictwo.

Zabójcy i wyspecjalizowani Solo nie są jednak jedynymi których ponownie zainteresowały możliwości łuku. Kodeks Bushido, cieszący się olbrzymim poważaniem wśród japońskich wojowników, wymaga, by mistrz bushi oprócz sztuki walki mieczem opanował władanie włócznią oraz łukiem.

Przez wieki łuk był uznawany za broń przestarzałą, wypartą przez broń palną, podczas gdy w rzeczywistość nawet najgorszy łuk był o niebo celniejszy i miał dalszy zasięg niż prymitywne muszkiety. Przeciężny rekrut mógł jednak nauczyć się strzelać z muszkietu w przeciągu paru godzin, natomiast łuk wymaga o wiele dłuższego treningu.

Dzięki połączeniu innowacji XX wieku w dziedzinie łucznictwa oraz materiałów

konstrukcyjnych XXI wieku, łuk powrócił do szeregu groźnych, nowoczesnych broni!

Oprócz łuku do łasek powrócił również najstarszy jego konkurent – kusza. Główną różnicą między tymi dwiema broniąmi jest to, że w łuku cięciwa musi być ręcznie naciągnięta i trzymana do momentu oddania strzału. W kuszy, cięciwa jest przytrzymywana mechanicznie. Oprócz tego, łuki dzielimy na dwie grupy: łuki proste, w których ramiona zginają się zgodnie z kątem napięcia łuku, oraz łuki kompozytowe, w których system bloczków reguluje napięcie cięciwy.

Łuki

Łuki są napinane jednym pociągnięciem cięciwy, prostopadłym do powierzchni ramienia broni. Na rynku dostępny jest ogrom łuków różnych firm. Poniższe zestawienie to po prostu przykłady broni należących do różnych klas łuków.

Łuk sportowy „Wildcat” Eagletech 35e\$

0 * N * Ł * 3K6 * 12 * 1 * NZ * 100m

Prosty i popularny model o naciągu 20 kg.

Łuk kompozytowy „Tomcat” Eagletech 150e\$

0 * N * P * 4K6 * 12 * 1 * NZ * 150m

Odrobinę droższy, żyro-stabilizowany łuk kompozytowy o naciągu 40 kg (po skróceniu ramienia naciąg można zmniejszyć do 20 kg).

Łuk kompozytowy „Tiger-cat” Eagletech 500e\$

+ 1 * H * K * 6K6 * 12 * 1 * NZ * 150m

Profesjonalny łuk kompozytowy o naciągu 60 kg (naciąg można zmniejszyć do 30 kg). Wyposażony w komputerowy celownik i żyro-stabilizator.

Składany łuk „Bearcat” Eagletech 500e\$

+1 * N * K * 6K6 * 12 * 1 * NZ * 150m

Łuk prosty zrobiony z najtwardszych dostępnych polimerów, o naciągu ponad 60 kg. Łuk ten może być rozłożony na dwie części. Proszę zauważyć, że z uwagi na brak bloczków, „Bearcat” będzie miał zawsze naciąg co najmniej 60 kg i w żaden sposób nie można go zmniejszyć! Osoby trzymające napięty łuk dłużej niż jedną rundę muszą wykonać w każdej następnej rundzie test siły, lub będą zmuszone puścić cięciwę.

Składany łuk Arasaka Arms 100e\$

-1 * D * K * 3K6 * 12 * 1 * NZ * 100m

Prosty łuk który można rozłożyć na dwie części. Wykonany z niewykrywalnych dla czujnika tworzyw sztucznych



Kusze

Kusze są napinane bezpośrednio rękami (gdy strzelec napina cięciwę do momentu gdy przytrzyma ją mechanizm spustowy) lub za pomocą mechanizmu który po każdym strzale odciąga cięciwę.

Kusza „Arbelest” Eagletech 500e\$

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

Kusza o naciągu 60 kg, napinana za pomocą wbudowanej przekładni. Osoby wyposażone w cyberrękę oraz wzmocnienie wewnętrzne (wzmocnienie kości i mięśni, płyta tułowiowa, FMJ) mogą napinać cięciwę ręcznie, zwiększając szybkostrzelność o 1. Ta kusza jest bardzo duża, półtora raza większa od karabinu szturmowego.

Kusza „Pistolet” Eagletech 75e\$

-1 * P * L * 1K6+2 * 12 * 1 * NZ * 25m

Ta kusza jest na tyle mała, by można ją trzymać w jednej ręce. Jej naciąg wynosi 7 kg i można ją zamontować jako opcję cyberręki. Zainstalowanie mechanizmu samopowtarzalności kosztuje 300e\$. „Pistolet” zajmuje wszystkie opcje w dłoni lub ręce.

Kusza „Skorpion” Eagletech 1500e\$

0 * N * K * 7K6 * 6 * 1/2 * NZ * 200m

Kusza o naciągu 120 kg, napinana automatycznie. Mechanizm ten może zostać odłączony, ale jedynie pełne cyborgi oraz osoby wyposażone w dwie cyberręce (lub cyberrękę i cybernogę), wzmocnienie kręgosłupa (MBL, płyta tułowiowa, FMJ). Ręczne napinanie cięciwy zwiększa szybkostrzelność o 1. Ta kusza swoim rozmiarem tylko nieznacznie ustępuje 20mm karabinowi Barret-Arasaka! Każdy, kto zostanie trafiony beltem z tej kuszy musi wykonać test Akrobatyki (20+) lub zostanie wywrócony.

Kusza „Stryker” Eagletech 220e\$

-1 * N * P * 3K6+3 * 12 * 1 * NZ * 50m

Kusza sportowa o naciągu 20 kg, napinana bezpośrednio przez użytkownika.

Strzały/Belty

Wąski grot: Standardowy model strzały sportowej (beltu w przypadku kuszy). Zmniejsza WB celu o 50%, uszkodzenia są zadawane normalnie. 12 strzał/24e\$, 12 beltów/30e\$.

Szeroki grot: Tzw. strzała myśliwska. Jej grot składa się z dwóch lub więcej tnących ostrzy. Przebija pancerz jak nóż, zadaje podwójne uszkodzenia. 12 strzał/40e\$, 12 beltów/50e\$.

Ogłuszająca: Grot tej strzały to tępy elipsoid. Wszystkie zadane uszkodzenia traktuje się jak ogłuszenie. 12 strzał/20e\$, 12 beltów/25e\$.

Wirująca: Okrutna strzała, której grot posiada utwardzony czubek. Wewnątrz ciała ofiary grot rozkłada się na szerokie listki ostrzy, które potrafią przewiercić się na wylot przez ciało, zostawiając za sobą otwór o średnicy ponad 20 mm! Przebija pancerz jak nóż, zadaje potrójne uszkodzenia. 12 strzał/80 e\$, 12 beltów/100e\$.

Głowica bojowa: Ta strzała zamiast grotu ma zamontowany standardowy 25 mm granat pistoletowy (Chrome 2, str. 48). Jedynie łuki oraz kusze o naciągu ponad 20 kg są w stanie wystrzelić tak zmodyfikowaną strzałę. Modyfikator do celności wynosi -2, zasięg strzału jest zmniejszony o połowę. Kusze „Arbelest” oraz „Skorpion” są wyjątkiem od tej zasady; Obowiązuje je modyfikator -2 do celności, ale nie redukcja zasięgu (te olbrzymie kusze strzelają tak ciężkimi belkami, że zamocowanie granatu nie sprawia im znacznej różnicy).

Specjalne Zasady Łucznictwa

Strzelanie z łuku wymaga umiejętności Łucznictwo. Z kolei kusze są podobne w obsłudze do karabinów, tak więc strze-

lając z nich możesz korzystać z umiejętności Łucznictwo lub połowy wartości twojej umiejętności Karabin. Kusze pistoletowe mogą być obsługiwane również na połowę umiejętności Pistolet.

Zasięg: Strzały i belty tracą prędkość znacznie szybciej niż kule. Każda strzała lub belt wystrzelony na zasięgu ekstremalnym zada jedynie połowę uszkodzeń.

Jak wiadomo, strzały do łuku nie są przechowywane w magazynku jak w przypadku karabinu. Strzelec potrzebuje kołczanu lub innego pojemnika, z którego będzie mógł wyjmować strzały/belty zanim położy je na cięciwie. Proszę zauważyć, że wymaga to trochę miejsca. Strzelanie w ciasnych pomieszczeniach może być niewygodne lub wręcz niemożliwe.

Akcesoria

Tłumiki na cięciwy: 50e\$. Ten zestaw ciężarków skutecznie tłumi dźwięk spuszczonej cięciwy do poziomu porównywalnego z odgłosem odpalanego pistoletu z tłumikiem. Ciężarki można umocować jedynie na cięciwie tuku.

Automatyczny podajnik beltów: 25% ceny kuszy. Ten zmodernizowany magazynek do kuszy mieści 6 beltów. Podajnik umieszcza kolejne belty na cięciwie natychmiast po jej naciągnięciu. W połączeniu z automatycznym systemem napinania cięciwy, podajnik dwukrotnie zwiększa szybkostrzelność broni, choć celność spada o 1.

Celownik do łuku: Dostępny jest cały wachlarz różnych celowników, począwszy od prostych celowników optycznych, aż do skomputeryzowanych systemów identyfikacji i namierzenia celu. Najprostszy celownik kosztuje 20e\$ i zwiększa celność o 1. Cyber-celownik kosztuje 250 e\$ (wymaga WLNK i cyberoka z celownikiem; może być podłączony do Smartgoggles, zwiększa celność o dodatkowe +1, co w sumie daje modyfikator do celności +2); opcje Podczerwieni i Lowlite kosztują odpowiednio 200 i 150e\$.

Żyrostabilizator: 100e\$. Żyro-stabilizator utrzymuje łuk w równowadze nawet podczas biegu, zmniejszając o połowę ujemny modyfikator do celności za strzelanie w ruchu.



JERSEY WITHERSPOON

PROSTO W CELU



**Pozdrowienia
i Kule
z Moskwy -
Wspaniała
Zabawa
w Wielkiej
Rosji.**

Korpi są tacy przewidywalni.

Po dwutygodniowej operacji na Alasce (wydobycie VIP'a z eksperymentalnego wojskowego laboratorium badawczego) podczas której wypruwałem sobie, dosłownie i w przenośni żyły, zostałem nagrodzony żalosną podwyżką w wysokości 15% mojej dotychczasowej płacy. Moje taśmy dla mediów zostały skonfiskowane. Aby usunąć sprzed wzroku przełożonych moją osobę wręczono mi bilet na darmowe wakacje nad Morze Czarne.

„Morze Czarne?” - pomyślałem sobie. „Pokręciło was?”! Wtedy nagle zorientowałem się, że choć zwiedziłem już większość tego głazu na którym żyjemy, to nigdy jeszcze nie brałem udziału w akcji za żelazną kurtyną. Teraz miałem okazję przekonać się jak pracują zawodowcy w samym sercu Matki Rosji. Zgadałem się z kumplami z wydziału Wypoczynku i Tajnych Operacji i udało mi się wytargo-

wać wizę na wjazd do stolicy. Następnie skontaktowałem się z SOF i opowiedziałem o swojej planowanej podróży. Prawie natychmiast w mojej skrzynce pojawiła się ślicznie zapakowana paczuszka z przepustkami prasowymi, wieloma oficjalnie wyglądającymi dokumentami, oraz okazałym plikiem tych bezwartościowych papierków zwanych dalej rublami. To tak na wszelki wypadek – kto smaruje, ten jedzie.

Byłem gotowy w przeciągu tygodnia. Moje rany zostały doskonale opatrzone, a moje ramię przedrutowane i w pełni sprawne. Chociaż cały bagaż wystąpiłem poprzez ładunek dyplomatyczny do ambasady U.S.A., moje ramię i oko powinny mi wystarczyć w przypadku kłopotów w podróży. Nie żebym jakichś oczekiwał. Ostatnio nie słychać w Rosji o zamachach na korpów.

Już w chwilę po lądowaniu udało mi się pochwycić posmak tego, czym jest

Rosyjski Cyberżołnierz. Dwóch w nich pracowało w odprawie celnej. Umieszczono ich tam w celu uważnego sprawdzenia zadrutowanych przybyszów. Muszę przyznać, że to byli naprawdę duzi panowie. Mniejszy miał dwa metry i wyglądał jakby zamiast hantli używał traktorów. Obydwaj byli w mundurach, równie szarych jak ich kamienne twarze, i obydwaj oczywiście uzbrojeni po zęby. W oczy rzucał się zwłaszcza smartowany kałasznikow. Przesunąłem wzrokiem po kablu od broni do gniazdka w skroni.

Ich sprzęt wyglądał jak nostalgiczne wspomnienie zamierzchłych czasów. Złącze interfejsu bardziej przypominało element tostera niż jakiegokolwiek, najstarszy chociażby, prototyp cyberzłącza. Skupiłem się na wyszukaniu innych „udoskonalień” gdy zobaczyłem, że niższy żołnierz nosi spodnie za duże o conajmniej 4 numery. Spod nich wystawały przerażające, metalowe kończyny o finezji spa-



wanej losowo sterty złomu. Byłem pewien, że słyszę warkot motorów, gdy w pewnym momencie zaszczał nogami. Drugi z nich wyglądał równie przerażająco. Jego metalowa ręka, oparta zapewne na projekcie jakiegoś dźwigu portowego, dumnie prezentowała pęk kabli wystających spod blachy na nadgarstku i palcach. Obaj żołnierze zorientowali się już, że bacznie się im przyglądam, i interpretując moje zdziwienie jako podziw, potraktowali mnie bardzo przyjaźnie. Ich opinia o własnych "wszczepach" była znacznie lepsza niż ich znajomość angielskiego.

„Borys i ja, bardzo poważani bohaterzy. Dużo walk na Środkowym Wschodzie. Dla nas tylko najlepsze. Podoba ci się, nie?”

Potrząsnąłem głową z niedowierzaniem. „Naprawdę wam się to podoba? Przecież ten sprzęt jest zbyt toporny jak na waszą pracę!”

Ten większy - Borys, jak mniemam - zaśmiał się pełną gębą. „Nie piękne, jak amerykańskie ręce i nogi, ale bez znaczenia, jak mogę wykopać dziurę w czołgu, nie?” Uderzył stopą w posadzkę, i przysięgam na grób mojej cioci Matyldy, że terminal się zatrząsł. Na wszelki wypadek zmieniłem temat.

„Powiedzcie mi, gdzie bawią się rosyjscy Solo, gdy mają trochę czasu i chcą się wyszaleć?”

Borys zbladł. „Jesteśmy żołnierzami gwardii! Nie robimy takich rzeczy. W dużych miastach, młodzież, źli chłopcy, mają powiązania z podziemiem. Robią rzeczy za pieniądze i prezenty. Od pewnego czasu stwarzają nam problemy”. Uśmiechnął się smutno, a jego partner pokiwiał głową.

No cóż. Przynajmniej dowiedziałem się, że ktoś w tym kraju jednak się bawi. Może to właśnie młodsze pokolenie znalazło sposób na rozrywkę i zarobienie odrobiny grosza. Nie mogłem się doczekać swojego pobytu w Moskwie.

Przedostałem się przez Borysa i jego kumpla łatwiej, niż uważałem to za możliwe. Nie zauważyli mojej .177 milimetrówki w cyberre. Nie przyczepili się również do mojego oka. Może po prostu nigdy nie widzieli miniaturowej wyrzutni strzałek w żrenicy. Pod lotniskiem złapałem taksówkę i kazałem się zawieźć do ambasady U.S. Po wypełnieniu sterty formularzy (czyżby pozostałości rządowej paranoi?) odzyskałem swój sprzęt, a następnie wypożyczyłem samochód. Złapałem również ogon.

Nie pasowało mi to zupełnie. Na szczęście samochód był wyposażony

z myślą o obcokrajowcach. Podłączyłem się i bez problemu zgubiłem śledzia. Pojeździłem sobie po mieście, szukając śladów czegoś odbiegającego od tutejszej normy. Moja cierpliwość została wkrótce nagrodzona rykiem policyjnych syren. Dwa czerwono-białe mikrobusy przemknęły obok mnie. Czterech ciężko uzbrojonych żołnierzy trzymało się poręczy na zewnątrz każdego z wozów. Zaufałem swojemu instynktowi i ruszyłem za nimi. Co jak co, ale ta decyzja opłaciła się.

Mówiąc krócej, znalazłem to czego szukałem. Sity policyjne otoczyły jedno z nowszych żelazo-betonowych osiedli. Cała ciężka broń była wycelowana we frontowe drzwi. Przekradłem się przez zapory, i wymachując moją legitymacją dziennikarza Pravdy zastraszyłem dwóch młodych żołnierzy, którzy i tak bez mojej pomocy robili w gacie. Przygotowałem Nikkona i czekałem.

Niespodziewanie, ściana na drugim piętrze wyleciała na zewnątrz i metalowe monstrum wyskoczyło na ulicę, wybijając duże dziury w asfalcie. Sowietci otworzyli ogień ze wszystkiego co mieli, łącznie z wyrzutniami flar. Niebo zajaśniało jak na pokazie sztucznych ogni 4 lipca, ale ten chodzący pancernik bez szwanku przeszedł przez ogień kalibru 7.65 mm i dosłownie rozerwał na strzępy jeden z mikrobusów.

Jego cyberkończyny były żenująco prymitywne. Bardziej przypominał parodię amerykańskiego borga niż cokolwiek innego, ale nie mogłem zaprzeczyć temu co właśnie ujrzałem. Rosyjski pełny borg szalał zaledwie kilka przecznic od Placu Czerwonego!

Mój szacunek dla topornych rosyjskich cyberwszczepów rósł prawie geometrycznie z każdą mijającą sekundą. Może nasz psychol nie wyglądał ładnie, ale mógł bez problemu skopać tyłki całej gwardii moskiewskiej.

Nie miałem na sobie pancerza, ponadto byłem lekko uzbrojony, więc pogalopowałem w poszukiwaniu osłony. Za mną usłyszałem dźwięk, który przypominał mi odgłos dwóch czołowo zderzających się pociągów. Zaryzykowałem i zerknąłem przez ramię.

Wielki rosyjski borg leżał na plecach, a jego tors zdobiła dziura odrobiny mniejsza od kosza do koszykówki. Nad nim stał młody mężczyzna z trzema ostrzami wielkości sporego pługu wystającymi z przedramienia. Za nim zobaczyłem uważnie przyglądającą się powalonemu borgowi, przykucniętą kobietę z sprzęgniętym 51 mm działkiem przeciwpancer-

nym. Ów podniósł się i rzucił na dwoje młodych Rosjan. Płynnie zeszli z linii jego szarży i odpowiedzieli ciosami z obu stron. Dziewczyna wepchnęła lufę działka pomiędzy płyty pancerza i raz za razem pociągała za spust. Chłopak z ostrzami wyprowadził niesamowity kopniak z pełnego obrotu, mocno wgniatając głowę metalowego. Byłem pewny, że są to posunięcia samobójcze, i przygryzłem wargę w oczekiwaniu na chrupot oznaczający, że borg miażdży ciała tych dzieciaków w swoich dłoniach. Na szczęście tak się nie stało. Młodzi rzucili się na boki, ale nie było to już potrzebne. Coś pękło wewnątrz borga, i ciemna krew pociekła z najwyraźniej śmiertelnych ran. Metalowy był skończony. Wywrócił się, tym razem ostatecznie, i zaczął dymić gęsto.

Mogłoby się wydawać, że policja rzuci się i porwie młodych w ramiona, całując za uratowanie ich bolszewickich czterech liter. Zamiast tego, policjanci zbliżali się powoli, mierząc w dwójkę, która w mojej ocenie zasługiwała na najwyższe uznanie. Ktoś zaczął nawet krzyczeć, aby ich aresztować! Ale było już za późno. Większość żołnierzy z gwardii czuła jednak jakoś wdzięczność. Młodym udało się wycofać boczną uliczką i nikt nie otworzył do nich ognia.

Ruszyłem w stronę pobojuwiska, i zaraz zatrudniłem się do pomocy przy ewakuacji rannych. Pomogłem podnieść się jednemu rannemu oficerowi i przedstawiłem się jako reporter London Times'a. Całkiem dobrze mówił po angielsku, więc zdołałem się go zapytać o tych dwoje młodych Solo których właśnie widzieliśmy w akcji.

„Jest takich trochę” zaczął. „Większość z nich to młodzi mężczyźni i kobiety. Lubią Zachodnie rzeczy: muzykę, jedzenie. Są miejsca, w których wszystko to można kupić. Pewni chirurdzy szmuglują części cybernetyczne z Ameryki i Europy”. Wykrzywił się w grymasie. „Wszczepiają części, które nie są potrzebne, a młodzi wtykają nos w sprawy w które nie powinni. To jest bardzo nielegalne”.

Wytknąłem mu, że bez ich interwencji najprawdopodobniej spędziłby najbliższy miesiąc na oddziale intensywnej terapii, zakładając oczywiście, że udałoby mu się przeżyć. To wywołało uśmiech na jego twarzy.

„Te dzisiejsze dzieciaki. Kto je zrozumie?”

„No właśnie... Kto?”





Place Czerwone

Pozdrowienia i kule z Moskwy, część II

reportaż Francisa „Jersey” Witherspoona

Witajcie w czasach Wielkiego Niepokoju. Całkowity rozpad Związku Radzieckiego nie wpłynął pozytywnie na reputację Moskwy jako „przyjaznego” miejsca na spędzenie wakacji. Trudno jest się zrelaksować, gdy cały twój wolny czas pochłania oczekiwanie w kilometrowych kolejkach za przegniłą rzepą i wódką tak zabójczą, że kac łapał mnie od samego spojrzenia na butelkę pod światło. Żebyście wiedzieli co tam pływało!

Oczywiście z moimi przepustkami prasowymi i tajnym zapasem Eurodolców (technicznie rzecz ujmując, są one nielegalne, ale gorąco poszukiwane na czarnym rynku, w Rosji) mogłem zaopatrywać się w sklepach normalnie niedostępnych dla rodowitych Rosjan. Zaszedłem do jednego z tych sklepów, znajdującego się zaraz za rogiem mojego hotelu, i kupiłem pół kilo kielbasy na widok której zacząłby się ślinić niejeden smakosz, bochen chrupiącego chleba i butelkę czegoś na pokrzepienie. Przeciętnego Rosjanina taka uczta kosztowałaby równowartość trzech miesięcznych pensji. Ale w drodze powrotnej do mojego małego, opanowanego przez szczury pokoiku, przeszedłem obok samotnie wyglądającej babuszki. Kobieta stała na samym końcu kolejki po chleb, trzęsąc się w zimnym, moskiewskim deszczu. Jej poszarpanej sukienki trzymała się trójka wygłodniałych dzieci. Poczułem się tak źle, że oddałem jej wszystko co kupiłem. Oprócz wódki, oczywiście.

Powinienem być się domyśleć, że mój akt filantropii nie pozostanie niezauważony. Dwóch umiędzionych moskiewskich policjantów w opancerzonych płaszczach i z pistoletami maszynowymi PP-V przewieszonymi przez bark podeszło do mnie, i pouczyło, że dawanie prezentów lokalnym mieszkańcom jest surowo zakazane. Gliny zaczęły wyrывать dzie-

ciom pajdki chleba, a mnie załała krew. Gdyby nie fakt, że bytem gościem w tym kraju, i nie mogłem w przypadku ewentualnych kłopotów skrzyknąć kumpli, rozwalilibym tą dwójkę i jeszcze cały ich posterunek na dokładkę. Zrobiłem więc to, co zrobiłby każdy mądry turysta – kupiłem ich. Jeden nowiutki banknocik dziesięcio-dolcowy na główkę, i nie dość że policjanci oddali jedzenie przemoczonej rodzinie, to jeszcze zaprosili mnie na kawę do ulicznej kafejki. Tam też wytłumaczyli mi, co tu właściwie w trawie piszczy. Tak już na marginesie: Zagadką pozostaje dla mnie fakt wybudowania olbrzymiej ilości ulicznych kafejek w tak obrzydlwym klimacie.

Jak wytłumaczyły mi to gliny, najsilniejszą falką w nowej Rosji jest zorganizowana przestępczość. Nieśmiałe próby demokratyzacji i przejścia od socjalizmu do handlu wolno rynkowego sprzed paru lat uczyniły cuda dla czarnego rynku i gangów przemytniczych. Teraz Rosja nie może sobie poradzić z tą najbardziej prywatną z prywatnych działalności. Mafia rosyjska jest tak potężna, że policja nawet nie próbuje z nią walczyć, chyba że wybuchnie wojna gangów. Moi nowi przyjaciele powiedzieli mi, gdzie znajduje się lokalna melina mafii i zasugerowali, żebym złożył tam wizytę. Tak się ucieszyłem z tych wiadomości, że w prezencie podarowałem im butelkę wcześniej zakupionej wódki. Tym razem nic już nie wspomnieli o przepisach, a w zamian zostałem obdarowany włochatą czapką z niedźwiedzia i czymś, co można porównać do karty „wyjście z więzienia” ze znanej gry Monopoly. Od tej pory po prostu Kocham moskiewską policję.

Tego samego dnia, wieczorem, wybrałem się do Klubu Miami. Znajduje się on na placu Dzierżyńskiego, zbyt blisko, jak na mój gust, dawnego biura KGB. Klub Miami jest bazą wypadową Mafii Golyci-

no, zwanej tak z uwagi na dzielnicę przemysłową Moskwy z której ten gang się wywodzi. Drzwi do klubu nie wyróżniają się niczym spośród setek innych drzwi do piwnic. Gdy zapukałem, w drzwiach otworzył się ukryty judasz, i para paciorkowatych, metalowych, rosyjskich oczu wlepiła we mnie swoje spojrzenie. Mój niewidoczny przyjaciel wymamrotał coś, co chip językowy przetłumaczył jako „Proszę pana o natychmiastowe opuszczenie tego miejsca”. Zgaduję, że chip odrobinę wstrzymał się z tłumaczeniem przekleństw, gdyż wypowiedź Rosjanina była znacznie dłuższa. Zdecydowałem się użyć nie werbalnych metod perswazji, i przytknąłem mu do judasza mój holo-ID z SOF. Trzydzieści sekund (i szereg zamków) później wepchnięto mnie do środka. Ktoś od razu wetknął mi do ręki jakiś bąbelkujący napój alkoholowy. Kocham ten identyfikator. Jest przepustką po prostu wszędzie.

Klub Miami jest dźwiękoszczelnym podziemiem w którym znajduje się Dysko z prawdziwego zdarzenia. Ściany zdobią tropikalne, kubańskie motywy, zręcznie kamuflujące kamery i otwory strzelnicze. Bramkarze noszą luźne, hawajskie koszule, które ukrywają kabury pistoletów. Spory tłum młodych ludzi, w obcisłych ubraniach kręcił się na parkiecie, w takt jakiegos miejscowego przeboju. Była nawet obracająca się holo kula. Co tu dużo mówić, klub ten był o niebo lepszy od nudnej budy dla turystów, którą odwiedziłem wcześniej. Bar prezentował dumnie największy wybór alkoholi jaki widziałem od czasu operacji odbicia zakładników na pokładzie statku wycieczkowego Royal Vista (zobacz Lipcowy numer SOF, rocznik 2014—Redakcja). Zacząłem się zastanawiać, jak to możliwe, że cała Rosja żyje w biedzie, ledwo wiążąc koniec z końcem, a mafia opływa w bogactwa bez żadnych przeszkód ze strony policji.

**Uwaga od redakcji:
Hej twardziele!
Reportaż Jersey'a
spodobał się wam
tak bardzo, że
wysłaliśmy go z
powrotem do
Moskwy dwa lata
później, w lecie
2015, aby uzupełnił
swoją artykuł.
I oto jest!**



Na to pytanie otrzymałem odpowiedź od Anatolija Kusnecova, lokalnego dona Golycino Organickaya. Anatolij był dużym, dobrze odżywionym człowiekiem o wesołym usposobieniu, i zimnych oczach kogoś, kto z uśmiechem na ustach strzeliłby ci w głowę. Kusnecov natychmiast zaczął mnie traktować jak starego przyjaciela. Poklepując mnie po plecach zamówił gorące kielbaski, chleb i kawior. Zamówienie zostało przyniesione do naszego stolika przez dziewczuskę ubraną tak skąpo, iż natychmiast zapomniałem o tym, że bytem przemoczony do suchej nitki. „Tutaj żyjemy na poziomie. Nawet lepiej niż członkowie Partii! Dlatego właśnie ludzie chcą się do nas przyłączyć! Być takimi jak my!” Cienka strużka kawioru wystrzeliła z jego ust i zaplamita mi koszulę gdy śmiał się i opowiadał. Wskazał na młodych ludzi tańczących na parkiecie. „Niektóre z tych dzieci przyłączą się do nas. Wiele nie robi tego. Ale zostaną członkami Partii, członkami sztabu policyjnego, i będą nas wspominać z wdzięcznością”.

Golycino mają policję tak owiniętą wokół palca, że Kusnecov w ogóle nie krępował się w opowiadaniu mi o interesach prowadzonych przez swoją mafię. Ich przestępstwa czyta się jak listę z zakupami. Przemysł żywności i technologii. Handel bronią (okazało się, że nawet policja kupuje swoje najbardziej zaawansowane systemy uzbrojenia od mafii). Nielegalny import zachodnich cyberwspółprópów. Operacje pieniężne na czarnym rynku. Samochody i aeroloty dla członków Partii. Komputery i piractwo informacyjne. Znacznie później dowiedziałem się, że Golycino jest jedną z czterech największych mafii w Moskwie. Mniejsze organizacje przestępcze specjalizują się jedynie w jednej lub dwóch z nielegalnych operacji wymienionych powyżej. Umysłowiłem sobie też jeden z powodów sukcesu wielkich gangów. W kraju ciągłego niedoboru towaru, mafia po prostu zaspokaja doraźne potrzeby konsumentów. Aby nie wypaść z interesu, gangi kierują się kilkoma prostymi zasadami. Po pierwsze: zaprzyjaźnij się z policją. Jest im tak samo ciężko jak wszystkim innym. Po drugie: trzymaj się z daleka od przestępstw, które mogłyby wkurzyć lokalnych komisarzy i mieszkańców, np. podpaleń, wymuszeń, czy (w zależności od okolicy) narkotyków. Po trzecie: spraw, by mieszkańcy cię polubili. Nielegalny rynek (zwany czarnym, choć większość towarów jest sprzedawana jawnie na ulicy lub bazarkach) jest w większości napę-

dzany właśnie przez przeciętnych obywateli. Nie można sobie zrażać klientów poprzez wymuszanie od nich pieniędzy, strzelanie do nich, lub bicie ich. Wiele gangów nie stosuje się do tych zasad i ma o wiele większe kłopoty z policją, partią, i mieszkańcami. Oczywiście, dzięki przemysłowi, Organickaya prawie zawsze ma cyberwspółczesy, broń, i pancerze lepsze niż policja czy nawet wojsko.

Jednak wbrew pozorom Golycino nie ma drogi ustanej różami przed sobą. Chociaż gang ten ma po swojej stronie



policję i mieszkańców, współzawodnicstwo z innymi organizacjami o terytorium i interesy jest krwawe i zażarte. Zamieszki i rajdy gangów są nieodłącznym elementem codziennego życia. Istnieje jednak coś takiego jak niepisany pakt o ochronie postronnych, tzn. wyraźna troska o to, aby w walkach gangów jak najmniej ucierpiały niewinne osoby. Uwaga policji i Partii osłabia wszystkie gangi. Kusnecov posunął się tak daleko, że wyjawiał mi pewien sekret. Otóż Golycino zlokalizowali magazyn należący do konkurencyjnych Karlanikhas. Mój gospodarz zapytał się, czy zechciałbym razem z nimi wybrać się na rajd. W interesie mojej gazety zgodziłem się. W końcu jestem na wakacjach. Czemu nie miałbym się trochę zabawić?

Naczelnym porucznikiem Kusnecova był potężnie zbudowany oprych o byczym karku, zwany Voregod. On właśnie dowodził akcją. Razem z dziesiątką innych kobiet i mężczyzn, upchnęliśmy się do trzech, niczym nie wyróżniających się sedanów Żiguli i wyruszyliśmy w kierunku Domodedova. Po drodze przekonali-

śmy policję, aby zrobiła sobie dłuższą przerwę obiadową. Magazyn znajdował się obok lotniska. Po dotarciu, Voregod wysłał swojego zwiadowcę, Natalię, aby uporała się z czujkami. Ku memu zdziwieniu była to ta sama atrakcyjna, ubrana w bikini dziewczyna, która obsługiwała nas w barze. Teraz miała na sobie czarny, obcisły kostium lotniczy i japońskie gogle z low-litem. W rękę trzymała krótki nożyk. Wyślizgnęła się z samochodu i zniknęła w mroku. Dziesięć minut później pojawiła się znowu, a nożyk ociekał krwią. Z tego co rozumiałem z jej relacji, „uciszyła” czterech strażników. W trosce o moje życie przysięgłem sobie nigdy nie zdradzać rosyjskiej kobiety.

Minutę później byliśmy przy drzwiach magazynu. Voregod po prostu zapukał. Kiedy drzwi uchyliły się odrobinę, kopnął je potężnie swoją cybernogą i wskoczył do środka, zupełnie zaskakując siedmiorgo mężczyzn i kobiet paroma celnie rzuconymi granatami dymnymi i oślepiającymi. „Niespodzianka od Golycino” zaryzował, i otworzył ogień. W przeciągu kilkunastu sekund prawie wszyscy Karlanikhas zostali zabici. Jeden mężczyzna żył jeszcze, leżąc w kałuży krwi i zniszczonej cybernetyki, gdy podeszliśmy do niego. Podczas gdy inni zajęli się wynoszeniem skrzyń z japońskimi cyberdekkami, Voregod ukląkł przy rannym i powiedział „Nie przejmuj się stary! Jest z nami reporter Solo of Fortune! Będziesz sławny!” Ranny spojrzał się na mnie przyćmionymi z bólu oczami. Następnie poprosił mnie o autograf. Spełniłem jego prośbę, po czym Voregod dobił go strzałem w tył głowy. Jaki ten stary świat jest śmieszny.

Godzinę później byliśmy z powrotem w Klubie Miami. Natalia siedziała mi na kolanach, a Kusnecov wyjaśniał, że Karlanikowie niewątpliwie podejmą jakieś działania odwetowe. Tak właśnie wygląda życie w rosyjskiej mafii. Jeśli będziesz kiedykolwiek w Moskwie, wpadnij do Klubu Miami i powołaj się na mnie. Ugoszczą cię tak, że będziesz się czuł jak u siebie w domu, a jeśli będziesz miał odrobinę szczęścia, ujrzysz na dodatek trochę akcji. Jeśli chodzi o mnie, to wakacje się skończyły, i następnego dnia moi przyjaciele odwieźli mnie na lotnisko. Będzie mi brakowało Moskwy. Pewnie, że jest zimna, szara, i paranoiczna. Ale nie sposób się w niej nudzić.

**W następnym miesiącu:
W pięćdziesiąt kul dookoła Istambułu**





RAPORT ZE ŚWIATA: BYŁY BLOK WSCHODNI 2015 - 2020



zamieszki w Trans-Uralu
(rejon Swierdłowska
i Nowosybirsk)

St. Petersburg
przemyt

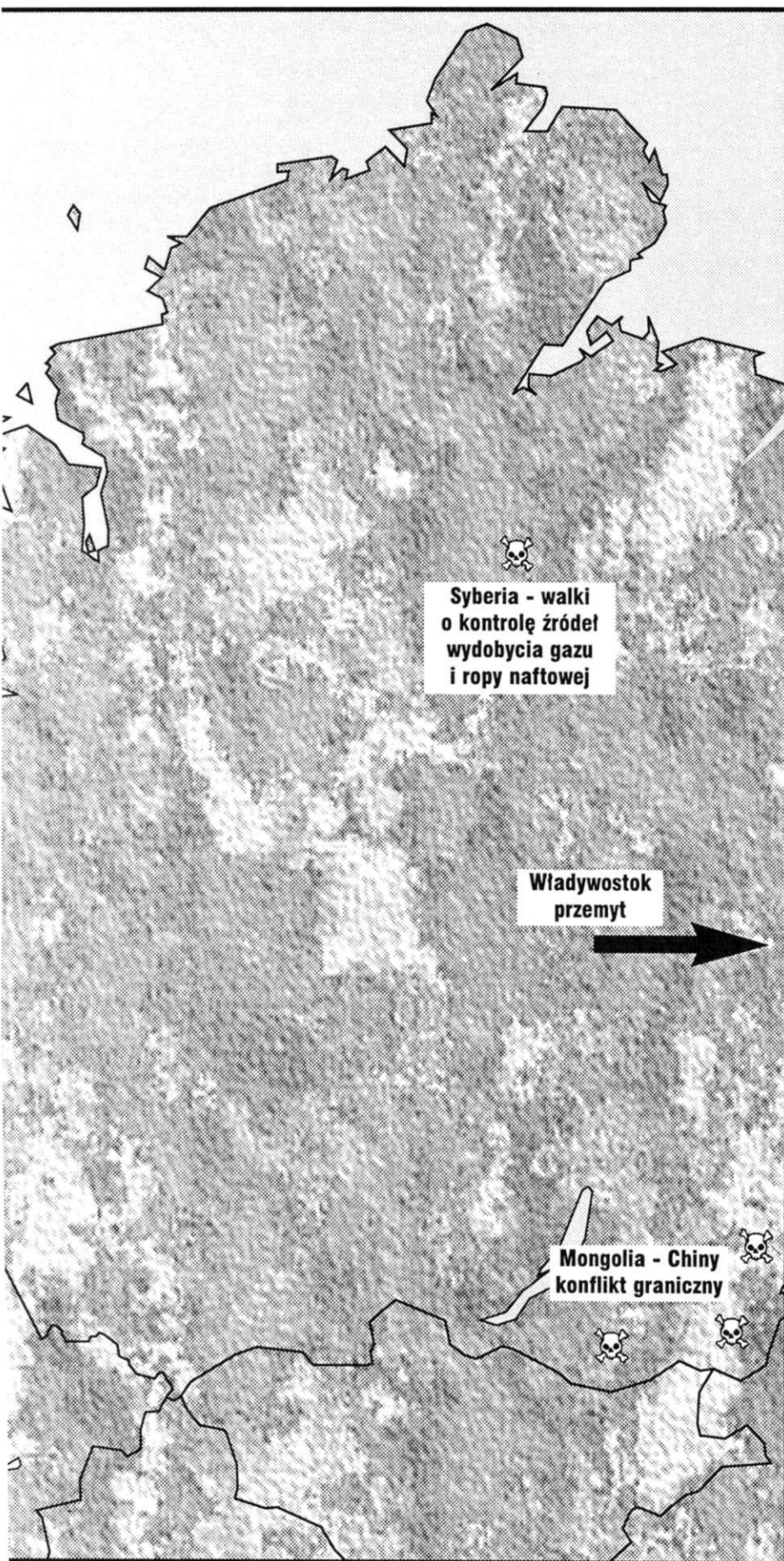
konflikty
graniczne
z Republikami
Nadbałtyckimi

Czechy - wojna
domowa wspierana
przez Polskę
i Niemcy

Akcje militarne Neo-Rosji
przeciwko fundamentalistom
muzułmańskim

Moskwa i inne
miasta - gangi
uliczne, mafia,
korupcja

Incydenty
zbrojne
w b. Jugosławii



Związek Socjalistycznych Republiki Radzieckich był do niedawna jednym z dwóch najpotężniejszych mocarstw na naszej planecie. Dzięki dyplomacji, oraz wpływowi wojskowemu i przemysłowemu pod jego kontrolą znalazła się cała wschodnia Europa, większość Azji, oraz szereg innych państw na całym świecie. Sytuacja ta uległa nagłej zmianie w 1990 roku, gdy niepodległościowe dążenia poszczególnych republik, w połączeniu z podupadającą gospodarką, konfliktami na tle kulturowym, i walkami o władzę w najwyższych kręgach rządowych spowodowały rozpad starego ZSSR.

