

KOSMICZNA OTCHŁAŃ



CYBERPUNK

New RPG Order

Prezentuje

Cyberpunk 2020 - Kosmiczna Otchłań



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
OCR.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 131
Rozdzielczość.....: 2350x3280
Wydawnictwo.....: Copernicus
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1997
Data release'u.....: 2010.10.26

Opis:

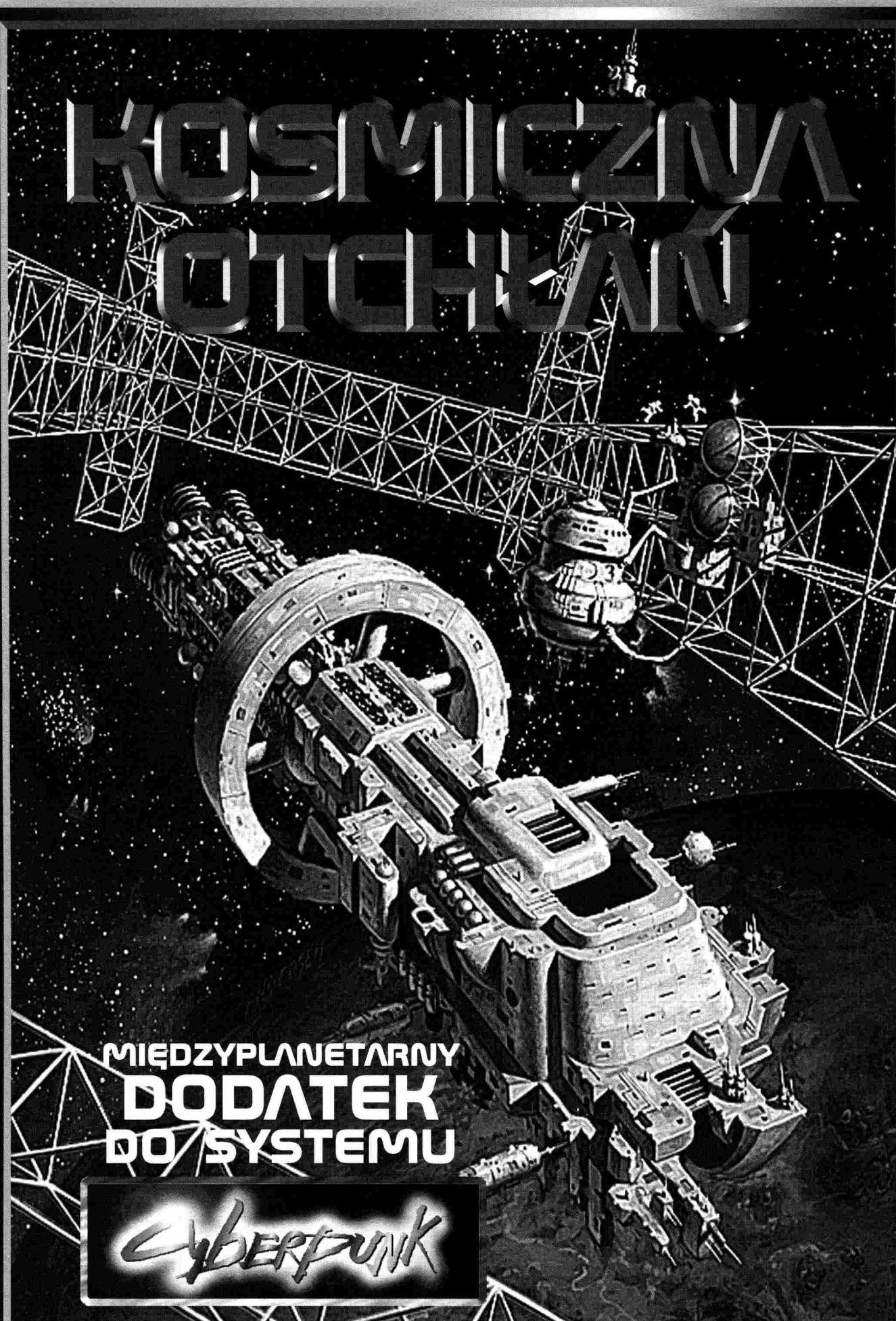
Odkryj Przyszłość Cyberpunka w Kosmicznej Otchłani - kontynuacji sagi przedstawionej w Niskiej Orbicie. Jest rok 2025. Pierwsza generacja Jeźdźców Przestrzeni walczy o wolność z ziemskimi władcami kosmosu. Kolonie księżycowe rozbudowują się, a niebo nad Ziemią zatłoczone jest korporacjami walczącymi o kosmiczne wpływy. W tym samym czasie, rządy i prywatni przedsiębiorcy w poszukiwaniu pieniędzy i wiedzy stawiają pierwsze kroki na powierzchni Marsa i Pasie Asteroid. Kto wie, co odkryją sondy wysłane do badania gazowych gigantów?

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.

KOSMICZNA OTCHŁAŃ



MIĘDZYPLANETARNY
DODATEK
DO SYSTEMU

CYBERPUNK

Tytuł oryginału: DEEP SPACE
Copyright © 1993 R. Talsorian Games
Copyright © 1997 polska edycja Copernicus Corporation

Autorzy:
Chris Young
Scott Hedrick

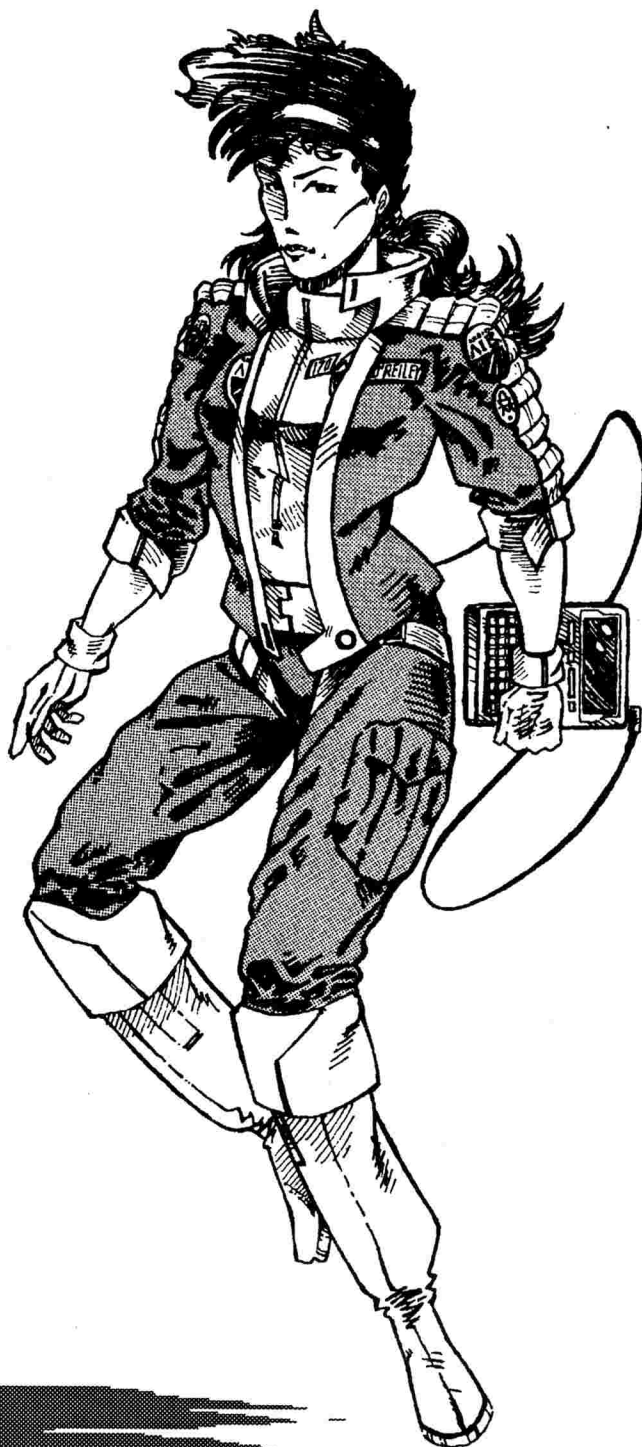
Tłumaczenie:
Tomasz Kutner

Grafika na okładce:
Doug Andersen

Ilustracje w tekście:
Malcolm Hee
Paulo Parente
Matteo Resinati
Karl Martin
Harrison Fong
Glen Hallstrom
Mike Pondsmith
Chris Hockabout

ISBN 83-86758-10-4

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



COPERNICUS CORP.



