



**POCIĄG  
CZERWONEGO CHROMU**  
KANAL AKTUALNOŚCI DO CYBERPUNKA RED

**EDYCJA ANGIELSKA**

Projekt i autorzy: Cody Pondsmith

Kierownictwo artystyczne: Jaye Kovach

Zarządzanie przedsiębiorstwem: Lisa Pondsmith • Skład: J Gray

**EDYCJA POLSKA**

Redaktor naczelny: Andrzej Ross

Redakcja: Andrzej Ross, Lidka Migalska

Koordynatorka projektu: Daria Pilarczyk

Wydawca: Michał Lisowski

Tłumacz: Janek Sielicki

Skład: Marcin Bieliński

Korekta: Małgorzata Góraj-Ptak



PLOTKI

OPINIE

POGODA

TECHNOLOGIE

STYL ŻYCIA

WIADOMOŚCI  
LOKALNE

BIZNES

ŚWIAT

## Wybuch wojny gangów w Strefie walki

*Jericho Hunt*

Chaos ogarnął dziś północną część Strefy walki, gdy narastający od jakiegoś czasu konflikt między Iron Sights i Red Chrome Legion przeobraził się w regularną wojnę. Świsł kul i rozpruwaczy wypełnił powietrze, gdy dwa lubujące się w przemoc gangi wyzwały tłumioną od miesięcy wrogość na sobie oraz pechowych mieszkańcach Night City, którzy przypadkiem znaleźli się na obszarze krwawych walk.

Funkcjonariusze NCPD są już na miejscu, próbując stłumić bezsensowną przemoc, ale w obliczu licznych cyborgizacji zdecydowali się wezwać oddziały C-SWAT. Nie ma wątpliwości, że obszar wojny gangów z czasem rozszerzy się o tereny poza granicami Strefy walki.

Co doprowadziło do tej krwawej łaźni? Czy za konfliktem stoi coś więcej niż płynne granice stref wpływów i wzajemne podżeganie się do walki? Może w cieniu działa trzeci gracz? Night City Today szczegółowo odpowiada na te pytania, z wszystkimi szokującymi szczegółami.

Można z łatwością założyć, że u podstaw obecnego konfliktu leżą drobne utarczki graniczne pomiędzy Red Chrome Legion i Iron Sights, do których dochodziło regularnie od kilku lat. Powodem był fakt, że członkowie Red Chrome Legion zaczęli rekrutować ludzi na terytorium należącym do Iron Sights. Po upadku Arasaki w Czwartej Wojnie Korporacji, wspierany przez japońską Korporację Iron Sights stracił dużo wpływów i dlatego Red Chrome Legion oraz inne gangi wzięły go na celownik. Red Chrome Legion znany jest z tego, że miazdzy rywali, przejmuje ich terytorium, a młodszych członków wrogiego gangu wciela w swe neofaszystowskie szeregi. Jednak ostatnie walki pokazują, że Iron Sights nie tyle broni swego terytorium, ale są głównymi agresorami w tej wojnie. Reporterzy Night City Today odkryli informacje, ujawniające niepokojący powód tej zmiany taktyki działania gangu.

Jak wiedzą wszyscy mieszkańcy północnego Night City, niegdyś potężny Iron Sights w ostatnich latach wrócił do gry. Prawie każdy członek gangu jest w pełni zcyborgizowany i zadrutowany, jednocześnie będąc na skraju lub w objęciach cyberpsychozy. Z tego powodu w Czasie Czerwieni, bez funduszy