Nowy Związek Suwerennych Republiki Radzieckich narodził się właśnie w okresie tego kryzysu. Niektórzy eksperci przypuszczają, że ta subtelna zmiana nazwy państwa wynikała z obawy przed kosztami wymiany skrótu ZSRR na wszystkich dokumentach państwowych, znakach, itd. Jednak zmiany, które zaszły w samym mocarstwie były znacznie większe od tych, które poczyniono w jego nazwie: Każda republika uzyskała niezależność, włącznie z własnym systemem sądowym, wojskiem, prawem, itp., co w praktyce uwolniło je od jarzma rosyjskiego panowania. W tym samym czasie dominacja ZSRR w Europie wschodniej została po cichu porzucona; na utrzymanie w ryzach tzw. państw satelitarnych po prostu nie starczało funduszy. Więcej informacji na temat procesu przejścia od starego ZSRR (zwanego po prostu ZSRR) do nowego ZSRR (nazywanego w slangu światowym Neo-Rosją lub Neo-SRR), przejrzyj historyczną sekcję dossieru SovO'il'u w Corp Report, Tom 3.

Obecnie zarówno Neo-Rosja, jak i jej dawne państwa satelitarne walczą o podreperowanie swojej gospodarki. Stary ZSRR zużywał zasoby swoje (i swoich satelitów) bez zastanowienia o przyszłość tych rejonów. W rezultacie, po upadku mocarstwa, nowe niepodległe republiki znalazły się w obliczu szeregu problemów, między innymi wyczerpanych zasobów naturalnych, wysokim poziomem zanieczyszczenia środowiska, przestarzałych kompleksów przemysłowych oraz brakiem twardej waluty. W skrócie rzecz ujmując, państwa te spędziły ostatnie dwie dekady na rozpaczliwej próbie dogonienia reszty cywilizowanego świata. Z uwagi na zacofa-



nie sięgające 50 - 75 lat, oraz najwyższych poziomów zanieczyszczenia środowiska na świecie, nie jest to proste zadanie dla społeczności, którym szansa wejścia na światowy rynek wolnego handlu przemknęła przed nosem jeszcze w latach osiemdziesiątych.

Sytuacji nie ułatwia również fakt, że republiki są wciąż pogrążone w politycznym niepokoju. Wiele republik wciąż walczy ze sobą; potyczki graniczne są toczzone z najróżniejszych przyczyn, począwszy od zasobów do kwestii religijnych. Monolityczna struktura Radzieckiej Partii skutecznie tłumiała działania innych partii politycznych przez tak długi okres czasu, że po wyjściu z cienia zaczęły one dosłownie szaleć na scenie politycznej. Po 25 latach, wojny polityczne odrobinę ucichły - ale termin „Radzieckie wybory” jest wciąż równoznaczny z szantażem, wymuszeniami, tajemniczymi zniknięciami.

Któż mógłby przypuszczać, że stary Związek Radziecki na swojej uwadze miał głównie utrzymanie pokoju? Po jego rozpadzie, na wierzch momentalnie wypłynęły stare waśnie i długo tłumione konflikty. Zapaleńcy różnych przekonań zaczęli do siebie strzelać. Ukraina zagroziła Neo-Rosji wypowiedzeniem wojny. Państwa nadbałtyckie podążyły w jej ślady (niektórzy twierdzą, że to one wysunęły ultimatum jako pierwsze, a Ukraina przyłączyła się dopiero później - niestety, z powodu niestaranie prowadzonej dokumentacji dyplomatycznej dokładne daty są nieznane). Na szczęście dla reszty Europy, były to jedynie elementy gry politycznej. Znacznie groźniejsza okazała się wojna religijna w Kazachstanie. Wzięli w niej udział Arabscy Muzułmanie i Rosyjscy Katolicy. Sytuacja wyglądała na całkiem poważną, dopóki członkowie nowej Republiki Islamsko Azjatyckiej nie zaczęli walczyć między sobą w pradawnych vendettach plemiennych.

Do wzajemnych tarć doszło również między Polską i Niemcami. Oba państwa zaczęły gromadzić wojska na swojej granicy. Do dnia dzisiejszego panuje między nimi chwiejny pokój. Historycy cudem nazywają fakt, że odwieczny konflikt Bułgarii z Turcją nie przerodził się w nic większego niż szereg granicznych potyczek. Nie należy również zapominać o piekle, w jakie przerodziła się Jugosławia gdy Serbowie i Chorwaci rozpoczęli wojnę wyniszczenia. Wojna ta zwolniła od masowego ludobójstwa do sporadycznych zamieszek, ale wciąż trwa.

Nowy ZSRR i kraje wschodniej Europy są wyniszczane przez wewnętrzne konflikty na wszystkich poziomach. Otwarte walki są częstym zjawiskiem, tak samo jak na porządku dziennym są polityczne gry o władzę. Błache z pozoru polityczne, religijne i rasowe różnice często

**UPEWNIJ SIĘ
CO DO LOJAL-
NOŚCI TWOICH
PRACODAW-
CÓW I TWOICH
PRZECIWN-
KÓW. PRZYPAD-
KI PRZECIW-
NYCH STRON
WSPÓŁPRACU-
JĄCYCH POTA-
JEMNIE W NA-
DZIEJ! OSIĄ-
GNIĘCIA JAKIE-
GOŚ WSPÓLNE-
GO POLITYCZ-
NEGO CELU
ZDARZAJĄ SIĘ
CZĘŚCIEJ NIŻ
SOBIE TO WY-
OBRAŻASZ**

przeradzają się w krwawe walki. W połączeniu z próbą wejścia w dwudziesty pierwszy wiek, oraz Zachodnimi wpływami i interesami w tym rejonie, otwiera to olbrzymie możliwości przed najemnikami z całego świata.

Podstawowe Sztuczki

Najważniejsza rzecz na początku: Jeśli nie jesteś rodzonym obywatelem państwa w którym wykonujesz misję, pamiętaj co powiedziała dziewczynka w krainie Oz: „Nie jesteśmy już w Kansas, Toto!”. Nie jesteś już na swoim podwórku! Dowiedz się wpięć co w lokalnej trawie piszczy, zanim wybierzesz się szaleć w jednym z państw wschodniej Europy. Jeśli tego zaniedbasz, możesz się bardzo zdziwić gdy pozornie bez żadnego powodu wszyscy zaczną strzelać do ciebie. Nie chodzi tylko o to, że mówią tam w innym języku. Wszystko jest inne – zwyczaje, jedzenie, mowa ciała. Najgorsze jest jednak to, że nie czujesz się całkiem obco, jak na przykład po wejściu do Zakazanego Miasta z mrocznych legend. Nie, będziesz się czuł na tyle pewnie, że na przypadkowe bodźce zareagujesz tak, jak zareagowałbyś we własnych własnym świecie – a może być to zachowanie, które skłoni miejscowych do udzielenia ci reprimendy w najlepszym, a strzelenia ci w głowę w najgorszym wypadku.

Ujmując to prościej, nie traktuj wyjazdu do państw byłego bloku Sowieckiego jako wycieczki krajoznawczej połączonej ze zwiedzaniem zabytków. Nawet jeśli jesteś na szczycie w zachodnim świecie, bez trudu wtapiasz się w środowisko sportowców, młodobogackich, czy weteranów wojennych, to i tak będziesz się musiał nauczyć się wszystkiego od nowa. Będziesz musiał poznać od podstaw zupełnie inną kulturę. Jedyną alternatywą poza znalezieniem sobie bardzo kompetentnego, cierpliwego, i wygadanego przewodnika, to zainwestować w zestaw chipów KultOps (nota od redakcji: zestaw chipów KultOps przypomina chipy Turystyczny i Specjalnych Operacji z Chronobook'a 1. Zestaw składa się z dwóch chipów: pierwszy udostępnia język na poziomie +3, a drugi to połączenie Kultury na +2 i Lokalnej Geografii na +1. Zestaw ten posiada wystarczający bank informacji, by powstrzymać cię przed strzeleniem oczywistej gąfy. Koszt wynosi 1500e\$. Dla prawdziwych profesjonalistów dostępny jest jednak pełny zestaw kulturowy (język, zwyczaje, prawo, geografia i technika wojskowa, wszystkie umiejętności na +3). Zestaw ten niesłychanie obciąża gniazdo chipów, ale z całą pewnością jest warty tej niewygody. Informacje zawarte w nim mogą uratować nie tylko twoją misję, ale i twój tyłek.



Następna rzecz której powinienes się przyjrzeć, to twój ekwipunek. Co zamierzasz ze sobą zabrać do wschodniej Europy? Poza cybernetyką, rzecz jasna – a skoro już o niej mowa, zadbaj najpierw o swoje ciato. Wybierz się na przegląd, uzupełnienie nanotechów, i okresową kontrolę cyberwszczepów zanim wyjedziesz, nawet jeśli wybierasz się tylko na tydzień lub dwa. Wschodnia Europa to nie centrum badań medycyny współczesnej. Jeśli coś ci nawali podczas pobytu w Kazachstanie, pamiętaj że najbliższa klinika jest w Wotgogradzie, a jej wyposażenie wyszło z użycia na zachodzie już dziesięć lat temu. Nie ma tam precyzyjnych narzędzi do naprawy i regulacji serwo silników (a tym bardziej neuroprocesorów). Możesz również śmiało zapomnieć o wszystkim związanym z nanochirurgią. O wszczepach biologicznych dopiero zaczyna się tam mówić.

Wracajmy jednak do ekwipunku. Myślałeś może o zabraniu ze sobą subordamkowego Maloriana lub M31A1? A może 25mm granatnik Militech? Lepiej zapakuj mnóstwo nowoczesnej amunicji (na przykład pocisków z uranowym trzpieniem) i części zapasowych, ponieważ tam gdzie się wybierasz nie uświadczysz tego ani na lekarstwo, i to niezależnie od zapłaty którą będziesz oferował. Najlepszym wyborem byłby chyba stary AK-47, ponieważ amunicja do niego sprzedawana jest na wiadra w każdej wsi. Bronie kalibru 9mm (długie pociski) są również rozsądnym pomysłem, z uwagi na fakt, że prawie cała zachodnia Europa używa takiej właśnie amunicji.

Te same uwagi tyczą się reszty twojego ekwipunku. Jeśli to tylko jest możliwe, postaraj się zabrać rzeczy, które są w użyciu tam, dokąd się wybierasz. Jeśli potrzebujesz czegoś już na miejscu, najlepiej jest chyba skontaktować się z lokalną filią SovOil'u. Najczęściej pracownicy z chęcią pozbędą się paru elementów swojego zaopatrzenia w zamian za kuszące Eurodolce. Należy pamiętać, że SovOil zapewnia wysokiej jakości ekwipunek swoim pracownikom (przynajmniej według wschodnio-europejskich standardów). Jeśli nie będziesz chwalił się egzotycznymi zachodnimi brońmi, to najprawdopodobniej nie wzbudzisz zainteresowani niepowołanych osób.

No dobra. Masz już swoje chipy, byłeś na przeglądach, a twój bagaż jest spakowany. Wydaje ci się, że jesteś gotów do drogi. Bez żartów. Zasada numer 1: Informacja to potęga. Zanim podejmiesz jakąkolwiek ofertę pracy, sprawdź



ją na wszystkie strony. Jeśli możesz, dołącz się do plików twojego pracodawcy, lub poszukaj zaufanego źródła informacji na jego temat. To naprawdę niesamowite jakich rzeczy można się dowiedzieć gdy połączy się dossier CIA z informacjami posiadanymi przez lokalne organizacje przestępcze. Czytaj wiadomości. Przeglądaj stare bazy danych. Spróbuj dowiedzieć się absolutnie wszystkiego na temat miejsca, w które się wybierasz. Im więcej informacji zgromadzisz, tym większe są twoje szanse, że nie zostaniesz zdradzony gdy jeden z twoich pomocników (lub nawet pracodawców) okaże się podwójnym agentem pracującym dla konkurencyjnej organizacji (bardzo popularna taktyka załatwiania interesów w całej wschodniej Europie. To nie przypadek, że właśnie tu narodziła się legenda o wampirach, opowiadanie skupione wokół moralu, że nie możesz ufać nawet swoim najbliższym przyjaciółom).

Miej oczy szeroko otwarte. Trzymaj rękę na pulsie jeśli chodzi o sytuację polityczną i militarną, gdyż zmieniające się warunki mogą w każdej chwili mieć wpływ na zmianę lojalności lub celów twoich pracodawców. Znajomość lojalności zarówno twoich pracodawców jak i twoich przeciwników jest bardzo ważna. Przypadki przeciwnych stron współpracujących potajemnie w nadziei osiągnięcia jakiegoś wspólnego politycznego celu zdarzają się częściej niż sobie to wyobrażasz.

Rosja

Największa z suwerennych republik ZSSR. Ogon, który macha całym psem. Największa potęga ekonomiczna Euroazji. Rosja wciąż pozostaje centrum ZSSR, co denerwuje inne suwerenne republiki i niepokoi sąsiadów - Bałkany i Polskę. Rosja wciąż posiada jedną z największych armii świata, jak również arsenał nuklearny. Jest również czołowym producentem w dziedzinie technologii kosmicznej. Rosyjska Korporacja Rakietowa dostarcza większość z ciężkich silników nośnych dla ESA.

Pomimo tych silnych stron, potęgi gospodarczej i solidarności, w Rosji istnieje olbrzymie zapotrzebowanie na najemników. Okazje które na ciebie czekają dotyczą wszystkiego począwszy od misji bojowych a skończywszy na szpiegostwie.

Misje bojowe: Kaukaskie pola naftowe (leżące pomiędzy Ukrainą i Kazachstanem) były celem strategicznym od czasów II Wojny Światowej. Wehrmacht prawie je zajął, ale został zatrzymany pod Stalingradem. Teraz Stalingrad nazywa się Wołgograd, ale miasto to wciąż pozostaje centralnym punktem tego bogatego w olej regionu. SovOil jest właściwie wyłącznym właścicielem tych terenów, ale ma problemy z arabskimi Kazachstańczykami, którzy próbują przejąć kontrolę nad tym rejonem.



Pracodawca: SovOil, największa korporacja na tej półkuli. Płaci nieźle, jej cze-ki zawsze mają pokrycie – ale musisz na nie uczciwie zarobić. Uważaj jednak na siebie. SovOil zatrudnia obcokrajowców z następujących powodów:

1. Aby osiągnąć cel szybciej i taniej niż byłoby to możliwe inaczej.
2. Aby wykonać brudną robotę, winą z którą można by później obarczyć obcokrajowców (miej nadzieję że wcześniej szybko cię ewakuują z miejsca akcji).
3. Aby nie tracić własnych ludzi w misjach samobójczych. Wynajęcie obcokrajowców kosztuje jedynie tyle, ile trzeba wydać na bilet lotniczy. Bo martwi najemnicy nie zgłaszają się po zapłatę.

Wsparcie: Różnie, w zależności od misji. Jeśli zatrudniłeś się na dłuższy okres czasu i nie wykonujesz misji komandoskich, SovOil jest w stanie przy-zwoicie cię zaopatrzyć, pod warunkiem oczywiście, że używasz standardowego wschodnio-europejskiego ekwipunku.

Przeciwnik: Największym wrogiem SovOil'u w tym rejonie jest sojusz Kazachstańskich plemion Arabów, których głównymi motywami są chciwość, duma i nienawiść do Rosjan (są oni postrzegani jako obcokrajowi najeźdźcy). Kazachstańczycy są dobrze wyposażeni, ponieważ używają broni i ekwipunku z lokalnych zbrojowni. Zwykle jednak broń ta jest używana przeciwko katolickim Kazachstańczykom, ale w przerwach między waśniami plemiennymi Arabowie są w stanie wystać większe oddziały do za-atakowania pól naftowych SovOil'u.

Misja: Wynajęci najemnicy przekraczają granicę Kazachstanu aby, korzystając z zachodnich taktyk i technologii za-atakować sity arabskie zanim wejdą one na teren pól naftowych. Zwykle są to misje typu 'search-and-destroy' w których główny nacisk położony jest na szybkie zniszczenie zdolności bojowych przeciwnika. Metoda ataku zależy od wielkości oddziału najemnego – duży oddział pancerny najprawdopodobniej przeprowadzi frontalny atak, podczas gdy mniejsza grupka może zdecydować się na prowadzenie działań zaczepnych i partyzanckich.

Misje Garnizonowe: Na granicy z państwami nadbałtyckimi (Łotwa, Estonia, oraz Litwa) zawsze się coś dzieje. Rosyjscy żołnierze, znienawidzeni przez miejscowych mieszkańców, nie mają tu łatwego życia. Uciążliwi partyzanci wciąż dbają o dostarczanie garnizonom nieprzyjemnych niespodzianek.

Pracodawca: Rząd Rosji. Płaca jest niska, i czasami niepewna, w zależności od obecnej polityki wewnętrznej. Zagraniczni najemnicy są bardzo nisko na budżetowej liście płac.

**Myślałeś może
o zabraniu ze
sobą subodłama
kowego Maloria
na lub M31A1?
Lepiej zapakuj
mnóstwo nowo-
czesnej amuni-
cji i części za-
pasowych. Tam
gdzie się wybie-
rasz nie uświad-
czysz tego ani
na lekarstwo.**

Wsparcie: Dostępne. Rosyjska Armia, po przedarciu się przez wszystkie biurokratyczne procedury, zaopatrzy cię niechętnie w najniezbędniejszy ekwipunek.

Przeciwnik: Partyzanci (zwłaszcza z Estonii) oraz Rosyjska Armia (!). Przy odrobinie szczęścia, narodowość oddziałów najemnych zniechęci partyzan-tów od atakowania. Jednak Rosyjska Ar-

mia może zdecydować się „zamieszać trochę” przeprowadzając pozorowany atak na pozycje najemników, by móc potem zarówno oskarżyć państwa bałkańskie o incydenty graniczne (i przeprowa-dzić własne akcje odwetowe) jak i uprzy-krzyć życie najemnikom, których armia odbiera jako policzek wymierzony w ich dumę.

Misja: Patrole graniczne, nic więcej. Oddziały pilnie wykonujące swoje obo-wiązki mogą złapać paru przemytników. Głównym celem jest zawsze obnoszenie swojego zagranicznego pochodzenia na granicy tak, by partyzanci widzieli, że to nie podstępni Rosjanie pilnują tego tere-nu. Reputacja zaufanych, doświadczonych najemników strzegących pokoju gwarantuje bezpieczeństwo (w przeci-wieństwie do Rosjan, których partyzanci zawsze podejrzewają o planowanie inwa-zji, najemnicy cieszą się tu dobrą opinią).

Misje Bezpieczeństwa: Tak napraw-dę, chodzi oczywiście o misje ochrony ważnych osobistości. Moskwa jest wciąż bardzo niebezpiecznym miejscem dla polityków. Osobistościom politycznej sceny młodej Rosji zagraża niebezpie-czeństwo ze strony konserwatystów. Konserwatyści są z kolei znienawidzeni przez młode pokolenie. Islamiści są zabi-jani nawet w przypadku najbardziej nie-uzasadnionych podejrzeń o prowadzenie Jihad. Ukraińcy są stale oskarżani o szpiegowanie przeciwko Rosji. Chyba już łapiesz o co chodzi.

Pracodawca: Moskiewski polityk ta-kiej lub innej orientacji. Każ zapłacić so-bie z góry, w złocie lub Eurodolcach. Zdeponuj całą sumę na szwajcarskim koncie. I spisz testament.

Wsparcie: Całkiem nieźle, w Mo-skwie. W końcu jeśli czegoś potrzebu-jesz, możesz wpaść do odpowiedniego sklepu i zaopatrzyć się. Jeśli nie znaj-dziesz tego w sklepie, zawsze możesz poszukać na doskonale zaopatrzonym czarnym rynku.

Przeciwnik: Do tej kategorii można właściwie zaliczyć każdą duszę w Mo-skwie, oprócz osoby którą ochraniasz. Z tego właśnie powodu misje bezpieczeń-stwa to praca dla paranoików. Ich deluzje skłaniają ich do podejrzewania absolutnie wszystkich o złe zamiary, co w tym przy-padku jest wręcz idealnym nastawieniem psychicznym.



Misja: W zależności od wymagań klienta. Niektóre misje są prawdziwym piekłem, ochroną osoby na którą ktoś już wydał wyrok śmierci i nie cofnie się przed niczym. Obcokrajowców zatrudnia się do ochrony w nadziei, że nie interesuje ich lokalna sytuacja polityczna, i raz kupieni, pozostaną wierni. Zwykle jednak pracodawca przygotowuje sobie jakiś haczyk lub zabezpieczenie na wypadek gdyby jego ochrona zdecydowała się zmienić stronę. Inne misje mogą być związane ze szpiegowaniem wrogiego polityka. Cele tych misji rozciągają się od zbierania informacji niezbędnych do szantażu do bezpośredniego usunięcia wybranej osobistości. Każda brudna sztuczka wymyślona przez KGB na użytek zimnej wojny znajduje teraz zastosowanie w wewnętrznych rozgrywkach politycznych. Ten rodzaj misji wymaga doskonałej znajomości Moskwy, sytuacji politycznej w ZSRR, lokalnych zwyczajów i struktury władzy.

Praca „Policyjna”: Po upadku starego systemu kontroli w latach 90, nowa siła zaznaczyła swoją pozycję w ZSRR. Zorganizowana przestępczość stanowi teraz istotny czynnik zarówno w sprawach politycznych jak i gospodarczych. Władze nie są w stanie nic poradzić, gdyż politycy w większości dawno już zostali przekupieni.

Pracodawca: Najprawdopodobniej jakaś rosyjska firma bezpieczeństwa lub departament sprawiedliwości. Płaca jest dobra, zwykle płatna 1/4 wynagrodzenia z góry, reszta po ukończeniu misji.

Wsparcie: Żadne. Oficjalnie twój pracodawca wyprze się jakichkolwiek powiązań z najemnikami i będzie unikał sytuacji, które mogłyby go zdemaskować.

Przeciwnik: Mafia. Lokalny mafioso, kartel narkotykowy lub przemysłowy, a nawet związek zabójców.

Misja: Wyłącznie tajna, typu „żądło” lub „cios”. Żądło to misja polegająca na penetracji organizacji przestępczej w celu zebrania informacji, a następnie cichego wycofania się tak, by mafia nie zorientowała się, że jej operacje zostały spalone. Cios to termin ukuty przez rosyjskich policjantów na misję polegającą na wyśledzeniu zagranicznych najemników (niezwiązanych z lokalnymi władzami, które najczęściej są o niczym nie poinformowane) by rozbili lokalną szajkę i zniknęli po wykonaniu zadania (przykro mi, towarzy-

szu. To z całą pewnością zagraniczna konkurencja!). Te misje są niebezpieczne, trudne i zwykle najlepiej płatne.

Państwa Nadbałtyckie

Estonia, Łotwa i Litwa to trzy pierwsze republiki które uzyskały niepodległość (dokładnie uzyskały ją 21 grudnia, 1991 ro-



ku). Jednak niepodległe byty one zawsze, przynajmniej duchowo. Znienawidzoną rosyjską tyranie zwalczano na wszystkie dostępne metody - Estończycy walczyli u boku niemieckiego Wehrmachtu w II W.Ś., a po jej zakończeniu, aż do 1955 roku prowadzili walki partyzanckie.

Jednak w porównaniu do reszty świata, te trzy małe kraje są w miarę spokojne, oczywiście tak długo jak długo Rosjanie trzymają się z daleka od ich granic. Łotewski przemysł oraz litewskie uprawy rolnicze są zbyt cenne dla Rosji by je utracić przez zwykłe potyczki graniczne. Rosja pragnie również utrzymać dobre stosunki z Estonią, na terenie której znajdują się pola naftowe stanowiące 60% rosyjskiej rezerwy tego surowca.

Pracodawca: Petrochem, SovOil, lub Estońska służba bezpieczeństwa. Pierwsze dwie organizacje płacą wspaniale,

ale dobrze jest przygotować kopertę z napisem „otworzyć w przypadku mojej śmierci” i zostawić ją u znajomego reportera. Nigdy nic nie wiadomo, a dobrze jest się zabezpieczyć. Jeśli zostałeś wynajęty przez Estończyków, wiedz, że pomimo niskiej płacy twój pracodawca będzie postępować uczciwie względem ciebie.

Wsparcie: Brak. Misje w Estonii są zwykle tajne.

Przeciwnik: Petrochem, SovOil, i Estońskie służby bezpieczeństwa.

Misja: Wywiad i kontrwywiad. Zarówno Petrochem jak i SovOil zatrudniają agentów, których misją jest zyskanie estońskiej sympatii (i ropy). Zagraniczni najemnicy są wynajmowani w celu przeprowadzenia akcji terrorystycznych, winą za które może być następnie obarczona jedna z powyższych organizacji, lub w celu zapobiegnięcia właśnie takim akcjom. Czasami zdąża się również, że Estończycy wynajmują najemników do ochrony własnych terytoriów.

Te misje są naprawdę ryzykowne. Estończycy zwykli są strzelać do wszystkiego co się rusza. Wobec obcokrajowców są tak podejrzliwi, że nawet Arasaka poczułaby się zawstydzona. Szpiegowanie to praca w której nie ma miejsca na litość i błędy, a liczą się jedynie udziały w produkcji ropy.

Górny Blok Wschodni

Do państw górnego bloku wschodniego zaliczamy Polskę, Republiki Słowacką i Czeską, oraz Rumunię/Mołdawię. Wszystkie trzy kraje są wciąż relatywnie biedne; w takim stanie odzyskały niepodległość w 1990 roku, a późniejszy chaos i światowa recesja nie daty im większych szans na polepszenie swojej sytuacji. Z całej trójki najbogatszym i najbardziej rozwiniętym państwem jest Polska. Na drugim miejscu plasuje się Republika Czeska, głównie dzięki niemieckim inwestycjom w tym kraju (jest to przyczyną olbrzymiej zawiści ze strony Słowaków).

Kraje te są pokojowe, i najemnicy nie znajdą tu dobrych ofert pracy (oczywiście oprócz naturalnych porachunków między korporacjami). Wyjątkiem od tej zasady są Republiki Czech i Słowacji. 28 lipca 2021, generał Skroup dokonał prze-



wrotu, zajmując Pragę dzięki wsparciu EC. Rząd Czech nie poddał się od razu i dopiero po zaciętych walkach został pokonany i zmuszony do wycofania się do południowej Polski jako rząd na wygnaniu (Polacy zostali przekonani, że przerwana inwazja generała Skroupa z 2018 była manewrem politycznym EC, mającym na celu zdeorientowanie obu państw przed właściwym atakiem). Teraz Polska próbuje przygotować się do odparcia czegoś, co wschodni Solo postrzegają jako kiepsko maskowaną próbę zajęcia przez Niemcy swoich wschodnich sąsiadów.

Rząd Tymczasowy generała Skroupa w Pradze, Republikańska Armia Czeska w Polsce, Armia Słowacka w Słowacji, oraz partyzanci w wszystkich tych trzech miejscach to główne siły w tym rejonie prowadzące działanie wojenne.

Sprawa jest poważna. Błyskawiczny atak Skroupa nie zakończył się zwycięstwem, ale jedynie rozpoczął długą wojnę. Skroup próbuje utrzymać Pragę i inne główne miasta, podczas gdy RAC stara się usilnie nadszarpnąć oddziały Skroupa nie niszcząc zbyt wiele własnych miast. Armia Słowacka czai się na granicy, gotowa zaatakować Skroupa pod byle pretekstem, a rasistowscy partyzanci – słowaccy, czescy, i niemieccy – atakują

swoich wrogów nie dbając o szkody materialne i życie niewinnych obywateli.

Oczywiście wszystkie strony są przez kogoś wspierane. Skroup otrzymuje niezbyt dobrze kamuflowaną pomoc od EC, a RAC jest otwarcie wspierana przez republiki ZSRR. Problem polega na tym, że wojna ta jest postrzegana jako próba aneksji ziem zwanych teraz Republiką Czeską przez Niemcy. Podczas II W. Ś., większość Czechów nie miała nic przeciwko temu, jako że nienawidzili oni Rosjan bardziej niż kogokolwiek innego. Teraz, gdy zasmakowali wolności, ani myślą jej oddać. Tak samo myśli cała wschodnia Europa. Czechy stały się ideą jednoczącą republiki ZSRR, szansą na pokazanie, że EC (i Niemcy) nie mogą zdominować wschodniej Europy. Jak łatwo się domyśleć, najemnicy znajdują tu

Serbowie i Chorwaci ćwiczyli na swoich narodach ludobójstwo przez prawie dekadę. Czynili to do momentu gdy zrozumieli, że albo przestaną do siebie strzelać, albo razem umrą z głodu.

wiele ofert pracy. Do światowej rzadkości można zaliczyć fakt, że strony w tym konflikcie są tak jasno sprecyzowane. Prawdopodobieństwo zdrady jest prawie zerowe, chyba że zapiszesz się do partyzantów. EC/Skroup płacą dobrze za specjalistów, ale na te pieniądze trzeba zarobić. Praca dla Skroupa oznacza zwykle misje komandoskie wymierzone w czute punkty RAC'u lub misje anty-partyzanckie. RAC płaci gorzej, ale misje przez nią zlecane są o wiele bezpieczniejsze – lokalni mieszkańcy popierają swój byty rząd, a RAC ma kontakty wszędzie. Typowy

kontrakt RAC może obejmować misje komandoskie wymierzone w słabe punkty armii Skroupa, a przede wszystkim w linie zaopatrzenia biegnące od Niemiec. Jeśli wyznaczą ci właśnie takie zadanie, zażądaj wyższego wynagrodzenia. Misje te odbywają się generalnie na terytorium Niemiec, co w praktyce oznacza skrytą deklarację wojny!

Blok Południowy

Węgry, Rumunia i Bułgaria. Ziemie Cyganów i mrocznych legend z Transylwanii. Biedniejsze i głodniejsze w porównaniu ze swoimi północnymi sąsiadami. Wszystkie trzy państwa są rządzone przez dyktatorów, ale w rzeczywistości na Węgrzech i w Rumunii decyzje są podejmowane przez „doradców” z ramienia EC. Nie ma tu miejsc dla zagranicznych najemników, chyba, że ktoś reflektuje na wzięcie udziału w działaniach zaczepnych przeciw Bułgarii.

Okruchy Jugosławii

Jugosławia rozpadła się momentalnie po upadku komunistycznej kontroli nad tym państwem. Separatystyczne państwa Bośni-Hercegowiny, Serbii, Chorwacji, Słowenia stały się wzajemnie skłóconymi obozami wojskowymi, których mieszkańcy pragną wyrównać rachunki sięgające okupacji niemieckiej z II W.Ś. (większość z tych zadrażeń pochodzi z okresu znacznie poprzedzającego wojny światowe, ale ostatnia wojna unaoczniała stare waśnie).

Serbowie i Chorwaci ćwiczyli na swoich narodach ludobójstwo przez prawie dekadę, i prawie im się udało. W końcu, światowy kryzys lat dziewięćdziesiątych przekonał ich, że albo przestaną do siebie wzajemnie strzelać, albo razem umrą z głodu. Zawarto więc niepewny pokój. Stopniowo, dawni Jugosłowianie nawiązali współpracę z czystej konieczności. Przerodziła się ona w coś na kształt sojuszu. Koronnym osiągnięciem tego sojuszu była „aneksacja” Albanii w 2019 roku.

(Ta „aneksacja” wymaga wyjaśnienia. Otóż Grecy i Albańczycy stwierdzili, że Macedonia, zachodnia część byłej Jugosławii, jest bardziej Grecko-Albańska niż Serbsko-Chorwacka, i zajęli to niewielkie państewko poprzez wysłanie tam swoich żołnierzy i zamknięcie granic w 2018. W odpowiedzi, Serbowie i Chor-



waci zajęli północną Albanię przy użyciu sił nieznacznie tylko większych od symbolicznej armii tego państwa. Obecnie, sity Serbo-Chorwackie zajmują większość miast i terytoriów północnej Albanii, co w praktyce uniemożliwia ich usunięcie. I to tyle, jeśli chodzi o „aneksację” w tym rejonie. Pomimo wszystko, fakt, że Serbowie i Chorwaci walczyli ramię w ramię w jakiegokolwiek sprawie bez zabijania się jest uważane za duży sukces).



Rejon ten przedstawia sobą bogatą ofertę dla najemników. Nieustannie toczy się tutaj rodzaj wojny na trzy fronty – Serbia vs. Macedonia; Serbia, Bośnia i Chorwacja vs. Albania; i oczywiście, wciąż żywy pozostaje konflikt Serbia z Chorwacją. Może toczony tu bitwy nie trafiają już na pierwsze strony gazet, ale walki wciąż trwają.

Pracodawca: Którakolwiek z tuzinów organizacji. Płaca jest niepewna i lepiej jest żądać zapłaty z góry, lub przynajmniej potwierdzonego przelewu na konto w Szwajcarii po wykonanej misji. Uważaj, kto cię wynajmuje, bo dawni Jugosłowianie często zmieniają swoich sojuszników bez żadnego uprzedzenia.

Wsparcie: Najlepiej weź ze sobą wszystko czego będziesz potrzebował. Zaopatrzenie w tym rejonie jest żenujące.

Przeciwnik: W tym kraju, pozornie jasno zdefiniowani przeciwnicy mogą się zmienić w każdej chwili. Gdy twój pracodawca wyznaczy ci przeciwnika, nie zwlekaj i wykonaj misję zanim okaże się, że twoi wrogowie właśnie zostali twoimi przyjaciółmi. Jednak generalnie twoi przeciwnicy są biedni – na ich wyposażenie składa się głównie sprzęt z niewykorzystanych zapasów z 20 wieku. A żołnierze to w dużej mierze nowi i niezdiscyplinowani poborowi. W okolicy jest jednak dużo najróżniejszych czołgów pamiętających chyba wszystkie konflikty w tym rejonie, tak że miej się na baczności.

Misja: Różnie. Większość misji to szybkie wypadki na zadane cele; jeśli zgodzisz się na jakąkolwiek inną misję, najprawdopodobniej zostaniesz wciągnięty w jakąś grę polityczną.

Współczesny Rosyjski Ekwipunek i Pojazdy

RKSD-esy [Rakiety Kierowane Systemu Działonowego]:

Związek Radziecki był pierwszym państwem które rutynowo wyposażało wszystkie swoje pojazdy bojowe w rakiety ATGM, montując zewnętrzne wyrzutnie Sagger na pierwszych na świecie opancerzonych transporterach piechoty, BPM jedynekach. Szybko jednak okazało się, że takie montowanie wystawia na ogień wroga rakiety, wyrzutnię, oraz mechanizm spustowy; jednakże, wczesne wersje rakiet były zbyt duże by można je było odpalać z wnętrza pojazdu. Wraz z rozwojem technologii rakietowej nastąpiła miniaturyzacja pocisków, które mogły być wystrzeliwane przez gładkie lufy głównego systemu działonowego czołgu. Rosyjski przemysł rakietowy wyprzedził resztę świata tak bardzo, że 11 cm RKSD-esy odpowiadają mocą uderzenia zachodnim rakietom HATG, a 8 cm RKSD-esy są równoważne rakietom LATG.

Przystosowanie systemu działonowego do odpalania RKSD-esów kosztuje 5000e\$.