**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**



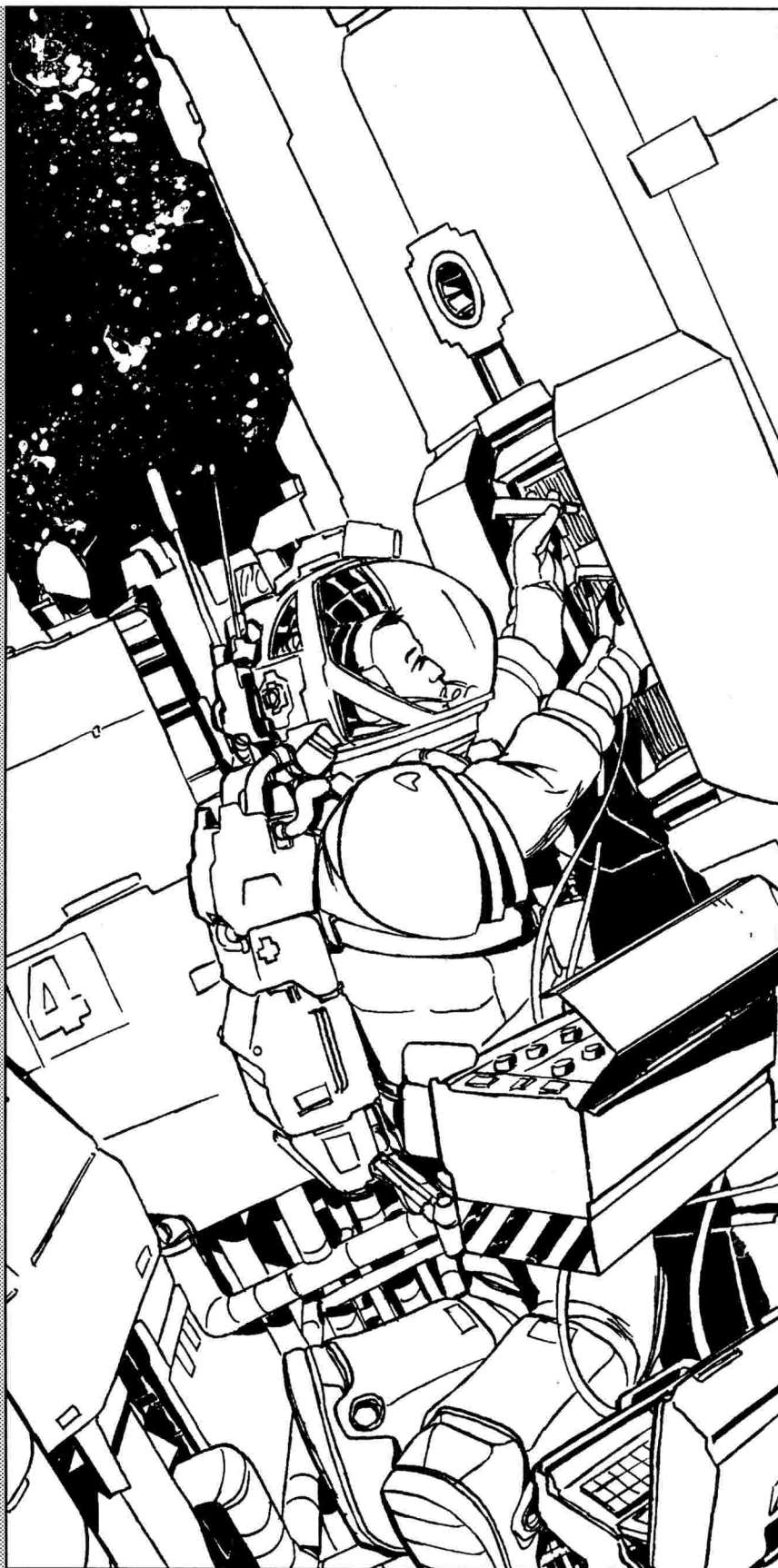
SPIIS TREŚCI

Na krawędzi kosmosu	4
Ziemia 2025	5
Główni aktorzy na orbitalnej scenie	8
Układ Słoneczny	13
Przestrzeń kosmiczna	18
Triada	19
Atmosfera	19
Radiacja	22
Specyficzne rodzaje promieniowania	25
Grawitacja	26
Adaptacja grawitacyjna	27
Walka w zerowej grawitacji	29
Podróże po Systemie Słonecznym	30
Hardware	31
Technologia statków kosmicznych	43
Mechanika orbitalna w trzech łatwych lekcjach	47
Walka w przestrzeni	51
Komunikacja	54
Ekwipunek i uzbrojenie	56
Ekwipunek	57
Pojazdy	59
Narzędzia	61
Bronie	63
Nowości techniczne 2025	64
Sztuczne habitaty	68
Bazy kosmiczne	69
Bazy planetarne	71
Moduły habitatów	72
Życie i praca w przestrzeni	78
Jeźdźcy przestrzeni	79
Jak wygląda ich życie	80
Umiejętności przestrzenne	82
Orbitalny bohater	83
„Orbitale” - korporacje przestrzenne	84
Życie w pasie asteroid	86
Kolonizacja nowych światów	86
Czerwony konflikt	88
Część pierwsza: Ziemski blues	89
Część druga: Bilet donikąd	94
Część trzecia: Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej	105
Część czwarta: Bunt	118



1. NA KRAWĘDZI PRZESTRZENI

W przestrzeni metal
nie czyni cię
twardym...



ZIEMIA: 2025

Świat pod kontrolą, bezpiecznie ukrytych we wnętrzu swoich luksusowych drapaczy chmur korporacji. Bandy cybernetycznych morderców szalejących w ruinach strzaskanych miast. Gęsta chemiczna zupa oceanów świata, tłustych od ropy. Niebo czarne od chmur niosących kwaśne deszcze. Rozległe pustynie wdzierające się na żyzne niegdyś gleby. W miastach Europy roi się od ludzkiego śmiecia. Modelki ocierające swoje biorzeźbione ciała o uzbrojonych po zęby wojowników szos w gorzkiej parodii zapomnianego już uczucia miłości, to tylko jeden z wielu dowodów na degradację i zbliżający się upadek starej cywilizacji.

To jest świat CYBERPUNKA.

Zaledwie sto mil ponad parną, zatrutą atmosferą Cyberpunkowej Ziemi, znajduje się zupełnie inny świat. Cichy i zimny. Jest to świat olbrzymich wirujących baz-cylindrów, pędzących myśliciów kosmicznych, pajęczych pojazdów orbitalnych, i tytanicznych żeberkowych skrzydeł poza-systemowych pojazdów badawczych.

To jest świat KOSMICZNEJ OTCHŁANI.

WIDOK Z KOSMOSU.

Ponaglana do działania rozkładem ekosystemu i zwiększającym się nieubłaganiem przyrostem naturalnym, ludzkość eksplodowała w kierunku gwiazd. W strefie Orbits Wokółziemskiej niebo jest już zatłoczone: transportowce orbitalne pracownicy rozładują promy kosmiczne, smukłe kadłuby pojazdów pasażerskich dokują przy pajęczych sieciach stacji lub habitatów. Na orbicie znajduje się prawie dwa tysiące fabryk. Ich zautomatyzowane linie produkcyjne zaopatrują rynki korporacyjne na Ziemi w leki, plastiki, stopy metali i narzędzia.

Satelity mikrofalowe rozpościerają swoje żeberkowe ramiona, łapiąc w panele słoneczne energię naszej gwiazdy. Następnie zamieniając ją w mikrofałę, wysyłają w dół do oczekujących milionów na Ziemi. Na zewnętrznych krańcach atmosfery, groźne jak grot strzały kształty myśliwców i delt-krażowników, poszukują z niewyczerpaną energią wrogich satelit laserowych i innych celów dla swoich broni kinetycznych.

W stabilnym punkcie L-1, zawieszony pomiędzy Ziemią i Luną, znajduje się gigantyczny Kryształowy Pałac, wirujące koło. Pierwsza prawdziwa ludzka kolonia pozaziemska. Skrzęcy się klejnot w koronie osiągnięć Europejskiej Agencji Kosmicznej. Nieznacznie dalej, w punkcie L-5, wiruje O'Neill Jeden. Tytaniczna mikro-planeta, której cylindryczny kadłub ma średnicę przeszło 20 mil (33 km). To gigantyczne mrowisko ludzkości otoczone jest stale przez setki pojazdów i promów. Po przeciwnej stronie Ziemi, w punkcie L-4, znajduje się również masywny cylinder O'Neill'a zwany Stacją Raj. Wciąż rozbudowywany, ma już wkrótce osiągnąć długość przeszło 100 kilometrów. Jego konstrukcja przewiduje możliwość dalszej rozbudowy.

Na Księżycu i Marsie samowystarczalne kolonie, wciśnięte głęboko w ściany i podłoża olbrzymich kraterów, (aby podtrzymać życie na tych martwych światach) korzystają z kilometrów kwadratowych baterii słonecznych. Massdrivery, zakopane pod powierzchnią Księżyca są mroczną pamiątką po dniach, w których EAK użył ich, by ciskać wielotonowe bryły skalne na ziemskie cele.

Witamy w Epoce Kosmicznej.

NA NISKIEJ ORBICIE

Na Niskiej/Bliskiej Orbicie Wokółziemskiej (NOW) nie ma tłoku. Satelity komunikacyjne, meteorologiczne i szpiegowskie oscylują między tą, a wyższą orbitą geosynchroniczną w rytmie wyznaczonym przez ich plan lotu. NOW jest domeną orbitalnych myśliciów i satelit bojowych, które wymagają bliższych orbit i większej możliwości manewru.

ORBITA GEOSYNCHRONICZNA

Orbita Geosynchroniczna (OGS) (22,000 mil/37,000 kilometrów) zdominowana jest przez orbitalne fabryki, satelity bojowe (Amerykańskie i Rosyjskie), i inne stabilne platformy. To właśnie tutaj startujące z Ziemi promy i statki dokują z Orbitalnymi Stacjami Przeladunkowymi, przenosząc załogi i towar do Orbitalnych Pojazdów Transferowych (OPT-sów).

L-STREFY

„L punkty” (lub Stacjonarne Punkty LaGrange’a) to stabilne pozycje w przestrzeni względem Ziemi i Księżyca. Na ciała znajdujące się w tych rejonach nie działają siły przyciągania ani Ziemi, ani Księżyca, gdyż obie z nich neutralizują się. Dzięki temu są to perfekcyjne miejsca na umieszczenie samowystarczalnych, stacjonarnych baz, fabryk, i stocznii. W L punktach znajdują się największe zbudowane dotąd konstrukcje – toroidalny Kryształowy Pałac (L-1), gigantyczny habitat O'Neill Jeden (L-5), Stacja Raj (L-4) i mniejszy cylinder Galileo (L-3). Za Księżycem, w punkcie L-2, znajduje się próbny cylinder EAKu, służący jako baza i dok dla pojazdów eksploatacji kosmicznej otchłani.

KSIĘŻYC

Od wczesnych lat 2000, EAK i jego sojusznicy utrzymują stałe bazy na Księżycu. Pierwsze bazy nie były niczym więcej niż podtrzymującymi ciśnienie kopułami i zmodyfikowanymi



HISTORIA PODBOJU KOSMOSU 1997 - 2025

1997

Założenie kolonii Tycho/Luna.