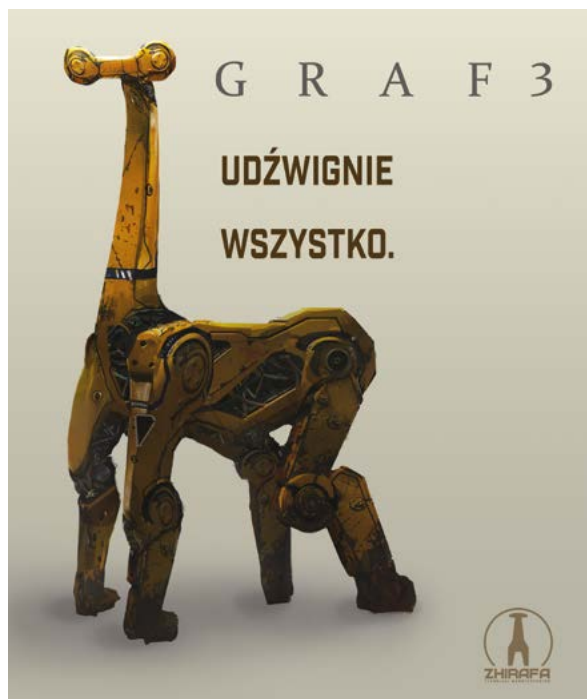
Arasaki, gang stracił dużo wpływów i terytorium. Dopiero niedawno Iron Sights zaczął zdobywać nowych członków. Z początku myślano, że do gangu zaczęły dołączać osoby cierpiące na cyberpsychozę, którym nie udało się powrócić do życia w społeczeństwie. Jednak niedawno nieustraszony reporter Jericho Hunt dokonał odkrycia, które wstrząsnie miastem i rzuci zupełnie inne światło na obecną wojnę gangów. Działający pod przykrywką Hunt był świadkiem wymiany, do której doszło na stacji kolejowej Nomadów, pomiędzy znanymi przywódcami Iron Sights oraz tajemniczą grupą ludzi w czarnych garniturach. W wyniku transakcji gang otrzymał kilka skrzyń wyposażenia wojskowego, które według dziennikarza bez wątpienia zdobyto na Nocnym Północnym. Wygląda na to, że Iron Sights rzeczywiście otrzymują wsparcie nowego patrona.

Kilka dni po wymianie NCPD doniosło o ataku Red Chrome Legion na nieoznakowaną ciężarówkę wjeżdżającą do miasta. Pojazd niewątpliwie przewoził kolejną dostawę sprzętu od tajemniczej organizacji. Hunt twierdzi, że obecna eskalacja wojny między gangami to zemsta Iron Sights, który pragnie zniszczyć Red Chrome Legion i odebrać skradziony ładunek.

[Link:](#) Iron Sights otrzymuje nowe spluwy

[Link:](#) Gangi Night City – kto jest kim

[Link:](#) Trzecie porwanie ciężarówki w tym tygodniu



## ► Informacje dla graczy ◀

Znany Fixer Hornet (**CPRED STR. 305**) zwraca się do ekipy poprzez miejscowego Fixera z ofertą lukratywnej, ale i niebezpiecznej roboty. Hornet oferuje każdemu członkowi ekipy 2000 ed za odzyskanie ładunku skradzionego przez Red Chrome Legion (**CPRED STR. 309**).

Ładunek to cztery duże skrzynie zabezpieczone zamkami kodowanymi DNA. Hornet nie wyjaśnia, co zawierają skrzynie, wspomina jedynie, że przenosząc je należy zachować szczególną ostrożność.

Ładunek ma zostać przewieziony do podmiejskiej bazy Red Chrome Legion za pomocą Hammerheada, czyli pancernego pociągu Militechu, który gang ostatnio sobie przywłaszczył. Nie wiadomo, co czeka ekipę wewnątrz pociągu, ale 2000 ed na głowę to konkretne wynagrodzenie. Na pewno nie będzie bardzo trudno...

## ► Informacje dla Mistrza Gry ◀

Trzy skrzynie, które trzeba odzyskać, zawierają wojskowe materiały wybuchowe oraz cyborgizacje, które pierwotnie miały trafić w ręce Iron Sights (**CPRED STR. 308**). W czwartej skrzyni znajduje się kilka pojemników zabójczej neurotoksyny, którą osobiście zaprojektował Hornet.

Neurotoksynę kupiono okazyjnie i miała być asem w rękawie Iron Sights, jeśli Red Chrome Legion lub inny wrogi gang sprawiałby za dużo problemów. Red Chrome Legion ukradł skrzynie, ale zamki kodowe oraz solidna budowa pojemników okazały się zbyt dużą przeszkodą dla gangerów, którzy nie potrafili zdobyć łupu bez niszczenia skrzyń.

Obecnie ładunek zmierza do opuszczonego miasteczka na północnym obrzeżu Night City, gdzie Technik Red Chrome Legion otworzy skrzynie.