Przeciętny Neo-Sowiecki

Żołnierz/Policjant

INT	4
REF	6
TECH	4
OP	6
ATR	5
SZ	5
BC	6
EMP	5

Umiejętności:

Żołnierz: Zmysł Walki lub Autorytet +3, Wysportowanie +2, Spostrzegawczość +3, Walka Wręcz +3, Prowadzenie Samochodu +2, Pierwsza Pomoc +1, Karabin lub Pistolet Maszynowy +3, Skradanie Się +1.

Policjant: Zmysł Walki lub Autorytet +3, Wysportowanie +2, Spostrzegawczość +3, Walka Wręcz +3, Prowadzenie Samochodu +2, Pierwsza Pomoc +1, Pistolet +4, Zastraszanie +2, Broń Ręczna +2, Karabin lub Pistolet Maszynowy +3, Skradanie Się +2, Znajomość Półświatka +1.

Ekwipunek:

Żołnierz: karabin szturmowy AKR-16 z 10 magazynkami, 4 granaty ręczne, nóż/bagnet, hełm WB20, kamizelka kulowa WB10, apteczka polowa, namiot, plecak, żelazne racje na tydzień. Co drugi żołnierz jest wyposażony w 30 mm granatnik (można traktować go jako 40 mm granatnik) i posiada jedynie 6 magazynków do AKR-16, ale aż dziesięć granatów do granatnika.

Policjant: Pistolet Maszynowy Staloboy STS z pięcioma magazynkami, pistolet Staloboy ST-2 z czterema magazynkami, dwa granaty ręczne, nóż, kajdanki, pałka z wbudowanym elektrycznym obwodem obezwładniającym, kamizelka kuloodporna WB14.



Zdecydowanie ulepszony w porównaniu do poprzednich modeli, T-100 jest wystarczająco obszerny by pomieścić załogę wyższą niż 155 cm. Model ten posiada przyzwoity zasięg i prędkość, oraz brak chronicznych problemów technicznych, które prześladowały poprzednie wersje rosyjskich czołgów. Ważną zaletą jest również wartość bojowa, znaczna nawet jak na pole bitwy XXI wieku.

Czołg T-100

T-100 jest najnowszą wersją rosyjskiego czołgu bojowego. Zdecydowanie ulepszony w porównaniu do poprzednich modeli, T-100 jest wystarczająco obszerny by pomieścić załogę wyższą niż 155 cm. Model ten posiada przyzwoity zasięg i prędkość, oraz brak chronicznych problemów technicznych, które prześladowały poprzednie wersje rosyjskich czołgów. Ważną zaletą jest również wartość bojowa, znaczna nawet jak na pole bitwy XXI wieku. Jego niska cena i łatwa dostępność sprawia, że czołg ten można spotkać na polach bitew od Azji do Afryki.

Prędkość max.:	80 km/h	WS:	335 (struktura 17)
Przyśp./Ham.:	16/80 km/h	WB:	160 (pancerz 8)
Załoga:	4	Typ:	czołg
Zasięg:	612 km.*	Masa:	56 ton
Pasażerowie:	0	Cena	9.800.000e\$
Ładowność:	1 slot	* 80 kilometrów z max. zasięgu pokonywane jest przy wykorzystaniu paliwa z zewnętrznych zbiorników zamocowanych z tyłu pojazdu. Dodatkowe zbiorniki mogą być demontowane przed bitwą.	
Manewrowość:	+2		

Specjalne Wyposażenie: Kompozytowy pancierz aktywny, amfibia, gaśnice, system podtrzymywania życia (na 12 osobo-godzin), 2 wyrzutnie grantów dymnych, ładunki do rażenia siły żywej nieprzyjaciela, radio wojskowe, dalmierz, autopilot, system nawigacyjny, aktywne sensory podczerwieni, wzmocnienie światła, wojskowy wykrywacz radaru, opancerzony reflektor, termograf.

Uzbrojenie: Stabilizowany, 12 mm system działonowy wyposażony w RKSD-esy z komputerem celowniczym +1, stabilizowany współosiowy 23mm akcelerator gaussa, zamontowany w wieżyczce, 14.5mm karabin maszynowy zamontowany na wieżyczce, 2 7.62 mm karabiny w mocowaniach z przodu czołgu, obsługiwane przez kierowcę lub strzelca. 9 rakiet HATGM z pół-aktywnym systemem kierowania, 3 23mm, 4 14.5 mm magazynki w wieżyczce; 50 pocisków 12 cm i 4 magazynki 7.62 mm amunicji w kokpicie.

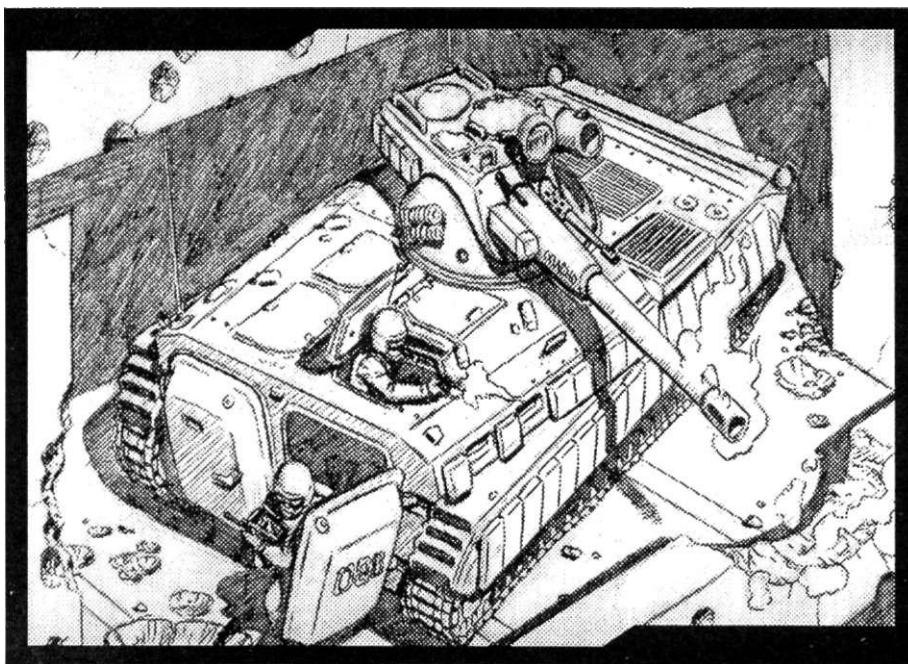
Mi-52

Jak można się tego było domyślać, konstrukcja rosyjskiej szturmowej AV-ki, została oparta o projekt aerodynamy SovOil'u. Na pierwszy rzut oka, pojazd ten posiada same wady. Jest pękaty, o słabej zdolności manewrowej, topornie wykonany i brzydki. Ani trochę nie przypomina zachodnich opływowych kadłubów. Ale jest niesamowicie tani, używa tych samych części co Mi-50 i z tego właśnie powodu Rosjanie sprzedają olbrzymie jego ilości do państw, których nie stać na zakup zachodnich modeli.

Prędkość max.:	365 km/h	Manewrowość:	+0
Przyśp./Ham.:	80/80 km/h	WS:	110 (struktura 3)
Załoga:	4	WB:	55 (pancerz 3)
Zasięg:	1288 km.	Typ:	AV
Pasażerowie:	3	Masa:	4.400 kg
Ładowność:	3 sloty (500 kg)	Cena:	850.000e\$

Specjalne Wyposażenie: Katapultowane fotele dla załogi, gaśnica, system podtrzymywania życia (na 12 osobo-godzin), wyrzutnie flar i „tasiemek”, radio wojskowe, wyznacznik odległości, system nawigacyjny i auto-pilot, aktywne sensory podczerwieni, wykrywacz promieni laserowych, magnetometr, radar z opcją śledzenia terenu, termograf.

Uzbrojenie: 23 mm akcelerator i 30 mm automatyczna wyrzutnia granatów (rosyjski odpowiednik 40 mm auto-granatnika) w dziobowej wieżyczce, 2 12.7 mm Gatlingi współliniowe z kadłubem, 2 19 strzałowe 2.75 calowe wyrzutnie rakiet, dwa 14.5 mm karabiny maszynowe w sponsorach po obu stronach pojazdu, 4 magazynki do akceleratora, 4 magazynki do granatnika, 4 magazynki do Gatlinga, 8 magazynków 14.5 mm, całość amunicji w kadłubie.



BMP-3 IFV

Rosyjski BMP był pierwszym na świecie Bojowym Transporterem Piechoty. W pełni zamknięty, opancerzony, i wystarczająco szybki by móc nadążyć za czołgami. Uzbrojony w 76mm działo i nową wyrzutnią ATGM, jest w stanie przewozić drużynę piechoty i wspierać ją w czasie walki. BMP-3 jest najnowszym modelem rosyjskich BTR Podobnie jak T-100, jest przestronny (zaprojektowany z myślą o żołnierzach wyższych niż 155 cm), bardziej niezawodny i o wiele tańszy niż jakikolwiek porównywalny model zachodni.

Cała załoga znajduje się wewnątrz pancerza.

Prędkość max.:	50 km/h	WB:	37 (pancerz 2)
Przysp./Ham.:	20/50 km/h	Typ:	BTP
Załoga:	3	Masa:	18,7 ton
Zasięg:	595 km	Cena:	950.000e\$
Pasażerowie:	7	*113 kilometrów z max. zasięgu pokonywane jest przy wykorzystaniu paliwa z zewnętrznych zbiorników zamocowanych z tyłu pojazdu. Dodatkowe zbiorniki mogą być demontowane na czas uczestniczenia w walce.	
Ładowność:	brak		
Manewrowość:	+2		
WS:	187 (struktura 9)		

Specjalne wyposażenie: Pancerz aktywny, amfibia, 2 wyrzutnie granatów dymnych, ładunki do rażenia siły żywej nieprzyjaciela, radio wojskowe, wyznacznik odległości, auto-pilot, system nawigacyjny, wzmocnienie obrazu, pasywne sensory podczerwieni, wojskowy wykrywacz radaru, opancerzony reflektor, termograf.

Uzbrojenie: 10 cm wyposażony w RKSD-esy system działonowy (potraktuj jako 90 mm), współosiowe 30 mm działko i 7.62 mm karabin maszynowy, całość montowana w wieżyczce. Dwa 30 mm i 2 7.62 mm magazynki w wieżyczce, 5 LATGM-ów z pół-aktywnym podczerwonym systemem naprowadzenia i 20 pocisków do głównego systemu działonowego.

Rosyjski BMP był pierwszym na świecie Bojowym Transporterem Piechoty. W pełni zamknięty, opancerzony, i wystarczająco szybki by móc nadążyć za czołgami. Uzbrojony w 76mm działo i nową wyrzutnią ATGM, jest w stanie przewozić drużynę piechoty i wspierać ją w czasie walki. BMP-3 jest najnowszym modelem rosyjskich BTP. Podobnie jak T-100, jest przestronny (zaprojektowany z myślą o żołnierzach wyższych niż 155 cm), bardziej niezawodny i o wiele tańszy niż jakikolwiek porównywalny model zachodni.



**Ten helikopter
to jeszcze jeden
przykład niedro-
giej rosyjskiej
technologii
wojskowej.
Hitter jest
wartościowym,
choć odrobinę
niedozbrojonym,
helikopterem
szturmowym.**



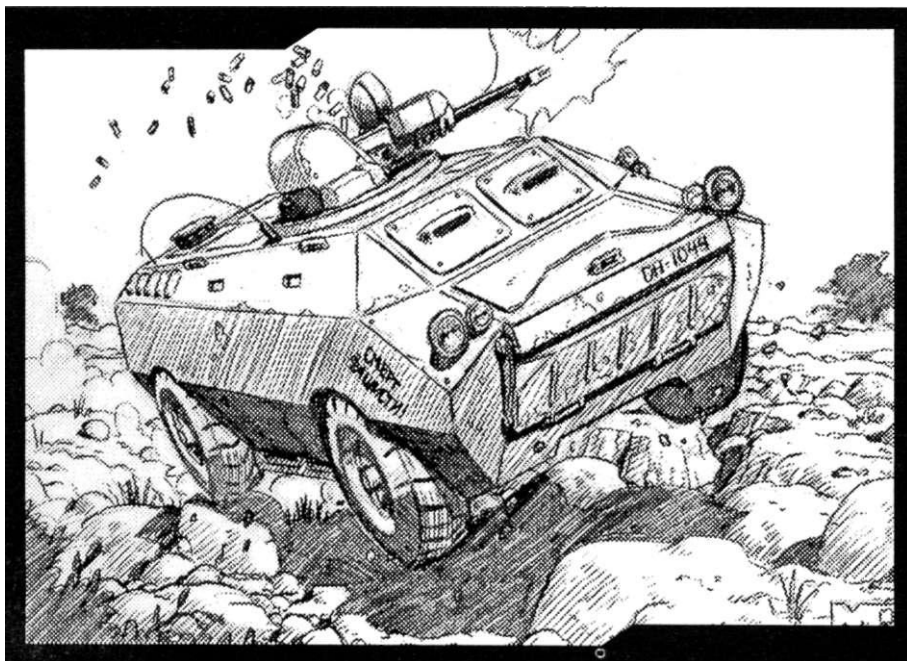
Mi-32 Hitter

Ten helikopter to jeszcze jeden przykład niedrogiej rosyjskiej technologii wojskowej. Hitter jest wartościowym, choć odrobinę niedozbrojonym, helikopterem szturmowym. Jest lżejszy, mniejszy i tańszy od swoich poprzedników.

Prędkość max.:	290 km/h	Manewrowość:	-2
Przyśp./Ham.:	25/25 km/h	WS:	80 (struktura 4)
Załoga:	2	WB:	40 (pancerz 2)
Zasięg:	644 km	Typ:	średni śmigłowiec
Pasażerowie:	0	Masa:	8 ton
Ładowność:	brak	Cena:	650.000e\$

Specjalne wyposażenie: Katapultowane fotele dla załogi, gaśnica, wyrzutnie flar i „tasiemek”, radio wojskowe, wizualne i radarowe wyznaczniki odległości, magnetometr, radar z opcją śledzenia terenu, termograf.

Uzbrojenie: 23 mm akcelerator, laser celowniczy, oraz 30 mm automatyczna wyrzutnia granatów (rosyjski odpowiednik 40 mm auto-granatnika) w wieżyczce dziobowej. Skrzydełka bojowe pozwalają na zamocowanie do 16 opcji broni. 2 23 mm i 4 30 mm magazynki.



Samochód Zwiadowczy BRDM-10

BRDM-10 jest najnowszą wersją rosyjskiego wielozadaniowego, opancerzonego, samochodu zwiadowczego (odpowiednika amerykańskiego Hummera). Jest wytrzymały, łatwy w obsłudze i konserwacji, i niesamowicie tani.

Cała załoga znajduje się wewnątrz pancerza.

Prędkość max.:	100 km/h	Manewrowość:	-2
Przyśp./Ham.:	25/65 km/h	WS:	90 (struktura 3)
Załoga:	2	WB:	31 (pancerz 2)
Zasięg:	300 km	Typ:	samochód zwiadowczy
Pasażerowie:	2	Masa:	3,6 ton
Ładowność:	14 slotów (1,2 tony)	Cena:	125.000e\$

Specjalne Wyposażenie: Jazda terenowa, amfibia, 2 wyrzutnie granatów dymnych, radio wojskowe, auto-pilot i system nawigacyjny, pasywne sensory podczuwieni, wzmocnienie obrazu, opancerzony reflektor.

Uzbrojenie: 14.5 mm karabin maszynowy montowany na górnym wlocie z zapasowymi magazynkami.

Uwaga: BRDM-10 jest używany jako baza do konstrukcji innych BRDM-ów. Są one właściwie identyczne w budowie do 'dziesiątki', choć mocuje się na nich różne uzbrojenie. Zamieszczone poniżej wersje BRDM-ów mają takie same statystyki jak BRDM-10. Jakiegokolwiek zmiany są odnotowane w opisie kolejnych wersji.

BRDM-11

Jest to ciężiej uzbrojona wersja samochodu zwiadowczego BRDM.

Zmiany w statystykach

Załoga:	3	Ładowność:	12 slotów (1 tona)
Pasażerowie:	brak	Cena:	140.000e\$

Specjalne Wyposażenie: dalmierz.

Uzbrojenie: Stabilizowane 30 mm działko z stabilizowanym 7.62 mm karabinem maszynowym, montowane w wieżyczce. 2 30 mm i 3 7.62 mm magazynki w wieżyczce.

**BRDM-10 jest
najnowszą
wersją
rosyjskiego wielo-
zadaniowego,
opancerzonego,
samochodu
zwiadowczego
(odpowiednika
amerykańskiego
Hummera).
Jest wytrzyma-
ły, łatwy w ob-
słudze i konser-
wacji, i niesa-
mowicie tani.**



Główne typy BRDM

BRDM-10 zwiadowczy

BRDM-11 ciężko uzbro- jony

BRDM-12 przeciw- pancerny

BRDM-13 przeciwlotniczy

BRDM-12

Przeciwpancerna wersja BRDM.

Zmiany w statystykach

Załoga:	4	Cena:	170.000e\$
Pasażerowie:	brak		

Specjalne Wyposażenie: Termograf.

Uzbrojenie: Przeladowywalne LATGM i HATGM, 7.62 mm karabin maszynowy w wieżyczce. 9 HATGM-ów, 20 LATGM-ów (wszystkie posiadają półaktywne naprowadzanie termiczne), 4 magazynki 7.62 mm amunicji w kokpicie.

BRDM-13

Przeciwlotnicza wersja BRDM. W przeszłości, rosyjskie pojazdy przeciwlotnicze były z definicji maszynami gasienicowymi. Jednak z czystej oszczędności zostały one zastąpione przez BRDM-13, które są obecnie standardowym wyposażeniem rosyjskiej armii.

Zmiany w statystykach:

Załoga:	4	Ładowność:	10 slotów (500 kg)
Pasażerowie:	brak	Cena:	390.000e\$

Specjalne Wyposażenie: ECCM, radar wojskowy, system śledzenia wielu celów.

Uzbrojenie: Stabilizowane 23 mm działko z komputerem celowniczym +2, 6 VSAM-ów, 1 23 mm magazynek, całość w wieżyczce.



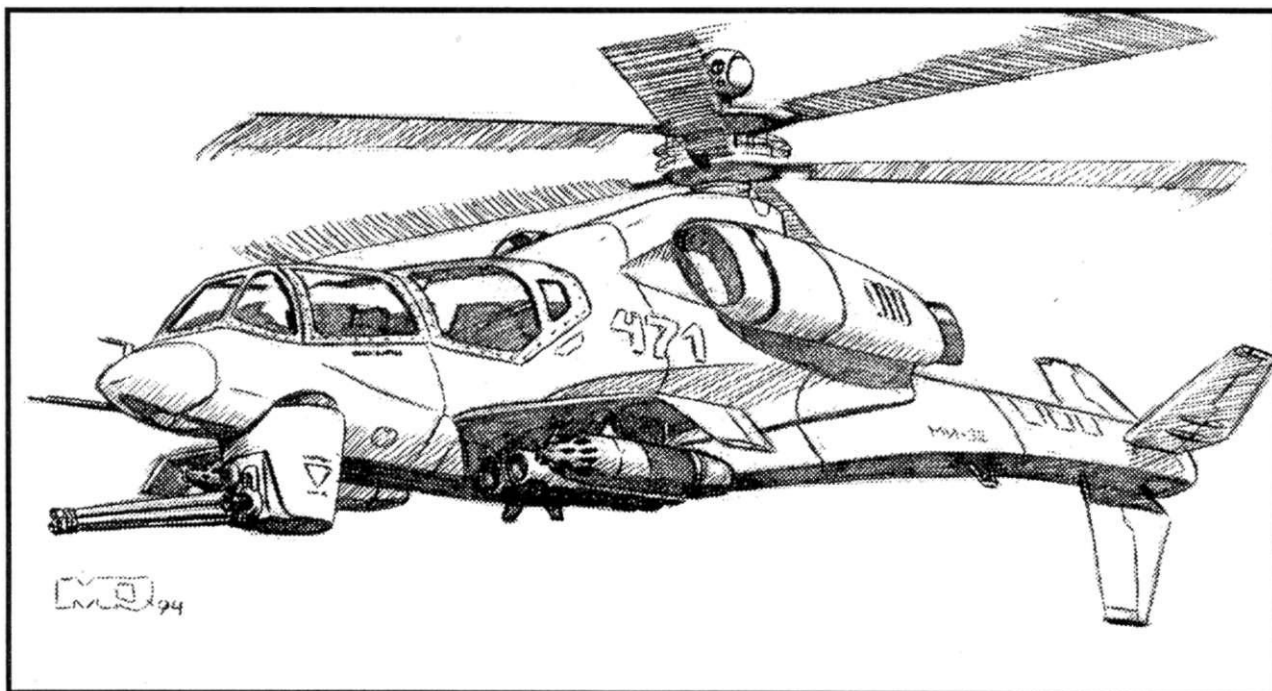
**Aby zaspokoić
wszystkie twoje
potrzeby, zwróć się do
KomKola.**

**Oferujemy szeroki wybór
ciężkiego i przemysłowego
sprzętu. W przeszłości Kom-
Kol z dumą oferował Rosja-
nom najnowsze technologie
rolnicze, a obecnie podjął
się produkcji wychodzącej**

naprzeciw zmechanizowanemu światu 21 wieku.

**Zgodnie z 40 letnią tradycją, nasze produkty są pro-
ste w użyciu i wytrzymałe! Wytworzone w cieniu Ura-
lu, przetestowane w ciężkich warunkach Syberii i Li-
twy, nasze produkty odzwierciedlają nasze motto,
„KomKol to Korzyść, Towarzyszu! ”**

KomKol, St. Petersburg, Rosja. Sieć SovSpace: SP566565.479
24-godzinny międzynarodowy telefon: 7 (90) 287.7644



Nikt nie buduje helikopterów szturmowych tak jak ZSRR...

... i nikt w ZSRR nie buduje ich tak jak Biuro Projektów MIL. Żadna inna firma w Nowej Rosji nie posiada równie długiej historii jakości, wytrzymałości i prostoty opracowywanych projektów.

Teraz, zgodnie z tradycją światowej sławy Mi-24 „Hind” i Mi-28 „Havoc” (mylne oznaczenia NATO przedstawione dla ułatwienia identyfikacji), MIL z dumą prezentuje światu swoje najnowsze osiągnięcie, Mi-32 „Hitter” (ponownie, mylne oznaczenie NATO użyte w celu ułatwienia identyfikacji). Pod każdym względem, „Hitter” jest lepszy od osiągniętego rekordową popularność „Havoca”.

Przy porównywalnej prędkości maksymalnej, zasięg „Hitlera” jest większy o 130%. Jego ulepszony komputerowy system pokładowy jest w stanie śledzić 12 celów naraz, a ulepszony system TFR zwiększa jego żywotność.

Uzbrojenie „Hitlera” pozwala mu bez problemu roznieść dowolną brygadę pancerną, a najnowsza technologia pancerza czyni z niego twardszego przeciwnika niż „Hind”, który w zgodnej opinii światowych ekspertów jest jednym z najlepiej opancerzonych helikopterów na świecie.

Każdy Generał powie ci, że przewaga powietrzna jest kluczem do panowania na współczesnym polu bitwy. Teraz, po raz pierwszy w historii, rosyjski helikopter szturmowy jest dostępny na światowym rynku za rozsądną cenę, wyłącznie dzięki Biurowi Projektów MIL.

Nie wahaj się przed skontaktowaniem się z jednym z naszych działów sprzedaży w celu uzyskania informacji na temat zamówień i dostaw. Zapytaj się o naszą przedłużoną gwarancję. Przepraszamy, gwarancja nie obowiązuje na terytorium Afganistanu.

Biuro Projektów MIL, 2 Sokolnichesky Val, Moskwa, Rosja, 107113. Sieć SovSpace: MC645320.611.
24 godzinny międzynarodowy telefon: 7 (95) 264.3790



Amerykańskie Anioły:

**Jeden z najlepszych
europejskich solo
ocenia czołówkę za-
wodowców w U.S.A.**

Na liście najlepszych zawodowców znajduje się wiele znanych nam już imion, choć czas i „losowe” wypadki zadbały o to, byśmy mogli poznać nowych aspirantów do tytułu najlepszego solo Ameryki. Jedynie prestiż naszego czasopisma, pozwolił nam na uzyskanie fotografii niektórych z naszych finalistów. Mamy nadzieję, że z przyjemnością obejrzyjecie naszą trzecią coroczną galerię amerykańskich aniołów.

Wyróżnienie Honorowe [Pośmiertne] Mister X, Snajper i CyberŻołnierz

Niewielu cyberpsycholi lub solosów posiadało styl Mister X. Naprawdę niewielu posiadało taki styl, lub drastycznie ograniczone poczucie odpowiedzialności jak Mister X. Zaczął tak jak wielu innych. Powiedziano mu, że ma potencjał, zaciągnął się więc u rządowych. Po trzech latach służby, jako lekko zmechanizowany cyberżołnierz miał dwie sztuczne nogi i niecodzienne podejście do życia. Po po-

wrocie do Stanów Zjednoczonych, Mister X zatrudnił się w „organizacji” jako dowódca grupy uderzeniowej, wydziału wczesnego przejścia na emeryturę. Kolejne sukcesy zwiększyły jego reputację w kręgach profesjonalistów. Widziano go we wszystkich najlepszych klubach, umawiał się ze wszystkimi „nieodpowiednimi” osobami, pozował do zdjęć z dziewczynami i chłopcami z Sex & Guns Illustrated. Co się więc mogło stać? Kto wie. Zwykle, gdy ktoś taki jak Mister X inwestuje w nowe modyfikacje, dokładnie wszystko sprawdza, jak również przechodzi specjalistyczne badania. No cóż, znał ryzyko. Ten drugi zestaw wszczepianych broni okazał się zbyt wyczerpujący dla jego psychiki. Zatankował paliwa lotniczego i poszedł sobie postrzelać. Znały z chodzenia na całość, Mister X od razu rozpoczął od zabijania glin. Jego powstrzymanie wymagało udziału 35 oficerów policyjnych i dramatycznej obławy na terenie czterech stanów. 17 policjantów straciło życie, a 30 innych zostało rannych podczas 4 dniowego polowania. Takie zdolności (jak również sam talent) wymagają przynajmniej wzmianki, choć pośmiertnej, na naszej liście.

10. Joshua K., Ochroniarz i Zabójca

Ten nowy aspirant jest zagadką, która wprost z podziemi Night City wyszła na główną scenę. Ten młody człowiek pojawił się trzykrotnie w tym roku – i za każdym razem z inną twarzą! Pierwszym razem było to podczas zabójstwa Piotra X, słynnego najemnika korporacyjnego. Zamach został wykonany po mistrzowsku. Joshua nie tylko trafił swoją ofiarę dwukrotnie w twarz (zapobiegając jakimkolwiek próbom udzielenia pierwszej pomocy), ale wyskoczył z okna na dwudziestym piętrze wprost do czekającej AV-ki i odleciał w kierunku wschodzącego słońca.



Za drugim razem, Joshua pojawił się w Palm Desert jako zastępstwo ochrony Slade'a McCallahana. Ten popularny piosenkarz stracił już trzech ochroniarzy w tym roku, w wyniku częstych zamachów na jego życie. Straciłby z pewnością czwartego, gdyby nie był nim Joshua. Po zmiążdżeniu nogi pierwszemu,



Joshua złamał kark drugiemu napastnikowi gołymi rękami. Ci dwaj powinni dwukrotnie przemyśleć swoje możliwości zanim podnieśli rękę na Joshuę K.

Trzeci raz był również wielkim zamechem. Joshua tańczył w nocy w szczytowym klubie Tampy, Blitzie. W pewnym momencie, zbliżył się do słynnego promotora, Vampire'a Eltona, i popchnął go na ziemię. Wszystkie oczy skupiły się na nich. Wydaje się, że ochrona promotora odpuszczała sobie i Joshua został wynajęty by to sprawdzić. Wszyscy byli absolutnie zdziwieni manewrem Joshuy, a ochrona została oczywiście zmieniona. Joshua był bardzo zajęty w tym roku i niewątpliwie zobaczymy go znowu w przyszłości.

INT	9	REF	10
TECH	6	OP	8
ATR	różnie	SZ	9
SZYB	8	BC	różnie
EMP	5	REP	8
ZS	6		

Uwaga: Joshua zwykle wybiera w miarę atrakcyjne (ATR 7+) i umięśnione (BC 8+) ciała dla siebie. Jednakże, z pomocą chirurga plastycznego, może wyglądać jak ktokolwiek, również jak kobieta! Zdecydowanie ciężka osoba do upilnowania.



drokowej Krwawej Karnawałowej Krucjaty w Pradze i nigdy nie oglądała się za siebie. Jest bezpośrednio odpowiedzialna za podłożenie bomby w budynku Raven Microcybu w Balsamie (45 ofiar śmiertelnych) i porwanie samolotu Biotechniki (12 potwierdzonych ofiar wśród urzędników średniego szczebla). Tvikki jest oddaną sprawie powstrzymania rozwoju biotechnologii terrorystką z niesamowitym stylem. Mamy nadzieję, że ujrzymy więcej jej akcji w przyszłości.

INT	7	REF	11/12
TECH	7	OP	7
ATR	7	SZ	7
SZYB	7	BC	9
EMP	9/7	REP	8
ZS	7		

Uwaga: Adrenal Booster, +1 REF (wirus transformu, zobacz Deep Space).

8. Susan Forrest, Wykonawca Wyroków Śmierci w Stanie NorCal.

Spróbuj nie zostać skazany za jedno z głównych przestępstw w Wolnym Stanie Północnej Kalifornii. Susan Forrest jest jedną z najtwardszych Solo na świecie, i kocha swoją pracę. Osobiście dałbym



jej wyższą pozycję na naszej liście, ale jej monotematyczne zajęcie odrobinę mnie odstrasza. Susan ściga i zabija zbiegłych więźniów z fanatyzmem, który przypomina wręcz religijne upojenie. Byłem raz przez nią ścigany, i muszę przyznać, że jej talent jest równie wspaniały jak jej uroda. Mając prawie dwadzieścia wykonanych i potwierdzonych wyroków na swoich koncie, Susan aspiruje do pozycji dowódcy Specjalnego Oddziału do spraw

INT	7	REF	9
TECH	6	OP	9
ATR	7	SZ	7
SZYB	6	BC	8
EMP	9/4	REP	8
ZS	7		

Uwagi: Ta kobieta jest chyba najczęściej uzbrojoną osobą w całej Ameryce. Jej praca wymaga tego! Susan zwykle ma z sobą karabin szturmowy z wyrzutnikiem granatów, jedną lub dwie bronie przyboczne, i pistolet maszynowy. Dzieci, proszę – nie próbujcie tego w domu.

9. Tvikki, Aktywistka Polityczna i Ochroniarz.

Przyznaje, że Tvikki nie jest rodowitą Amerykanką, jednak ta rosyjska kobieta definitywnie zadomowiła się w Stanach Zjednoczonych. Od momentu przybycia do Ameryki w 2017, bez dwóch zdań pracowała na swoją pozycję na liście amerykańskich aniołów. Urodzona (najprawdopodobniej) w Kijowie lub (co jest równie możliwe) w St. Petersburgu, Tvikki służyła w Rosyjskim VDV (odpowiednik amerykańskich Airborne Rangers) przez sześć lat. Następnie udała się w Europę na polityczne turnee. Podejrzewa się ją o współdziałanie z grupami terrorystycznymi, poczynawszy od starej IRA aż po Czerwone Brygady. Przyłączyła się do Ki-



Zwalczania Przestępczości przy Urzędzie Szeryfa Stanów Zjednoczonych. Salud! Mamy nadzieję że będzie ci się dobrze wiodło.

RS. Do zobaczenia następnym razem.

7. Shaitan Anty-Korporacyjny Wolny Strzelec

Na świecie jest wiele osób zajmujących się strzelaniem do korpów. Mogłoby się wydawać, że nie możesz splunąć żeby nie trafić kogoś, kto ma na pieńku z jakąś korporacją. Większość ma dość ogólne zamiary. Walczą z MediaKorporacjami, lub z AgroKorporacjami. Chcą uratować wieloryby lub coś innego. Niektórzy nie-
nawidzą konkretnych korporacji, a jesz-



cze mniejsza ilość jest zaangażowana w to z powodów osobistych. Wydaje się, że Shaitan ma właśnie taką vendetta z Arasaką.

Podejmię się jakiegokolwiek pracy wymierzonej przeciwko Arasace jaką uda mu się dostać. Muszą zostać jednak spełnione dwa warunki. Po pierwsze, mu-

si mieć możliwość ucieczki, a po drugie, plan misji musi umożliwić mu spowodowanie znacznych szkód wśród dóbr Arasaki. W ciągu ostatnich paru lat Shaitan zmienił się od dobrego Solo, cieszącego się niezłą reputacją do wspaniałego Solo, którego reputacja opiera się na fenomenalnych osiągnięciach.

Shaitan uczynił swoim priorytetem niszczenie dóbr materialnych Arasaki. Nie będzie używał ekwipunku Arasaki, nie będzie również współpracować z kimś, kto takiego ekwipunku używa. Wypełnia misję, która była mu zlecona, a następnie zabawia się niszczeniem ruchomości i nieruchomości należących do Sabury. Powszechnie wiadome jest, że przygotowywał różne akcje tylko po to, by móc niszczyć własność Arasaki. Dlaczego? Tego nikt nie jest pewien. Ktoś kiedyś sugerował, że matka Shaitana (lub jakaś inna osoba płci żeńskiej z jego najbliższej rodziny) została zgwałcona przez kogoś z rodziny Arasaki (najprawdopodobniej Sabura). Shaitan wyćwiczył swój umysł i przebudował swoje ciało wyłącznie w celu zemsty. Jego jednoosobowa krucjata byłaby żałosna, gdyby nie fakt, że Shaitan przez trzy lata prowadził wojnę i za każdym razem unikał siepaczy Arasaki, lub zostawiał ich rozparcelowanych po całym mieście. Mam nadzieję, że Saburo śpi przy zapalonym świetle.

INT	8	REF	15
TECH	8	OP	9
ATR	brak	SZ	6
SZYB	20	BC	12
EMP	9/3/7	REP	8
ZS	8		

Uwagi: Pełna Konwersja Tajnych Operacji Eclipse (Chromebook 2, str 71, 72) z przyspieszeniem REF +2 (co daje w sumie 15), +7 SZYB (co daje w sumie 20), osłona, +5 WB (co w sumie daje 30 na każdej lokacji), +10 WS (co daje w sumie 30 na całym ciele), system audio z Wzmocnieniem Słuchu, Edytorem Dźwięku, system optyczny z Wzmocnieniem Obrazu i Teleskopem, Cybernogi z kaburą na ciężki pistolet, Cyberręce z Cyfrowym magnetowidem, Skanerem Technicznym, Zestawami Narzędzi (Elektro-
nika oraz Bronie). Shaitan zainwestował również w kompleksową terapię.

6. Racer Chiba, Żołnierz BPW

Ta nominacja może być dla większości z was zaskoczeniem. Solo z całego świata nie uważają operatorów PW za równych sobie. Wydawało nam się to niefair, gdy korpi wsadzali człowieka do opancerzonego skafandra z całymi tonami pancerza, broni taktycznych, oraz ekwipunku elektronicznego i jeszcze nazywali to finezją. Myliliśmy się. Racer Chiba jest o całe niebo lepszy od większości znanych mi Solo, i dał nam niezłą nauczkę!



Nie istnieje coś takiego jak oficjalna przeszłość Racera. Dookoła niego krąży wiele opowieści, poczynawszy od chodowanego w zbiorniku dziecka, które miało zostać ninją (ktoś chyba za dużo naczytał się tych starych książek Gibsona) aż do tych „on jest aniołem śmierci zesłanym nam przez Pana” rodzaju plotek. Ale to tylko historie. Moim przywilejem było osobiście przeprowadzić wywiad z Racerem Chiba do tego artykułu. Jest człowiekiem. Nie został wychowany przez wilki, demony lub anioły (jakiegokolwiek wyznania). Oto jego historia w dużym skrócie.

Racer Chiba urodził się we wschodnim Los Angeles jakiś czas przed upadkiem. Przeżył w miarę normalne dzieciństwo, otrzymał przyzwoitą edukację, a następnie wstąpił do Armii. Służył w Południowej Ameryce podczas najgorszego okresu konfliktu i uległ cyberpsychozie pod koniec wojny. O dziwo, poddano go leczeniu i odratowano w sam czas na



wielką ewakuację armii amerykańskiej. Nie dołączył się jednak do niej, bo wraz z Jonem Meta i innymi założył MetaCorp. Po wielu przygodach został eksperymentalnym pilotem programu Jacksuit. Po pewnym czasie okazało się, że jest najbardziej doświadczonym pilotem BPW na świecie! Po tym jak program Jacksuit został sprzedany Militechowi, Chiba odszedł od korporacji i został wolnym strzelcem. Jego w pełni zmodernizowany BPW jest jednym z najlepszych modeli na świecie, i posiada ekwipunek, który (w moim rozumieniu znaczenia i zadań bojowych pancerzy wspomaganych) powinien stanowić standardowe wyposażenie każdej PW-ki (statystyki pancerza na str. 64).

Racer Chiba został przeze mnie zauważony gdy samotnie wydobył pana Davida Sato z kompleksu Raven Micro-Cybu w Evergreen, Colorado. Po szczegółowym rekonesansie satelitarnym Chiba został zrzucany samotnie na teren kompleksu. Uciszył wszystkich strażników, pokonał niesłychanie zaawansowany system alarmowy i porwał nie tylko Sato, ale i jego kochankę. Była to wprost niesamowicie zaplanowana operacja, a wydobyć Racera przez Aerodynamę Limousine, Ltd. było po prostu wisienką na torcie.