2000

Rozpoczęcie konstrukcji Kryształowego Pałacu.

2002

Założenie kolonii Kopernik/Luna.

2005

Pierwsza Wojna Korporacyjna. Opóźnienie w pracach nad Kryształowym Pałacem wynikające z odciążenia zasobów Orbital Air do obrony Transworldu przed EBM. Walki doprowadzają do martwego punktu.

2008

Euro-Amerykański konflikt trwa zaledwie parę tygodni zanim EAK niszczy wiele strategicznych celów na terenie USA zrzucając na nie bryły skalne z massdrivera w Tycho.

2009

Startuje rosyjsko-europejska misja marsjańska.

2010

Początek budowy cylindra O'Neill Jeden.

2011

Otwarcie Kryształowego Pałacu. Rosyjsko-europejska misja ląduje na Marsie.

Początek budowy kolonii w punktach L-3 i L-4.

barakami wyniesionymi na orbitę przez OPT i zrzuconymi w częściach na powierzchnię księżyca. Przez ostatnie dwadzieścia lat, z pomocą nuklearnych i laserowych wiertel te przyczółki zostały rozbudowane. Po przez drążenie skał stworzono całą sieć podziemnych tuneli. Wodę zapewnia zarówno lód uwalniany z powierzchni Księżyca, jak i skrupulatnie nadzorowany system odzysku. Powietrza dostarczają ogromne podziemne ogrody hydroponiczne, oświetlane poprzez odsuwanie olbrzymich „żaluzji” na powierzchni.

Na powierzchni Księżyca znajdują się dwa stałe miasta, oba kontrolowane przez EAK. W Kolonii Tycho, większym z dwóch miast, znajdują się dwa massdriverzy używane do wyrzucania w przestrzeń księżycowych skał i rud metali. Populacja (w roku 2025) kolonii wynosi około 18,000 osób. Drugim miastem jest kolonia Kopernik. Znajduje się tam jeden massdriver, a populacja kolonii wynosi 12,000 osób.

MARS

Od roku 2011, kiedy to na Marsie wylądowała pierwsza misja załogowa, przygotowana wspólnymi siłami Rosji i Europejskiej Agencji Kosmicznej, ludzkość utrzymywała niepewny przyczółek na czerwonym globie. Jednakże dopiero NASA, dzięki swojemu ambitnemu programowi Kolumb, założyła pierwszą prawdziwą kolonię na Chryse Planitia. EAK oznajmiła koniec prac nad swoją bazą Isidis dopiero dwanaście miesięcy później.

Od tego czasu NASA dba o zapewnienie regularnych lotów zaopatrujących marsjańską kolonię. Zaprojektowane przez NASA, obrotowe transportowce kosmicznej otchłani najnowszej generacji, klasy Explorer, są w stanie dotrzeć z Ziemi na Marsa w okresie krótszym niż trzynaście

miesiący. W połączeniu z JAB, baza Chryse stała się ważnym centrum kolonizacji, a jej populacja osiągnęła ponad 900 osób.

Orbita wokół Marsa z biegiem lat staje się coraz bardziej zatłoczona. Od trzech lat kolonie marsjańskie utrzymują na orbicie swoje własne, samowystarczalne baraki i fabryki. Dwanaście z nich to w pełni sprawne autofabryki. Osiem operowanych jest przez JAB.

Chociaż wszystkie strony obecne na Marsie zainteresowane są możliwością prac nad terraformowaniem tego globu, gdyż znacznie obniżyłoby to koszty dalszej kolonizacji, to jednak nie osiągnięto żadnego istotnego postępu w pracach nad tym zagadnieniem. Częściowo niezależna organizacja badawcza, znana jako Japońskie Laboratorium Badawcze Marsa (JLBM), skonstruowała znaczącą instalację badawczą na marsjańskiej czapie lodowcowej. Jednakże zasięg i stopień zaawansowania prowadzonych przez nią badań pozostaje nieznany.

PAS ASTEROID

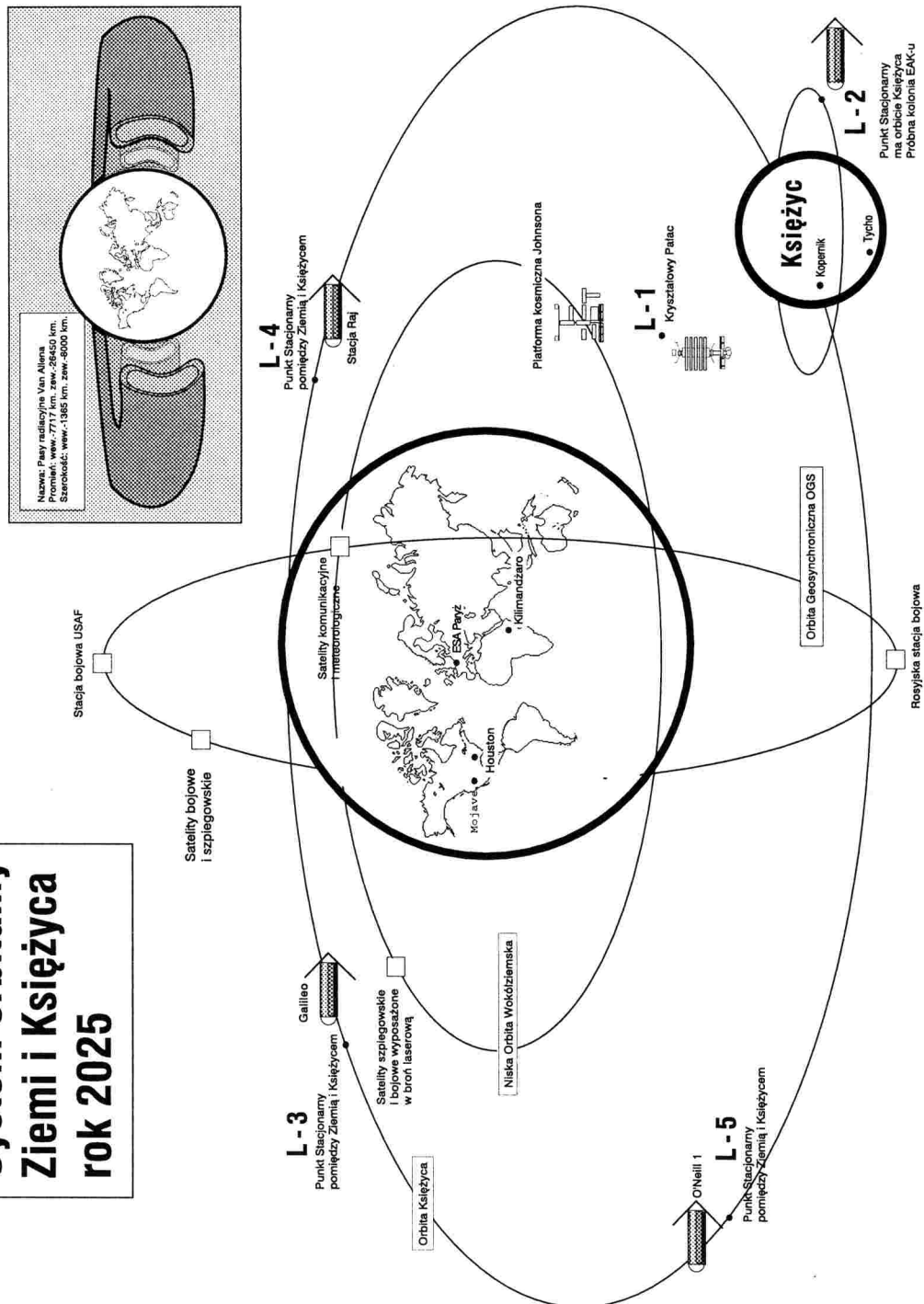
Niczym pokryte osadem klejnoty, biliony ton skał i lodu wirują w przestrzeni pomiędzy Marsem i gigantem gazowym jakim jest Jowisz. Perspektywa niewyobrażalnych bogactw mineralnych ukrytych we wnętrzu bezpańskich skał przyciąga w rejon pasa asteroid stale rosnący strumień robotów górniczych, zautomatyzowanych przetwórci i oczyszczalni minerałów, a nawet pionierów nowej granicy, zwabionych obietnicą łatwego zarobku.

ZEWNĘTRZNE PLANETY

Ludzkość posiada technikę umożliwiającą rozprzestrzenienie się w zewnętrzne rejony systemu słonecznego. Jednakże przeraźliwie zimno i nieprzychylnie warunki atmosferyczne sprawiają, że komercyjne wykorzystanie zewnętrznych planet nie wyda-



System orbitalny Ziemi i Księżyca rok 2025



2012

Pierwsze sprawne nanotechnologie uzyskane niezależnie przez europejskie i japońskie laboratoria korporacyjne.

2013

Aktywacja pierwszej „prawdziwej” SI.

2015

Nanotechnologia wchodzi na rynek komercyjny.

2016

Bioniki dostępne na ulicach. Koniec prac na O'Neill Jeden.

2017

Pierwsze świadome klony. Ukończenie kolonii L-3 (znanej jako O'Neill Dwa lub Galileo). Startuje marsjańska misja NASA.

2018

Ukończenie kolonii L-4 (znanej jako Stacja Raj lub O'Neill Trzy).

Startuje druga rosyjsko-europejska misja marsjańska.

Wysłanie bezzałogowej sondy EAK na Jowisza.

2019

Przewrót w kolonii L-5. Przestrzenni jeźdźcy odpierają atak sił EAK i ogłaszają niepodległość. Wprowadzenie stanu wojennego w kolonii L-4.

2020

Druuga rosyjsko-europejska misja dociera na Marsa.