Hornet załatwia dla Ekipy przejazd innym pociągiem, który przez pewien czas będzie jechał po sąsiednim torze. Gdy zbliży się do Hammerheada, BG muszą przeskoczyć na pociąg Red Chrome Legion, co wymaga udanego rzutu na Atletykę o PT 13. Porażka oznacza, że skaczący źle wymierza skok i uderza o bok tylnego wagonu. Udaje mu się czegoś chwycić i nie spaść, ale uderzenie ostrzega znajdujących się w środku strażników.

Gdy Ekipa znajdzie się już na Hammerheadzie, musi otworzyć umiejscowiony na dachu tylnego wagonu właz awaryjny, co wymaga udanego rzutu na Podstawowe naprawy o PT 13. W ten sposób można się dostać do wnętrza pociągu. W tylnym wagonie znajduje się dwóch strażników Red Chrome Legion (użyj cyberganguera: **CPRED STR. 412**; dodaj strzelbę; zwiększ liczbę strażników o 1 jeśli Ekipa liczy 5 lub więcej postaci).

Skrzynie w wagonie są na tyle wysokie, że zastąpią właz awaryjny i BG mogą spróbować wkraść się do środka i zaskoczyć strażników.

Środkowy wagon jest pusty. Znajduje się tu kilka skrzyń oraz port dostępu do Architektury Sieciowej, do którego może się podpiąć Netrunner (patrz Tabela Architektury Sieciowej Hammerheada). Plik z listą załadunkową zawiera informacje o wszystkim, co wiół pociąg, gdy został porwany przez Red Chrome Legion. Sprytny MG może wykorzystać tę okazję, by dać BG nowy ekwipunek lub punkty zaczepienia do kolejnych przygód. Jeśli Netrunner przejmie kontrolę nad węzłem kontrolnym wieżyczki, nie tylko dowie się o jej istnieniu w kolejnym wagonie, ale także może przejąć kontrolę nad samą wieżyczką.

W przednim wagonie znajduje się tyłu członków Red Chrome Legion, ilu jest BG minus 1 (użyj cybergangerów: **CPRED STR. 412**; dodaj strzelbę) oraz jeden Officer Red Chrome Legion (użyj korpoglianarza: **CPRED STR. 413**). Jeśli strażnicy wiedzą o intruzach w pociągu, to umieszczona na środku pokoju automatyczna wieżyczka jest uruchomiona (użyj automatycznej wieżyczki: **CPRED STR. 214**).

Jeśli wieżyczki jeszcze nie uruchomiono, jeden ze strażników w swojej pierwszej turze pobiegnie do panelu kontrolnego i ją aktywuje.

Poszukiwane przez BG skrzynie znajdują się w pierwszym wagonie. Pojedyncza osoba może unieść skrzynię, ale potrzebuje do tego obu rąk. Hammerhead to pojazd automatyczny, ale BG mogą go zatrzymać za pomocą panelu kontrolnego w kabinie maszynisty, co wymaga udanego rzutu na Prowadzenie pojazdów o PT 9. Można też wyjść przez właz awaryjny i przeskoczyć na pociąg Horneta, co wymaga rzutu na Atletykę o PT 15, jeśli skaczący niesie skrzynię. Przerzucenie skrzyni na drugi pociąg wymaga rzutu na Atletykę o PT 13.

Gdy skrzynie znajdą się w pociągu Horneta, BG mogą przekazać je Fixerowi i otrzymać zapłatę. Pod koniec tygodnia wojna gangów na północy Strefy walki dobiega końca, bo Iron Sights wykorzystują materiały wybuchowe i truciznę do zmiżdżenia Red Chrome Legion.

## ► ARCHITEKTURA SIECIOWA HAMMERHEADA

Piętro	Po drugiej stronie „drzwi”	PT
1	Hasło	6
2	Plik z listą załadunkową Hammerheada	8
3	Hasło	8
4	Piekielny ogar	Nd.
5	Węzeł kontrolny (automatyczna wieżyczka)	8

# POCIĄG CZERWONEGO CHROMU



# POCIĄG TOWAROWY HAMMERHEAD