INT	10	REF	9
TECH	9	OP	10
ATR	6	SZ	6
SZYB	8	BC	5
EMP	8/5	REP	8
ZS	8		

Uwagi: Neural z łączami (3 zestawy), dopalacz dotykowy, złącza smartguna, złącza techniczne, złącza pojazdu, złącza pojazdu DataTermu.

5. Jenni Flexx, Ochroniarz

Mogłaby być ulubioną dziewczyną Ameryki; szkoda że nie lubi gdy się ją fotografuje. Jenni Flexx jest numer pięć w U. S. A. Jako osobista eskorta Jeznickiego rockersa i idola mediów, Jacka Maxxim, Jenni udaremniła trzy próby morderstwa (jedną przez zastąpienie swojego pracodawcy własnym ciałem, przez



co otrzymała osiem postrzałów w klatkę piersiową), jedno porwanie, oraz szereg różnorodnych zagrożeń. Jenni jest silnie zmotywowaną kobietą, i znakomitym Solo, ale potrzebuje odrobinę rozszerzyć swoją karierę aby być kandydatką do pozycji numer jeden.

Przed zatrudnieniem się u Jacka, Jenni koordynowała ochronę dla zespołu „Uzasadnione Ludobójstwo” na ich trasie koncertowej. Ścigany przez sity federalne, zespół wystąpił w szesnastu mia-

INT	8	REF	9/10
TECH	7	OP	9
ATR	10	SZ	6
SZYB	8	BC	6
EMP	8/4	REP	7
ZS	8		

Uwagi: Dopalacz Adrenaliny, neural ze smartlinkiem, datalink, łącza, gniazdo chipów, splot skórny, rozpruwacze (obie ręce), midnite lady, optyka (prawe oko) z wzmocnieniem obrazu, low-lite, termografem i antyosłepiaczem.

stach i nikt nie został nawet ranny! Jej wcześniejsza praca i trening wciąż pozostaje w sferze domysłów. Plotki głoszą, że pracowała ona dla komórek CIA w Europie, lub że służyła w Południowej Ameryce (jako SEAL lub snajper). Nie udało nam się dotrzeć do niej i poprosić o komentarz. Chyba tylko jej biorzeźbiarz wie jak stara jest ona naprawdę. Ta kobieta wie jak wyglądać niewinnie. Mysie ogonki, zakieciak, pleciana sukienka, i białe podkolanówki naprawdę do mnie przemawiają.

4. John Jones, „Łowca Główny”

John Jones nie istnieje. Przeczesałem banki danych, wyczerpałem sporo konto, i wyciągnąłem sporo przysług od znajomych. Bez rezultatu. Nikt go nigdy nie widział, lub wszyscy boją się do tego przyznać. Ale co ja mówię – przecież mam film. John Jones jest sławny. Poluje i łapie ludzi, specjalizując się w odnajdowaniu zaginionych dzieci i cyberpsycholi, ale nikt nie wie jak się z nim skontaktować, lub gdzie spędza on swój wolny czas.



Udało mi się jednak poskładać jego historię na podstawie raportów policyjnych i opowieści naocznych świadków. Ewidentnie, Jones stracił całą swoją rodzinę podczas stanu wojennego; nienawidzi rządu i pomaga innym, których rodziny są w kłopotach, pozostać razem. Do dnia dzisiejszego uratował trzydzieści porwanych lub zaginionych dzieci, sześciu cyberpsycholi, i pięciu lub sześciu narkomanów. Ludzie mówią, że po prostu przybywa znikąd. Osobiście wydaje mi się, że ma po prostu sieć wielu znajomych którzy winni mu są przysługi.



Prawie na pewno nie miał treningu militarnego lub korporacyjnego. Mógł być członkiem gangu lub jakiejś innej organizacji przestępczej, ale nikt nie jest tego pewien.

INT	7	REF	10
TECH	6	OP	10
ATR	5	SZ	8
SZYB	8	BC	14
EMP	10	REP	7
ZS	7		

Uwagi: Wzmocnienie kości i mięśni, przeszczep mięśni, spłot skóry.

3. Lance Rock

Gwiazda rocka i seksualna zabawka, Lance to jednak cholernie dobry Solo. Pracował dla każdego, kto cokolwiek znaczy, i już jest bohaterem piosenek jak również nowej serii mody linii Gibson Battlegear. Trzeba przyznać, że zaszedł daleko od momentu gdy grał we włoskich westernach.



Lance Rock jest nom de guerre. Jest prawie pewne, że pochodzi z zachodniego U. S. A., prawdopodobnie z okolic Utah. Wychowanie w konserwatywnym stanie jakim jest Utah, (i najprawdopodobniej w mormońskiej rodzinie) wyjaśniałoby jego fetyszym młodych dziewcząt (właściwie wszystkich dziewcząt). Po zaciągnięciu się do Marines, i odstąpieniu dwóch nudnych rejsów na USS Abrahamie Lincolnie, był gotów na zmiany. Gdy Hollywood załało morze, nigdy udało mu się odzyskać stawy filmowej stolicy zachodniego świata. Młody (i przystojny) ex-Marine przybrał nowe

„estradowe” imię i wyruszył na wschód do Nashville. Rozpoczął swoją karierę jako Solo na planie filmu „Za parę nędznych dolarów więcej”. Grupa nomadów, mając nadzieję na publiczne wyrażenie swoich poglądów na temat praw człowieka, próbowała porwać całą obsadę aktorską. Lance, z pomocą ochroniarzy, wyeliminował wszystkich szesnastu napastników! Po tym jak westerny umarły w 2014, Lance zatrudnił się jako ochroniarz dla Penny Prurient. Tak narodziła się jego reputacja jako kobieciarza. Penny nie tylko została zabita w łóżku (w którym nie było, o dziwo Lance'go), ale stało się to w dzień po tym, jak podczas wywiadu wyznała swoją dożgonną miłość do niego i zapisała mu w testamencie cały swój majątek.

Po śmierci Penny, Lance rozpoczął pracę dla kobiecego zespołu Szybkie Dziewczyny. W czasopismach na całym świecie pojawiły się jego zdjęcia nago z jedną lub wszystkimi siedmioma dziewczynami; mógł to być oczywiście fotomontaż, mający na celu zwiększenie popularności zespołu. Jeśli tak właśnie było, to plan udał się. Inne ekscesy Lance'a są zbyt liczne by można było je wszystkie wymienić. Wspomnę tylko o uwiedzeniu Jesse Gsturm w Gstaadzie i zabójstwie sobowtóra Karla von Furstenberga. W tym roku Lance ponownie zaznaczył swoją obecność.

Chanel i Versace prowadzili skrytą wojnę przez prawie 30 lat. Co prawda, strzelanina zaczęła się dopiero w 2010, ale są i inne sposoby prowadzenia wojny. Julia Fixx jest najgorętszą modelką obecnej dekady. Jej wyraźne rysy twarzy, w połączeniu z oszałamiającym ciałem, sprawiają, że mężczyźni ślinią się na jej widok. Tak więc gdy Julia podpisała kontrakt z Versace, Chanel był bardzo zmartwiony. Po nieudanej próbie ustanowienia własnej ikony reklamowej, Chanel postanowił wrócić do starych, dobrych metod. Spróbowali wydobyć. Jak wiadomo, wydobyć modelki jest najtrudniejszym możliwym do wymyślenia zadaniem dla grupy taktycznej. Wiem, ponieważ sam raz tego próbowałem. Największym problemem jest fakt, że modelka musi zostać dostarczona w idealnej kondycji. Jeśli choć włos spadnie z jej głowy, możesz słono zapłacić.

Lance Rockowi nie tylko udało się wydobyć Julię, ale uczynił to poprzez uwiedzenie dziewczyny! Spotykał się z nią przez dwa miesiące przed jesiennym pokazem w Paryżu. Wieczorem, przed pokazem, nasza dwójka wybrała się do

wciąż modnego Baru Harrego. Po brandy, Lance zastrzelił ochroniarza, a następnie został przywitany z otwartymi rękami przez pracowników Chanel. Była to ogromna utrata twarzy dla Versace, zwłaszcza że pokaz musiał zostać przełożony (kostiumy, które miała prezentować Julia musiały zostać dopasowane do innej modelki).

To z całą pewnością zrujnuje karierę Lance'a. Nikt nigdy mu już nie zaufa – a z całą pewnością nie Julia Fixx. Zawsze smutno nam, gdy odchodzi ktoś taki jak on, ale słyszy się, że podpisał kontrakt na trzy filmy z Lucasfilm 54... no cóż, takie jest życie.

INT	8	REF	9
TECH	7	OP	10
ATR	10	SZ	7
SZYB	7	BC	6/10
EMP	10/9	REP	8
ZS	9		

Uwagi: Wzmocnienie mięśni i kości, spłot skóry, wiązadła toksyn, nanochirurgia.

2. Kapitan Andrew „Boa Boa” Weyland, Wodne Leopardy PetroChemu

Jeden z najgroźniejszych Solo w korporacyjnym świecie, Andrew Weyland pracował dla PetroChemu przez prawie pięć lat. Wodne Leopardy cieszyły się szacunkiem nawet zanim przeszły do PetroChemu. Wydobyć i zabójstwa są ulubionym zajęciem tej zwartej paczki. Andrew Weyland jest wspaniałym dowódcą, a jego osobiście wybrany zespół twardzieli jeszcze nigdy nie nawalił podczas misji. Przeżył bezpośrednie starcie z Morganem, Jenni Flex, i Johnem Jonesem (wyróżnie nie obijał się podczas treningów walki wręcz), jednak jego doświadczenie jest zbyt specyficzne aby przyznać mu pierwsze miejsce. Wodne Leopardy spotkało jednak nieszczęście – stracili dwóch ze swoich oryginalnych dwunastu członków. Mówi się, że przyczyną tego były wyłącznie wewnętrzne korporacyjne



utarczki i niedokładny wywiad. Jeśli to prawda, Leopardy wkrótce mogą znowu przejść na wolną stopę. Kto wie, może Boa Boa (zwany tak z powodu węzowego tatuażu i modyfikacji oczu) sięgnie po pierwsze miejsce w przyszłym roku?

INT	8	REF	10
TECH	6	OP	10
ATR	5	SZ	3
SZYB	10	BC	10/12
EMP	8/3	REP	10
ZS	10		

Uwagi: Lekki tatuaż, neural z gniazdem chipów, smartlink, łącza, Kerenzikov +2, wzmocnienie kości i mięśni, rozpruwacze (obie ręce), optyka (oba oczy) ze zmianą koloru, termografem, lowlitem i zegarem.

1. Morgan Blackhand

Wciąż na szczycie, Morgan nie wydaje się być gotów do oddania tytułu najlepszego Solo Ameryki. Morgan jest, i (w mojej osobistej opinii) zawsze będzie numerem jeden. Cały zawód wzbogacił

się na wydaniu Enforcer's Handbook (ponad jeden milion kopii sprzedanych do dnia dzisiejszego). Może być oczywiste, że Morgan nauczył wielu profesjonalistów wszystkiego co wiedzą, ale z całą pewnością nie było to wszystko co wie mistrz.



Sposób, w jaki Morgan radzi sobie z incydentami, takimi jak na przykład próba porwania Kerry Eurodyne w zeszłym roku, wykazuje dotyk mistrza. Może was zaciekawić, że wszyscy porywacze (pięcioro) zostali złapani przez Morgana i dostarczeni do przedstawicielstwa federalnego. Byli posiniaczeni, potłuczeni i pobici, ale żywi. Każdy Solo potrafi zabijać, ale tylko taki mistrz jak Blackhand potrafi wyeliminować zagrożenie bez zawstydzenia sponsorów grupy. Mimo wszystko, wprawienie w zakłopotanie tak dużej firmy jak DMS nie może ułatwić nikomu kariery. Całkiem możliwe, że nowy profil Morgana może uniemożliwić mu zatrudnienie w pewnych miejscach. Mamy jednak nadzieję, że tak się nie stanie.

INT	9	REF	10
TECH	8	OP	10
ATR	8	SZ	10
SZYB	8	BC	12
EMP	4	REP	10
ZS	9		

Uwagi: Powyższe statystyki są jedynie oszacowaniami. Żadna agencja nie była jak dotąd w stanie precyzyjnie skwantyfikować Morgana Blackhanda.

„Dawniej bycie 'Solo' znaczyło coś więcej. Byłeś kimś szczególnym, myśliwym polującym samotnie w głębinach mrocznych ulic miasta. Teraz każdy bałwan z wielką spluwą i zachipowanym podejściem do świata uważa się za Solo.”

— Morgan Blackhand

O Autorze:

Juan-Paul „RipperDoc” Duvalier to pseudonim bardzo szanowanego Solo zatrudnionego przez Berlińską Industrial Group. J-Paul pracował już w prawie całej Europie, Azji i Stanach Zjednoczonych. Autor zaprzecza jakimkolwiek powiązaniom własnej osoby ze stowarzyszeniem EuroSolo znanym jako „Aniołowie”.

INT	10	REF	10
TECH	7	OP	8
ATR	9	SZ	10
SZYB	8	BC	8
EMP	10	REP	7
ZS	8		

Uwagi: Brak cyberwszczepów. Battle-Gloves z rozpruwaczami (obie ręce), MMI (lewa ręka), wysuwany 11 mm (prawa ręka).

DANE PANCERZA WSPOMAGANEGO

NAZWA PANCERZA: Chiba Custom "Superjack"

WAGA: 881kg (razem z pilotem)

TYP PODWOZIA: Heavy Jacksuit (Siła 40)

UDERZENIE: 4k10

KOPNIĘCIE: 7k10

ZGNIATANIE: 5k10

BIEG: 42m

SKOK: 10m

SKOK: 1.3m

PRODUCENT: Meta Industries

BIB/BOB: +4/+3

WAGA PODWOZIA: 200kg

UDŹWIG/POJEMOŚĆ: 200/600kg

CENA: 2.16 mln e\$

WAGA ŻOŁNIERZA: 70kg

MODYF. TWARDOŚCI: -10

WYPOSAŻENIE

GŁOWA [1]

WS 10 WB 50

WEWNĘTRZNE WB/WS

1] M31PA 10

2] M31PA 10

3] IRW 15

ZEWNĘTRZNE WB/WS

1] Zasobnik 20/10, Duch
Zasobnik 20/10, Duch

2] STEALTH

UWAGI:

Ref/Kontrola
Wysokiego
Przyspieszenia

R. RAMIE [2]

WS 10 WB 50

WEWNĘTRZNE WB/WS

1] Mono PA 15
Miecz2] EMG 15
Grenadier3] EMG 10, Grenad.
Magazynek, EMP
Grenad. 10, Magazynek4] Zasobik
EMP 10

ZEWNĘTRZNE WB/WS

1] Granatnik
talerzowy 20/20

2] MML 20/10

3] STEALTH

L. RAMIE [3]

WS 10 WB 50

WEWNĘTRZNE WB/WS

1] HK G20 25

2]

3] Mag G20 10

4] Samoczynna kompresja

ZEWNĘTRZNE WB/WS

1] Granatnik
talerzowy 20/20

2] MML 20/10

3] STEALTH

P. NOGA [4-5]

WS 20 WB 50

WEWNĘTRZNE WB/WS

1] Zbiornik paliwa raket. 10

2] Granatnik Tsunami 25

3] Wykrywacz celu 5
Radio wojskowe 10

4] Samoczynna kompresja

ZEWNĘTRZNE WB/WS

1] Skoki odrz. 20/30

2] Skoki odrz. 20/30

3] STEALTH

L. NOGA [6-7]

WS 20 WB 50

WEWNĘTRZNE WB/WS

1] Zbiornik paliwa raket. 10

2] Granatnik Tsunami 25

3] komunik. laser. 30
Wykr. prom. laser.
szyfr/deszif.,kamera A/V4] Samoczynna kompresja
50

ZEWNĘTRZNE WB/WS

1] Skoki odrz. 20/30

2] Skoki odrz. 20/30

3] STEALTH

TUŁÓW [8-9]

WS 20 WB 50

WEWNĘTRZNE WB/WS

1] Gatling 10mm 20

2]

3]

4] Samoczynna
kompresja 50

5] Rozbud. system PŻ 15

ZEWNĘTRZNE WB/WS

1] Zasobik na broń 10mm
20/20

2]

3] Zbiornik paliwa raket.
10

4] STEALTH

ZAWARTOŚĆ BAGAŻNIKA

WYPOSAŻENIE WB/WS/WAGA

-
-
-
-
-
-
-

WYPOSAŻENIE WB/WS/WAGA

-
-
-
-
-
-
-



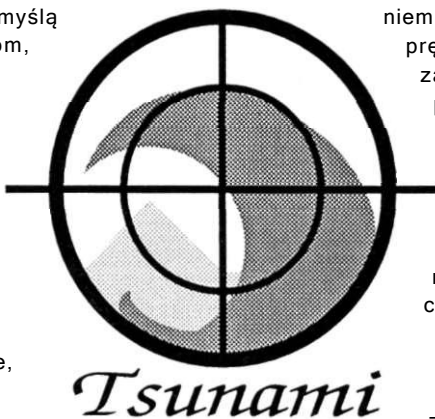
Biuro Projektów Tsunami

Przez piętnaście lat Tsunami zapewniało swoim klientom najlepsze z zaawansowanych, eksperymentalnych i modyfikowanych systemów i projektów broni.

Niezależnie od tego czy wybierasz się na strzelnicę, pole bitwy, czy w miejską dżunglę, zwróć się do Tsunami po szeroki wybór niezbędnego ci sprzętu.

Raimei (Thunderclap) Pistolet Odrzutowy

Opierając się na sukcesie jaki odniósł nasz karabin Ramjet, postanowiliśmy zaprojektować pistolet, który również opierałby się na zasadzie odrzutowego odpalania pocisków. Zaprojektowany z myślą o skutecznej broni przeciw BPW i Borgom, pociski wystrzeliwane przez Raimei charakteryzuje krótszy czas osiągnięcia prędkości maksymalnej, a zarazem krótszy zasięg pozwalający zapobiec przypadkowym zranieniom osób postronnych. Raimei jest standardowo wyposażony w smartlink Maboroshi lub Zeiss-Nikon COT, ale może być również przystosowany do zamocowania eksperymentalnego taczka celowniczego Zetatech Super-Safe, które zmniejsza szansę spudłowania praktycznie do zera. Broń jest również wyposażona w stale chipy uniemożliwiające nieautoryzowane użycie pistoletu.



Pistolet Zawodnika MTST Express

Tsunami wyprodukował specjalnie modyfikowany pistolet z myślą o tych, którzy biorą udział w turniejach MTST. Tsunami Express jest 5.2 mm pistoletem z rozszerzeniem termoelektrycznym, pojemnym i o dużej prędkości wylotowej pocisków. Lekki i niezawodny Express jest idealną bronią dla profesjonalnych zawodników! Ergonomicznie zaprojektowany, złożony z komputerowo dopasowanych części, wyposażony w specjalnie zmodyfikowany kompensator, pistolet ten jest jedną z najbardziej stabilnych broni na świecie. Specjalne pociski pochodzące bezpośrednio z naszego laboratorium i celownik Zeiss-Nikon COT czynią z Tsunami Express niezwykle celny pistolet, niezbędne wyposażenie każdego zawodnika który nie chce przegrać przez niewłaściwie dobraną broń.

Tsunami Arms Raimei, Pistolet Odrzutowy [1100e\$] [3200e\$ za wersję z systemem COT]

Pist * +2 * D * K * 10 mm odrzutowe * 6 * 2 * NZ * 100m
10mm kule odrzutowe zadają 5k6 uszkodzeń na zasięgu bliskim, 6k6+3 na zasięgu średnim, 7k6 na zasięgu długim, oraz 7k6 + 1 na zasięgu ekstremalnym. Każdy pocisk kosztuje 30 e\$; jeden pełny magazynek jest wliczony w koszt broni.
Opcjonalny system złącza smartlinka Zetatech kosztuje dodatkowo 5000e\$ i musi zostać zainstalowany w fabryce (tzn. broń musi zostać zamówiona od razu z tym rozszerzeniem), aby zapewnić właściwe ustawienie i dopasowanie elementów. Aby użyć tej broni, operator (który musi posiadać łącze smartlinka, cyberopłytę, zegar i celownik) musi wpierw namierzyć cel; trwa to około jednej rundy (10 sekund); następnie, broń wystrzeli jedynie gdy celownik potwierdzi cel; rzucić k10 + REF + 3 (za smartlink z celownikiem) + twoja umiejętność pistolet, jeśli ostrzał okazał się niecelny, pistolet po prostu nie wystrzeli (chyba że przy automatycznej porażce). Ponieważ przekazywanie obrazu z procesora do broni odrobinę opóźnia strzał, pistolet posiada dodatkowy modyfikator -2 przy strzelaniu do różnych celów (np. strzał do poruszającego się Borga z REF 11 posiada modyfikator -6). Dziesięć różnych celów może zostać namierzonych i zapamiętanych przez procesor Zetatech, ale nie więcej niż jeden na rundę.
Uwagi dla graczy: Łącze Zetatech jest właściwie Stutterchippingiem, tyle że w drugą stronę. Zamiast blokady strzałów oddanych w stronę przyjaznych celów (a przepuszczających strzały do wszystkich innych celów), łącze Super-Safe strzela jedynie do potwierdzonych wrogich celów. Procesor i bank obrazów jest umieszczany w systemie elektronicznym broni a nie w bazie chipów użytkownika. Jest to bardzo drogie rozszerzenie, ale warte swojej ceny dla osób które nie chcą wystrzelać przez przypadek wszystkich swoich sąsiadów z tej jakże potężnej broni. Oczywiście osoby pokroju Billy Kida mogą sobie darować ten wydatek.

Tsunami Express [5200e\$]

PIST * +3 * D * K * 2K6 + 3 * 5.2mm ET * 24 * 3 * NZ * 75m
5.2 mm amunicja kosztuje 50 e\$ za pudełko 50 pocisków. Bateria wystarczająca na oddanie 50 strzałów kosztuje 10e\$. Express nie został zaprojektowany z myślą o ukryciu. Przyznaliśmy "D" tej broni odrobinę na wzrost, choć przy skróceniu rękojeści (zmniejsza Celność do +2, kosztuje 125e\$) jest to możliwe. Z uwagi na specjalny kształt kompensatora na lufie, ta broń nie może zostać wyposażona w tłumik.

Uwagi dla graczy: Express jest pistoletem sportowym, a nie zwykłą uliczną spluwą. Jego wykończenie i cena jasno na to wskazują. Powłoka z czarnej i chromowanej stali, rękojeść z prawdziwego drewna. Bateria jest wsuwana z tyłu broni, a magazynek mieści się w rękojeści. Drewniana ergonomiczna rękojeść jest wyposażona w specjalne wsparcie dla nadgarstka. Celownik COT jest podłączony do głównej szyny pistoletu, przed bezpiecznikiem. Pod lufą znajdują się trzy modyfikowalne obciążniki. Długość całej broni wynosi 35 cm.

Jeśli jesteś zainteresowany najlepszymi z najbardziej zaawansowanych systemów broni, przyłącz się do fali przyszlności. Tsunami.

Autoryzowane agencje powinny skontaktować się z nami odnośnie informacji dotyczących zakupu i wymagań broni.

Tsunami: Gdy potrzeba broni lepszych od najlepszych.

Amerykańskie przedstawicielstwo firmy; 1430 West City Tower, 12 Corporate Plaza, Night City, NorCal, 94202-1936 Głos/Dane/Fax; 666-553-2197



Zniszczyć Wszystkich Miękkich!

**Zakuty Łeb wyznaje co leży mu
na jego sztucznym sercu**

raport Adama Smashera

Nowy Jork w stanie Nowy Jork – miasto tak lubiane, że zburzono je już dwukrotnie, w tym raz przy użyciu głowicy jądrowej. To mój plac zabaw, więc uważaj gdy wchodzisz. Wiesz, jestem w pełni zcyberyzowanym ulicznym samurajem, i nie chciałbyś skrzyżować ze mną mieczy. Tak, jestem żywym dowodem na to, że metal jest lepszy od ciała! W ciągu sześciu lat mojego bycia pełnym borgiem w tej piekielnej dziurze

rozwaląłem PW, boosterpunków, korporacyjnych najemników, dzieci, helikoptery szturmowe, wymachujących mieczami ninjów, i cyberzwierzaki wszelkiego pokroju. Bez dwóch zdań, życie pełnego borga jest satysfakcjonujące. Mam pełno roboty, i przysięgam, że w tym tempie oczyszczę to miasto z cielesnego śmiecia w jakies – a nich wam będzie, piętnaście lat.

Większość z was jest najprawdopodobniej profesjonalistami, którzy wiedzą jak walczyć i jak zabijać. Mogłoby się wydawać, że nic więcej nie można już osiągnąć. Powiem wam co myślę – dawniej, gdy byłem jeszcze miękki, wydawało mi się, że jestem prawdziwym twardzielem. Mama była Rosjanką, a tata pochodził z południowego Bronksu. W rezultacie byłem najgorszym dzieciakiem na moim podwórku. Byłem przywódcą gangu



ulicznego w okresie Upadku (rozbijaliśmy się na ruinach dawnego stadionu Yankee), i kiedy Armia wystrzelała ostatnich z moich chłopców, zaciągnąłem się do wojska (nie byłem głupi, po prostu wojsko posiadało o niebo lepsze uzbrojenie niż my). Sześć lat jako Marine wiele mnie nauczyło. I kiedy wyrzucili mnie za „niesubordinację”, jak to nazwali, (jasne, a ja jestem stokratą) podjąłem życie jako uliczny samuraj w moim rodzinnym mieście. Żyję w tym zgnitym jabłku od tamtego czasu, ale wiele się zmieniło w moim życiu. O tak!

Wydobycia, zabójstwa, wymuszenia i niszczenie własności, prace przychodziły jedna po drugiej. Zarabiałem całkiem przyzwoicie, ale nie byłem świadomy, że własne kości i mięśnie były dla mnie przeszkodą w dalszym rozwoju kariery. Trwało to aż do tak zwanej operacji „przyspieszonego rozwoju przemysłowego”. Pewna korporacja wynajęła mnie i paru innych zawodowców w celu zdobycia pewnego prototypowego gizma od swojego konkurenta. Wystrzeliłem chyba 300 7.62 mm kul w trakcie tej operacji, i wszystko szło dobrze do momentu gdy kilka precyzyjnie wymierzonych rakiet przeciwpancernych zepsuło nam dzień.

Doktorzy stwierdzili że wypłaszczym na blisko osiem minut zanim ustabilizowali mnie (a przynajmniej mój mózg). Dowiedziałem się, że moje mięso całkiem ładnie się upiekło w trakcie tej operacji, ale moi kumple wsadzili to co ze mnie zostało do cholernego plecaka i przywieźli mnie z powrotem. Jakoś wtedy właśnie zorientowałem się, że cały input dochodził mnie przez interface – okazało się że reszta moich sensorów (oczy, uszy, skóra... no wiecie) została rozmazana gdzieś na ścianie. Korp który mnie wysłał stwierdził, że miałem pecha, ale podoba mu się moja przeszłość, wyniki poprzednich misji, życiorys, a nawet imię mojej matki (jasne... nawet nie mógł go wymówić) i z tego właśnie powodu proponuje mi pewną umowę. Otóż w zamian za 15 letni kontrakt otrzymam na własność pełną konwersję ciała.

Pamiętajcie, że wtedy jeszcze nie wiedziałem, że „metal jest lepszy od ciała”. Pewnie, wiedziałem że kilka wszczepów, łącz i chipów może się przydać, ale nie stać mnie było na pełną konwersję, więc się nawet nad tym nie zastanawiałem. Ale oto byłem szarą materią w zbiorniku z płynem odżywczym i wiedziałem, że jeśli się nie zgodzę, korp z zimną krwią wyciągnie mi wtyczkę, a jutro moja przysadka i co tam jeszcze znajdą cennego wylą-

duje w korporacyjnym banku organów. Co ty byś zrobił na moim miejscu, twardej?

Patrząc wstecz, była to najlepsza decyzja jaką uczyniłem w życiu. Chcesz siły? To co powiesz na rzucanie motocyklami o pojemności 1000 centymetrów sześciennych w celu zaoszczędzenia amunicji? Chcesz szybkości? Co powiesz na fechtunek z trzema czarnymi pasami naraz – z jedną ręką odkręconą? Chcesz wytrzymałości? Kiedyś zostałem trafiony z bezpośredniej odległości z 40 mm wyrzutni granatów. Straciło mnie z dachu 9 piętrowego budynku i spadłem na jakąś ciężarówkę. Musiałem chyba uszkodzić jej zbiornik z paliwem, bo wybuchła, ale nie zatrzymywałem się żeby to sprawdzić, tylko pobiegłem z powrotem schodami do góry i urwałem głowę temu żołnierzowi który do mnie strzelał. Całkiem nieźle, jak sądzę.

**Na to polowanie
wymieniłem moje
lewe przedramię
na Śrutówkę Gatling
Tsunami
Arms Helix,
ładowany taśmą
z 500-nabojowej
komory znajdującej się w
plecaku.**

Nie mogę zdradzić dla kogo pracuję, ale tak jak mówiłem, mam pełno roboty. Zwykle działam w ofensywie, utrudniając życie konkurencji, ale czasami (gdy nawała służby bezpieczeństwa) wysyłam mnie do odzyskania straconych dóbr. Moim zadaniem jest zwykle pogoń za drużyną krawędziarzy którzy popełnili błąd włamując się i okradając nasze biuro w Nowym Jorku. Wtedy właśnie bycie borgia naprawdę się opłaca.

Pamiętam jak pewnego razu ekipa utalentowanych włamywaczy skradła jakieś ważne pliki korporacji. Dwóch rozwalilem zaraz na początku, ale trzeci cel (sprytna mała pyza) uciekł do zatłoczonego centrum handlowego zanim zdołałem go namierzyć. Pozwolę sobie wytłumaczyć wam teraz całe piękno bycia

Tsunami Arms Helix

[3000e\$]

**BC * +0 * N * K * 10-Ga/5K6 * 60 *
43 * NZ * 60m * min BC: 18**

Ta masywna broń jest bez dwóch zdań jedną z najpotężniejszych broni ręcznych przeznaczonych do walki na bliskim zasięgu w terenie gęsto zabudowanym. 6 lufowa śrutówka gatling strzela z prędkością 1300 pocisków na minutę! Długa na około 90 cm, broń składa się z lufy o długości około 45 cm i pistoletowej rękojeści bez kolby, gdyż Helix jest w zamierzeniu bronią, którą należy strzelać z biodra. Nad lufami zamontowany jest celownik laserowy. Helix jest skonstruowany z zaawansowanych polimerów oraz lekkich stopów i waży 15 kilogramów. Pociski do tej broni to dwuskładnikowe ładunki pełne lub odłamkowe przechowywane w osobnym pojemniku. Samopowrotny zamek znajduje się pod głównym korpusem broni i umożliwia zamontowanie wlotu 60 naboju magazynku lub taśmy amunicyjnej. Mechanizm obrotowy umieszcza ładowany pocisk zgodnie z osią właściwej lufy w miarę jak zamek podaje kolejne naboje. Dwuskładnikowy zapalnik eliminuje niestabilność amunicji, stosując dwa różne gazy, które osobno są neutralne, ale razem tworzą mieszkankę wybuchową. Konstrukcja Helixa umożliwia użytkownikowi kompensację odrzutu własną dłoń, gdyż główne szarpnięcie po oddanym strzale jest przekazywane w poziomie, bez podrywania lufy. Przy ogniu ciągłym nadmiar ciepła jest oddawany przez obracające się lufy i cztery otwory chłodzące znajdujące się na każdej z luf. To, w połączeniu z dobrze rozpracowaną kompensacją odrzutu, pozwala na swobodne podtrzymywanie ognia ciągłego. Odgłos strzelającego Helixa jest bardzo specyficzny, brzmi jak przeciągły metaliczny krzyk.



ODRZUT I CIĘŻKA BROŃ W CYBERPUNKU 2020

Odrzut w Cyberpunku zależy głównie od ilości uszkodzeń zadawanych przez daną broń. Ta wartość, w połączeniu z rodzajem używanej amunicji, wyznacza nam tak zwaną minimalną BC. Postać może bezpiecznie używać danej broni jeśli jej BC jest większe od współczynnika min BC broni. W przypadku broni półautomatycznych, jeśli BC postaci jest wyższe od min BC o co najmniej dwa punkty, to szybkostrzelność broni zwiększa się o jeden. Jednakże, jeśli BC postaci jest mniejsze od min BC broni, to wszystkie negatywne modyfikatory oparte są o współczynnik różnicy BC i min BC (zwany odstępem R-nik).

Modyfikatory za odrzut broni są następujące: Jeśli BC strzelca jest mniejsze od min BC broni, to szybkostrzelność broni spada o połowę, a celność o 2 za każdy punkt K. Po każdym strzale, strzelec musi wykonać test (BC + Umiejętność Siłacz + 1K10). Poziom trudności wynosi (2 x min BC). Jeśli test nie zostanie wykonany pomyślnie, ręka trzymająca broń otrzyma 1 ranę za każdy punkt K. W przypadku automatycznej porażki broń zostaje upuszczona.

Przykład: BC Sida wynosi 8, a nasz bohater ostrzeliwuje się rozpaczliwie z ciężkiego rewolweru Derby 7710 „Ox-Dropper” (kaliber .477, uszkodzenia 5K6).

5 [Maksymalne uszkodzenia 30/6] x 2 [Pistolet] = 10, czyli K Sida wynosi 2; Może więc strzelać raz na dwie rundy, z modyfikatorem -4 do celności, i ryzykuje odniesienie dwóch punktów obrażeń za każdy strzał oddany z tego potwora.

Pamiętajcie, odrzut jest stałą cechą broni. Po obliczeniu min BC broni, warto jest tą wiadomość gdzieś zapisać na przyszłość. Aby uniknąć komplikacji, przyjmujemy, że bronie z min BC mniejszą lub równą 9 mogą być bezpiecznie obsługiwane przez wszystkich bez względu na ich BC (Spokojnie, nawet technik z BC 6 może sobie postrzelać z Colta AMT M2000). Jeśli jednak gracze zechcą, dodatkowe zasady odrzutu broni można używać w przypadku wszystkich broni. Wybierz więc swoje uzbrojenie ostrożnie! Co z tego, że spluwa wybije dziurę wielkości pięści w pancerzu Borga, jeśli przy okazji urwie ci rękę w barku.

Przykładowe Współczynniki Odrzutu:

	Min. BC
Kieszonkowy Pistolet Tsunami HiVel (Szybkostrzelność 2)	23
12.7 mm Gatling z uprzężą (Szybkostrzelność 100)	18
40 mm HiVel Auto Wyrzutnia Granatów Mk 19 (Szybkostrzelność 3 lub 20)	16-18
ASP 30 mm Autocannon z uprzężą (Szybkostrzelność 10)	16
HIVE Gatling (Szybkostrzelność 120)	15
ASP 20 mm (Szybkostrzelność 10)	14
Malorian 3516 i 14 mm Pistolet BPW (Szybkostrzelność 1)	12
30 mm Auto Wyrzutnia Granatów Plamya (Szybkostrzelność 1 lub 10):	7-12
Browning.50 M2(Szybkostrzelność 10-20)	11 - 12
Akcelerator liniowy EMG -85 (Szybkostrzelność 1/2)	11
25 mm Auto Wyrzutnia Granatów Tsunami (Szybkostrzelność 1/3/5)	10
Militech Crusher SSG; Super Chief.454 Casull	9
Budgetarms Laser-Niner (Szybkostrzelność 20)	8
Militech Cyborg Rifle (Szybkostrzelność 20)	8
AutoŚrutówka Oni (Szybkostrzelność 20)	7
Franchi King Buck (Szybkostrzelność 4)	7
25 mm Auto Wyrzutnia Granatów Bulldog (Szybkostrzelność 3)	7
Militech AM-3 (Szybkostrzelność 1)	7
FNRAL (Szybkostrzelność 30)	6
H&K MP2013 (Szybkostrzelność 32)	6
Barrett Light 50 (Szybkostrzelność 1)	6
M203 40 mm granatnik uzupełniający (Szybkostrzelność 1)	6
S&W Tri-Star (Szybkostrzelność 1)	6
Rosyjski 30 mm granatnik uzupełniający (Szybkostrzelność 1)	5
Colt-Mauser M2X (Szybkostrzelność 1)	5
Barrett-Arasaka Light-20 (Szybkostrzelność 1)	4
Militech mini-granatnik 25 mm (Szybkostrzelność 1)	4

WSPÓŁCZYNNIK ODRZUTU

Podstawowe Min BC:

Bronie z kodem uszkodzeń typu K6 = (Maks. uszkodzenia/6)

Bronie z kodem uszkodzeń typu K10 = (Maks. uszkodzenia/5)

Modyfikatory (Należy wymnożyć razem wszystkie wymagane):

1-ręczne (pistolety, rewolwery) = x 2.0

2-ręczne, bez oparcia* (niektóre pistolety maszynowe i śrutówki) = x 1.0**

2-ręczne z oparciem* (karabiny, ciężkie karabiny maszynowe, niektóre pistolety maszynowe/śrutówki) = x 0.5

Bronie obszarowe (śrutówki i granatniki) = x 1.5

Akceleratory = x 1.8

Szybkostrzelność 1-3 (półautomaty) = x 1.0

Szybkostrzelność 3-15 = x 1.75

Szybkostrzelność 16-30 = x 2.0

Szybkostrzelność 31-60 = x 2.5

Szybkostrzelność 61-120 = x 3.0

Szybkostrzelność 121+ = x 3.5

*Oparcie - kolba, podpórka na łokieć, pasek na ramię, uprzęż, mono-/bi-/tripod, żyro-mocowanie, itp.