2021

NASA kończy pracę nad bazą Chryse na Marsie.

je się być prawdopodobne w najbliższej przyszłości. Zaawansowane sondy wysyłane przez zarówno NASA jak i JAB wciąż odkrywają nowe fakty dotyczące natury naszego systemu planetarnego.

W oparciu o dane przesłane w roku 2018 przez automatyczną sondę EAK, NASA wysłała załogową misję na Jowisza na początku roku 2023. Oficjalnym celem tej misji jest przeprowadzenie analiz naukowych atmosfery zarówno Jowisza, jak i jego księżyców. Co ciekawe, jednak wiele korporacji wykazuje zainteresowanie tą misją zupełnie nieproporcjonalnie do jej rangi. Pogłoski sugerują, że NASA ukrywa pewne informacje uzyskane przez wcześniej wysłane sondy. Cokolwiek te informacje by nie zawierały, wywołały znaczne poruszenie w kręgach poza agencjami kosmicznymi. Spekuluje się, że chodzi o systematyczne sygnały radiowe odbierane przez sondy w pobliżu Jowisza.

Ponadto, na drugą połowę roku 2025 zaplanowana została bezzałogowa misja JAB/NASA. Jej celem będzie Saturn i będzie ona kontynuować badania rozpoczęte przez sondy Cassini. Po przeprowadzeniu badania pierścieni, sonda uda się w kierunku księżycy Saturna, Tytana.

GŁÓWNI AKTORZY NA ORBITALNEJ SCENIE

W przestrzeni obowiązują jedynie prawa fizyki i korporacji. Zarówno jedno jak i drugie mogą cię zabić.

EAK

Po technologicznym majstersztyku, jakim było skonstruowanie w 1998 roku samolotu kosmicznego Hermes II, Europejska Agencja Kosmiczna okazała się być zdolna do sprawowa-

nia kontroli nad większością kolonizowanych obszarów. W tym samym roku, EAK rozpoczęła rekrutację milionów osób z terenu centralnej Afryki. To wydarzenie, które przeszło do historii pod nazwą *Nabór EAK*, całkowicie wyludniło szereg afrykańskich miast, nie wspominając już o tysiącach mniejszych miasteczek i wiosek. Zatrudniona ludność została przetransportowana na orbitę, wyszkolona, i zatrudniona przy montażu stacji kosmicznych. EAK przejął kontrolę nad NOW, używając jego zasobów do skonstruowania serii nowocześniejszych samolotów kosmicznych Aries, oraz setek baraków mieszkalnych i samego Kryształowego Pałacu (skrzącego się, toroidalnego terenu zabaw dla bogatych).

Od momentu założenia, EAK skupiał się na produkcji orbitalnej. Dzięki funduszom wielu Eurosponsorów, którzy w zamian za swój udział w orbitalnym przemyśle produkcyjnym zapewнили stały dopływ niezbędnych surowców i oczywiście Eurodolarów Agencja szybko się rozwijała. EAK podpisał również historyczne porozumienie z Rosją, która w zamian za wynajęcie samolotów kosmicznych zgodziła się udostępnić swoją flotę transportowców orbitalnych do przewozu ciężkiego sprzętu. Właśnie samoloty kosmiczne pozwoliły Europejskiej Agencji Kosmicznej na utworzenie Orbital Air (głównego przewoźnika personelu z Ziemi na orbitę). Orbital Air posiada wyłączność na używanie samolotów serii Aries.

W 2015, EAK była największą, najbogatszą, i najefektywniej działającą organizacją zajmującą się wykorzystaniem przestrzeni pozaziemskiej. 10% wszystkich dochodów związanych z produkcją w przestrzeni było odprowadzane na jej konta. EAK przejął również kontrolę nad siłami policyjnymi w przestrzeni, wypierając skutecznie wpływy kosmicznych sił Inter-



polu. W krótkim czasie, agencja ukończyła budowę szeregu wielkich habitatów orbitalnych, w tym trzech cylindrów O'Neilla (ogromnych, wielokilometrowej średnicy, obracających się kolonii zbudowanych z księżycowych skał i ziemskich metali). Niestety, w miarę swojego rozwoju, EAK stawał się coraz bardziej biurokratyczny i autorytarny. Główna część populacji orbitalnej (około 68%) wywodziła się z Naboru, i ciągle się rozrastała. Ci właśnie osobnicy, z których wielu urodziło się już w przestrzeni, byli z natury indywidualistami, a ich harde usposobienie sprawiło, że przestali traktować Ziemię jako swoją ojczyznę. Ich domem była przestrzeń i stacje orbitalne. Wkrótce, populacja ta zaczęła nazywać się „jeźdźcami przestrzeni” i buntować przeciw naciskom EAK by zwiększyć zaludnienie kolonii ponad dopuszczalne maksima i zmuszaniu robotników do pracy w nieludzkich warunkach za śmieszne wynagrodzenie. Doprowadziło to do krótkich, ale bardzo gwałtownych starć pomiędzy siłami EAK i jeźdźcami, tak zwanych „Wojen O'Neilla”. W trakcie ich trwania agencja straciła kontrolę nad cylindrem O'Neill. Jeden i nowszą stacją Galileo.

W 2025 EAK wciąż kontroluje większość instalacji na NOW, Kryształowy Pałac i Stację Raj (Cylinder O'Neilla w punkcie L-4). EAK ma również nieograniczony dostęp do technologii jednostek napędowych dalekiego zasięgu. Założona z pomocą Rosjan marsjańska baza prosperuje w Isidis Planitia. Wszystkie instalacje agencji są obecnie pod stałą, uciążliwą kontrolą Interpolu i służb wewnętrznych samej organizacji. Ma to zapobiec kolejnym wydarzeniom w stylu Wojen O'Neilla.

NASA

W obliczu cięć budżetowych i utraty kontraktów na wojskowe misje promów kosmicznych u Sił Powietrznych Stanów Zjednoczonych (USAF) pod koniec lat 90-tych, NASA skupiła się na swoich programach naukowo-badawczych, i wysyłaniu w kosmiczną otchłń sond zwiadowczych. Porzucenie w 2004 stacji kosmicznej Galileo wydawało by się wskazywać, że NASA przestała się liczyć jako potencjalny pionier nowej granicy.

Jednakże konstrukcja załogowych pojazdów badawczych kosmicznej otchłni klasy Explorer (opartych o nuklearny system napędowy Proteus) szybko otworzyła przed NASA drogę do zewnętrznych regionów systemu słonecznego. Historyczna już misja Kolumb, wysłana na Marsa, rozpoczęła erę kolonizacji innych planet. NASA i jej partner JAB znajdują się w czołowie rywalizujących na tym polu organizacji. Ta pierwsza misja szczęśliwie dotarła na czerwony glob, przywożąc tu sześćdziesięciu trzech kolonistów z wystarczającą ilością ekwipunku by założyć niewielką, ale stałą bazę. Aby ją utrzymać, NASA rozpoczęła regularne loty na Marsa co czternaście miesięcy (już wkrótce okres ten ma się skrócić do jednego roku).

NASA kontroluje obecnie lwią część transportu personelu i ekwipunku na Marsa, wynajmując przestrzeń ładunkową swoich statków (po niebotycznych cenach) jawnie zawstydzonemu konsorcjum Rosjan i EAK. NASA rozpoczęła również wykorzystanie swojej bazy na Marsie jako przyczółka do badania zewnętrznych planet układu słonecznego i pasa asteroid, w którym skonstruowała już jedną załogową stację badawczą, i cztery platformy wydobywcze. Konstrukcja szeregu innych instalacji jest już zaplanowana na przyszły rok.

2022

Pierwsze zautomatyzowane fabryki pojawiają się na orbicie Marsa.

O'Neill Dwa deklaruje niepodległość.

Wybuch siedmiodzinnej wojny „O'Neill” pomiędzy siłami EAK i przestrzennymi jeźdźcami. Dzięki przewadze liczebnej, i współpracy pomiędzy pilotami i pracownikami cylindra, EAK zmuszona jest rzec się kontroli nad O'Neill Dwa. Pod kontrolą EAK pozostaje Kryształowy Pałac i L-4 (O'Neill Trzy).

EAK przy współpracy z rosyjskimi partnerami kończy prace nad swoją marsjańską bazą. Utworzenie rządu kolonialnego w bazie Isidis.

2023

NASA rozpoczyna regularne loty na Marsa, wstępnie co czternaście miesięcy.

NASA wysyła znaczącą misję w kierunku Jowisza, oficjalny cel — badania atmosfer Jowisza i jego księżyców.

2025

Do Jowisza dociera otoczona pogłoskami misja NASA.

Przygotowanie do startu wspólnej misji JAB/NASA na Saturna.

Dzień dzisiejszy.

USAF

Sily Powietrzne Stanów Zjednoczonych są głównym partnerem USA na kosmicznej arenie. Podczas gdy NASA walczyła o fundusze w latach 90-tych, USAF reaktywował swój program X-15 (w połączeniu z technologią napędu odrzutowego objętego programem „Orient Express”), i skonstruowała serią nisko- i wysoko- orbitalnych myśliwców. Pojazdy te były przystosowane do strącania z orbity wahadłowców, satelit, i baraków mieszkalnych. USAF posiada ogromny budżet na potrzeby technologii „Gwiezdnych Wojen”, jakimi są na przykład bronie laserowe i kinetyczne.

Wraz z destabilizacją sytuacji ekopolitycznej w Ameryce, USAF stało się niebezpieczną i nieprzewidywalną organizacją. W ciągu ostatnich pięciu lat, zostały skonstruowane i uruchomione co najmniej trzy platformy bojowe kosmicznej otchłani, co zapewniło USAF niesłychaną siłę uderzeniową w przestrzeni orbitalnej. Napędzane bardzo wydajnymi reaktorami nuklearnymi, platformy te mają oficjalnie dbać o bezpieczeństwo amerykańskich interesów w przestrzeni (cokolwiek to by mogło znaczyć!). USAF pojawiło się na przestrzeni ostatnich paru lat w wielu zapalnych miejscach orbitalnego świata, udzielając pomocy buntownikom i rewolucjonistom. Chociaż oficjalnie USAF nie podejmuje żadnych otwarcie wrogich działań, inne orbitalne potęgi (w szczególności EAK) stają się coraz bardziej podejrzliwe odnośnie intencji USAF. Instalacje orbitalne, a zwłaszcza Kryształowy Pałac, centrum dowodzenia EAK, byłby w praktyce bezbronne wobec „zbuntowanej” platformy bojowej.