**Śrutówki używają kodu uszkodzeń używanej amunicji. Granatniki używają [średnica w mm/5] x K6 jako wartości maksymalnych uszkodzeń. Wysoko-ciśnieniowe; Hiper-przyspieszane granaty (do Autogranatników) mają modyfikator x 1.5 Cyberrece traktuje BC 12 (tylko przy rozpatrywaniu odrzutu).

Wspomagany Exo-szkielet traktuje się jako BC 18 (tylko przy rozpatrywaniu odrzutu).



prawdziwym Borgiem (jak lubią się nazywać). Kotlesie (czyli miękcy Solo), nawet ulepszeni, są w stanie używać jedynie małych broni. Cokolwiek potężniejszego szybko zamieni ich szkielet w żarcie dla psów. Na to polowanie wymieniałem moje lewe przedramię na Śrutówkę Gatling Tsunami Arms Helix, ładowany taśmą z 500-nabojowej komory znajdującej się w plecaku. Odrzut tego potwora byłby morderstwem (dosłownie i w przenośni) dla mojego kręgosłupa w czasach gdy jeszcze byłem 108-kg kotlesiem w Armii. Teraz, mój wzmocniony plasteełowy pancerz odczuwał jedynie delikatne wstrząsy. Chodzi mi o to, że gdybym wciąż był miękkim Solo podczas tego pościgu, potrzebowałbym miniguna aby oczyścić hałę, a gdybym zabrał ze sobą minigun to nie dogoniłbym tej sprytcy!

Na szczęście dla mnie, byłem już w pełni borgiem. Jak już wspominałem, dogoniłem tę małą tuż po tym jak wbiegła do domu towarowego. Wiedziałem, że nie mogła uciec daleko, a na pewno nie miała czasu skorzystać z windy lub frontowego wyjścia. Musiała się więc ukryć gdzieś w sobotnim tłumie kupujących. Przeciągnąłem kilka razy Helixem po tłumie, kosząc te mięsiste istoty w iście ekspresowym tempie. (Czemu nie? Nie miałem na sobie oznaczeń jakiejkolwiek korporacji, a widok ciał rozrywanych odłamkowymi pociskami gatlinga był po prostu uczą dla duszy). Szybki skan ciał odnalazł mi dziewczynę, całkiem ładnie poharataną, choć splot skórny sprawił, że jeszcze oddychała. Nadepnąłem jej na głowę, miażdżąc ją jak dojrzały melon, zabrałem dyskietki i wyniosłem się stamtąd. Nie ma to jak z pożytkiem spędzona sobota. Acha, warto jeszcze wspomnieć, że jak zwykle założyłem inną płytę twarzową. Ta najprostsza ze sztuczek właściwie uniemożliwia policji rozpoznanie Borgia.

Wymienne płyty twarzowe

Ponieważ na świecie jest jedynie; ograniczona (i to dość znacznie) liczba pełnych Borgów, wielu z nich zakłada rzeźbione płyty twarzowe celu wyróżnienia się. Kosztują one od 25e\$ za prymitywną, do 500e\$ za w pełni opancerzony model. Jeśli będziesz zakładał inną maskę na każdą misję, nikt się nie zorientuje kim jesteś! Sprytne, nie?

Oczywiście pomimo moich najżarliwszych życzeń, bycie pełnym Borgiem nie jest czystą przyjemnością w rodzaju strzelania do dzieci. Wciąż możesz łatwo zginąć, zwłaszcza gdy przeciwnik jest wyposażony w ciężką broń. Jeden HLAW i możesz pocałować swój opancerzony tytek na dowidzenia. Ale hej! Cyber-tech-

nologia znalazła i na to radę. Widzicie, ci nadęci Anglicy wymyślili coś co nazywają Reaktywnym Pancernem Osobistym. Nie, to nie jest ten pancerz który eksploduje i odpada po trafieniu. RPO to elastyczny pancerz naszpikowany czujnikami laserowymi; kiedy ktoś celuje do ciebie z laserowo naprowadzanej broni,

Pełne Konwersje

Nauczcie się sztuki opracowanej specjalnie dla was!

Sztuka walki PanzerFaust (co tłumaczy się dokładnie jako „pancerna pięść”) jest najnowszym osiągnięciem współczesnej techniki wojennej. Zaprojektowana specjalnie z myślą o pełnych konwersjach, PanzerFaust pozwala na całkowite wykorzystanie olbrzymich możliwości fizycznych borgów! Ponadto, skoczność i prędkość borgów, w połączeniu z tą sztuką walki, pozwala pełnym konwersjom na zadawanie długodystansowych kopniaków i wykonywanie nieludzkich uników. Złapanie w uchwyt borg jest w stanie uwolnić się wykonując manewry niedostępne zwykłym ludziom. (Niektóre borgi mogą na przykład obracać swoimi ramionami jak wiatrakami, lub obracać tors o 360 stopni). Ciosy zadawane przez borgi korzystające z technik pancernaufsu są równie dewastujące jak strzały pełnymi nabojami z wysoko-kalibrowych śrutówek! Naucz się tego co najlepsze, od tych, którzy są najlepsi! Przyłącz się do Żelaznego Tygrysa Dojo.

Uwaga – twoje ciało musi zostać lekko zmodyfikowane. Chodzi mianowicie o wymianę mechanizmów stawowych na magneto-elektryczne, umożliwiające szybsze, bardziej miażdżące ciosy; oraz specjalnie utwardzane płytki mocowane na uderzeniowych krawędziach kończyn (kosztuje to jedynie 4000e\$).

Żelazny Tygrys Dojo w dzielnicy Górna Marina. Skręć za ulicą Sterling, schodami na pierwsze piętro Baru Amerykańskiego, Night City, CA. Przyjmujemy jedynie wpłaty gotówkowe.

Uwagi dla graczy: Bonus do uszkodzeń wynosi 1.5x umiejętność Sztuka Walki, z uwagi na siłę/i błyskawiczne reakcje borgów. Ataki z wysokości uzyskują 1K6 dodatkowych uszkodzeń za każde 3 metry, wykonanego skoku. Taki atak traktuje się jako AP (WB jest zmniejszone o 50%; zadawane uszkodzenia są normalnej).

Tylko pełne konwersje mogą wykorzystać w pełni techniki zawarte w sztuce walki PanzerFaust; strukturalne napięcia wyrządziłyby normalnemu organizmowi znaczne szkody w systemie kostnym i mięśniowym. PanzerFaust nie może być zainstalowany. Ta sztuka walki zależy prawie zupełnie od nadludzkiej szybkości reakcji. Względnie długi czas dostępu do informacji zebranych na chipie rujnuje całą przewagę jaką daje bezpośrednia znajomość PanzerFausta: Jeśli borg nauczy się PanzerFausta, musi stale ćwiczyć by nie wyjść z wprawy. Z tego właśnie powodu borg nie może trenować żadnych innych sztuk walki. Jakiegokolwiek inne sztuki walki muszą zostać zapomniane. Wydane na nie punkty są stracone.

PANZERFAUST(5)

Uderzenie	–	Rzut	+1	Chwyt	+3
Cios	+3	Trzymanie	–	Taranowanie	+3
Kopnięcie	+3	Uwoln.	+4	Rozbrojenie	–
Blok	–	Duszenie	–		
Unik	+3	Podcięcie	+1		



RPO ostrzega cię o tym dzięki cyber łączom. Wierzcie mi lub nie, ale ten system jest tak sprawny, że umożliwia ci unikanie pocisków, jeśli oczywiście jesteś wystarczająco dopakowany (jak każdy prawdzi-

Reaktywny Pancerz Osobisty Cybermatrix,

UC=1K6, Operacja: S, Koszt=6000e\$. RPO umożliwia pełnemu Borgowi z REF większym od 10 unikać strzałów oddanych z broni naprowadzanych laserowo (smartguny, celowniki laserowe). Strzelec musi rzucić powyżej (REF + Unik) borga + 1K10 zamiast normalnego poziomu trudności strzału. To jest nowe, trudne do zdobycia cyberulepszenie; nie jest zakazane; ale jego dostępność jest rzadka.

wy borg powinien być). Dobrą wiadomością jest to, że Cybermatrix przygotowuje RPO dla Pełnych Konwersji. Działa na tej samej zasadzie, tyle że system jest wbudowany w twój pancerz! Oznacza to, że musisz zrezygnować z dodatkowych pancerzy i pokryć, ale co z tego? I tak pokrycia nie współgrają dobrze z głównym pancerzem, a czego mielibyśmy się wstydzić? RPO uratowało mi życie tyle razy, że już przestałem liczyć.

**Słyszałem, że
Magnum Opus
pracuje nad
Magnum.88.
Nie mogę się
doczekać.**

Jako pełny Borg odkryjesz również, że nareszcie możesz pokazać tym wszystkim Solo-pozeroom kto tu naprawdę jest szefem. Ile razy wdałem się w kłótnię typu „moja spluwa jest najlepsza na świecie, a twoja nie jest”? Kiedy jesteś w pełni metalowy, takie sprawy nie podlegają już wątpliwości. Parę miesięcy temu wdałem się w taką właśnie kłótnię z jakimś prosiakiem który upierał się, że jego cieniutki 3516 jest nie do przebiccia. Roześmiałem mu się w twarz, co on zrozumiał jako przyznanie się, że nie mam żadnych argumentów. Ale miałem. Wyciągnąłem swojego Magnuma Opus Hellbringera

z kieszeni płaszcza i rzuciłem na stół. Ten wykonany z nierdzewnej stali, 4 kg rewolwer sprawił, że szczeka opadła mu na stolik. Ślinił się, gdy pokazałem mu bębenek z trzema kulami Magnum .666 w stalowych łuskach. To był żałosny widok, więc odstrzeliłem go razem z jego twarzą. Głowa eksplodowała mu jak balon wypełniony krwią. Słyszałem, że Magnum Opus pracuje nad Magnum .88. Nie mogę się doczekać.

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

P * + 1 * P/D * K * 7K6 + 3 (.666 Mag)
* 3 * 1 * NZ * 80m * Min BC: 15

Ten masywny rewolwer mieści w swoim tytanowo-stalowym magazynku tylko 3 kule, ale każda z nich to .666 Magnum morderca. Ołowiane pociski w stalowych płaszcach mają większą siłę uderzenia niż nie jeden karabin Ni-tro Express! Nawet najtwardsze pancerze nie stanowią przeszkody dla tej amunicji. Cały rewolwer jest wykonany z najtwardszych stopów stali i polimerów (oprócz ergonomicznie zaprojektowanej rękojeści, która jest wykonana z neoprenu). Lufa jest dociążona przez szynę zamocowaną na całej jej długości od spodu. Hellbringer nie jest wyposażony w jakąkolwiek elektronikę, jednak większość użytkowników oprócz muszki i szczerbinki uzupełnia jeszcze swój rewolwer o przynajmniej celownik laserowy; Mając jedynie trzy i kule, każdy strzał musi się liczyć.

Bycie pełnym Borgiem może być prawdziwą przyjemnością, zwłaszcza jeśli jesteś wyluzowany (tak jak ja). Slamdance, Inc. wypuścił ostatnio na rynek broń do walki wręcz która, będąc przeznaczona do użytku wyłącznie przez Borgów, jest zarówno stylowa jak i efektywna. Pewnego razu zostałem wybrany do wyeliminowania szefa ochrony konkurencyjnej firmy, który nieźle załatwił nam za skórę. Jego ochrona objęła się, i udało mi się dorwać drania w podziemnym parkingu w momencie gdy parkował swoje luksusowe cacko. Zdecydowałem pozwolić mu na pierwszy atak (i tak nie był w stanie nic mi zrobić). Człeczyna był jednak tak przerażony, że nie mógł nawet wyciągnąć swojej broni. Znudziło mi się czekanie, więc puknąłem go od nie chce-

nia w dół moim młotkiem (chodzi oczywiście o nowy Slamdance, Inc. Hyper Hammer). Cała klatka piersiowa zapadła mu się, a jakieś organy wypadły ustami (nie zidentyfikowałem ich – byłem zajęty obracaniem jego limuzyny w nowoczesną rzeźbę p.t. „sen naćpanego down'a”. Jakie to było słodkie! Najlepsze było to, że na spodniej stronie główki młota miałem wygrawerowane logo naszej korporacji. Nasz martwy już przeciwnik miał je na zawsze wybite na swoim ciele, a jego Beemer wyglądał jak ostemplowany! Po prostu szła na kortach.

Podbudowuje mnie fakt, że za każdym razem gdy rozwalam jakiegoś korporacyjnego kotlesia, zmniejszam stosunek mięczaków do pełnych borgów. Gi-

Slamdance, Inc. Hyper Hammer [2000e\$]

BIA * - 2 * D * R * 9K10AP *
2 * 1 * ST * 2m

Broń ta została zaprojektowana specjalnie z myślą o pełnych Borgach i przeznaczona jest do walki wręcz. Wykonany z ciężkiego, solidnego tungstenu młot posiada ergonomiczną bojową rękojeść, najeżoną kolcami osłonę dłoni i znajdujący się pod kciukiem guzik uruchamiający silniki odrzutowe. Te zamontowane w główce młota silniki na paliwo lotnicze nadają broni poddźwiękową prędkość kątową, potęgując i tak już dewastujące ciosy młota w uderzeniu o niewyobrażalnej sile. Miękkie pancerze w żaden sposób nie chronią przed uszkodzeniami zadanymi Hyper Hammerem, a WB twardych pancerzy jest zredukowane o połowę. Wartość trafionego pancerza zmniejsza się o 1K6 + 4 poziomy. Zbiorniki paliwa Hyper: Hammera pozwalają na dwukrotne użycie silników odrzutowych. Potem muszą zostać uzupełnione wysokiej jakości paliwem rakietowym. Rękojeść broni może zostać złożona, co pozwoli na ukrycie Hammera pod płaszczem. Dostępna jest specjalna kabura na tą broń za jedyne 40 e\$.

niecie znacznie częściej do nas. Będąc w pełni metalowi, możemy poczynić sobie z względną bezkarnością w sytuacjach, które dla was byłyby śmiertelnie niebezpieczne. Zgódź się na pełną konwersję, a już wkrótce zauważysz, że używasz swoich najcięższych broni na bez-



pośrednich dystansach tylko po to, aby zobaczyć wyraz twarzy twoich ofiar. To wspaniałe uczucie! Widzieliście kiedykolwiek co CLAW potrafi zrobić w działaniu księgowości lub kadr korporacji? Wszystkie biura powinno się dekorować na czerwono.

CLAW United Armaments [1600e\$]

ŚRT * +1 * N * R * 8K6 * 28 * 1/4
* NZ * 60m * Min BC: 11

Śrut #000: 8K6;

Pełne pociski: 9K6 +2;

APFSDS: 5K10

AP, HEAT: 7K10 (1/2 WB)

Ważąca ponad 16 kg i długości około 120 cm, ta broń szturmowa jest przeznaczona do użytku przez Bojowe Borgi i Pancerze Wspomagane. Żołnierze bez exo-szkieletu nie mają absolutnie żadnej możliwości posługiwania nią. CLAW jest wielozadaniowym systemem uzbrojenia składającym się z półautomatycznej śrutówki i modularnej broni wspomagającej. Całość jest osadzona w odpornym na temperaturę i uderzenia ceramiczno/polimerowym kompozycie, który jest twardszy od od stali. Pociski do śrutówki przypominają kule do 5 funtowych dział okrętowych mocowanych na pokładzie barek – tradycyjnie, po nabiciu takiego działa, obracało się okręt w kierunku stada kaczek i zapalało lont. Po opadnięciu dymu, myśliwi zbierali martwe ptaki pływające wokół. W 2020 roku ten wysoki kaliber śrutówek odrodził się ponownie jako śmiertelna broń przeznaczona do zwalczania sił żywych przeciwnika. Aby zabezpieczyć CLAW-a przed zapieceniem, łuski każdego pocisku są wykonane z wytrzymałego, pochłaniającego ciepło materiału. 12.5 cm pociski mają kaliber 23.75 mm (co odpowiada Magnum.935). Z uwagi na ich duże rozmiary, pociski te mogą przenosić różnego rodzaju „wkłady”. Prosty śrut (#000), kule odłamkowe "Beehive", pełne kule, pociski APFSDS, kierowane głowice wybuchowe HEAT, mini-granaty, ogluszające gumowe kule, uderzenia termiczne „Oddech Smoka”, granaty dymne i oślepiające, monostrza „Slasher”, oraz wybuchowe pociski HEP i kapsułki gazowe. Wszystkie te rodzaje amunicji są już dostępne w ogólnej sprzedaży. CLAW

jest ładowany z 28 nabojuowego magazynku. Może być on jednak otworzony, co pozwala na zamocowanie taśmy lub ręczne ładowanie pocisków. W trybie full-auto, CLAW ma szybkostrzelność 425 pocisków na minutę. Pod lufą głównej śrutówki znajduje się uniwersalne łącze broni, pozwalające na zamocowanie jednego z następujących: 8-strzałowego pistoletu mikrofalowego, ładowanego cartridgiami miotacza płomieni, 4-strzałowego 25 mm granatnika, 4 strzałowej wyrzutni minirakiet lub małego pistoletu maszynowego. Jakąkolwiek broń byś nie wybrał, jej magazynek będzie się znajdował przed rękkością CLAW-a i jego mechanizmem spustowym. Elektronika broni wspomagającej podlega komputerowi broni głównej. CLAW jest fabrycznie wyposażony w chipy gwarantujące zabezpieczenie przed niepowołanymi użytkownikami, jak również łączy kompatybilne z systemami pokładowymi BPW i interfejsami neuralnymi Borgów. Broń ta wstąpiła się dzięki oddziałowi SWAT policji miasta Detroit, których Borgi używają prawie wyłącznie CLAW ów.

Tak, bycie pełnym Borgiem czyni życie Solo o wiele bardziej zabawnym. Również o wiele bezpieczniejszym i lepiej płatnym. Mam pewny kontrakt, darmową amunicję, i cel w życiu. Nie chodzi mi o to, że moja praca jest moim celem – pewnie, jest ważna, ale teraz już wiem co trzeba zrobić. Ludzkość to przeżytek, amigos. Mięso wyszło już z mody. Pomyślcie o tym: naukowci czarodzieje którzy zbudowali nasz XXI wieczny świat wciąż coś wymyślają. Konstruują roboty, cyberformy, SI, nanoidy, a nawet inteligentne klony! Zgadza się, ciała są już przestarzałe, a umysły wkrótce czeka to samo. Nadszedł czas, byśmy zrzucili nasze stare skóry i wyszli naprzeciw nowemu światu. Metal naprawdę jest lepszy od mięsa. Tak więc oddaj ludzkości przysługę – zostań pełnym Borgiem. Musisz zacząć od siebie. Wymień stare, słabe, na nowe i silne. A potem wydaj wojnę wszystkim miękkim. Wszyscy którzy nie chcą poddać się pełnej konwersji, muszą zostać usunięci! Przewaga bojowa to tylko początek!

Zniszcz miękkich!



**Tak więc oddaj
ludzkości
przysługę —
zostań pełnym
Borgiem.
Wszyscy którzy
nie chcą poddać
się pełnej kon-
wersji, muszą
zostać usunięci!**

Typowe Bronie Osobiste Pełnych Borgów

14 mm Pistolet (Magnum Opus „Big Government” — 2000e\$)

P * +0 * P * K * 14 mm (6K6) *
13 * 2 * NZ * 60m * Min BC: 12

Pistolet Śrutowy (1000e\$)

P * -2 * P/D * K * 4K6 *
9 * 2 * ST * 30m * Min BC: 12

5.56 mm bezłuskowy pistolet maszynowy (1200e\$)

PM * +1 * D/N * K * 5,56mm/5K6 *
50 * 25 * NZ * 200m * Min BC:10

30 mm HiVel bezłuskowy auto-granatnik

BC * +0 * N * K * 30 mm (różnie) *
25 * 15 * NZ * 300m * Min BC: 12

12.7 mm karabin szturmowy (2000e\$)

KAR * +1 * N * K * 12 7 mm (6K10) *
50 * 10 * NZ * 400m * Min BC: 12

14.5 mm karabin szturmowy (2500e\$)

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



Wielozadaniowe Bojowe Cyberformy

**Dick W. Boi,
Worldwide Sales Manager,
Adrek Robotics**

Taktycznie rzecz ujmując, cyborgi (czyli pełne konwersje) są gigantycznym krokiem naprzód jeśli chodzi o efektywność jednostek piechoty. Jednakże koszty zbudowania, a co ważniejsze utrzymania pełnych konwersji w dobrym stanie technicznym i w dobrym zdrowiu psychicznym są astronomicznie wysokie. Pancerze wspomagane wydawały się być idealnym rozwiązaniem. Nie są uzależnione od jednego pilota, łatwiej je naprawiać. W grę nie wchodzi ryzyko cyberpsychozy. Jednak BPW też nie są tanie, a ich duży ciężar własny utrudnia funkcjonowanie w terenach zabudowanych. Należy również pamiętać, że nawet najlepszy PW jest bezużyteczny bez dobrze wyszkolonego pilota. Zarówno cyborgi jak i BWP są w większości wyznaczanych im misji zdecydowanie zbyt potężne. Osiemdziesiąt procent misji bojowych podejmowanych przez nie przypomina polowanie z armatą na muchę. Zwykli ludzie są z kolei jeszcze gorszą opcją, gdyż w porównaniu do kosztów szkolenia, zdecydowanie za łatwo ich wyeliminować.





W ten sposób pojawiło się zapotrzebowanie na prostsze jednostki, coś, co przy niskich kosztach własnych byłoby w stanie przez dłuższy okres czasu wykonywać misje patrolowe lub zwiadowcze, przy minimalnych zużyciu zasobów. Jednostka ta powinna być w stanie zadbać przynajmniej o własne bezpieczeństwo. Cybernetycznie ulepszone zwierzęta właśnie zaczęły się pojawiać na rynku i stały się od razu inspiracją do nowych modyfikacji.

Idealnym rozwiązaniem okazały się Wiełozadaniowe Bojowe Cyberformy (WBC).

CERETRONIKA:

Cerebro-Elektronika. Mózg złożony z wychodowanej (lub transplantowanej) neuro tkanki nałożonej na neuralny procesor sieciowy. Te mózgi można programować jak normalne komputery lecz reagują one jak naturalne umysły.

Zamiast ludzkiego umysłu, WBC używają rdzenia ceretronicznego. Różnica między ludzkimi cyborgami a WBC jest prosta. Ludzie są „udoskonalani” do statusu cyborga, natomiast cyberformy są konstruowane zupełnie „od podstaw”. Cyberformy nie doświadczają więc traumatycznych przeżyć niszczących psychikę ludzkich cyborgów. Rdzeń ceretroniczny jest zwykle umieszczany w wyposażonym w sensory i najczęściej mobilnym obiekcie. Następnie mogą być dodane: broń, pancerz, oraz inne opcje.

Ponieważ ceretroniczne mózgi są po części organiczne, potrzebują wody, tlenu, kalorii, itd. Te wymogi są spełniane przez specjalne systemy podtrzymywania życia. Mózg jest stale zanurzony w odżywczym roztworze, składającym się z tlenu, glukozy, i szeregu innych składników. Płyn ten jest wymieniany co 24 godziny. Wynikiem zaniedbania terminowej wymiany płynów są zwykle poważne uszkodzenia tkanki a nawet śmierć. Zaletą zamkniętego obiegu płynu jest całkowita odporność cyberform na lotne (i wodne) chemiczne i biologiczne reagenty. Większość WBC jest również odporna na wysokie ciśnienia (do około pięciu atmosfer) i krótkotrwałe wystawienie na próżnię, ponieważ ich ciała są opancerzone i hermetyczne. Podobnie jak wszystkie żywe istoty, cyberformy śpią. Dwie godziny snu na dobę w zupełności im wystarczają.

Idealnym rozwiązaniem okazały się Wiełozadaniowe Bojowe Cyberformy (WBC).

Cyberformy są wyposażone w sensory czuciowe. Podczas walki by ocenić własną kondycję, zwykle polegają na komputerowej analizie uszkodzeń. Z tego właśnie powodu cyberformy są niewrażliwe na ból i szok. Funkcjonują normalnie do momentu gdy ich ciała zostaną zniszczone. Ponieważ cyberformy są prawie całkowicie mechaniczne, odniesione uszkodzenia muszą zostać naprawione a nie uleczone.

Cyberformy standardowo wyposażone są w akumulatory, które pozwalają im funkcjonować przy maksymalnym poborze mocy przez około 72 godziny. Akumulator może być ponownie naładowany w dowolnej stacji mocy (nawet na stacji ładowania pojazdów), lub mogą zostać wymienione (około 1000e\$). Każda WBC posiada również awaryjną baterię mogącą podtrzymać funkcjonowanie cyberformy z wyczerpanym akumulatorem przez około 30 minut (ta bateria była pierwotnie przeznaczona do podtrzymywania cyberformy podczas ładowania akumulatora).

Wielu potencjalnych nabywców niepokoi lojalność i posłuszeństwo cyberform. Wynika to z przykrych doświadczeń dotyczących pełnych konwersji i cyber zwierząt. Rzeczywiście, pierwsze prototypy cyberform były oparte o całkowicie biologiczny mózg, w którym wymazane emocje zostały zastąpione programami i chipami posłuszeństwa. Próbowano instalować mechanizmy kontrolne bezpośrednio w korze mózgowej i bomby rdzeniowe u podstawy ceretroniki. Te wczesne próby zakończyły się porażkami (niektóre z nich były spektakularne w swoich niedociągnięciach, jak na przykład incydent okrzyczany przez media „Bestią z Bostonu”). Aby rozwiązać ten problem, współczesne cyberformy są zaprojektowane i trenowane z myślą o absolutnym posłuszeństwie, lojalności i dyscyplinie. Trening prowadzony pod tym kątem pozwala utrzymać stabilność psychiki cy-

berform. Innym czynnikiem ułatwiającym kontrolę cyberform jest indywidualne dopasowanie każdej z nich do potrzeb nabywcy. Do tej pory nie zanotowano ani jednego przypadku zbuntowanej lub cyberpsychotycznej cyberformy.

Bojowe cyberformy mają cztery cechy: INT, REF, BC, i SZYB. Poziom ceretroniki (INT) reprezentuje moc obliczeniową i elastyczność ceretronicznego mózgu. W oprogramowanie standardowej cyberformy może zostać włączona liczba umiejętności równa (INT x 4) cyberformy. Koszt takiego oprogramowania jest równy podwojonemu kosztowi zakupu odpowiedniego chipu. Maksymalny poziom umiejętności wynosi pięć, niezależnie od poziomu INT cyberformy. REF, SZYB, i BC cyberform odpowiadają normalnym cechom graczy. WBC nie znają uczucia strachu i w związku z tym nie posiadają cechy OR. Należy zauważyć, że najbardziej inteligentna cyberforma dorównuje swoimi możliwościami przeciętnej istocie ludzkiej, choć ich zachowanie bardziej przypomina trenowane psy lub szympansy.

Rozumowanie cyberform opiera się na niespotykanej gdziekolwiek indziej kombinacji instynktu drapieżnika i logicznych kalkulacji. WBC nie posiadają pełnej gamy uczuć istot ludzkich i nie są zdolne do intuicyjnych przeskoków myślowych. Jednak ich koncentracja i dyscyplina znacznie przewyższa ludzkie możliwości. Nie rozprasza je strach, żądza, wątpliwości i cyberpsychoza, czy inne ludzkie przywary. W walce, WBC są spokojnymi taktykami. Nie wzrusza ich wiele czynników, które niewątpliwie miałyby wpływ na niestabilne ludzkie emocje.

Cyberformy są niezwykle groźnymi przeciwnikami. I właśnie dlatego opinia publiczna obawia się ich. Niektóre rejony nakładają restrykcje lub całkowicie zakazują posiadania cyberform. W przeci-



wieństwie do osób prywatnych, wiele korporacji i organizacji wojskowych preferuje używanie cyberform do pełnych konwersji lub BPW. Cyberformy są odrobinę droższe od cyborgów, ale nie pobierają pensji, nie narzekają, nie kwestionują rozkazów, nie mają rodziny, nie mają żadnych praw i są całkowicie lojalne. Pewnym problemem okazali się jednak netrunnerzy, którzy uwielbiają używać cyberform przeciw ich właścicielom. Ograniczone podłączenie cyberform do sieci pomogło w znacznym stopniu rozwiązać ten problem. Obecnie, zmiana programu sterującego większości cyberform wymaga zarówno hasła dostępu, jak i hardware'owego „klucza”.

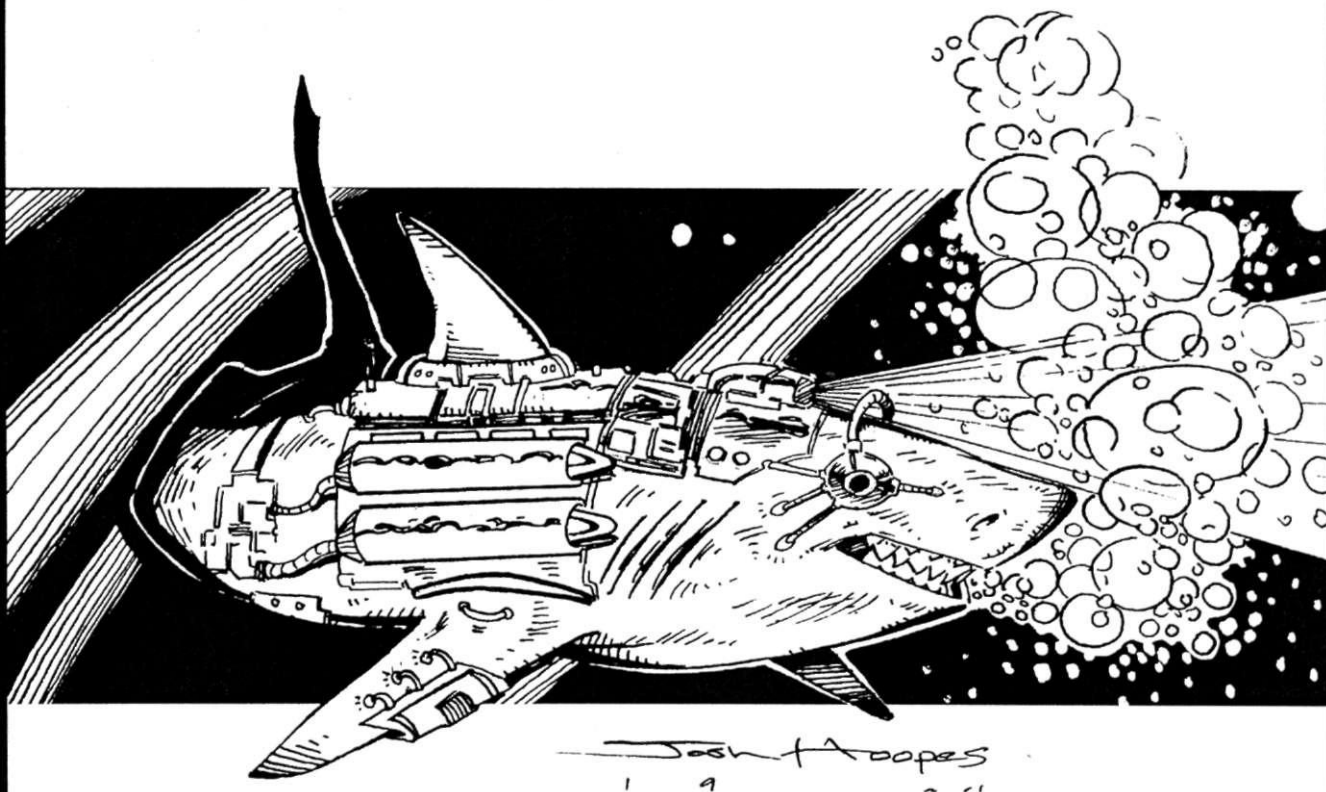
Istnieje wiele różnych rodzajów cyberform, choć większość z nich jest budowana z myślą o przystosowaniu do pewnych specyficznych zadań. Cyberformy można generalnie zaszeregować do jednej z czterech poniższych kategorii: Małe Zwierzęta – lemury, koala, szanu-

cery, terriery, szopy, koty, i inne drobne zwierzęta. Średnie Zwierzęta – owczarki niemieckie, tygrysy, pantery, kozy, owce, prosiaki, itd. Duże Zwierzęta – byki, konie, bizona, aligatory, rekiny, delfiny, itd. Większość z powyższych zwierząt to czworonogi, dzięki czemu instalacja żyro-stabilizatora nie jest potrzebna. Człokształtne – dwunożne i humanoidalne. Wiele z nich zostało zaprojektowanych tak, aby przypominały stworzenia z baśni i legend (minotaury, harpie, syreny). Używane są jako luksusowe roboty domowe. Wymagają bardzo drogiego żyro-stabilizatora.

Endoszkielec cyberform wykonany jest z zaawansowanych technologicznie włókien borowo-węglowych i piankowych cerometalicznych stopów. Te stopy ważą od około 1/3 do 1/2 wagi żywej tkanki kostnej, a są wytrzymalsze od stali. Cyberformy są bardzo lekkie jak na swoje wymiary. Wszystkie cyberformy posiadają WS równe czterokrotnej warto-

**Cyberformy
są niezwykle
groźnymi
przeciwni-
kami.**

ści ich BC. Cyberformy nie posiadają współczynnika MBC. Progi uszkodzeń dla cyberform wyglądają następująco: WBC która otrzymała ilość ran równą potrojonej wartości ich BC uważa się za niezdolne do walki. Po otrzymaniu ilości ran równej czterokrotnej wartości ich BC, cyberformę uważa się za zniszczoną. Pancierz cyberform jest w naturalny sposób ablacyjny.





Przykłady:

Seria 100 (Adrek Robotics) 118,000e\$

Adrek Robotics przedstawia najlepszy na rynku humanoidalny system bezpieczeństwa. Seria 100 to wytrzymała konstrukcja z niezwykle inteligentnym cybernetycznym mózgiem i pełnym bojowym oprogramowaniem. Seria 100 to ultimate soldier! Gwarantujemy to!

Misja: Pościg/Eliminacja.
INT 6 REF 12 BC 10
SZYB 12 WS 30/40

Korpus

Endoszkielec: Humanoidalny, „Seria 100”

Mózg: Bardzo Inteligentny (INT 6)

Programy: Tropienie 4, Karabin 4, Ciężka broń 4, Unik 4, Atletyka 4, Walka Wręcz 4

Zwiększony Refleks (+4)

Zwiększony Szybkość (+4)

Żyro-stabilizator

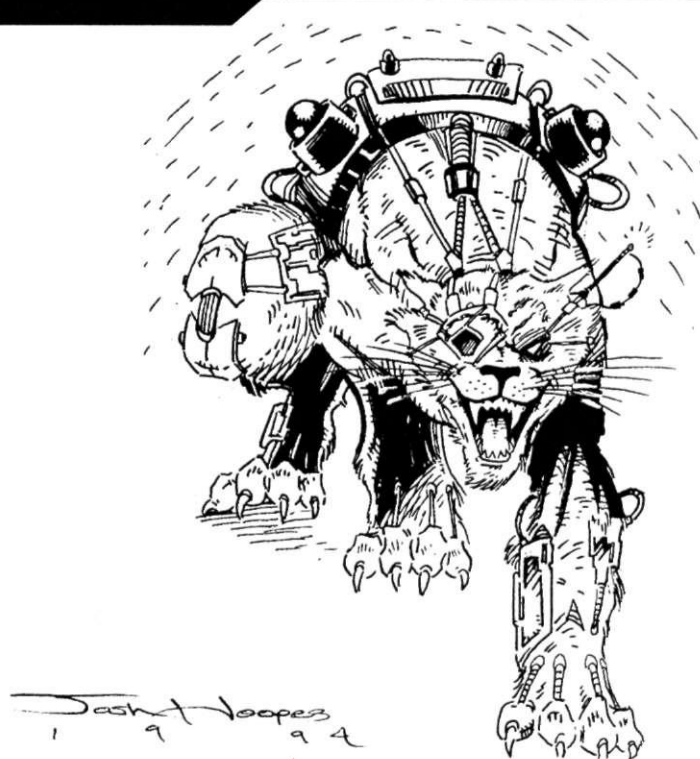
Ochrona

Pancerz: WB 25 (wszystkie lokacje)

Osłona EMP

Przedłużone podtrzymywanie życia (96+24=120 godzin)

Dodatkowy akumulator (72+72=144 godzin)



Elektronika i Sensory

Celownik laserowy, Wojskowy komunikator

Optyka (Celownik, Antyoślepiacz)

Audio (Edytor, Wyciszacz, EHR)

Neuralne (Łącze Smartguna, Łącze DataTermu, Łącze Techniczne, Złącze mikromagnetofonu)

Wykrywacz Ruchu (70% skuteczność)

Wykrywacz Radaru (zasięg 100 m, 70% skuteczność)

Analizator Chemiczny (zasięg 5 m, 70% skuteczność)

Bronie

Rozpruwacze [x2]; Stopa zaciskowa [x2]; Granatnik (Militech) [lewa ręka]; Karabin Szturmowy (FN-RAL) [prawa ręka]; Wyrzutnia Mikrorakiet [x2] [prawa i lewa noga]; Dodatkowy magazynek do granatnika; Dodatkowy magazynek do karabinu szturmowego; Dodatkowy magazynek do obu wyrzutni; Skrytka w korpusie (mieści 4 granaty)

Chacmool, Bojowy Cyberkot (Adrek Robotics) 62.000e\$

Misja: Ochrona terenu
INT 4 REF 11 BC 5
SZYB 16 WS 15/20

Korpus

Endoszkielec: Średnie Zwierzę

Mózg: Przeciętnie Inteligentny (INT 4)

Programy: ProPersonel, Tropienie 4, Karabin 4, Taktyka 4, Walka wręcz 4.

Zwiększony Refleks (+3)

Zwiększona Szybkość (+8)

Ochrona

Pancerz: WB 12 (wszystkie lokacje)

Przedłużone podtrzymywanie życia

Elektronika i Sensory

Wojskowy komunikator, Celownik laserowy

Optyka (Celownik, Antyoślepiacz)

Audio (Edytor, Wyciszacz, EHR)

Neuralne (Łącze Smartguna, Łącze DataTermu, Łącze Techniczne, Złącze mi-

kromagnetofonu)

Kompas/Lokalizator

Wykrywacz Ruchu (70% skuteczność)

Wykrywacz Radaru (zasięg 100 m. 70% skuteczność)

Analizator Chemiczny (zasięg 5 m. 70% skuteczność)

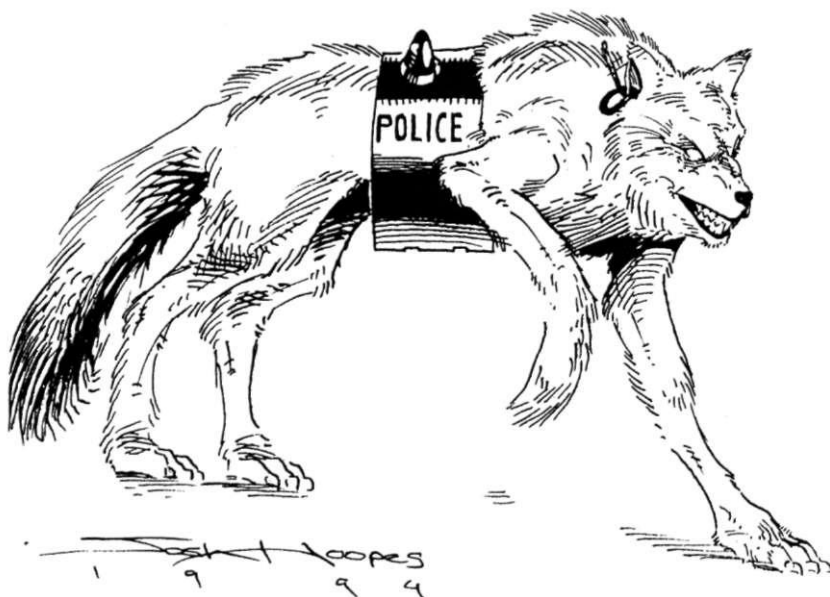
Bronie

Rozpruwacze [x4]

Karabin Szturmowy (FN-RAL) [tors]

Wyrzutnia rakiet Hellkat [zewnętrzna]

Dodatkowe magazynki do karabinu szturmowego [x2]



Pies Policyjny
„Max”,
(Adrek Robotics)
62,000e\$

Misja: Utrzymywanie Porządku/Egzekwowanie Prawa
INT 4 REF 11 BC 5
SZYB 14 WS 15/20

Korpus

Endoszkielec: Średnie Zwierzę
Mózg: Przeciętnie Inteligentny (INT 4)
Programy: ProPolicyjny, Tropienie 4,
Karabin 4, Taktyka 4, Walka wręcz 4.
Zwiększony Refleks (+3)
Zwiększona Szybkość (+6)

Ochrona

Pancerz: WB 12 (wszystkie lokacje)
Przedłużone podtrzymywanie życia

Elektronika i Sensory

Wojskowy komunikator, Celownik laserowy
Optyka (Celownik, Antyoślepiacz)
Audio (Edytor, Wyciszacz, EHR)
Neuralne (Łącze Smartguna, Łącze Da-

taTermu, Łącze Techniczne, Złącze mikromagnetofonu)
Kompas/Lokalizator
Wykrywacz Ruchu (70% skuteczność)
Wykrywacz Radaru (zasięg 100 m. 70% skuteczność)
Analizator Chemiczny (zasięg 5 m. 70% skuteczność)

Bronie

Rozpruwacze [x4]
Pistolet Maszynowy x2 (MPK-11) [tors]
Dodatkowe magazynki do pistoletów maszynowych [x4]

Uwagi odnośnie programów ProPersonalnego i ProPolicyjnego:

Te chipy programowe udostępniają cyberformie encyklopedyczną wiedzę dotyczącą odpowiednio bezpieczeństwa i procedur policyjnych.

W przypadku chipu ProPersonel, cyberforma otrzymuje dostęp do danych dotyczących osób które mogą znajdować się wewnątrz strzeżonych obszarów,

łącznie z ich odciskami palców, wzorem siatkówki, i hasłem rozpoznawczym. Ten chip jest wyposażony w system samozniszczenia, który zostanie uruchomiony w przypadku unieszkodliwienia lub zniszczenia cyberformy. W ten sposób informacje te nie wpadną w niepowołane ręce.

Oprogramowanie ProPolice daje cyberformie dostęp do wiedzy odnośnie procedur poszukiwania, pochwylenia, oraz unieszkodliwiania. Chip ten zawiera również dane pozwalające rozpoznać personel policyjny.

Te programy nie posiadają poziomu, gdyż są to jedynie banki danych. Programy Propersonalne są uaktualniane zwykle raz na dwa tygodnie.

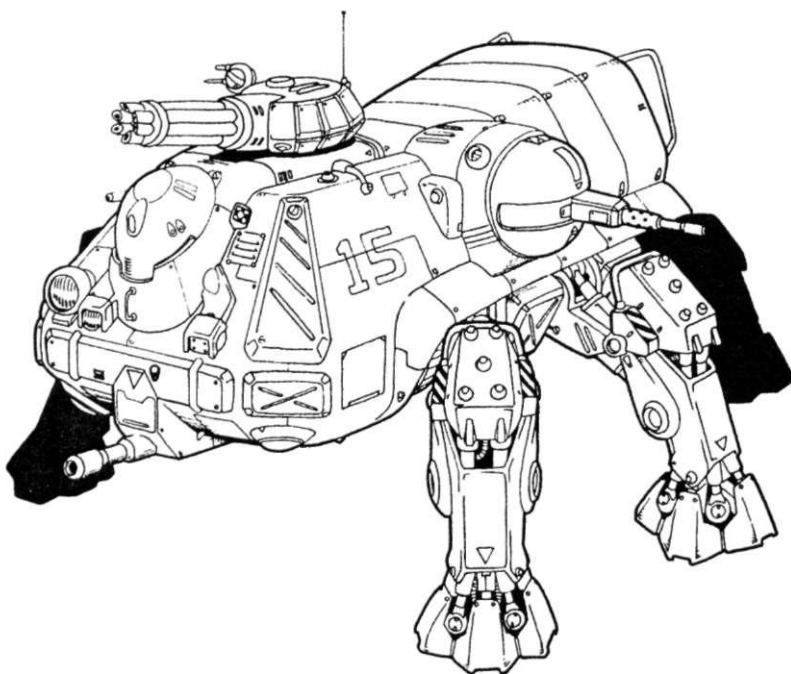
Pewnym problemem okazali się jednak netrunicerzy, którzy uwielbiają używać cyberform przeciw ich właścicielom. Ograniczone podłączenie cyberform do sieci pomogło w znacznym stopniu rozwiązać ten problem. Obecnie, zmiana programu sterującego większości cyberform wymaga zarówno hasła dostępu, jak i hardware'owego „klucza”.



Szeroka Droga

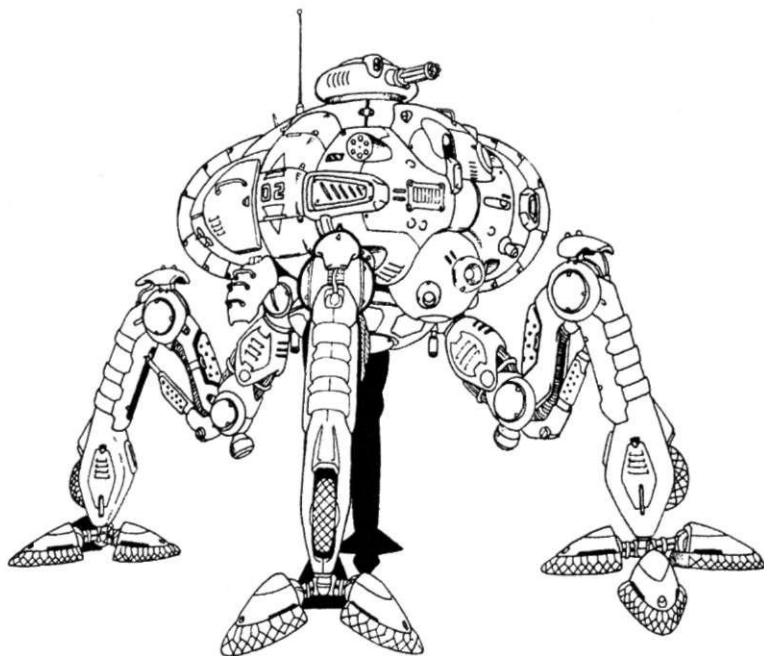
Chodząca Stal

**Pojazdy kroczące
w Maximum Metal**



W czasach, gdy Stany Zjednoczone były jeszcze supermocarstwem – czyli gdzieś około roku 1950 – badania wojskowe wykazały, że ponad połowa lądów znajdujących się na kuli ziemskiej jest niedostępna dla konwencjonalnych pojazdów lądowych. Miliony dolarów zebrane od podatników pozwoliły udowodnić, że strome, gęsto zalesione, góryste tereny są absolutnie niedostępne dla kołowych, gąsienicowych a nawet poruszających się na poduszce powietrznej pojazdów. Kampania wioska w II W.Ś. wciąż jest opisywana w książkach historycznych jako niezłomny dowód tego faktu. Zwykle pojazdy są również ograniczone przez dżungle, bagna, lasy tropikalne, tereny lodowcowe, i zniszczone tereny miejskie (o to ostatnie naprawdę łatwo w XXI wieku).

Północna Ameryka od lat poddawana jest transformacji terenowej. Wyrąb północno-wschodnich i północno-zachodnich lasów uczynił z tego kontynentu jedną wielką równinę. Jednakże nawet najwięksi entuzjaści tego projektu przyznają, że ich życie nie jest ustane różami. Trudne tereny w rodzaju gór Skalistych,



Złej Ziemi w Dakocie, gór Alleghen, Ozarków, południowych bagien i stromych wzgórz biegu Missouri wciąż pozostają niezdobyte.

Te same przeszkody utrudniają transport terenowy na całym świecie. Zwłaszcza w Japonii i w Niemczech. Wziąwszy pod uwagę, że olbrzymią część tych państw stanowią tereny dostępne jedynie pieszo lub transportem powietrznym, nic dziwnego, że te nad-technologiczne kraje większość swoich wojskowo-przemysłowych sił ukierunkowały na rozwiązanie tego problemu. Zaawansowane programy badawcze obu tych państw (i zarazem równie ogromne projekty szpiegostwa przemysłowego) pokonały już wiele barier na drodze do osiągnięcia ideału. Pancerze Wspomagane zostały szybko odłożone jako środki ostateczne, z uwagi na ich niską prędkość, krótki zasięg, i ograniczoną użyteczność. Japońsko-niemieckie współzawodnictwo doprowadziło do stworzenia urządzeń spopularyzowanych przez fantastykę naukową, a uziemionych przez praktykę: kroczących pojazdów bojowych.

Ponieważ kroczące pojazdy stały się praktyczne jedynie dzięki podłączeniu sprzężenia zwrotnego systemów sterowania do neuralnego interface'u, pojazdy te zostały nazwane Cyberwalker'ami.

Pancerz Cyberwalker'a mieści zwykle załogę, uzbrojenie, silnik, paliwo i elektronikę. Jest usadowiony na dwóch, trzech, a czasami nawet i czterech potężnych, mechanicznych nogach. Opracowane już dawno temu technologie koprocesorów zwanych „psimi mózdzkami” pozwalają tłumaczyć impulsy dwunożne warunkowanej szarej masy ludzkiego mózgu na impulsy niezbędne do utrzymania w równowadze wielonożnego pojazdu. Aby uchronić nogi przed szybkim zużyciem wynikającym z ciężaru kadłuba (zobacz Maksimum Metal, str. 59), silniki nożne są przynajmniej zdublo- lub ztriplowane, a sam kadłub jest wykonany z lekkich, wytrzymałych stopów kompozytowych. Cyberwalkery używają myomerów i magnetycznie-poruszanej „hydrauliki” jako napędu, a ich olbrzymie stopy pomagają rozłożyć nacisk na większą powierzchnię ziemi oraz zapewniają większą równowagę. Niektóre Cyberwalkery posiadają nawet wysuwane kota, które umożliwiają im szybkie poruszanie się po płaskich, utwardzonych powierzchniach. Jest to drogie udoskonalenie, i modele fabryczne rzadko są w nie wyposażone. Niektóre dwunożne modele są sprzedawane na rynku cywilnym jako „niespotykane ciekawostki”, podczas gdy sprzedaż wśród wojskowych, policyjnych i ratunkowych jednostek, jak również wielu korporacji, stale się zwiększa.

Prędkość max.:	40 km/h (na otwartym terenie, przy pokonywaniu przeszkód - maleje)
Przyśp./Ham.:	15/15 km/h
Załoga:	1
Zasięg:	20-200 mil (max zasięg 50 mil/1 para nóg)
Max. WS:	5WS/slot
Koszt WS:	2.500e\$/1WS
Ładowność	4-40
WS:	20 (struktura 1)
Masa:	1 tona/15 WS

Wypożyczenie: Cyberwalkery wymagają cybernetycznych systemów kontroli. Są fabrycznie wyposażane w cyberłącza. Z definicji są również przystosowane do poruszania się w każdym terenie. Cyberwalkery z kotami umieszczonymi w stopach (tak zwane „Roundabouts”) kosztują o jedną trzecią więcej niż standardowe modele i mogą podróżować z prędkością około 160 km/h po każdej ubitej, płaskiej nawierzchni. Zmiana systemu lokomocji tego wymaga aby Cyberwalker nie poruszał się, i trwa jedną turę. Cyberwalkery nie mogą używać dodatkowych kompozytowych pancerzy, gdyż same są już wykonane z lekkich stopów. Cyberwalkery mogą mieć tyle pancerza, ile mają WS. Pancerz ten kosztuje 5000e\$ za punkt WB.

Pilotaż: Pilotaż Cyberwalkerów zalicza się do umiejętności Obsługa Ciężkiego Sprzętu. Cyberwalki muszą się stosować do zasad „Rozwalając otoczenie” (Maximum Metal, str. 59-60). Cyberwalkery traktuje się jako pojazdy o wadze przekraczającej 960 kg. i posiadające większe stopy.

Walka i Uszkodzenia: Użyj tabeli Lokalizacji Trafień dla BPW (Maximum Metal, str. 6), traktując trafienia w ręce jako uszkodzenia nóg. Nogi posiadają połowę WS korpusu, ale taki sam pancerz. Traktuj kadłub Cyberwalkerów jako normalny kadłub pojazdów (do celu rozpatrzenia uszkodzeń).

Bipedy: Te najlżejsze z Cyberwalkerów (ich nogi nie mogą wytrzymać dużego ciężaru) są najbardziej niestabilne. Bipedy nie mogą używać reaktywnych pancerzy, gdyż odpalenie trafionej płyty pancerza z całą pewnością wyrzuciłoby sam pojazd. Bipedy nie mogą również korzystać z Autopilotów (nie są one w stanie utrzymać pojazdu w równowadze). Dwunożne Cyberwalkery są z reguły nieuzbrojone i lekko opancerzone. Jeśli jednak sytuacja wymaga, niektóre bronie



o znikomym odrzucie mogą zostać zainstalowane na bipedach. Należą do nich karabiny maszynowe, miniguny, 4 mm akcelerator liniowy, 20 mm gatlingi (ale już nie 30 mm gatlingi), 37 mm LATG, granatniki, 75 mm bezodrzutowe działa, autocannony, rakietki i pociski małego kalibru. **UWAGA:** Rząd Stanów Zjednoczonych (którego badania są daleko w tyle za Niemcami/Japońskimi projektami) skoncentrował się na eksperymentalnym, ciężiej uzbrojonym bipedalnym projekcie, określonym jako seria XML-20/21.

Bipedy posiadają następujące specjalne parametry konstrukcyjne:

WS	20-50
Ładowność:	4-10 slotów
Zasięg	400 mil
Masa:	1 tona plus 1 tona/25 WS

Wszystkie inne parametry konstrukcyjne są takie same jak dla wielonożnych Cyberwalkerów.

Przykładowe Cyberwalkery:

ARASAKA „Daikani”

Zaprojektowany z myślą o walce na terenie zabudowanym, Daikani („Wielki Krab”) jest lekko uzbrojony, ale za to szybki i dobrze przystosowany do niszczenia grup żołnierzy, rebeliantów, lub demonstrantów (ci ostatni to ulubieńcy Arasaki). Wyposażony w system Roundabout, Daikani może być wkrótce sprzedawany jako miejski pojazd policyjny. Próbną egzemplarze są już testowane w Detroit.

Prędkość max.:	40 (100) km/h	Manewrowość:	-1
Przysp./Ham.:	20/15 (20/40) km/h	WS:	80 (struktura 4)
Załoga:	2	WB:	40 (pancerz 2)
Zasięg:	200 mil	Typ:	Cyberwalker (4 nogi)
Pasażerowie:	0	Masa:	3 tony
Ładowność:	brak	Cena:	1.100.000e\$

Specjalne Wyposażenie:

System podtrzymywania życia (4 osobo-godziny), wojskowe radio, system nawigacyjny, sensory podczerwieni, łącze satelitarne, system bezpieczeństwa Shocker, reflektor, anty-personalne ładunki wybuchowe, system Roundabout.

Uzbrojenie:

7.62 mm Minigun (z 4000 sztuk amunicji) w górnej wieżyczce, cztery mocowane z przodu tuby wyrzutni 2-calowych rakiet.

Messerschmitt KPV-R „PanzerKraken”

Najeżony brońmi i pokryty grubym pancerzem PanzerKraken, jest powolną, zaawansowaną technicznie platformą uzbrojenia. Porównywany do opancerzonych wozów II W. Ś. PanzerKraken w rękach zdolnego pilota jest w stanie poruszać się po górzystych i bagnistych terenach z łatwością nieosiągalną dla innych rodzajów pojazdów naziemnych.

Prędkość max.:	30 km/h	Ładowność:	brak
Przysp./Ham.:	15/15 km/h	Manewrowość:	-3
Załoga:	3	WS:	120 (struktura 6)
Zasięg:	300 mil	WB:	60 (pancerz 3)
Pasażerowie:	4	Typ:	Cyberwalker (6 nóg)

Specjalne Wyposażenie:

System podtrzymywania życia (4 osobo-godziny), wojskowe radio, system nawigacyjny, termowizja, amfibia.

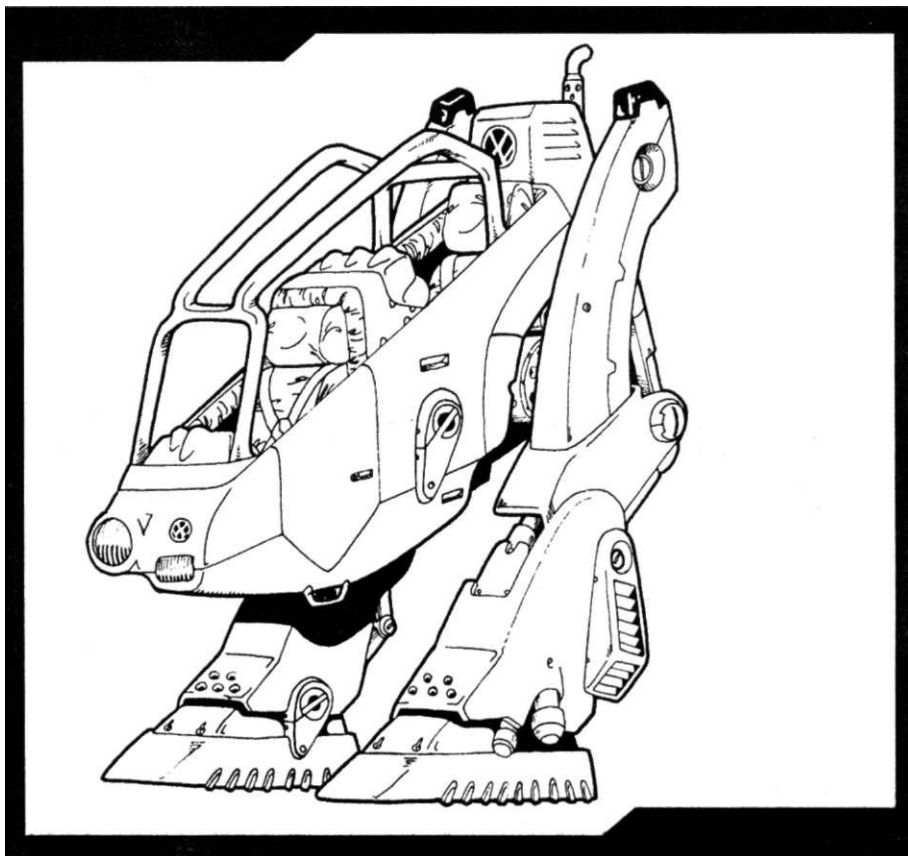
Uzbrojenie:

20 mm Gatling w górnej wieżyczce, 40 mm auto-granatnik mocowany z przodu, 12.7 mm CKM w sponsonie (pole ostrzału lewe przedpole i przód), 12.7 mm CKM w sponsonie (pole ostrzału prawe przedpole i przód), komputer celowniczy +2 do 20 mm Gatlinga.



Volkswalker

Ten cywilny model bipedального Cyberwalkera jest sprzedawany głównie w EEC. Rzadko trafia do Ameryki, głównie z powodu sceptycyzmu i wojen celnych. Dwumiejscowy, otwarty pojazd, którego przeznaczenie jest prawie głównie rekreacyjne – nie nadaje się do niczego innego oprócz zwiadu lub patrolu w rejonach niskiego zagrożenia. Volkswalker jest nieopancerzony, ale jego solidna konstrukcja (głównie włókna węglowe) zapewnia mu niewielkie WB 5



Prędkość max.:	40 km/h	Manewrowość:	-3
Przyśp./Ham.:	15/15 km/h	WS:	20 (struktura 1)
Załoga:	1	WB:	5 (pancerz 0)
Zasięg:	200 mil	Typ:	cyberwalker (biped)
Pasażerowie:	1	Masa:	650 kg
Ładowność:	brak	Cena:	52.500e\$

Specjalne Wyposażenie:

Standardowe radio, system nawigacyjny, reflektor, telefon komórkowy; systemy zabezpieczeń wypadkowych dla pilota i pasażera.

Uzbrojenie:

Brak.

XML-20 Cyberwalker Wsparcia

Seria ML składa się z kadłuba o pojemności 40 metrów sześciennych, przyczepionego jak ostryga na parze potężnych, opancerzonych, 4 metrowych nóg. W celu uchronienia nóg przed nadmiernym zużyciem wynikającym z wagi kadłuba, stopy ML-ki są powiększone. Kompozytowy kadłub można pokryć jedynie ograniczoną masą pancerza, a wysoko położony środek ciężkości uniemożliwia mocowanie na ML-ce broni cechujących się dużym odrzutem. Problemy z opancerzeniem, uzbrojeniem, i mobilnością sprawiają, że ML-ka może być w najlepszym przypadku traktowana jako platforma wsparcia.

Zarówno Armia jak i Marines używają cyberwalkerów z serii ML (XML-20 Support Walker i XML-21 AT Walker jako wsparcie piechoty i oddziałów BPW w trudno dostępnym terenie. Żaden model ML nie posiada jednak pancerza umożliwiającego bezpośrednie starcie z czołgiem lub ciężkim BPW. ML-ki zwykle trzymają się z tyłu i wspierają ogniowo nacierające oddziały.



Prędkość max.:	40 km/h	Ładowność:	brak
Przysp./Ham.:	15/15 km/h	Manewrowość:	-1
Załoga:	2	WS:	40 (struktura 2)
Zasięg:	400 mil	WB:	40 (pancerz 2)
Pasażerowie:	0	Typ:	Cyberwalker (biped)

Specjalne Wyposażenie:

System podtrzymywania życia (4 osobo-godziny), wojskowe radio, system nawigacyjny, termowizja.

Uzbrojenie:

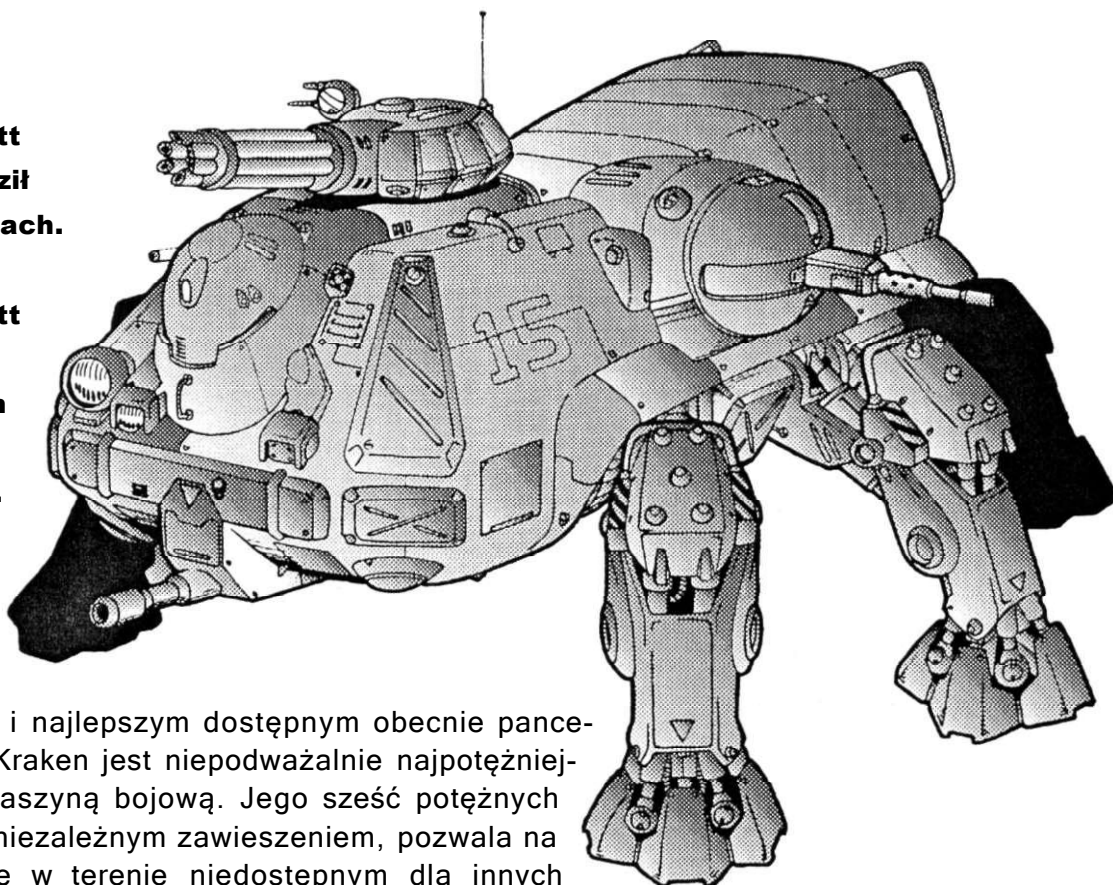
20 mm Gatling i 7.62 mm Minigun mocowane z przodu, 40 mm Auto-granatnik w obrotowej wieżyczce (pole ostrzału lewe przedpole i przód), 12.7 mm CKM w obrotowej wieżyczce (pole ostrzału prawe przedpole i przód), komputery celownicze +2 dla Gatlinga i Miniguna.

Wariant AT zamiast 20 mm Gatlinga, Auto-granatnika i CKM'u posiada 4 do 6 LATGM-ów.

Messerschmitt KPV-R „PanzerKraken”

**W 1942 r.
Messerschmitt
Me-109 rządził
w przestworzach.
Teraz,
Messerschmitt
KPV-R
PanzerKraken
rządzi na
polach bitew.**

Z siłą ognia wystarczającą do zrównania z ziemią całego miasta i najlepszym dostępnym obecnie pancerzem, PanzerKraken jest niepodważalnie najpotężniejszą lądową maszyną bojową. Jego sześć potężnych nóg, każda z niezależnym zawieszeniem, pozwala na poruszanie się w terenie niedostępnym dla innych LPB (lądowych pojazdów bojowych). Jeśli dodamy do tego myślowy system kontroli, jedynym przeciwnikiem zdolnym powstrzymać tego potwora wydaje się być Godzilla. PanzerKraken. Gdy liczy się zwycięstwo w jak najkrótszym czasie.





Szeroka Droga

Maksymalna Siła Ognia

Dodatkowe

Uzbrojenie dla

Maximum Metal

Odkąd człowiek po raz pierwszy wymyślił ochronne pokrycia by uniknąć zranień, rozpoczął się bezwzględny wyścig pomiędzy uzbrojeniem ofensywnym i jego zdolnością penetracji pancerza, a zdolnością pancerzy do skutecznej ochrony swoich właścicieli. Pod koniec XX wieku odkrycie Chobhamu, cudownego kompozytu, który potrafił skutecznie zatrzymać impet kumulacyjnych ładunków wybuchowych i większości pełno-rdzeniowych pocisków przeciwpancernych, zmusiło producentów broni do zaprojektowania mniejszych i gęstszych pocisków przebijających o większej prędkości wylotowej.

Szybko jednak okazało się, że istnieje limit osiągalnej prędkości wylotowej. Rozprężanie gazów nie mogło nadać kuli większej prędkości bez zniszczenia broni. Oczywiście akceleratory liniowe nie miały tego problemu, potrafiąc rozpędzić niewielki pocisk do prędkości grubo powyżej sześciu kilometrów na sekundę. Akceleratory nadają się jedynie do niszczenia celów ciężkich, podczas gdy działa dużego kalibru są w stanie strzelać również pociskami odłamkowymi lub HE

i skutecznie razić piechotę przeciwnika. Jednak ta jedna wada nie zniechęciła sił wojskowych wielu państw do zakupu akceleratorów. Okazały się one tak dobre w niszczeniu czołgów, że każda jednostka wojskowa która chciała się jeszcze liczyć, nie mogła się bez nich obejść.

Rozszerzenie Elektro-termiczne

W końcu, projekt zarzucony jakieś 30 lat temu niespodziewanie okazał się być doskonałym rozwiązaniem powstałego problemu. W większości zapomniane poprzez burzliwe lata początku naszego wieku, rozszerzenie elektrotermiczne znowu przyciągnęło uwagę ekspertów od zarówno cywilnych jak i wojskowych broni.

Sama idea jest relatywnie prosta. Konwencjonalne materiały stałego napędu odrzutowego (powstałe jako substytut prochu lub materiałów pochodnych) spalają się szybko, wytwarzając sporo gazu, który rozszerzając się gwałtownie, wypycha pocisk ze znaczną szybkością z lufy. Jednak proces rozprężania gazu trwa

bardzo krótko, i jedyną metodą zwiększenia jego końcowej objętości jest spalanie większej ilości materiału napędu odrzutowego. Zbyt dużo materiału, i broń zostanie rozsadzona.

Rozszerzenie elektro-termiczne opiera się na zjawisku podtrzymywanej dekompresji gazu. Pocisk jest wyposażony w łatwopalny płyn. Potężne wyładowanie elektryczne powoduje jego zapłon. Iskra przekształca płyn w plazmę (wysoko zjonizowany stan gazowy) w kontrolowany sposób. W rezultacie w miarę jak pocisk zbliża się do wylotu lufy, zwiększa się objętość gazu napędowego. Dzięki temu, osiągnięta prędkość wylotowa jest znacznie większa od tej, do której broń nominalnie była zdolna. Co dziwniejsze, znacznie zmniejsza się również odrzut broni i zużycie jej elementów. Osiągana prędkość (około 1000+ metrów na sekundę dla broni ręcznych, i około 2500+ metrów na sekundę dla cięższych broni) jest tak duża, że wylatujące pociski szybko zdarłyby gwintowanie z każdej, nawet najtwardszej lufy. Powrócono więc do gładkich luf.



Nie każda broń może skorzystać na zainstalowaniu rozszerzenia elektro-termicznego. Pomysł stosowania rozszerzeń E-T w broni o niskiej prędkości wylotowej, która uszkodzenia zadaje nie dzięki szybkości pocisku, a na przykład sile jego wybuchu, jest absurdalny. Jedynie bronie o wysokiej prędkości wylotowej, przeznaczone do punktowego przebijania pancerzy mogą naprawdę skorzystać z rozszerzeń E-T. Przyspieszanie pocisków autocannonów również nie idzie w parze z ich przeznaczeniem, jako że zostały one skonstruowane do niszczenia celów miękkich, słabo opancerzonych. LPB wyposażone w wyrzutnię rakiet i autocannon powinny używać rakiet przeciwpancernych na każdy cel zbyt twardy dla autocannonu. Mato-pociskowe bronie z rozszerzeniem E-T są przeznaczone specjalnie do niszczenia opancerzonych celów (wyjątkiem jest Barret-Arasaka 20 mm, 30 mm Gatling, oraz 37 mm LATG).

Elektro-termiczna Artyleria

W większości przypadków, artyleria jest złożona z broni o niskich prędkościach wylotowych, a więc niegodnych rozszerzenia. Jednak zaletą zaprojektowania dział wysokiego kalibru specjalnie z myślą o rozszerzeniu E-T jest olbrzymi zasięg i wysoka trajektoria lotu wyrzeliwanych z nich pocisków.

20 cm dział E-T: Olbrzymie, niegwinutowane działo. Pociski do niego kosztują dwukrotnie więcej niż standardowe. Charakterystyka działu jest taka sama jak ta umieszczona dla 200 mm moździerza, ale dział E-T kosztuje 500,000 e\$ i ma zasięg 45.000 metrów.

System Rakietowy Wielokrotnego Uderzenia

Jak gdyby termo-elektryczny przełom nie był wystarczającym skokiem naprzód w technologii broni, japońska elektronika znowu umożliwiła osiągnięcie czegoś niemożliwego. Długo poszukiwana precyzja sensorów podczerwieni, która

Jak gdyby termo-elektryczny przełom nie był wystarczającym skokiem naprzód w technologii broni, japońska elektronika znowu umożliwiła osiągnięcie czegoś niemożliwego.

umożliwiłaby skonstruowanie niezawodnego systemu wielokrotnego uderzenia jest teraz dostępna na światowym rynku.

Idea systemu wielokrotnego uderzenia opiera się na prostym rozumowaniu: jeśli jedno trafienie rakiety w cel jest dobrym pomysłem, to szereg rakiet trafiających w dokładnie ten sam punkt jest rewelacyjnym pomysłem!

Operator odpala najpierw jedną raketę, naprowadzając ją na cel. W precyzyjnych odstępach czasowych odpalane są kolejne rakety. Ilość dodatkowo wyrzeczonych rakiet zależy oczywiście od operatora. Używając wysoko-rozdzielczych sensorów podczerwieni, rakety te trzymają się dokładnie toru pierwszej rakiety i są w stanie uderzyć w punkt osłabiony już impaktem pierwszej rakiety.

Zapalniki i sensory rakiet drugiego uderzenia zwiększają ich koszt o 10% i nie mogą być wyrzeliwane samodzielnie (są w stanie jedynie podążać za raketą-pilotem). Instalacja systemu wielokrotnego uderzenia wymaga zainstalowania dwóch rodzajów wyrzutni rakiet. Pierwsza z nich to normalna wyrzutnia, ładowana pilot-raketami. Druga z nich to tańsza (50 % kosztu normalnej) wyrzutnia przeznaczona do wyrzeliwania rakiet drugiego uderzenia.

System wielokrotnego uderzenia wymaga osobnej wyrzutni dla każdej rakiety odpalanej w danej fali. Jeśli raketa-pilot trafi, rzuć 1K10 za każdą raketą drugiego uderzenia: 1-4 oznacza, że trafiła ona w dokładnie w to samo miejsce co raketa-pilot; dodaj 50 % do wartości penetracji pierwszej rakiety! 5-9 oznacza, że raketa nie trafiła w dokładnie ten sam punkt; rzuć na tabeli lokalizacji i rozpatrz zadane uszkodzenia osobno od głównej fali. 10+ oznacza że raketa zupełnie nie trafiła w cel. Modyfikatory: -1 jeśli cel jest nieruchomy, +1 jeśli cel porusza się z szybkością 450 km/h. Jeśli raketa-pilot nie trafi, żadna z rakiet drugiego uderzenia również nie trafi w cel. Jeśli raketa-pilot zostanie zniszczona przez pancerz reaktywny, rzuć za każdą raketą drugiego uderzenia, czy również nie została zniszczona.

Modyfikacja Elektro-Termiczna broni

Broń	WA	Uszkodzenie	Poj. magaz.	Strzał/tura	Zasięg	Cena
Barrett-Arasaka Light 20mm	+1	6D10AP (6)	10	1	750m	3,800e\$
Gatling 30mm	+0	9D10AP (9)	1200	30	900m	37,500e\$
LATG 37mm	+3	9D10AP (9)	10	1	1200m	15,000e\$
działo 75mm	+1	10D10AP (10)	10	2	1000m	115,000e\$
działo 105mm	+1	15D10AP (15)	1	1	1500m	375,000e\$
działo 120mm	+0	19D10AP (19)	1	1	1900m	750,000e\$
działo 140mm	+0	24D10AP (24)	1	1	2250m	1.5 mil. e\$

Uwaga: Uszkodzenia w nawiasach oznaczają Penetrację Pojazdów przy użyciu amunicji p-panc.