USAF jest mistrzem w kosmicznej grze wywiadów i dywersji. Posiada więcej broni, szpiegów, satelit laserowych i pojazdów bojowych niż jakiegokolwiek inna potęga orbitalna,

i w przypadku kryzysu nie zawaha się ich użyć. Jednak jej potęgę, jak i wielu innych organizacji, przyćmiła ostatnio udana kolonizacja Marsa przez NASA, co zmusiło USAF do gorączkowego poszukiwania usprawiedliwień swojego ogromnego budżetu przed nieprzychylnym rządem U.S.A.

RKR

Z powodu powolnej dezintegracji Związku Radzieckiego pod Gorbaczowem, i rewolt okresu przejściowego pomiędzy Jelcynem a Gorborewem, Rosyjska Korporacja Rakietowa została szybko przekształcona ze statusu organizacji wojskowej do korporacji cywilnej. Genialne posunięcie, jakim była zamiana ponad 40% floty rakiet MIRV na transportowce orbitalne zdolne wynieść na orbitę ciężki sprzęt, i wynajęcie tych rakiet Europie Zachodniej, w połączeniu z najobszerniejszymi na świecie bazami danych dotyczącymi długoterminowych misji załogowych, pozwoliło Rosjanom na objęcie silnej pozycji w czołowie organizacji zdobywających nową granicę. RKR sprzedawał miejsca na reklamy na skafandrach kosmicznych swoich kosmonautów, podejmował się ambitnych projektów konstrukcyjnych, aż w końcu dopracował KOSMOSOV-a, najlepszego na świecie ciężkiego transportowca orbitalnego.

W zamian, EAK zaproponował informacje techniczne. Dzięki temu, RKR mógł zaistnieć na militarnej części orbitalnej sceny, z przyzwoitym kontyngentem stacji orbitalnych, szpiegowskich i laserowych satelit, i naziemnych stacji laserowych. Olbrzymi kompleks laserowy w Sary Shagan został przystosowany do pełnienia funkcji bazy pojazdów wsparcia, ale jego podstawowa funkcja może zostać przywrócona w ciągu 72 godzin.

Ściśle współpracując z EAK, Rosjanie stale zaznaczają swoją obecność

w przestrzeni. RKR posiada największą na świecie flotę ciężkich transportowców orbitalnych, a ich badania nad długo-terminowymi systemami podtrzymywania życia przyniosły rewelacyjne efekty. Rosjanie są również niekwestionowanymi ekspertami w dziedzinie psychologii przestrzeni. W bazie Chryse na Marsie obecność Rosjan jest raczej symboliczna, ale słyszy się pogłoski o niezależnych rosyjskich projektach misji na Wenus i Marsa mających na celu założenie platform wydobywczych i zautomatyzowanych kopalni.

JAB

Japońskie Aerospace Bureau w zamian za dostęp do przestrzeni orbitalnej na pokładach samolotów kosmicznych EAK, prowadzi seryjną budowę tanich baraków i modułów orbitalnych. W rezultacie, prawie 85% wszystkich tych konstrukcji jest produkowane przez Japończyków. JAB posiada stosunkowo niewielkie możliwości wynoszenia na orbitę personelu i ciężkiego sprzętu, chociaż japońska technologia pomogła skonstruować massdriver Kilimandżaro (a pierwszy na świecie massdriver został użyty na torze kolejowym w Japonii). Japończycy są również głównym producentem ciężkiego sprzętu używanego przy budowie kolonii, jak na przykład „mobilnego kombinezonu budowlanego”, i projektodawcą technologii zastosowanej do stworzenia „Crete”, mieszaniny rodzimej gleby i chemicznych dodatków, która jest używana jako cement w konstrukcji kolonii na zarówno Marsie jak i Lunie.

Japończycy prowadzą również, jeśli chodzi o nowości w kosmicznej technologii, a zwłaszcza nanotechnologie. Większość aktywnego ekwipunku używanego w górnictwie asteroidalnym jak i skafandrów kosmicznych jest pochodzenia japońskiego. Przedmioty, które ostatnio pojawiają się na





BAZY KOSMICZNE NA ZIEMI, ROK 2025

NASA

1. Kennedy Space Center, Floryda: promy i statki kosmiczne
2. Vandenberg Air Base, Kalifornia: wszystkie pojazdy kosmiczne

USAF

3. Baza Cape Canaveral, Floryda: Rakiety i krążowniki Delta
4. Vandenberg Air Base, California: wszystkie pojazdy kosmiczne
5. White Sands, New Mexico: system WELSS
6. Edwards Base, California: krążowniki Delta

ESA

7. Kourou, Gujana Francuska: statki kosmiczne
8. Kair, Egipt: statki kosmiczne
9. Nairobi, Kenia: statki kosmiczne
10. Madryt, Hiszpania: statki kosmiczne, krążowniki Delta.
11. Rzym, Włochy: statki kosmiczne, krążowniki Delta.
12. Sydney, Australia: statki kosmiczne, rakiety.
13. Dakar, Senegal: Massdriver
14. Kilmandżaro, Kenia: Massdriver

15. Wyspy Kanaryjskie: miejsce planowane na kosmiczny elewator
16. Paryż, Francja: (we współpracy z Orbital Air): statki kosmiczne.

Orbital Air

17. Paryż, Francja: (we współpracy z ESA): statki kosmiczne.
18. Mojave Field Port, Kalifornia: statki kosmiczne.
19. JFK Air Port, New York: statki kosmiczne.
20. Midlands, Anglia: statki kosmiczne.
21. Melbourne, Australia: statki kosmiczne.
22. Londyn, Anglia: statki kosmiczne, krążowniki Delta.

RKR

23. Plesieck, Rosja: statki kosmiczne.
24. Rasputin, Rosja: statki kosmiczne, Massdriver (w planach)
25. Bajkonur, Rosja: wszystkie pojazdy kosmiczne
26. Sary Shagan, Rosja: system WELSS
27. Moskwa, Rosja: statki kosmiczne, krążowniki Delta.

28. Władywostok, Rosja: statki kosmiczne, krążowniki Delta.

Rządowe

29. Alcantara, Brazylia: statki kosmiczne.
30. Bonn, Niemcy: statki kosmiczne, krążowniki Delta.
31. Palmachin Air Force Base, Izrael: rakiety, statki kosmiczne.
32. Sriharikota, India: rakiety
33. Xichang, Chiny: rakiety, statki kosmiczne, Massdriver (w planach)
34. Tanegashima, Japonia: rakiety, promy, statki kosmiczne
35. Tokio, Japonia: statki kosmiczne, krążowniki Delta.
36. Hong Kong, Chiny: statki kosmiczne.
37. Pekin, Chiny: statki kosmiczne.
38. Nankin, Chiny: statki kosmiczne, krążowniki Delta.
39. Delhi, Indie: statki kosmiczne.

Inne prywatne

40. Kahili Point, Hawaje: Massdriver (w trakcie budowy)
41. Cape York, Australia: rakiety, statki kosmiczne
42. Christchurch, Nowa Zelandia: Massdriver.

światowym rynku wprost z japońskich laboratoriów badawczych zdawałyby się wskazywać na to, że Japończycy są technologicznie zaawansowani znacznie bardziej niż obawiały się tego zachodnie korporacje.

Populacja założonej przez NASA bazy Chryse w 58% składa się z Japończyków, a obecny projekt drążenia korytarzy mieszkalnych pod powierzchnią istniejącej już bazy jest pod wyłączną kontrolą JAB. JAB inwestuje również w eksplorację pasa asteroid, i posiada już ponad tuzin stacji badawczych i górniczych w tym rejonie.

MKE

Międzynarodowa Korporacja Elektroniczna jest jedną z niewielu organizacji, które przeżyły kosmiczną rewolucję. Zajmuje się ona produkcją komponentów (bronie, elektronika, polimery, reaktory nuklearne, i co tylko zechcesz) używanych przez praktycznie wszystkie większe korporacje. MKE zajmuje piąte miejsce w światowych rankingach; jednak w obawie przed Ziemiśko-Orbitalną wojną przeniosła ona prawie wszystkie swoje operacje na instalacje pozaziemskie. W rozumieniu MKE, ta nieunikniona wojna doprowadzi do zniszczenia większości ziemskich megakorporacji. MKE prowadzi w tym eksodusie przed Arasaką i EBM, chociaż te dwie ostatnie korporacje podążają tą samą drogą

z coraz większą energią. Obecnie MKE jest sklasyfikowana na drugim miejscu jeśli chodzi o korporacje na arenie orbitalnej, a jej wpływy odczuwa się w całym świecie kolonialnym. MKE konstruuje w pasie asteroid szereg nowych baz. Cel tej inwestycji pozostaje na razie nieznany.

KORPORACJA UTOPIA

Gdy rada nadzorcza Microtechnu zdecydowała się w 2010 skupić nad technologią komputerową, niewielki zespół myślących przyszłościowo i sfrustrowanych naukowców spakowało swoje walizki i wyniosło się tylnymi drzwiami swojej własnej korporacji. W ciągu pięciu lat udoskonalili techniki skal molekularnych i zaczęli wpuszczać wstępne prototypy, takie jak na przykład leki regeneracyjne czy splot skóry na światowy rynek.

Po udoskonaleniu technologicznej bazy, wzrost sprzedaży nastąpił w tempie astronomicznym. W 2025 wszystkie większe korporacje inwestują już w nanotechnologie, leki, komputery, i wszystkie inne produkty które liczą się na światowym rynku. Wzrostowi sprzedaży towarzyszył wzrost znaczenia i pozycji KU, obecnie największej orbitalnej korporacji i wschodzącej gwiazdy korporacyjnego świata. Możliwości technologiczne KU znacznie przerastają inne korporacje, a wokół ich najnowszego wynalazku krąży przerażające pogłoski.

KU rozpoczęła budowę instalacji w całym systemie słonecznym. Informatorzy wewnątrz korporacji sugerują, że niedawna anihilacja statku flagowego USAF, Andromedy, określonego jako najpotężniejsza jednostka świata, mogła być zaplanowana i przeprowadzona właśnie przez KU. Sugestia, że KU rozpoczęła konstrukcję własnego statku zdolnego do lotów w kosmiczną otchłąń spotkały się ze śmiechem rady nadzorczej KU.

PODSUMOWANIE

Podczas gdy USAF wciąż traktuje przestrzeń jako pole bitwy, inne korporacje na orbitalnej arenie inwestują w konstrukcję nowych instalacji i kolonizację. NASA prowadzi w dziedzinie eksploracji kosmicznej otchłani, EAK utrzymuje największą populację w przestrzeni i posiada największe instalacje konstrukcyjne. JAB zaznacza swoją obecność najbardziej zaawansowaną technologią kosmiczną, a Rosjanie największymi możliwościami wynoszenia sprzętu z Ziemi na orbitę, jak również ekspertyzą w dziedzinie środowisk przestrzennych i psychologii.

W międzyczasie, całe pokolenie kolonistów dorasta w przestrzeni, wolne od kulturalnej spuścizny Ziemi. W przestrzeni rozwijają się również nowe korporacje, stawiające czoła zupełnie nowym wyzwaniom.

Nadeszła rewolucja.



UKŁAD SŁONECZNY

PLANETA ZIEMIA

Niegdyś wspaniała, błękitno-biała kula zwana Ziemią, wraz z upływem lat od rewolucji przemysłowej stawiała się coraz bardziej biała. Powodem tego było nagromadzenie się chmur fotosyntetycznego smogu nad gęsto zaludnionymi masywami kontynentalnymi. Ponad 78% powierzchni globu jest pokryta wodą lub lodem, pozostawiając relatywnie niewielki obszar wielomiliardowej populacji. Stała produkcja środków zatruwających środowisko, masowe niszczenie lasów, i bezgraniczne wykorzystywanie tak zwanych „surowców naturalnych” doprowadziło ekosystem do ruiny. Przy życiu utrzymało się mniej niż 10% gatunków zwierząt, wiele z nich w odizolowanych rezerwatach ochraniających przez konserwatystów. Ekolodzy doliczają się obecnie mniej niż 5% gatunków roślin znanych w XX wieku.

Ziemia składa się z cienkiej zewnętrznej skorupy rozbitej na wiele płyt tektonicznych. Pod nimi znajduje się płaszcz, podzielony na zewnętrzną część składającą się z płynnych skał, i wewnętrzną, w której dominuje płynne żelazo, oraz stałego jądra. Ta kombinacja bogatej w żelazo, płynnej warstwy zawartej pomiędzy stałymi warstwami jest przyczyną powstawania silnego pola magnetycznego, które powoduje że Ziemia wykazuje dziwne właściwości magnetyczne. Ziemia posiada dwa „pasy radiacyjne”, które na kształt toroidów opasują nasz glob poza granicami atmosfery (7717 km promień, 1365 km średnicy; 26,450 km promień, 8000 km średnicy). Zne są one jako pasy Van Allena i chociaż nieradioaktywne same z siebie, tworzą parę magnetycznych pętli, które wychwytyują naładowane cząstki i reprezentują sobą znaczne zagrożenie dla zarówno per-

sonelu jak i ekwipunku. Pasy te wyznaczają granicę przestrzeni bezpiecznej dla ludzi i zwierząt.

Ziemia posiada jednego dużego satelitę, zwanego Księżycem lub Luną. Jest to nagi, kamienisty glob pozbawiony atmosfery i podziurawiony kraterami meteorytowymi. Na Lunie znajdują się już dwie samodzielne kolonie, jak również szereg stacji górniczych i wydobywczych. Surowce wydobywane z księżycowych skał posłużyły do konstrukcji dużych koloni w punktach LaGrange'a. Trzy massdriverzy znajdujące się w pobliżu kraterów Tycho i Kopernik utrzymują stały dopływ wydobywanych surowców na orbitę wokółziemską. Dla kolonistów dzień na księżycu trwa około dwóch ziemskich tygodni.

MARS

Ze wszystkich planet układu słonecznego, Mars, pomimo swoich różnic, najbardziej przypomina Ziemię. Skorupa tej planety zestaliła się, a znaczna część jego wnętrza ochłodziła się, powodując zanik pola magnetycznego. Mars jest bardzo aktywny wulkanicznie, i stabilność płyt tektonicznych umożliwia wulkanom, gdy już powstaną, na osiągnięcie rozmiarów niespotykanych na Ziemi. Większość marsjańskich wulkanów znajduje się w obszarze znanym jako „Region Tharsis” a największy z nich, Olympus Mons, ma ponad 550 km przy podstawie i 24 km wysokości. Dla porównania, największy wulkan na Ziemi ma około 120 km przy podstawie i wznosi się na wysokość 9 km nad poziom dna oceanicznego. Valles Marineris to długi na 4000 km, szeroki na 600 km i głęboki na 9 km kanion. Gdyby przenieść go na Ziemię, rozciągałby się od Los Angeles do Nowego Jorku.

Powierzchnia Marsa wykazuje ślady znacznej erozji wodnej, co wskazuje na to, że olbrzymie ilości wody pokry-

wały kiedyś ten glob. Mars posiada śladową atmosferę, większość gazów została zaabsorbowana przez skały wchodzące w skład powierzchni planety. Wynikające z tego ochłodzenie klimatu uwięziło wodę w skalnych bryłach, zawartych w zewnętrznej skorupie planety. Pomimo, iż jest on bardziej oddalony od Słońca, na powierzchni Marsa dociera więcej promieniowania UV niż na Ziemi, gdyż nie posiada on ochronnej powłoki atmosfery.

Marsjańska gleba składa się głównie z piasku, który potrafi wzbicić się w powietrze w huraganach przesłaniających słońce na wiele dni, i uniemożliwiających jakiegokolwiek podróże. Niektóre rejony są bardzo aktywne wulkanicznie, podczas gdy inne, zryte uderzeniami meteorytów i wypełnione mieszaniną pyłu i drobinek lodu są zupełnie nieprzejezdne.

Podczas zimy, bieguny Marsa pokryte są olbrzymimi czapami zamarzniętego dwutlenku węgla. W lecie CO₂ paruje pozostawiając na biegunach lodowce zamarzniętej wody. Dowodzi to faktu, że większa część marsjańskiej hydro- i atmosfery związana jest w glebie planety. Problem ten od dawna fascynował naukowców, a obecnie, wraz z powstaniem na Marsie dwóch kolonii, poważnie rozważa się możliwość stopniowego uwalniania gazów z powierzchni planety w celu odbudowania atmosfery Marsa.

Mars obiegany jest przez dwa księżyce, Fobos i Deimos. Zarówno EAK jak i NASA założyły załogowe instalacje badawcze na tych niewielkich satelitach, głównie w celu kontroli komunikacji orbitalnej. Prawa do powierzchni tych księżyców stały się główną kością niezgody pomiędzy większymi organizacjami biorącymi udział w kolonizacji Marsa. EAK, NASA, i JAB zgłosiły roszczenia do czę-



ści lub całości księżycowych terenów, i choć dotychczas spór nie przybrał znaczących rozmiarów, to ograniczoność dostępnej przestrzeni musi kiedyś doprowadzić do zaostrożenia walki.

Mars coraz wyraźniej staje się stabilnym ludzkim posterunkiem w przestrzeni. Jego przestrzeń orbitalna wypełniona jest już satelitami i auto-fabrykami. Zasilane stałym dopływem nowych kolonistów, osiedla w Chryse i Isidis Planitias rozwijają się w błyskawicznym tempie.

Jest jeszcze jeden aspekt marsjańskiej kolonizacji. Wczesne, bezzałogowe sondy przekazały zdjęcia szeregu interesujących formacji skalnych, które mogą wydawać się w pewnym sensie „nienaturalne”. Dwie najbardziej znane to z całą pewnością „Twarz Cedonii”, dziwnie ukształtowana góra do złudzenia przypominająca ludzką (lub prawie ludzką) twarz, oraz szereg wysoce regularnych formacji, co zdawałoby się sugerować, iż zostały wykonane w jakimś określonym celu. Oczekiwano, że dokładne badania potwierdzą naturalność tych fenomenów, lecz ekipy badawcze obu kolonii nie były w stanie jednoznacznie tego wykazać, a nawet wykluczyć możliwości powstania tych tworów w wyniku inteligentnego działania. Co ciekawe, NASA zablokowało wyniki tych badań, klasyfikując je jako „ściśle tajne”.

MERKURY

Najbliższa słońcu planeta, Merkury, jest właściwie pozbawioną powietrza kamienną kulą. Temperatura na jej powierzchni przekracza 200 stopni Celsjusza. Oś obrotu planety jest prawie prostopadła do płaszczyzny orbity, i w rejonach podbiegunowych mogą panować temperatury zbliżone do zera. Merkury obraca się bardzo powoli, jeden jego dzień trwa 59 ziemskich dni. Jego słabe pole magnetyczne jest w stanie tym-

czasowo złapać zjonizowane promieniowanie pochodzące od słońca.