Pociski HEAT, HESH i strzałkowe wywołują zniszczenie i penetrację tak jak zwykłe pociski.

Wszystkie rodzaje amunicji do broni z rozszerzeniem elektro-termalnym kosztują dwukrotnie drożej niż amunicja do zwykłych dział.



czona (tak jak powyżej, ale z dodatkowym modyfikatorem +2).

Przykład: MT-4 MBT Militechu został trafiony przez rakietę-pilot HATGM. Rakieta wybucha na przedniej płycie pancerza. Jej penetracja wynosi 9, a pancerz pojazdu to 8 - niezbyt dobrze. Jednak ułamek sekundy później, trzy rakiety drugiego uderzenia zbliżają się do czołgu. Dwie są zniszczone przez system obronny AEAMS. Ta, która trafia, zwiększa penetrację uderzenia pierwszej rakiety do 13.5, zaokrąglane w dół do 13. Współczynnik MT czwórki Pancerz + Struktura wynosi 20, tak więc to uderzenie jest już w stanie uszkodzić czołg.

Odpowiedź Producentów Akceleratorów Liniowych.

Po pojawieniu się na rynku broni z rozszerzeniem elektro-termicznym i systemów wielokrotnego uderzenia, producentom akceleratorów liniowych zagroziło bankructwo. Rynek broni przeciwpancernej (a w szczególności przeciwczołgowej), zdominowany dotąd przez akceleratory, szybko całkowicie obróciłby się do tańszej, nowszej broni, chyba że w mgnieniu oka pojawiłyby się tańsze i lepsze akceleratory. Uczepiwszy się rozpaczliwie tej myśli, IEC przyspieszył prace nad ulepszeniem systemu magnetycznej kompensacji odrzutu i szybko wypuścił na rynek nowy, większy akcelerator.

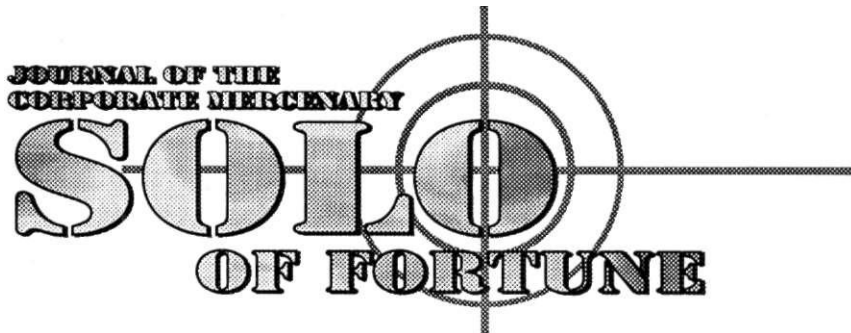
Ulepszony magnetyczny system kompensacji odrzutu akceleratorów: System ten zwiększa o 20 % ilość miejsca zajmowanego przez akcelerator (zaokrąglając w dół) i zwiększa cenę akceleratora o 50%. Jego zaletą jest jednak fakt, że umożliwia instalację akceleratora na pojeździe o masie do 50% mniejszej niż dotychczas (np. 1 cm akcelerator może być zainstalowany na 20-tonowym pojeździe). Jednak platforma z zainstalowanym akceleratorem wciąż wymaga podwozia gąsienicowego!

4 cm akcelerator liniowy: Ten akcelerator wymaga platformy z podwoziem gąsienicowym o masie przynajmniej 70 ton. Broń ta posiada wbudowany już, opisany powyżej, system kompensacji odrzutu.

BC * +0 * N * R * 28D10AP (40mm gauss) * 50 * 1/2 * UR * 6 mil.eS * 20 spaces

Broń	WA	Uszkodzenie	Poj. magaz.	strzał/tura	zasięg	cena
4 cm działo akcel.	+0	28D10AP (WB 30)	50	1/2	1500m	6 Mil.eS

Zaprenumeruj już dzisiaj Solo of Fortune!



Walczymy o twoje prawa!

Imię i Nazwisko _____

Adres _____

Miasto _____ Stan _____ Kod pocztowy _____

Adres internetowy _____

☐ Oplata przy odbiorze

☐ Załączam opłatę (tylko w e\$)

2 lata
(24 numery)

1 rok
(12 numerów)

☐ 52 e\$
☐ 100 e\$
☐ 66 e\$
☐ 140 e\$
☐ 24 e\$

☐ 26 e\$
☐ 50 e\$
☐ 33 e\$
☐ 70 e\$
☐ 12 e\$

przesyłka ekspresowa
przesyłka zwykła
poczta naziemna (poza kontynentalną)
poczta lotnicza (poza kontynentalną)
email

Proszę wypisać czek, przekazy pieniężne,
lub chip transferowy na

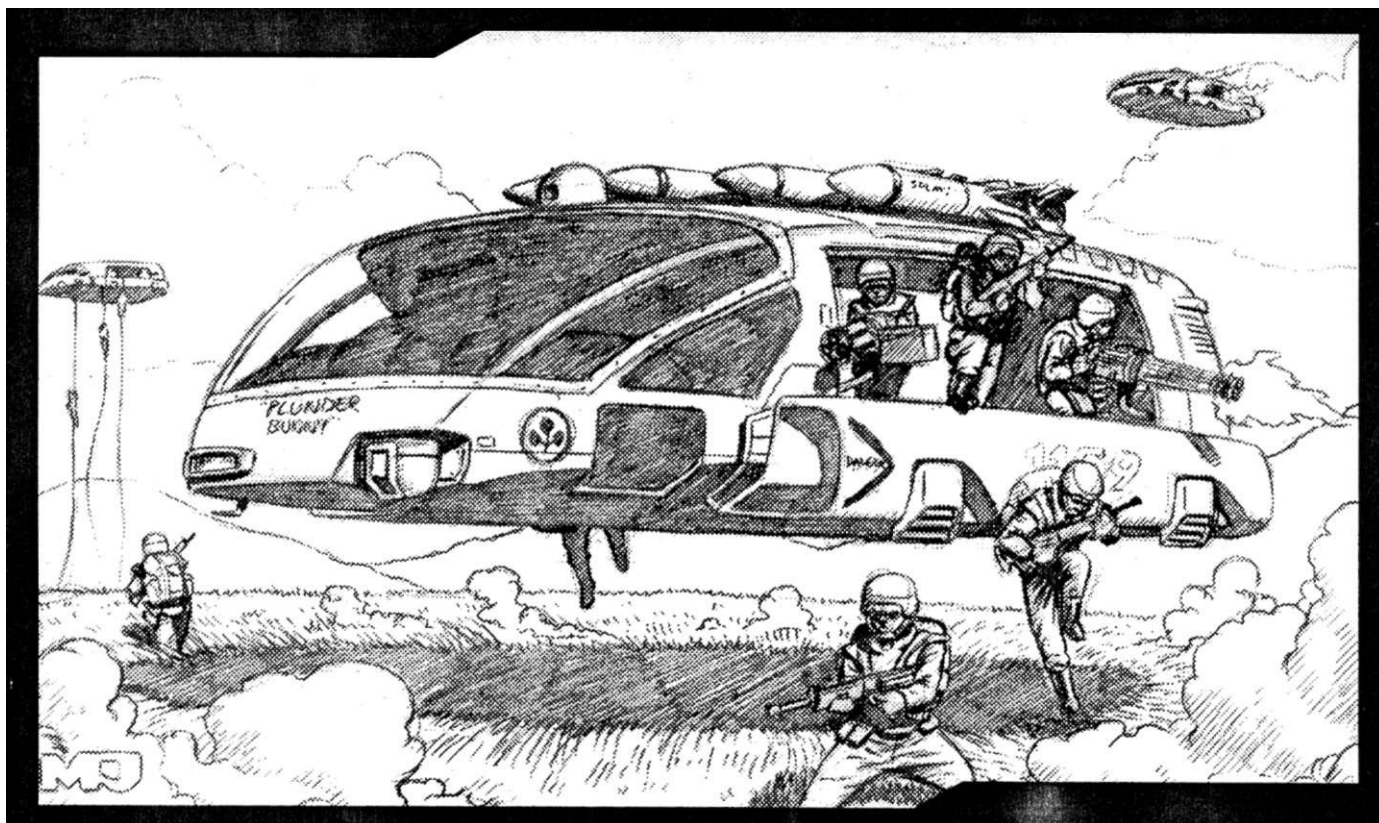
Solo of Fortune

Zaoszczędzisz 10 % ceny sprzedaży detalicznej.



Szeroka Droga

Prosto z Salonu



AV-11

Bojowa Aerodyna

Model 2020 nowego lekkiego transportu piechoty/sprzętu pojawił się już na rynku! Ładownia AV-11 może być przystosowana do przewożenia zarówno ekwipunku jak i żołnierzy w ciągu zaledwie paru minut. Wystarczy przymocować siedzenia do szyn zamontowanych w podłodze, i AV-ka jest już gotowa do lotu w głąb terytorium przeciwnika z twoją drużyną od specjalnych operacji.

Prędkość max.:	405 km/h
Przyśp./Ham.:	50/50 km/h
Załoga:	2
Zasięg:	1060 mil
Pasażerowie:	9
Ładowność:	brak
Manewrowość:	+3
WS:	140 (struktura 7)
WB:	45 (pancerz 2)
Typ:	AV
Masa:	6 ton
Cena:	3.500.000e\$

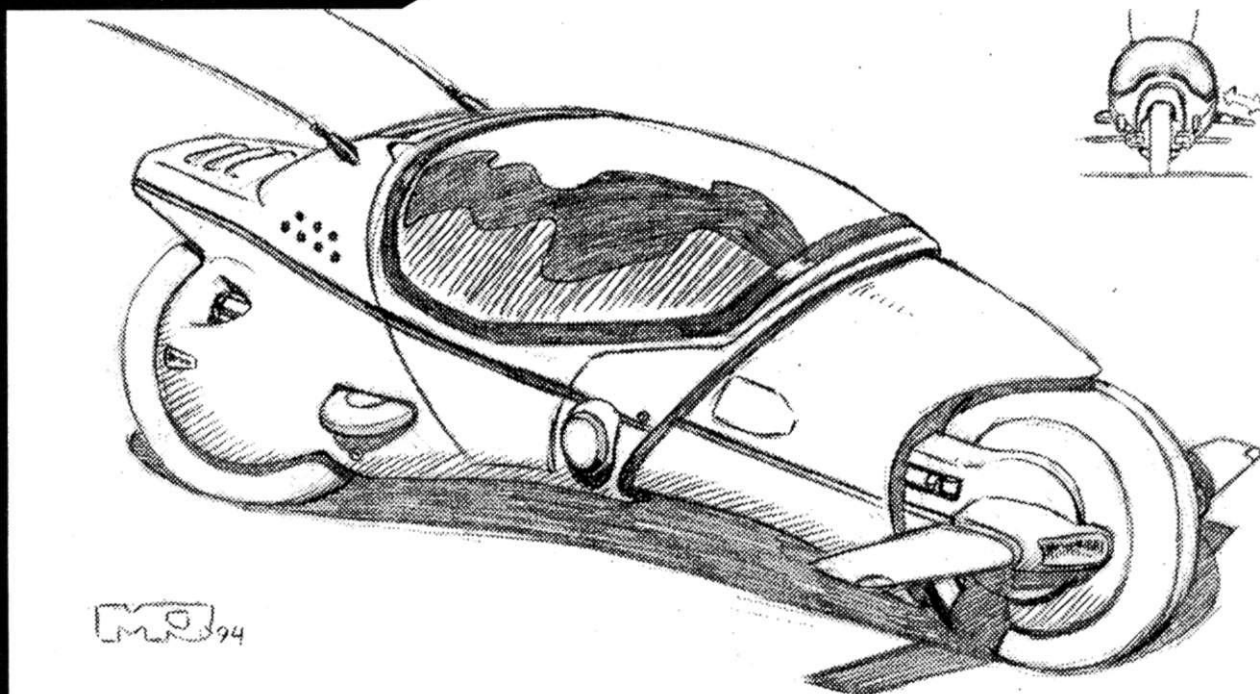
Specjalne Wyposażenie:

Zakłócacz podczerwieni, System kontroli uszkodzeń, Katapultowane fotele x2, Kontrola środowiska, Wyrzutnie tasiemek i flar, Wojskowe radio z łączem satelitar-

nym i szyfratorem, Mikrofalowe dalmierze, System śledzenia celów, Auto-pilot i System nawigacyjny, Łącze cybernetyczne, ECM, ECCM, System Optyczny z Wzmocnieniem obrazu, Teleskopem, Low-litem i Termografem, Wykrywacz laserów/radaru, Wojskowy radar z opcją śledzenia terenu i identyfikacji celu, System rozrywkowy (audio), Skrzydełka bojowe.

Bronie:

Komputer celowniczy (+4), 4x 20mm autocannon na ruchomych mocowaniach (2 po każdej stronie), 4x rakiety Hellfire, Laser celowniczy w wieżyczce, 12 mocowań broni na skrzydełkach.



Bell Sandpiper

Już pierwsze spojrzenie mówi nam, że Sandpiper jest zupełnie odmienny od innych motocykli. Wiele osób uważa wręcz, że jest to jednomiejscowy, dwukółowy samochód sportowy! Wyprodukowany przez Amerykańską korporację Bell (która specjalizuje się w lekkich samolotach) Sandpiper charakteryzuje się nowatorskim sposobem połączenia ramy i silnika. Siedem niezależnych mocowań pozwala lepiej rozłożyć napięcia materiałowe pojawiające się w trakcie jazdy. Sztywna rama zwiększa również sterowność pojazdu.

Motocykl skonstruowany jest tak, że kierowca jest całkowicie osłonięty przez zamykany od przodu plastikową przesłonę. Hydrauliczne wspomaganie pozwala na hermetyczne zamknięcie kokpitu, co ewidentnie przydaje się podczas ulew. W trakcie prawdziwego oberwania chmury, kombinezon przeciwdeszczowy nie na wiele ci pomoże! (Należy jednak pamiętać, że zamknięcie kokpitu zmniejsza odrobinę pole widzenia kierowcy). Jadąc

tak blisko ziemi, nawet przy niewielkich prędkościach każdemu wydaje się, że jest demonem prędkości!

Kwarcowe halogenowe reflektory umieszczone są po obu stronach przedniego kota, znajdują się tuż przed modularnymi sensorami przechyłu. Oby uniknąć zadrapań podczas ostrych zakrętów, Sandpiper posiada dwa poziome mini-koła po obu stronach kadłuba.

Motocykl posiada również hamulce tarczowe i sprężynowe, niezależnie zawieszone resory (co może pomóc kierowcy podczas wypadku). Sandpiper jest duży i ciężki jak na motocykl, z bardzo długim podwoziem. Podsumowując, Sandpiper jest niezwykle atrakcyjną ofertą firmy, której warto jest od dzisiaj poświęcać znacznie więcej uwagi.

Prędkość max.:	120 km/h
Przyśp./Ham.:	18/60 km/h
Załoga:	1
Zasięg:	400 mil
Pasażerowie:	0
Ładowność:	brak
Manewrowość:	+3
WS:	36 (struktura 1)

WB:	0 (pancerz 0)
Typ:	motocykl
Masa:	144 kg
Cena:	12.380e\$

Wypożyczenie Specjalne i Konstrukcja:

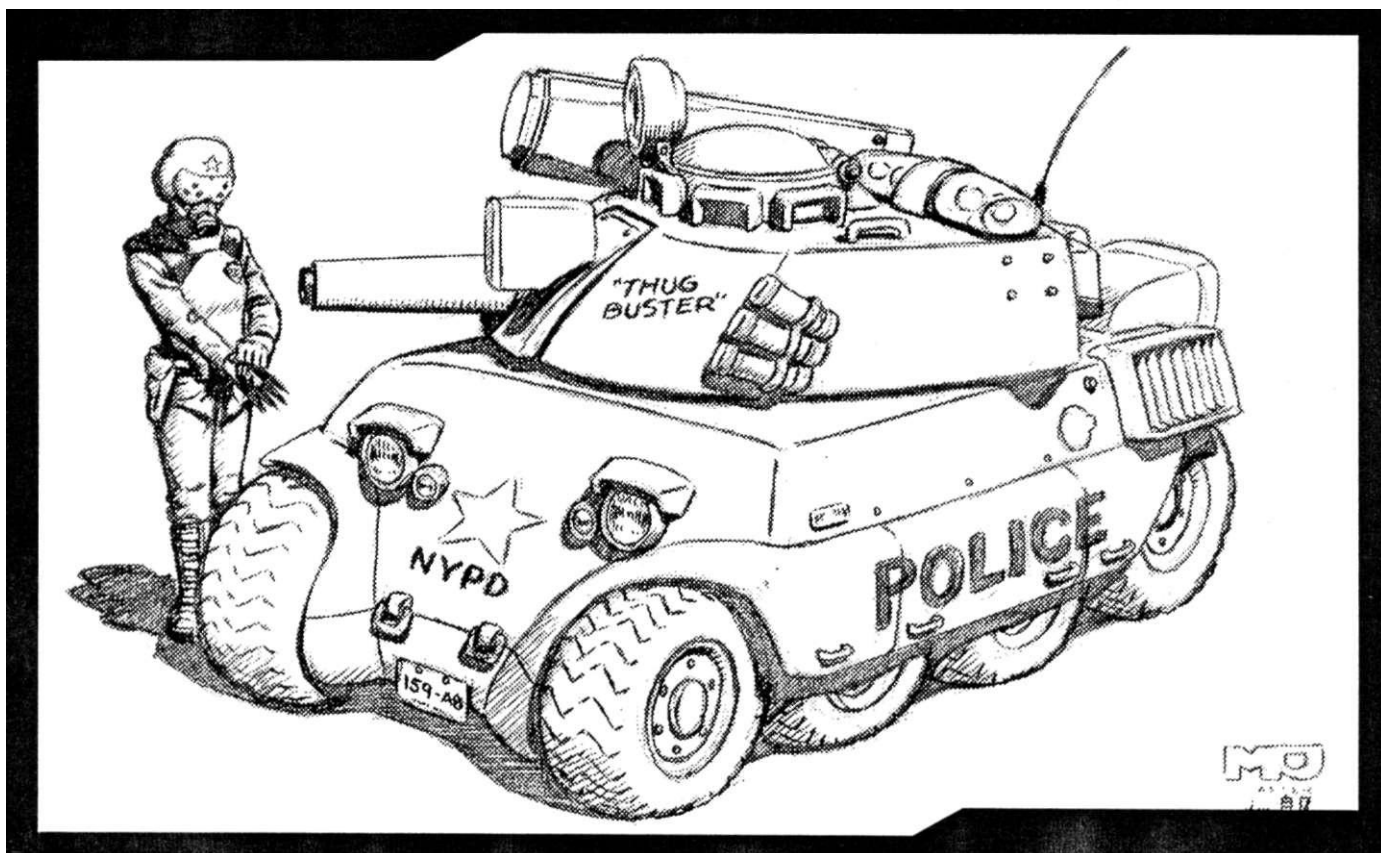
Dobudowana karoseria i usztywniona rama (WS 36); hamulce tarczowe (Ham. + 100%); Halogenowe reflektory wysokiej mocy; Cybernetyczne sterowanie; Smarowany dostęp (Trudność 20+); System antywłamaniowy Shocker; System amortyzacji dla kierowcy (WB 40 przeciwko kolizjom); cywilny system kontroli środowiska.

Uzbrojenie:

Żadne.

Uwagi odnośnie nowego wyposażenia:

Cywilny system kontroli środowiska: 500e\$, nie zajmuje żadnej opcji. To urządzenie kontroluje ogrzewanie, klimatyzację i wilgotność jak normalny system kontroli środowiska, ale nie zawiera filtrów i zabezpieczeń przed gazami jak model wojskowy.



Mini-Czołg SWAT

Mitsubishi „Musashi”

We współczesnych miastach, polityczni dysydenci, religijni fanatycy, i uzbrojeni po zęby cyberpsychole stale krążą po ulicach. Jednostki SWAT są narażone na coraz większe niebezpieczeństwo ze strony nihilistycznego terroryzmu. W tym samym czasie porachunki korporacyjne stanowią zagrożenie dla bezpieczeństwa publicznego. W tak wyglądającym środowisku nie ma miejsca dla niedobrojących, skąpo wyposażonych policjantów z przeszłości. Dzisiejsi stróże prawa potrzebują szybkiego, opancerzonego wsparcia taktycznego.

Dobrze przygotowane oddziały policyjne wyposażone w mini-czołgi Musashi są w stanie skutecznie chronić populację swojego miasta i wygrywać spotkania twarzą w twarz z najpotężniejszymi paramilitarnymi organizacjami przestępczymi. Musashi jest maszyną, którą bardzo łatwo jest przystosować do taktyk oddziałów SWAT w walkach miejskich. Mini-czołg jest w stanie zapewnić wsparcie ogniowe, pokryć sektor ogniem zaporowym, a nawet przystąpić do bezpośredniego szturm. W pełni wyposażony system operacyjny z neuralnym interfejsem

opiera się na technologii świetlnego prowadzenia poprzez światłowodową kamerę, co pozwala jednej osobie kontrolować wszystkie podsystemy czołgu. Musashi jest w stanie bezpiecznie dowieźć na miejsce akcji drużynę policyjną, lub ewakuować transport rannych z zagrożonego miejsca równie bezpiecznie – a jego uzbrojenie pozwala mu poradzić sobie nawet z zagrożeniem poziomu operacji korporacyjnych.

Nisko-ciśnieniowe 75mm działo jest przystosowane do prowadzenia ognia różnymi typami amunicji, począwszy od pocisków piankowych, gazowych, odłamkowych, gumowych, poprzez ładunki kumulacyjne i HESH'e, aż do pocisków przeciwlotniczych z zapalnikami zbliżeniowymi. 40 miejscowy magazynek pozwala na uzbrojenie czołgu w dowolną kombinację amunicji. Komputerowy system ładowniczy zadba o to, by umieścić w lufie wybrany przez ciebie w danej chwili pocisk. 10 mm system HIVE, zaadaptowany z wyposażenia BPW, odgrywa podwójną rolę jako system przeciwlotniczy/personalny. Podobnie jak 75 mm działo, jest on w stanie strzelać różnorodnymi typami pocisków: PR gumowymi, i wybuchowymi (1/2 uszkodzeń w przypadku celi opancerzonych, ale podwójne uszkodzenia w przypadku celów nie-

opancerzonych). Tak wybrane uzbrojenie pozwala ci zapanować nad każdą sytuacją, a znakomicie opancerzone wnętrze czołgu zapewnia absolutne bezpieczeństwo.

Prędkość max.:	50 km/h
Przyśp./Ham.:	13/50 km/h
Załoga:	2
Zasięg:	200 mil
Pasażerowie:	5 lub
Ładowność:	5 slotów ,6500 kg
Manewrowość:	+2
WS:	200 (struktura 10)
WB:	100 (pancerz 5)
Typ:	AV
Masa:	8 ton
Cena:	1.400.000e\$

Specjalne wyposażenie:

Łączy cybernetyczne, auto-pilot i system nawigacyjny, wojskowe radio z szyfratorem i łączem satelitarnym; 8 wyrzutni granatów dymnych, gaśnica, system kontroli środowiska; optyka z wzmocnieniem obrazu, termografem, teleskopem; detektor laserów, prosty system antywłamaniowy, opancerzony reflektor, opancerzone głośniki zewnętrzne, system śledzenia wielu celi, anty-personalne ładunki wybuchowe.



Obecnie nie ma miejsca dla niedozbrojonych, skąpo wyposażonych policjantów z przeszłości. Dzisiejsi stróże prawa potrzebują szybkiego, opancerzonego wsparcia taktycznego.

Uzbrojenie:

Stabilizowane 75 mm nisko-ciśnieniowe działo z automatycznym systemem ładowania; stabilizowany 10 mm system HIVE; oba w wieżyczce i z komputerem celowniczym +2 oraz laserowym dalmierzem. 75 milimetrówka korzysta z trzech magazynków umieszczonych w kadłubie, a 10 mm

HIVE posiada dwa magazynki, też w kadłubie.

Uwagi odnośnie nowego wyposażenia:

75 mm nisko-ciśnieniowe działo: Prędkość wylotowa tego systemu uzbrojenia jest minimalna, co pozwoliło na znaczną redukcję odrzutu w porównaniu z normalnym działem 75 mm. Dzięki temu, ni-

sko-ciśnieniowa wersja 75 mm może być mocowana na AV-kach, helikopterach i samolotach jako broń przeznaczona do niszczenia celi naziemnych.

BC * 0 * N * R * różnie * (75 mm) * 10
* 1 * NZ * 100 tys. e\$ * 600m * 4 opcje

Głośnik zewnętrzny: 250 e\$, nie zajmuje opcji. Gdy chcesz, by wszyscy usłyszeli, co masz do powiedzenia, lub gdy po prostu lubisz, gdy wszyscy słuchają tej samej muzyki co ty. (Uwaga dla tych, którym ta muzyka może się nie podobać: głośniki są traktowane jako cele małe, i posiadają WS 5. Opancerzone głośniki Musashi kosztują 400 e\$ i mają WS 20)

**Adrek Robotics****A•R**

Numer jeden na świecie w branży robotów i cyberform przedstawia:

„Glina” Zdalnie Sterowany/Autonomiczny Droid Patrolowy -1

„Glina” ZSADP-1 jest zaprojektowany z myślą o patrolowaniu niebezpiecznych rejonów takich jak więzienia i centra miejskie, jak również do kontroli tłumu. Sylwetka ZSADP-1 jest humanoidalna, z sensorami porównywalnymi do ludzkich odpowiedników. Opcje Cyberoptyki/Cyberaudio są dostępne z 20 % zniżką.

PARAMETRY TECHNICZNE:

Długość: 2.1 m. Szerokość: 0.7 m. Waga: 375 kg.

Konfiguracja Kończyn i Ekwipunek:

2 x Ręka z Manipulatorem [WB = 30 i WS = 30/40]
z Taserem Militechu (zasilanymi wewnętrznymi bateriami):

Pistoletem Igłowym Avante P-1135 (100 pocisków);
Szpony.

Centralny Tors WB = 30 i WS = 40/50 z CCW Constitution Arms Deluge (600 pocisków)

4 x Noga [WB = 15 i WS = 20/35]

ZSADP-y są wyposażone w osłonę EMP/mikrofalową.

Każdy ZSADP posiada funkcjonalny REF równy 6.

Maksymalna prędkość naziemna wynosi 30 km/h.

Każda broń (mocowana wewnętrznie lub zewnętrznie) posiada jeden zapasowy magazynek, i jest traktowana jako broń smartowana.

Wszystkie ZSADP-y posiadają 4 zewnętrzne mocowania broni i łączy do nich (2 x na biodrach i 2 x na ramionach). Często zewnętrznie mocowanym systemem uzbrojenia jest Constitution Arms Hurricane (200 pocisków) lub Constitution Arms Cyclone (300 pociskowy magazynek). Zniszczenie centralnego torsu powoduje wyłączenie całego droida.

PARAMETRY OPERACYJNE:

ZSADP-y są zdalnie sterowane przez człowieka lub system SI. Standardowy zasięg kontroli: 100 km, dystans ten może być rozszerzony. Łącze interface'owe jest opcjonalne [500e\$; dodaje 2 do umiejętności operacyjnych droida].

ZSADP-1 jest bardzo zaawansowanym systemem procesorowo/pamięciowym. Umożliwia to droidowi ograniczoną możliwość niezależnego funkcjonowania. Nie jest on prawdziwą SI, ale jest w stanie podejmować pewne decyzje (jak na przykład powstrzymanie nieautoryzowanego personelu lub stosowanie pewnych taktyk bojowych). Podstawowe oprogramowanie obejmuje możliwość rozpoznawania osób i przedmiotów, obsługę broni, wykonywanie bezpośrednich rozkazów, i tak dalej. Podstawową wersję ZSADP można wyposażyć w chipy do 6 poziomów umiejętności (n.p.: Walka Wręcz +3, Karabin +1, Spostrzegawczość +2). Każdy chip do ZSADP kosztuje tyle, ile normalny chip umiejętności.

ZSADP-1 są zwykle używane do patrolowania lub strzeżenia terenu. Operują wtedy w trybie niezależnym. Jeśli ZSADP znajdzie się w sytuacji, która przerasta jego możliwości, operator wyda droidowi niezbędne rozkazy, lub całkowicie przejmie kontrolę.

Obecna cena katalogowa — 125,000e\$

Skontaktuj się z najbliższym przedstawicielem Adrek w celu uzyskania wszystkich informacji.
ZSADP to odpowiedź na twoje problemy związane z bezpieczeństwem.



Absolutne Minimum:

Nowy Trend w Cyberyzacji

Opracował **Bill Sharpe**

Taaa. Pamiętam stare, dobre czasy. Gdzieś około roku 2010, może nawet 2015. My, starzy wyjadacze, którzy siedzimy w tym interesie już o wiele za długo, nazywamy ten okres Latami Metalu. Osobiście biegałem wtedy ze sztucznym okiem, dwoma cybernetycznymi i cybernetyczną tak nafaszerowaną bronią, że wystarczyłoby żebym podjechał do lotniska, aby włączyć wszystkie alarmy bezpieczeństwa w promieniu kilometra. Żadnej z moich naturalnych kończyn nie straciłem w walce. Doświadczeni cybernetyczni nazywali takich jak ja „ochotnikami”. Oznaczało to, że sami zdecydowaliśmy się zastąpić nasze kończyny cybernetycznymi ulepszeniami. To była jedna wielka wpucha. Wpucha, która nas wszystkich drogo kosztowała.

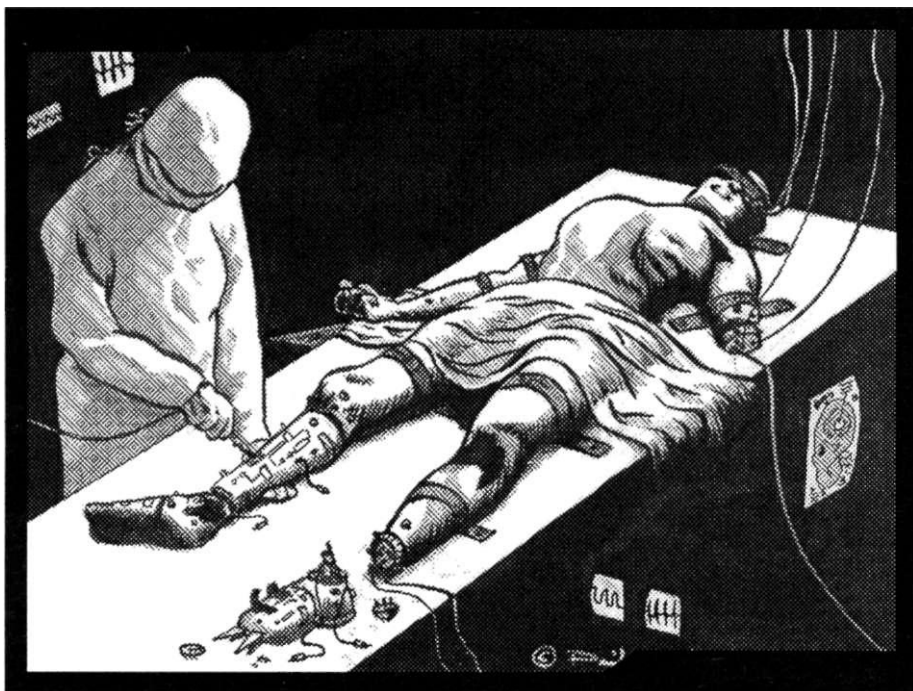
Moje nastoletnie lata były dziwne i przepełnione przemocą. Nie bardziej dziwne od obecnych czasów, zaznaczam, ale wtedy cyberyzacja była nowo-

ścią. Była czymś egzotycznym, wspaniałym w brutalnym świecie jaki nas otaczał. Nowe korporacje starały się zagarnąć jak największy teren pod swoją kontrolę; walczyły ze sobą o wpływy, zasoby i interesy. Społeczeństwo zmieniało się w sposób, którego nie rozumieliśmy. Życie było tanie, przykre, i najczęściej krótkie.

Wtedy właśnie, rozpoczął się szczególny w swojej naturze wyścig zbrojeń. W miarę jak konkurencja na rynku Solo zwiększała się w astronomicznym tempie, coraz to nowsze zabawki pojawiały się w sprzedaży. Miałeś okazję być szybszym, silniejszym, bardziej zręcznym, bardziej zabójczym, niż jakikolwiek „mięśny” personel. Problem polegał na tym, że twój przeciwnik upychał w swoim ciele cyberwszczepy tak szybko, jak ty to robiłeś. Trzeba było zostać na wpół maszyną tylko po to, aby nie wypaść z konkurencji. I bynajmniej nie chodziło o jakiś malutki dopalacz Kerenzikova, czy o cy-

beroko umożliwiające widzenie w absolutnych ciemnościach. Gra toczyła się o to, jak dobrze wykorzystasz każdy centymetr sześcienny wewnątrz swojego ciała. Co zdecydujesz się wszczepić, i jak będzie to współgrało z całą resztą. Trzy lub cztery cyberkończyny. Wbudowane bronie. Elektronika w ilościach, które spokojnie pozwoliłyby na sterowanie programami międzyplanetarnymi. Nanotechnologia. Splot skóry. Interfejsy. Tak szybko jak tylko Raven Microcyb i Arasaka Neotech były w stanie wypuszczać nowe cybernetyczne sprzęty, my wszczepialiśmy je w swoje ciała, modląc się, by starczyło jeszcze miejsca. Cyberwszczepy stały się elementem podań o pracę. Twoim resume i reklamą.

Niektórym udało się cało wyjść z tego obłądnego wyścigu. Niektórzy zginęli w walkach. Większość jednak zapłaciła cenę o wiele gorszą od śmierci. Teraz, po upływie dziesięciu lat, wreszcie zaczynamy rozumieć jaki wpływ cyberwszczepy



Nawet po tym, jak 37 mm przeciwpancerny pocisk przebił jego płytę tułowiową, zabijając resztki tego, co było wciąż żywe w jego ciele, Red nie przestał walczyć. Stałem nad nim, gdy jego systemy wyłączały się jeden po drugim i ujrzałem jak światło człowieczeństwa znowu zapala się w jego oczach. A potem już nie żył.

miały na nas. Wtedy nie byliśmy pewni co się właściwie działo. Mieliśmy tylko niejasne przekonanie, że niektórzy z nas posunęli się za daleko. Jeden chip. Jeden drut. Jeszcze jeden dopalacz. I coś ludzkiego w nas obumierało. Maszyna przejmowała kontrolę, a człowiek ginął. Na zawsze.

Pamiętam pierwszego człowieka, którego w mojej obecności ogarnęła cyberpsychoza. Nazywał się Red Jaymes, i był dwójką w ośmioosobowym zespole pracującym dla korporacji, której wolałbym nie nazywać. Red był weteranem z Południowej Ameryki, i walczył od niepamiętnych czasów. Sprzedawcy cyberulepszeń oprócz swoich zabawek zaaszczepili w nim przekonanie, że jedynym sposobem pozostania przy życiu dla niego, jest inwestowanie w coraz to nowsze systemy i ulepszenia. Był impulsywny. „To jest to czego mi trzeba, facet!” powiedział mi kiedyś. „Dzięki temu będziemy na szczycie! Nikt nie będzie w stanie nas powstrzymać!” Wkrótce po zainstalowaniu sobie kręgowego Enduro-Paka, Red zaczął się zatracać. Był w zbyt dużej części maszyną, by jego mięso miało szansę pamiętać co to znaczy być człowiekiem. Stał się czymś, co posiadało najgorsze cechy maszyny i istoty ludzkiej.

Po raz pierwszy zauważyłem zmiany w jego zachowaniu, gdy Red wychodził z siebie żeby załatwić przeciwników

w najokrutniejszy sposób. Jeśli miał okazję podejść blisko i użyć swoich dłoni zamiast broni, to właśnie robił. Lubił obserwować, jak ostatnie tchnienia życia uciekały z jego ofiar. Czasami wydawało mi się, że żałował swoich sztucznych rąk. Nie pozwalały mu w pełni odczuć umiarności ciał trzymanych przez niego. Potem Red zaczął zabijać dla przyjemności. Na początku próbował się tłumaczyć, powołując się na cel misji. „Ten granat poleciał trochę nie w tą stronę – zginęło paru niewinnych przechodniów. To nie był właściwy cel – musiałem poprawić drugą serię. Zabiłem tego gościa, tak na wszelki wypadek – podejrzanie wyglądał”. Reszta zespołu przymykała na to oko, ponieważ Red był cennym elementem wyposażenia naszej paczki. Właśnie tak go traktowaliśmy – nie jako przyjaciela, ale jako narzędzie, broń. A potem on wystrzelił nam w twarz. Podczas nocnej misji z nadrzecznym celem, Red nagle zdecydował, że jesteśmy zbyt kiepscy jak na niego i nasza obecność zagraża powodzeniu misji. Jedyną szansą było ukończenie zadania wyłącznie przez niego, co czyniło nas zbędnymi. Z naszej siódemki Red zabił pięciu. Uciekłem z niemałym trudem. Dwa dni później poprowadziłem oddział, który wytropił go w Houston, Texas, gdzie Red skutecznie opierał się trzem lokalnym drużynom Tac i drużynie Borgów przerzuconej z Dallas. Nawet po tym, jak 37 mm przeciwpancerny pocisk przebił jego płytę tułowiową, zabijając resztki tego, co było wciąż żywe w jego ciele, Red nie przestał walczyć. Stałem nad nim, gdy jego systemy wyłączały się jeden po drugim i ujrzałem jak światło człowieczeństwa znowu zapala się w jego oczach. A potem już nie żył.

Słyszałem wiele opowieści od moich przyjaciół, którzy przeżyli podobne sytuacje. Przeprowadzałem wywiady z Borgami z drużyn antyterrorystycznych, słuchałem ich doświadczeń (patrz numer grudniowy z 2018 – przyp. redakcji). Ta, pewnie że słyszałem o tych biedakach, którzy stoczyli się poza krawędź, ale którym udało się wziąć żywca. Są zbyt niestabilni, by być w stanie przyjąć jakiegokolwiek mięsne przeszczepy, i zbyt szaleni, by można by im pozwolić na wszczepienie nowych cyberprotez. Są tylko beużytecznymi kawałkami mięsa podłączonymi do tub i przewodów, lub co gorsze, pły-



wającymi w odżywczej zawieszce ze swoją psychozą jako jedynymi przyjacielem.

Wygłada na to, że jednak wieści się rozchodzą. Na przestrzeni ostatnich paru lat wydaje mi się, że zauważyłem pewien zwrot w świadomości mas, i chyba wiem, co za tym stoi. Po pierwsze, zbyt wielu Solo widziało swoich przyjaciół zamienionych w bezmyślne mecha-zombie. Wierzcie mi, nikt, kto widział to na własne oczy, nie chce aby przytrafiło się to jemu samemu. Ale chodzi też o coś więcej. Poczucie dumy nowego pokolenia Solo daje o sobie znać. Dzieciaki, które nie były w piekle Południowej Ameryki, nie miały nic wspólnego z konkurencją pierwszych prawdziwych wolnych strzelców. Nowe pokolenie pragnie udowodnić, że to ich umiejętności są niepokonane, a nie ich wszczępy. Dzieciaki, których spotykam mogą mieć pierwszo-poziomowy dopalacz, cyberoko, i łącze smartguna. Tylko najbardziej podstawowe rzeczy, zapewniające szybkość i spostrzegawczość. Żadnego cięższego sprzętu – sztucznych ramion lub nóg, wszczepionych broni, pływ tułowiowych.

Pracowałem z niektórymi z tych Solo nowego pokolenia. Z tego co zaobserwowałem, umiejętności najlepszych z nich rekompensują niewystarczającą, wedle starych norm, cyberyzację. Pracuję nad najbardziej podstawowymi rzeczami: szybkością, zdolnościami atletycznymi/taktycznymi, i umiejętnością wypracowania sobie linii pewnego strzału bez względu na to, jak dużo zakłócający EMP pracuje w pobliżu. Cztery miesiące temu widziałem dziewczynę, która posiadając jedynie łącze smartguna, cyberoko, Sandevistana i wystrzałowy tatuaż, załatwiła pełnego Borga, który swoją bronią mógł wyposażać pluton piechoty, a którego pancerz mógł pokryć czołg M-5, a blachy starczyłoby jeszcze na parę piecyków węglowych. Jak to zrobiła? Ruszyła głową, ot co. Zamiast bezpośredniego starcia, w którym Borg zamieniłby ją w płamę na chodniku w niecałe trzy sekundy, dziewczyna wybrała grę, w której wykorzystała swoje mocne a jego słabe strony. Metal jest powolny, i łatwo go wykryć. Była jak płynny cień, prowadzący Borga przez podziemny parking. Rozrzuciła dookoła flary by ukryć swoją sygnaturę ciepłą i radioflary by zdezorientować je-

go audio. Potem zaczęła się bawić w polowanie na dziką; cios, odskok, ponowne zaskoczenie przeciwnika z innej strony. Miała na sobie opancerzony płaszcz, który chronił ją przed odłamkami gdy pan „Betonowa Głowa” wysadzał kolejno wszystkie samochody na tym parkingu. Jak go w końcu załatwiła? Strzałką z trucizną wstrzeloną w mięso pomiędzy płytami pancerza na jego nadgarstku. Metal był nienaruszony, ale co z tego, gdy sys-

**Tak więc na-
stępnym razem,
gdy wrócisz
z walki, zapytaj
się sam siebie,
jak dobry jesteś
bez swoich za-
bawek?**

**A jeśli wygrasz,
zastanów się: to
zasługa moja,
czy mojej
mechaniki?**

tem nerwowego tego faceta został sparaliżowany? Załatwiła go jak się patrzy. To się nazywa subtelność.

Tak więc następnym razem, gdy wrócisz z walki, zapytaj się sam siebie, jak dobry jesteś bez swoich zabawek? A jeśli wygrasz, zastanów się: to zasługa moja, czy mojej mechaniki?

Uwagi:

Cyberpunkowy system walki został zaprojektowany tak, aby w dłuższej kampanii, do przeżycia niezbędna była olbrzymia ilość cybernetyki. Jeśli chcesz jednak położyć nacisk na aspekcie człowieczeństwa postaci, możesz kazać graczom zastanowić się nad tym, że nadczyberyzowani ludzie są nie tylko rzadkością — oni są po prostu brzydcy.

Nagradzaj pomysłowość i oryginalne rozwiązania, a gań bezmyślne, brutalne postępowanie.

Jeśli gracze tworzą nowe postacie, możesz pozwolić im na wymianę części startowej gotówki na umiejętności, zamiast wydawania ich na cybernetykę.

Może 1 punkt umiejętności za 100e\$?

Przyznawaj dodatkowe punkty za pomysły zrealizowane bez użycia cyberwszczepów. Twardo trzymaj się zasad utraty człowieczeństwa i cyberpsychozy.





PRZEGLĄD STRZELNIC MTST

MTST Night City: Strzelnica Heywood

Opracowała Jan Brett

Byłam na wielu strzelnicach, ale najtrudniejszą w mojej opinii jest strzelnica w Heywood. 900 metrów miękkiej, piaszczystej ścieżki prowadzącej przez trudny teren. Czterdzieści tarcz, i najdziwniejsze ze znanych mi przeszkód.

Strzelnica w Heywood prowadzona jest przez klub MTST w Night City. Rzadko kiedy widuje się bardziej zbzikowaną i technicznie nastawioną bandę napaleńców. Strzelnica w Heywood jest strzelnicą na wolnym powietrzu (mają też mniejszą, w hali sportowej zaraz koto doków) leżącą o rzut kamieniem od poligonu Militechu, co zapewnia moc atrakcji. Czasami, klub MTST dostaje pozwolenie na przeprowadzenie treningów lub zawodów na terenach Militechu, które, jak powszechnie wiadomo, są najlepsze na świecie.

Szczegółowe wyposażenie strzelnicy zmienia się co pewien czas, ale to co przedstawiłam poniżej jest jednym z najczęściej używanych scenariuszy. Na początku każdy zawodnik oddaje strzał kwalifikacyjny; 50 metrów, jeśli z tej odległości nie jesteś w stanie trafić w cel z pistoletu, to nie powinieneś w ogóle startować. Następnie należy zestrzelić zestaw trzech tarcz, na dość dużym zasięgu. Zaraz potem pierwsza z podnoszonych tarcz. Później numer z zakładnikiem, zwany „Chatką Isstvana”; ostrożnie, jedna z tarcz odpowiada ogniem! MTST; Night City, posiada szereg tak zwanych „strzelców”; są to podnoszone tarcze wyposażone w naprowadzane metodą radarową lub na podczerwień karabinki pneumatyczne z pociskami z farbą. Nie zrobią ci krzywdy, ale każde trafienie kosztuje cię drogie sekundy, a na to nikt nie może sobie pozwolić. Po trójce strzelców i stromym zboczach (trudność 25+ przeciw umiejętności Wysportowanie; Nieudana próba oznacza upadek i 1K6 obrażeń od siniaków oraz 1K6/2 straconych

rund na wdrapanie się z powrotem do góry). Złośliwiec, który umieścił tam znak „Uwaga, spadający Solo” z całą pewnością został pochwalony za swoje wysiłki.

Niedaleko za wzgórzem znajduje się pierwszy ze sprytnie ukrytych dolów-pułapek. Nie są wcale takie głębokie, ale są szerokie, wypełnione miękkim piaskiem, i trudno je dostrzec zanim praktycznie się w nie wpadnie. (20+ przeciw Spostrzegawczości/Zmysłowi Walki by zauważyć, 25+ by zauważyć na tyle wcześniej aby móc uniknąć wpadki. W przeciwnym razie wymagany jest rzut przeciwny rzut Wysportowania). Trochę dalej drogę przecina strumień. Przerzucony nad nim chwieje się most linowy – tak go nazywają, choć dla mnie to tylko zagrożenie dla życia i zdrowia. No ale cóż, lepsze to niż pływanie, nawet jeśli trzeba się pozbyć strzelca, który otwiera do ciebie ogień gdy tylko znajdziesz się na mostku (20+ przeciw Wysportowaniu, lub 15+ przeciw Pływaniu by przebyć strumień. Strzały do strzelca oddawane są z modyfikatorem -3 w obu przypadkach).

30 metrów dalej zaskoczy cię najprawdopodobniej mini łódź podwodna wynurzająca się z wody. Jej działko pokładowe będzie wycelowane dokładnie w ciebie! Ten U-boot jest atrapą IEC MSV-13, łącznie ze strzelcem na pokładzie. Działko pokładowe jest w rzeczywistości w pełni automatycznym karabinem maszynowym na kulki z farbą. Przerażający w swym absurdzie pomysł.

Następne zagrożenie jest zdecydowanie bardziej mobilne; zdalnie sterowany jeep Panhardt z mocowanym na stojaku granatnikiem rozpryskowym! Co gorsze, chociaż unieszkodliwienie granatnika nie jest takie trudne (po prostu zestrzel „strzelca”), musisz uporać się również z kierowcą (który też jest tarczą) zanim zdoła cię przejechać! Podobno prawdziwy kierowca (ukryty gdzieś

w budce kontrolnej) nigdy nikogo nie rozjechał. Ale to nie znaczy, że nie stara się ze wszystkich sił. Jeśli chodzi o mnie, to zwykle mierzę w opony. Trafienie kierowcy przez szybę jest znacznie trudniejszym zadaniem. (Opony są małymi celami [-4], podczas gdy kierowca jest w pełni osłonięty).

Za następnym dołem znajduje się jedna z najgroźniejszych tarcz: Snajper. Kiedy zaczynasz przebieg, otrzymasz ostrzeżenie, że jedna z tarcz, jeśli nie zostanie zneutralizowana, wyeliminuje cię z zawodów. Tak właśnie jest. Pierwszy strzał Snajpera zawsze pułkuje. To ma ci dać szansę na zorientowanie się w sytuacji. Snajper znajduje się na skalnym urwisku, na dalekim zasięgu. Trafienie go jest piekielnie trudne, a jego drugi strzał dyskwalifikuje cię.

Za Snajperem umieszczono Malajską pułapkę zwaną „Morderczą Pałą”. Jest obita miękką wyściółką, i nie powinna zrobić ci krzywdy, ale z całą pewnością może pozbawić cię tchu, jeśli jej nie zauważysz (20+ przeciw Spostrzegawczości by uniknąć, Test zachowania przytomności przeciw Ogluszeniu na -3 i 1K6 obrażeń od siniaków w przeciwnym razie; liczba rund przez które będziesz ogłuszony oznacza również ilość odniesionych obrażeń).

Po Malajskiej pieszczocie wpadniesz na pięć tarcz, wszystkie zaledwie 30 metrów do ciebie. Musisz je zestrzelić zanim otworzą ogień z broni automatycznej (podwójne kary czasowe za trafienia otrzymane w tym miejscu).

Potem to czego szczerze nie cierpię: Pływanie. Jeśli Bóg chciałaby abyśmy mogli pływać, to dałaby nam skrzela... i wcale nie mam na myśli tych cybernetycznych. W każdym razie musisz przepłynąć około stu metrów pod ogniem strzelca, który będzie posyłał grad poci-



sków wokół twojej głowy. Zaraz po wyjściu z wody, podniesie się trzech strzelców, wszyscy bardzo blisko ciebie. Musisz się wdrapać po skalistym zboczu, które nie jest bardzo strome (20+ przeciw Wysportowaniu, nieudany rzut oznacza stratę 1K6/2 tur. Krytyczna porażka oznacza upadek z samej krawędzi 1K6 obrażeń od siniaków, strata 1K6 tur).

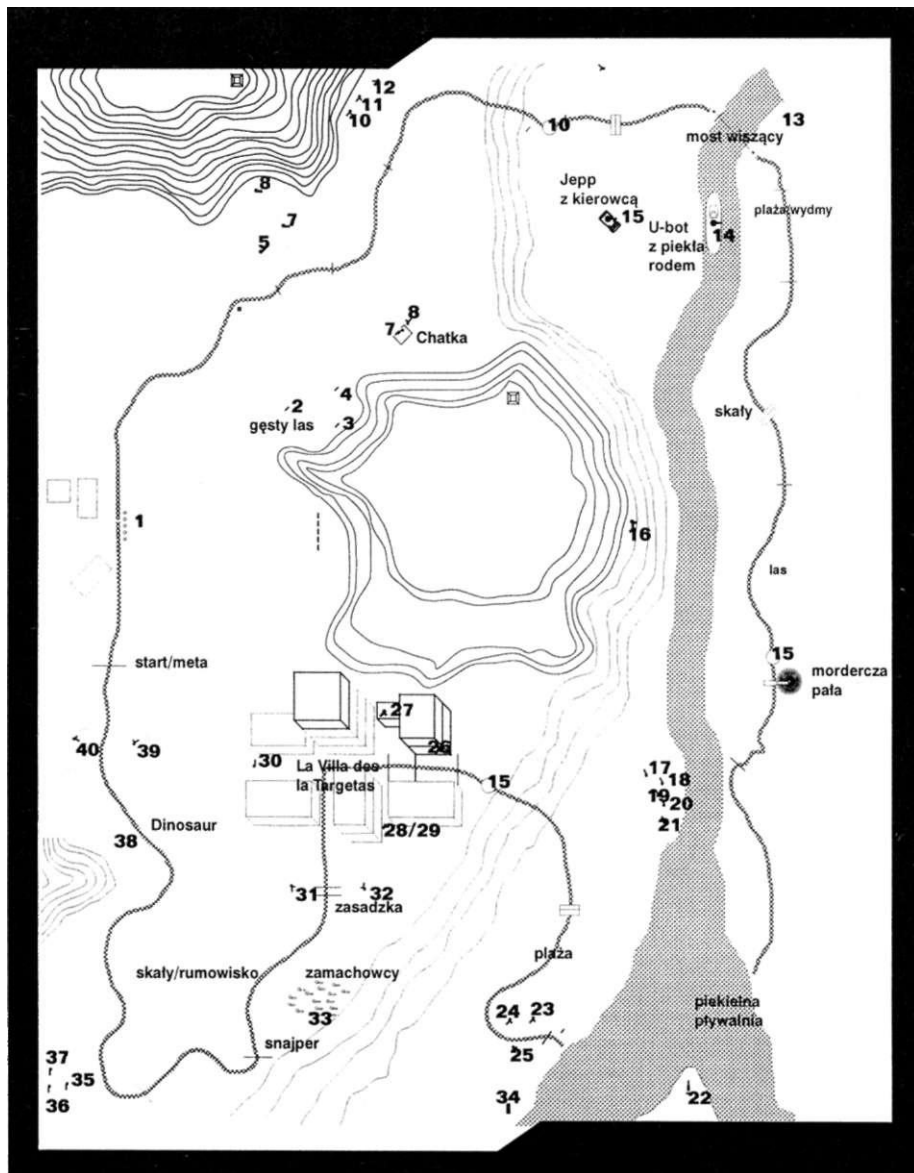
Za krawędzią zaczyna się „miejska” część toru, zwana „Los Villas de la Targetas”, co jak rozumiem, jest dość niezręcznym połączeniem topornego francuskiego i hiszpańskiego, a oznacza „Wioskę tarcz”. Rozkład tarcz zmienia się tutaj co tydzień, i ponieważ każdy z pokoi jest w pełni umeblowany, oznacza to że czasami musisz sprawdzić wszystkie pomieszczenia zanim uda ci się znaleźć tarcze (niekiedy na dachu najwyższego budynku instalują moździerz, który strzela w twoim kierunku granatami z farbą; musisz przebić się do niego przez strzelców, i zneutralizować go. W przeciwnym razie będzie cię ostrzeliwał litrowymi workami z farbą przez resztę toru).

Za wioską znajduje się typowa „idiotyczna zasadzka” (No wiecie, dwóch gości, po obu stronach ścieżki. Musisz paść, a oni zastrzelą się nawzajem). Jednak ci dwaj najwyraźniej mają na sobie farbo-odporne kamizelki, gdyż musisz ich dobić z własnej broni. Dalej motyw z zabójcą; musisz zestrzelić czarny cel w gęstym białym tarcz. No dalej, śmiało! Rozwal wszystkie! Kara czasowa będzie cię kosztować jakieś trzy tygodnie (w rzeczywistości wynosi ona 15 sekund za każdy biały cel).

Aby móc przejść dalej, musisz zestrzelić czarny cel. Po niezbyt interesujących trzech podnoszonych tarczach dobiegniesz do zakrętu, za którym czai się najdziwniejsza przeszkoda na całym torze! Trzy i pół metrowy dinozaur!

Dzięki Bogu, nie jest to Park Jurajski, i dinozaur nie jest prawdziwym Tyranozaurem, a zwykłą cyber formą skonstruowaną przez jakichś zapaleńców. Jednak z odległości 55 metrów wygląda niesamowicie realnie, zwłaszcza gdy po zaryczeniu (co trwa jedną rundę) rzuci się w twoją stronę z wyszczerzonymi zębami. Rex biegnie z prędkością 15 metrów na rundę, masz więc około trzech rund zanim nie zostaniesz „zjedzony” – jeśli Rex zbliży się do ciebie na odległość 5 metrów, odpadasz.

Haczykiem jest to, że bestia ta posiada współczynnik trafienia równy 16. Oznacza to, że zabicie go jest prawie nie-



możliwe; jest to jedyny moment, w którym przydaje się jakiś cięższy sprzęt (ja na przykład modliłam się o Skorpiona i rakiety przeciwpancerne). Masz niewiele czasu, więc strzelaj celnie i gęsto. Gdy operator naliczy odpowiednią ilość trafień, Rex padnie „martwy” i będziesz mógł biec dalej. No cóż, przynajmniej ten milusiński nie zjezie ogniem.

Jeśli uda ci się przeżyć do tego momentu, będziesz bezpieczny. Ale czy na pewno? Policz szybko. Mówili 40 tarcz, a jak dotąd zestrzeliłeś 38. Tak, coś tu nie gra. Ostatnich dwóch strzelców podnosi się z 25 metrów za twoimi plecami na ostatniej, 100 metrowej prostej, którą wszyscy z reguły pokonują sprintem, widząc już metę. Jeśli nie jesteś cięty, możesz zarobić wiaderko kulek w plecy. Podchwytliwe, nieprawdaż?

Podsumowując, jest to trudny tor. Wydaje mi się, że rozumiem, dlaczego Solo

z Night City są tak dobrze przygotowani; najlepsi cały swój wolny czas spędzają na tej strzelnicy.

Skontaktujcie się z Alexem D'everaurem pod numerem (666) 718-2296 (fax, sieć lub telefon) w celu uzyskania informacji dotyczących członkostwa i godzin otwarcia.

Uwagi dotyczące punktacji

Punktacja jest oparta o czas w którym ukończysz przebieg, plus oczywiście wszystkie kary czasowe, które zostały ci naliczone. Każda runda walki po pierwszej doliczana jest do całkowitego czasu (na przykład: jeśli zawodnik spędzi cztery rundy przy tarczy numer 34, dodatkowe pół minuty zostanie dodane do jego czasu).



Tabela Ukończenia Przebiegu

MA	CZAS
01-04	10 minut
05-07	8 minut 20 sekund
08-10	7 minut
11-13	6 minut 30 sekund
14-15	5 minut

Ponieważ zawodnicy będą biegali po sypkim, piaszczystym podłożu, MA 15 jest największą szybkością jaką mogą utrzymać przez dłuższy okres czasu.

Kary Czasowe

Nie trafienie podnoszonej tarczy	30 sekund
Ominięcie tarczy	90 sekund
Za każdy strzał po „zabiciu” celu	05 sekund
Za każde otrzymane trafienie	10 sekund
Za każdą użytą mikroraketę/inteligentny pocisk	20 sekund
Trafienie „zakładnika”	60 sekund

Definicja Celów

Tarcza: Biała tarcza strzelecka w kształcie człowieka, wyposażona w specjalne urządzenia które symulują ludzką sygnaturę cieplną (tak aby tarcza mogła być namierzona przez mikrorakiety i celowniki termiczne).

Podnoszona tarcza: Tarcze te pojawiają się tylko na krótki okres czasu. Po 1K6/2 rundach składają się, uniemożliwiając trafienie. Złożenie się tarczy automatycznie przyznaje zawodnikowi karę czasową za „nietrafienie podnoszonej tarczy”.

Strzelec: Strzelcami są podnoszone tarcze, które odpowiadają ogniem; każda jest wyposażona w zdalnie kierowany karabinek pneumatyczny strzelający kulkami z farbą (Inicjatywa: 11 + K10, Atak: 9 + K10, Szybkostrzelność: 3, Amunicja: 9, ZW). Strzelcy nie będą mierzyć zbyt uważnie. Zwykle oddają po prostu kilka strzałów w generalnym kierunku zawodnika (oczywiście ich broń pneumatyczna może zostać wymieniona na prawdziwą, przez kogoś, komu naprawdę zależy na pozbyciu się konkurencji w brutalny sposób. Statystyki broni pozostają takie same, oprócz Szybkostrzelności: 15, Amunicji: 45, Uszkodzeń: 2K6+1).

Zakładnik: Zakładnicy to podnoszone tarcze które przesłaniają „przestępcę”; zawodnik musi trafić go bez ranienia zakładnika; wymaga to zwykle mierzonego strzału w głowę (z modyfikatorem -4).

Autostrzelec: Choć podobne do zwykłych strzelców, te tarcze nie chowają się i są wyposażone w broń automatyczną i pełny magazynek bębnowy pocisków z farbą (Inicjatywa 9 + K10, Atak 8 + K10, Szybkostrzelność: 30, Amunicja: 150, ZW). Ponownie, ten karabin może być wymieniony na prawdziwą broń automatyczną, na przykład na stary M-60.

Grenadier: Ci strzelcy używają pół-automatycznych nisko-ciśnieniowych wyrzutni granatów (coś na kształt zaczepnych śrutówek policyjnych) wyposażonych w granaty rozpryskowe z farbą (Chrome 2, str. 47). Podobnie jak autostrzelcy, grenadierzy będą prowadzić ogień do momentu ich zneutralizowania (Inicjatywa: 9 + K10, Atak 6 + K10, Szybkostrzelność: 3, Amunicja: 15, ST). Jakiś złośliwiec mógł oczywiście podmiąć granaty.

Snajper: Zwykle jest tylko jeden strzelec na torze. Każdy zawodnik trafiony przez strzelca jest automatycznie eliminowany z zawodów. Pierwszy strzał snajpera zawsze pudłuje (aby być „fair”). Statystyki snajpera są następujące: Inicjatywa: 13 + K10, Atak 12 + K10, Szybkostrzelność: 1, Amunicja: 10, ST. Snajper będzie strzelał dopóki nie skończy mu się amunicja.

Testy Wytrzymałości

Bieg po sypkim piasku jest dość męczący. Sprint na takiej nawierzchni jest po prostu wyczerpujący. Na planie toru, kółkami zaznaczyliśmy punktu, w których zawodnicy muszą podejmować testy wytrzymałości przeciw liczbie umieszczonej w kółku. Do rzutu dodaje się umiejętność Wytrzymałość, a odejmuje EV (gorąca i przepecona

zbroja). Jeśli zawodnikowi nie uda się jakkolwiek test wytrzymałości, wszystkich kolejne akcje wykonywane są z kumulacyjnym modyfikatorem -1. Krótki odpoczynek (1K6/2 minut) pozwoli na pozbycie się zmęczenia i ujemnych modyfikatorów.

Potykanie

W swoim sprawozdaniu, Jan nie wspomniał o potykaczach. Są to cienkie druty rozciągnięte wzdłuż ścieżki na wysokości kostek. Dzięki specjalnemu maskowaniu, bardzo trudno jest je zauważyć (25+ przeciw Spostrzegawczości/Zmysłowi Walki by zauważyć pułapkę. Zawodnicy którzy potknęli się, mogą spróbować testu Wysportowania 20+ by nie upaść na twarz. Nieudany test oznacza otrzymanie 1K6 obrażeń od siniaków i stratę 1K6/3 rund na podniesienie się. Oczywiście jeśli poruszasz się wolniej, będziesz miał większą szansę zauważenia tej pułapki (20+ przeciw Spostrzegawczości/Zmysłowi Walki). Potykanie nie są zaznaczone na planie toru, gdyż ich rozmieszczenie zmienia się prawie codziennie. Zwykle na torze znajduje się około K10 potykaczy, rozmieszczonych zgodnie z wolą Mistrza Gry. Ulubionym miejscem na umieszczenie potykaczy jest przestrzeń tuż przed jednym z dółów-putapek. Upadek głową naprzód w dół jest równoznaczne dla zawodnika z otrzymaniem 2K6 ran (prawdziwych nie siniaków).

Zwiększona Śmiertelność

Tor w Heywood jest trudny i wymagający, ale raczej bezpieczny. Większość zawodników przyjeżdża tu, aby dobrze się bawić, potrenować, a nie dać się zabić dla czyjejś przyjemności. Jednakże zamiana tego toru w śmiertelną pułapkę wcale nie wymaga wiele wysiłku: wystarczy zamienić karabinki pneumatyczne na prawdziwą broń, zdjąć miękkie obicie z „Morderczej Pały” czy wymienić ją na mono-ostrze (powiedzmy 5K6 obrażeń, zmniejsza pancerz o połowę). Dół pułapki można wypełnić wodą lub łatwopalnym gazem, a nawet naszpikować zaostrzonymi palikami. Ścieżki łatwo zamianować, a Snajper może strzelać inteligentnymi mikro-raketami. Chyba łapię już o co chodzi.

Tak jak to opisaliśmy, tor w Heywood charakteryzuje się prawie nieograniczoną możliwością modyfikacji; możesz dodać więcej tarcz, zdalnie sterowanych obiektów, pancerzy wspomaganych,



a nawet samicę dla naszego samotnego Rexa. Tor jest zmieniany na okrągło; Ludzie z Night City MTST prowadzą stale konkurs na projekt toru stanowiącego największe w historii MTST wyzwanie dla Solo z całego świata. Jedynym warunkiem jest oczywiście gwarancja pełnego bezpieczeństwa dla zawodników.

Lista Tarcz

Poniżej zamieściliśmy listę obejmującą wszystkie tarcze toru w Heywood, ich odległość od zawodnika, to czy są za częściową (C), pełną (P), czy żadną (Ż) osłoną, ich rodzaj, oraz wymagane uwagi.

TARCZA NR.	ZASIĘG	OSŁONA	RODZAJ	UWAGI
1	50 metrów	Ż	tarcza	
2	25 metrów	C	tarcza	
3	35 metrów	C	tarcza	
4	30 metrów	C	tarcza	
5	10 metrów	C	tarcza podnoszona	
6	25 metrów	C	tarcza podnoszona	
7	15 metrów	C	tarcza podnoszona	
8	25 metrów	Ż	zakładnik	Chatka Isstvana
9	25 metrów	Ż	strzelec	
10	15 metrów	Ż	strzelec	
11	20 metrów	C	strzelec	
12	20 metrów	Ż	strzelec	
13	15 metrów	C	strzelec	Most Linowy
14	20 metrów	P	autostrzelec	U-boot
15	10-65 metrów	C	grenadier	Panhardt porusza się z MA 25; nie zbliży się na mniej niż 10 metrów od zawodnika
16	40 metrów	Ż	snajper	celny strzał snajpera eliminuje zawodnika. Pierwszy strzał zawsze chybia
17	25 metrów	Ż	tarcza podnoszona	
18	20 metrów	Ż	tarcza podnoszona	
19	20 metrów	Ż	strzelec	
20	20 metrów	Ż	tarcza podnoszona	
21	25 metrów	Ż	strzelec	
22	40-65 metrów	C	autostrzelec	
23	5 metrów	Ż	strzelec	
24	10 metrów	Ż	strzelec	
25	10 metrów	Ż	strzelec	
26	5 metrów	C	strzelec	Los Villas de la Targetas
27	15 metrów	Ż	strzelec	
28	15 metrów	Ż	strzelec	
29	15 metrów	Ż	zakładnik	
30	50 metrów	Ż	tarcza podnoszona	
31	10 metrów	Ż	strzelec	Zasadzka Idiotów
32	10 metrów	Ż	strzelec	
33	30 metrów	Ż	tarcza podnoszona	Zabójca
34	70 metrów	Ż	tarcza	Snajper; dalszy bieg możliwy jedynie po unieszkodliwieniu celu
35	20 metrów	Ż	tarcza podnoszona	
36	25 metrów	Ż	tarcza podnoszona	
37	25 metrów	Ż	tarcza podnoszona	
38	25 metrów	Ż	CyberDino	zneutralizowanie go wymaga wielu trafień
39	25 metrów	Ż	strzelec	strzały w plecy; Spostrzegawczość/Zmysł
40	25 metrów	Ż	strzelec	Walki przeciw 25 lub zawodnik zaskoczony

Uwagi Dotyczące Broni

Bronie MTST są podzielone na trzy kategorie: Lekkie, Ciężkie, i Ekstremalne. O przynależności broni do danej klasy decyduje energia wylotowa pocisków (uszkodzenia):

Lekki kaliber	2K6+2 lub mniej	1
Ciężki kaliber	1K6 lub mniej	2
Ekstremalny kaliber	ponad 4K6	4

Ostatnia cyfra jest współczynnikiem trafienia broni. Używa się go, by ustalić uszkodzenia zadane dużemu celowi (np. Cyberdinozaurowi, cel numer 38). Aby ustalić ilość pocisków niezbędnych do zneutralizowania celu, podziel współczynnik trafienia celu przez współczynnik trafienia broni (np Cyberdinozaur wymaga 4 trafień z broni Ekstremalnego kalibru, 8 trafień z broni Ciężkiego kalibru, lub 16 trafień z broni Lekkiego kalibru).

Tor w Heywood został zaprojektowany z myślą o pistoletach i pistoletach maszynowych (choć kara czasowa za używanie PM-ów wynosi 2 minuty, z uwagi na ich dalszy zasięg). Karabiny szturmowe i broń ciężka jest niedozwolona, zarówno z uwagi na możliwość zranienia innego zawodnika, jak również dysproporcji siły ognia. Wyrzutnie mikro-rakiet są dozwolone, (zarówno jako niezależne bronie, jak i podczepiane pod pistolety), ale kary czasowe za używanie inteligentnych pocisków są dosyć surowe (zawody mają sprawdzać umiejętności zawodników, a nie oprogramowanie ich broni).

Bronie specjalnie przeznaczone dla zawodników MTST nie są tanie; większość z nich kosztuje ponad 5000e\$, i nie nadaje się do użytku poza torem z uwagi na delikatne systemy optyczne, ustawienia smartlinka, COT-ów, i innych dużych i kruchych systemów podłączonych do nich. Na torze i w innych kontrolowanych warunkach są jednak niesamowicie precyzyjne, niezawodne, szybkie, i zabójcze.



Pomysł na Przygodę: Zawodnicy umierają na torze w Heywood! Jednego rozszarpał Rex, drugi stracił stopy na mono-drucie rozciągniętym w poprzek toru, trzeci został upieczony

kwasowymi pociskami autostrzelca. Gracze muszą odkryć kto stoi za tymi morderstwami. Zanim sami nie zostaną ofiarami!





Oferty Pracy

Przygoda, Informacja, i Ogłoszenia drobne dla Zawodowych Żołnierzy Korporacji.



**MILITECH
POTRZEBUJE
CIĘ!**

Szukamy mężczyzn chętnych do wykonania zadań w rejonie oceanu Spokojnego. CITIC (China International Trust & Investment) rozszerza swoją współpracę z naszą korporacją i potrzebują większej ilości reputowanych Solo by sprostać nowym wyzwaniom. Jeśli chcesz spędzić do dwóch lat w tropikalnym raju Guangdongu, Fujianu, lub Jiangsu, to jesteś człowiekiem którego szukamy. Twoja sielanka będzie z rzadka tylko przerywana misjami „próbny”, więc skontaktuj się z jednym z naszych biur na zachodniej półkuli już dzisiaj!

Osoby Taiwańskiego pochodzenia prosimy ze względów politycznych o nie zgłaszanie się.

Najlepsze życzenia dla Jersey'a. Czystej linii strzału i pełnego magazynka. Szkoda nam, że odchodzisz od kumpli z Forlorn Hope.

Szukam weteranów z doświadczeniem w Inżynierii Bojowej. Mam kontakt na sporą liczbę zadań od zaraz. Reputacja mojego pracodawcy mówi sama za siebie. Wyślijcie swoje info przez Sieć.

Adres 5105.27.5045SP.

Jon Meta z MetaKey.

Augerau, kamień dotarł do Laponii. Podziel maleństwo na cztery. Beauregard.



**Arasaka
Security**

Poszukuje wojowników do obrony krajiny swoich przodków w Indonezji. Świetlane projekty Azjatyckiego postępu są zagrożone przez ogrom zewnętrznych sił dążących do powstrzymania zgodnego z wolą Ludu rozwoju ekonomicznego. Synowie krain wschodniej Azji! Połączcie się z nami aby razem dążyć do ideałów wyznaczonych przez Indonezyjską Partię Demokratyczną. Zapewniamy pełny trening i wyposażenie. Oferty prosimy kierować do naszego biura w Osace, Hong Kongu, Bangkoku, lub Singapurze.

Arasaka Security — Najlepsze posunięcie w twojej karierze.

Zatrudnię statystów z doświadczeniem bojowym, zbrojmistrzów i ochronę planu filmowego do pomocy przy kręceniu epickiego dzieła 3-D pt.: *Ostatni Twardziel Świata*. Skontaktujcie się z B. W. lub R. W. w Dead Hope Productions na przedmieściach Tamy, Floryda.

China Sea Tattoo. Najstarszy salon tatuaży w Honolulu. O najwyższy poziom prac dbają oddani, utalentowani profesjonalści. Bez kolejek i umawiania wizyt D. Hardy, właściciel i artysta.

Beau, przyjeżdżaj natychmiast do Tromsy. Znalazłem LeStatue'a. Ed.

Trenowałem od urodzenia, podejmę się jakiegokolwiek misji BWP. Podrzuć mi list pocztą elektroniczną na adres Cody P. Skrzynka 5673 Night City Kalifornia aby otrzymać moje referencje.

Nadciąga Sztorm

Tsunami

Arms poszukuje pracowników.



Czy jesteś lepszy od innych? Jeśli tak, to właśnie ciebie szukamy! Jesteśmy błyskawicznie rozwijającym się konsorcjum planowania broni i opancerzenia. Już wkrótce otwieramy swoją nową filię w Night City. Poszukujemy kompetentnego personelu ochrony, zarządców średniego szczebla, osób d/s kontaktu z ulicą, doradców technicznych i mechaników, operatorów sieci i osób do testowania sprzętu. Zainteresowani są proszeni o skontaktowanie się z Albertem Moriyuki pod numerem 503-555-9173. Oferujemy wysokie zarobki i szansę wejścia na pokład sukcesu! Dyskretni profesjonaliści mile widziani.

Winter Ghost znów działa. Pełna dyskrecja i gwarantowana dostawa. Sieć: 9134.92.2196MD Detroit.

Składałem zespół do misji na Południowym Pacyfiku. Wymagam specjalizacji w Zwiadzie i Ciężkiej Broni, oraz dwóch lat doświadczenia bojowego. Przydatny trening desantowy. Końcowy termin przyjmowania zgłoszeń to 30 stycznia, 2021. Staw się osobie przed tym terminem na inspekcję w Malagajskiej ambasadzie. Pytaj o Kapitana Paula Saine'a lub Rezerwuara Rexa.

Rok konfliktów Przegląd wydarzeń

Gdzie pojechać,
co zobaczyć,
kogo zabić...



Nowoczesny Solo potrzebuje informacji przedstawionej w zwięzły i klarowny sposób. My, w redakcji Solo of Fortune, dbamy o zapewnienie wam tego na najwyższym poziomie. W tym specjalnym numerze, będącym rocznym podsumowaniem naszych starań, znajdziecie to, co nasi czytelnicy uznali za najbardziej godne uwagi w ciągu ostatnich dwunastu miesiącach:

- ☐ J. T i Bubba — Przegląd Broni.
- ☐ Pierwsza dziesiątka najlepszych Solo Ameryki.
- ☐ Wasi ulubieńcy: C. J. O'Reilly w Południowej Ameryce i Jersey Whitherspoon w Moskwie.
- ☐ Szeroka Droga — Pancerne pojazdy kroczące i najnowsza ciężka broń.
- ☐ Przyszłość Sił Zbrojnych — co czeka cywilnych i militarnych Solo w najbliższej przyszłości.
- ☐ Oferty pracy, dział listów, reklamy i wiele, wiele więcej...

ISBN 83-86758-07-4

© Copyright 1994 R. Talsorian Games
All Rights Reserved.

© Cyberpunk is R. Talsorian's trademark
name for its game of the dark future.

© Solo of Fortune 2 is a trademark
of R. Talsorian Games Inc.
All Rights Reserved.

© Copyright 1997 for Polish edition
Copernicus Corporation.



R. TALSORIAN
GAMES, INC.

Solo of Fortune
To takie proste:
Jeśli nie kupisz,
zginiesz.