Merkury nie nadaje się do kolonizacji z powodu ekstremalnych temperatur i wysokiego poziomu promieniowania. Na równi z Wenus prezentuje on sobą potencjalne miejsce umieszczenia bezzałogowych instalacji wydobywczych, zwłaszcza w okolicy biegunów. Wydaje się, że może być bogatym źródłem cięższych pierwiastków, chociaż operacje wydobywcze przeprowadzane w pasie asteroid są niewątpliwie bardziej opłacalne i mniej niebezpieczne. Sugeruje się jednak możliwość umieszczenia na orbicie Merkurego olbrzymiej stacji baterii słonecznych, wraz z zapleczem do przesyłania zgromadzonej energii w głąb systemu słonecznego.

WENUS

Wenus swoimi rozmiarami, gęstością, i odległością od słońca przypomina Ziemię. Jednakże jego gęsta atmosfera (około 90 krotnie większe od ziemskiego ciśnienie) w której dominuje dwutlenek węgla, oraz wysokie temperatury (około 460 stopni Celsjusza) czynią z niej jedną z najbardziej niegościnnych planet w całym układzie słonecznym. Związki siarki występują z częstotliwością, która sugeruje, że na wysokości 50-80 km nad powierzchnią unosi się stała warstwa cząsteczek kwasu siarkowego. Chmury chemicznej zupy jaką jest atmosfera Wenus rozświetlają stale wyładowania elektryczne towarzyszące huraganom (nie są one zbyt szybkie, ale olbrzymie ciśnienie i gęstość nadają im potworną siłę). Takie właśnie warunki ukształtowały równiny krajobraz powierzchni planety, przerwany gdzieś tam wulkanami, z których największym jest Maxwell Montes (wysokość około 12 km).

Obecnie nie planuje się kolonizacji tej planety.

PAS ASTEROIDÓW

Skatalogowano tysiące obiektów wchodzących w skład pasa asteroidów, rozciągającego się pomiędzy orbitami Marsa i Jowisza. Zwany tak od samego początku ery lotów kosmicznych, pas asteroidów znajduje się w centrum zainteresowania zarówno naukowców, jak i korporacji.

Struktura i skład poszczególnych asteroidów znacznie się od siebie różni. Niektóre z nich są bardzo bogate w metale i inne cenne pierwiastki. To właśnie bogactwo rzadkich (przynajmniej na Ziemi) materiałów po prostu dryfujących w przestrzeni motywuje głównych graczy na kosmicznej arenie do inwestowania olbrzymich środków w eksplorację, zagospodarowanie, i monopolizację pasa asteroidów.

Największy asteroid, Ceres, ma średnicę prawie 930 km, i stanowi prawie jedną czwartą masy całego pasa asteroidów. NASA założyło już dwie zautomatyzowane kopalnie na jego powierzchni. Trwa w nich wydobywanie surowca, który poddawany jest częściowemu przetworzeniu przed wysłaniem ich z pasa za pomocą małego massdrivera. Odebrane na Marsie, służą jako materiały konstrukcyjne lub surowce produkcyjne.

Z kolei JAB rozpoczął niedawno kolekcjonowanie małych, bogatych w minerały asteroidów, i przesuwanie ich z głównego pasa asteroidów za pomocą specjalnych silników.

Praca w pasie jest bardzo ryzykowna. Chociaż sam pas jest relatywnie stabilnym elementem układu słonecznego, asteroidy wchodzące w jego skład wirują i przemieszczają się w zupełnie przypadkowych kierunkach po skomplikowanych orbitach, często w towarzystwie innych brył skalnych. Zderzenia powodują powstanie obłoków niewielkich



PAS ASTEROIDÓW

Nazwa	Promień (w km)	Okres obrotu wokół własnej osi (w godz.)	Czas obiegu wokół Słońca (w latach)
Ceres	457	9.08	4.61
Pallas	261	7.81	4.61
Vesta	250	5.34	3.63
Hygeia	215	18.40	5.59
Davida	168	5.13	5.67
Interamnia	167	8.73	5.36
Europa	156	5.63	5.46
Eunomia	136	6.08	4.30
Sylvia	136	5.18	6.52

odłamków wyrzucanych w każdym kierunku, czasami nawet poza pas asteroidów. Każdy z takich odłamków może przebić kadłub statku lub baraku mieszkalnego. Większe odłamki, poruszające się po nieprzewidywalnych trajektoriach, również stanowią śmiertelne zagrożenie.

Z tej właśnie przyczyny większość operacji w pasie asteroidów wykonywana jest przez bezzałogowe, zdalnie sterowane lub zautomatyzowane systemy wyposażone jedynie w niezbędne minimum sprzętu wymaganego do wydobycia i transportu materiałów. możliwe jest umieszczenie stałych stacji w Przerwach Kirkwoda, rejonach o niskiej gęstości obiektów, spowodowanych rezonansem pola grawitacyjnego Jowisza.

Powyżej znajduje się tabela z informacjami dotyczącymi największych znanych asteroidów.

GAZOWE GIGANTY

Jowisz, Saturn, Uran i Neptun są zupełnie niepodobne do wewnętrznych planet. Te olbrzymie obiekty są prawie w całości kulami gazu i cieczy, bez właściwej „powierzchni”, chociaż zarówno Jowisz jak i Saturn posiada-

ją stałe jądra wielokrotnie większe od Ziemi. Temperatura zewnętrznych warstw tych planet nie przekracza zera bezwzględnego z uwagi na ich ogromną odległość od słońca, podczas gdy w wewnętrznych warstwach, ciśnienie które powoduje skraplanie gazów generuje również wysokie temperatury. W tych ekstremalnych warunkach zachodzi szereg niespotykanych gdzie indziej zjawisk — jak na przykład metaliczny wodór.

Atmosfera tych planet to chemiczna zupa która w wewnętrznych warstwach miesza się z płynną powierzchnią, bez żadnej wyraźnej granicy pomiędzy samą planetą a samą gęstą atmosferą. Ciepło wytworzone w głębi planety, uciekając w przestrzeń, powoduje konwekcję masy planetarnej w wyższe warstwy atmosfery. Tam wyniesione cząsteczki ochładzają się, i ponownie opadają w głąb planety. Rotacja tych gazowo/płynnych gigantów wywołuje gwałtowne turbulencje, które obserwujemy jako wirujące, różnokolorowe chmury.

Obecnie gazowe giganty są raczej naukową ciekawostką, która jest jednak intensywnie badana i analizowana.

JOWISZ

Największa planeta układu słonecznego, Jowisz, prezentuje oczom obserwatora turbulencje które swoimi rozmiarami przewyższają jakiekolwiek znane na Ziemi huragany. Powierzchnie Jowisza pokrywają wielobarwne chmury, układające się w znany już Galileuszowi obraz wirów i pasów. Największym i najbardziej znanym elementem powierzchni tej planety jest tak zwana „Wielka Czerwona Plama”, olbrzymi 40,000 km średnicy cyklon, który według obliczeń naukowców powstał ponad 300 lat temu.

Dla obecnego pokolenia kolonistów i pilotów, najważniejszym elementem budowy Jowisza jest jednak jego potężne pole magnetyczne. Pole to, 1,200 razy większe, i 19,000 razy silniejsze od ziemskiego, powoduje promieniowanie o szerokim zakresie długości fal. Obszar objęty promieniowaniem rozciąga się od górnych warstw atmosfery i sięga prawie 3 miliony kilometrów w głąb przestrzeni. Promieniowanie w tym obszarze w większości jest setki razy bardziej intensywne od tego, które wystarcza do zabicia człowieka. Orbity prawie wszystkich księżyców Jowisza znajdują się wewnątrz tej zabójczej strefy.

Jowisz posiada szesnaście księżyców. Uwięzione w „pływowej” orbicie silnym polem grawitacyjnym orbitują planetę w postaci wyraźnego pierścienia. Na zewnątrz niego znajduje się halo naładowanych cząsteczek. Intensywna radiacja i wysokie natężenie pola magnetycznego czynią z księżyców Jowisza tereny niezdatne do kolonizacji, i poważnie ograniczają przedsięwzięcia wydobywcze, powodując uszkodzenia nawet opancerzonego sprzętu. Zewnętrzne księżyce są z kolei za małe by przedstawić sobą opłacalny cel misji wydobywczych.



Pomimo tego, NASA wysłała dużą misję załogową w nadziei zbadania systemu Jowisza i samej atmosfery tego gazowego giganta poprzez zrzućenie w jej zewnętrzne warstwy sond. DSS Pathfinder i jego ośmioosobowa załoga dotrą do celu swojej wyprawy w tym roku (2025). Międzynarodowe kręgi naukowe z niecierpliwością oczekują na pierwsze transmisje ze statku badawczego.

SATURN

W pewnych aspektach, Saturn jest mniejszą wersją Jowisza. Jego atmosfera jest targana podobnymi turbulencjami, a nawet posiada podobną „plamę”. Powierzchnia Saturna jest znacznie uboższa pod względem kolorystycznym. Wynika to z faktu, że Saturn jest bardziej niż Jowisz oddalony od słońca, i niższa temperatura nie pozwala na powstanie związków chemicznych, którym Jowisz zawdzięcza swoje oszałamiające barwy.

Pole magnetyczne Saturna jest słabsze niż pole Jowisza, ale i tak wielokrotnie silniejsze od ziemskiego, rotując wokół planety zabójczą strefę promieniowania. Saturn posiada siedemnaście księżyców i skomplikowany układ pierścieni w skład których wchodzi naładowane cząsteczki, okruchy skalne i lodowe. Wiele z tych pierścieni jest widocznych gołym okiem z Ziemi. Pierścienie oddzielone są od siebie przerwami, spowodowanymi oddziaływaniem grawitacyjnym księżyców Saturna. Pomiędzy indywidualnymi pierścieniami zachodzą potężne elektryczne wyładowania, które wyrównują ładunki zgromadzone na nich wskutek oddziaływań magnetycznych. Podobnie jak w przypadku Jowisza, większość księżyców Saturna znajduje się wewnątrz strefy śmiertelnego promieniowania.

Saturn jest jednym z najładniejszych obiektów w naszym systemie planetarnym. Jego pierścienie, widoczne gołym okiem z Ziemi, od dawna wzbudzały zachwyt astronomów.

TYTAN

Orbita Tytana leży na skraju magnetosfery Saturna. Księżyc ten jest znacznie większy od naszej Luny. Jako jedyny satelita w całym systemie słonecznym posiada własną atmosferę, składającą się głównie z azotu i metanu. Jej ciśnienie jest 1.5 raza większe od ziemskiego. Powierzchnia Tytana pokryta jest płynnym etanem.

Chociaż Tytan jest relatywnie zimny, górne warstwy jego atmosfery są podgrzewane promieniowaniem słonecznym. Wyższe ciśnienie i obecność atmosfery są decydującymi czynnikami które pozwalają na powstawanie w górnych warstwach atmosfery skomplikowanych węglodorów, które następnie opadają na powierzchnię. Chociaż sondy Cassini, wysłane przez NASA, przestały wyczerpujące dane odnośnie składu i budowy księżyca, nie pozwoliły one na potwierdzenie lub wykluczenie teorii, że te organiczne cząstki mogły umożliwić powstanie życia pod osłoną fotochemicznej atmosfery Tytana. Zainteresowanie tą hipotezą było tak duże, że Tytan stał się główną celem niedawnej misji sondy JAB/NASA.

URAN

Uran jest niczym nie wyróżniającą się, jasno niebieską gazową kulą. Jej zewnętrzne warstwy składają się głównie z metanu i amoniaku. Uran posiada piętnaście księżyców, sporo z nich jest znacznych rozmiarów (około jednej trzeciej średnicy księżyca), oraz słabo zarysowane pierścienie. Podobnie jak poprzednie gazowe giganty, jego silne pole magnetyczne bombarduje księżycy i pier-

ścienie śmiertelnymi dawkami promieniowania, uniemożliwiając jakiegokolwiek próby kolonizacji.

NEPTUN

Swoimi rozmiarami, Neptun przypomina Urana, ale jest jeszcze zimniejszy. Atmosfera Neptuna jest bardzo niespokojna. Szalejące w niej cyklony i huragany przypominają te występujące na Jowiszu. Co więcej, Neptun posiada swoją własną, ciemniejszą od reszty planety, „plamę”. Planeta ta posiada osiem księżyców, ale tylko jeden z nich, Tryton, jest znaczących rozmiarów. Pole magnetyczne Neptuna jest zbliżone w swoim natężeniu do magnetosfery Urana, i również jest źródłem śmiertelnego promieniowania, ograniczając użyteczność księżyców.

PLUTON

Pluton to niewielka kula zamarzniętej wody i metanu, połączona grawitacyjnymi więzami z bliźniaczą planetą-księżycem Charonem. Samotny wędrowiec w zewnętrznych granicach systemu słonecznego, Pluton porusza się po spłaszczonej orbicie, która w swoim apogeum wchodzi głęboko wewnątrz orbity Neptuna.

Pluton całkowicie nie nadaje się do kolonizacji. Ze względu na swoją odległość od słońca, ilość energii słonecznej docierającej do tej planety jest znikoma, niewystarczająca dla potrzeb najmniejszej nawet kolonii. Pluton nie jest również atrakcyjnym celem ekspedycji wydobywczych. W przyszłości służyć on może jako stacja zaopatrzenia w wodę dla statków opuszczających układ słoneczny, ale jak na razie, jedyną ciepłą przyjętą na Ziemi propozycją wykorzystania tej planety była sugestia otworzenia tu więzienia dla cyberpsycholii.



PLANETY UKŁADU SŁONECZNEGO W LICZBACH

Tabela zawiera najważniejsze informacje o większych ciałach kosmicznych należących do Systemu Słonecznego.

Za jednostkę podstawową przyjęto wartość występującą na Ziemi. Ciśnienie podane jest w milibarach, a temperatura stopniach Celsjusza. Jeżeli będziesz potrzebował tych danych w swoich przygodach, masz tu wszystko podane jak na patelni.

Planeta	Promień	Obrót (dni)	Grawitacja (względna)	Średnia temp.	Atmosfera	Główne składniki atmosfery
Ziemia	1	1	1	15	1	N ₂ , O ₂ , H ₂ O
Merkury	0.38	58.65	0.28	165	minimalna	He, Na, O
Venus	0.95	243.01	0.88	457	90	CO ₂ , N ₂
Księżyc	0.27	27.32	0.17	@	0	@
Mars	0.53	24.63	0.38	55	0.007	CO ₂ , N ₂ , Ar
Jowisz	11.2	0.41	2.34	*	*	H ₂ , He, CH ₄
Saturn	9.45	0.43	0.93	*	*	H ₂ , He, CH ₄
Tytan	0.40	15.95	0.40	-170	1.5	H ₂ , CH ₄ , Ar
Uran	4.01	0.75	0.79	*	*	H ₂ , He, CH ₄
Neptun	3.88	0.80	1.12	*	*	H ₂ , He, CH ₄
Pluton	0.18	6.39	0.04	<-250	minimalna	CH ₄

Uwagi:

*Ponieważ gigantyczne planety składają się głównie z mieszaniny gazu, temperatura waha się tam od ok.270°C na powierzchni do tysięcy stopni wewnątrz ciała niebieskiego. Ciśnienia wahają się w podobnych nieustalonych zakresach. Czysty horror.

@ Księżyc praktycznie nie posiada atmosfery.

CZAS PRZEBIEGU FALI RADIOWEJ

Czas podany jest w minutach i sekundach. Wartości dotyczą pozycji min. i max. oddalenia ciała niebieskiego od Ziemi

Planeta	Opóźnienie min	Opóźnienie max.
Księżyc	0.83 s	1.12 s. far
Merkury	4 min., 18 s.	12 min., 18 s.
Venus	2 min., 7 s.	14 min., 30 s.
Mars	3 min., 1 s.	22 min., 17 s.
Pas Asteroidów	18 min., 20 s. wew. krawędź	22 min., 56 s. zew. krawędź
Jowisz	32 min., 41 s.	53 min., 47 s.
Saturn	66 min., 23 s.	92 min., 10 s.
Uran	143 min., 46 s.	175 min., 10 s.
Neptun	238 min., 53 s.	260 min., 40 s.
Pluton	237 min., 23 s.	417 min., 40 s.

2. PRZESTRZEŃ KOSMICZNA

W przestrzeni albo
błyskawicznie
się uczysz...
Albo zwalniasz
miejsce następnemu.



TRIADA

Bestroski wyścig ludzkości z dobrze znanej, bezpiecznej Ziemi do gwiazd uwypuklił jedynie kruchość jej natury. W obliczu bezpośredniego zagrożenia życia w otchłani międzyplanetarnej przestrzeni, problemy polityczne i osobiste zatargi przestają być czymś istotnym. Głównym celem staje się przeżycie we wrogim człowiekowi środowisku.

Zapomnij o ciuchach szytych na zamówienie, biorzeźbionym ciele, i broń. Kosmos to najbardziej nieprzyjazne człowiekowi środowisko jakie można sobie wyobrazić. Najsilniejszy ze wszystkich ludzi, przeżyje zaledwie parę sekund nim pękną jego płuca, krew zamieni się w parę, a jego ciało odparuje i zamarźnie jednocześnie. Przestrzeń to miejsce w którym albo błyskawicznie się uczysz... albo zwalniasz miejsce następnemu.

Pamiętaj o Triadzie.

Każde urodzone w przestrzeni dziecko pamięta o Triadzie - trzech zasadach, dzięki którym ma szansę przeżyć. Triada to Atmosfera, Radiacja, Grawitacja. Warunki te są wbijane do głów dzieci właściwie od momentu urodzenia, i cała kultura przestrzenna opiera się na nich. Niewłaściwa atmosfera zabije cię w parę minut, zbyt duża dawka promieniowania zabije cię przed upływem paru dni, a zbyt mała grawitacja może cię trwale okaleczyć. Jak mawiają starzy jeźdźcy przestrzeni, ARG — pamiętaj, lub będzie to ostatnie słowo jakie wykrztusisz. Dewiza ta często umieszczana jest na kolczykach i tatuowana na ciałach, by stale przypominać o grożącym niebezpieczeństwie.

ATMOSFERA

Pierwszą częścią Triady jest Atmosfera. Nie wystarczy utrzymać odpowiedniego ciśnienia, wymagany jest jeszcze właściwy skład powietrza którym chcesz oddychać. Nie chodzi

tu wyłącznie o ludzi, ekwipunek też posiada swoje wymagania jeśli chodzi o skład gazu w którym dane urządzenie ma pracować. Odrobina tlenu w komorze z Argonem może się okazać równie groźna jak za dużo dwutlenku węgla w twojej butli tlenowej.

SKŁAD

Powietrze którym oddychają bohaterowie Cyberpunka, na poziomie morza składa się z 75% azotu, 24% tlenu i śladowych ilości dwutlenku węgla, pary wodnej, i innych gazów. Jednakże w środowisku o wysokim ciśnieniu, azot jest absorbowany przez krew. Aby uchronić ludzkie żyły przed rozerwaniem lub zablokowaniem przez pęcherzyki azotu, wymienia go się najczęściej na identyczną objętość helu. W środowisku o niższym ciśnieniu należy z kolei zwiększyć zawartość tlenu, by zapewnić płucom odpowiedni dopływ tego gazu. W koloniach takich jak O'Neill, poważnym problemem okazało się utrzymanie w powietrzu odpowiedniego stężenia dwutlenku węgla, wymaganego do rozwoju przez hodoowane tam rośliny.

GDY ZABRAKNIE CI TLENU

Jeśli nawali twój system uzdatniania powietrza, może okazać się, że masz idealne ciśnienie, ale brakuje ci tlenu. Jeśli pomieszczenie w którym się znajdujesz nie traci ciśnienia, bardzo trudno jest stwierdzić czy zaczyna brakować tlenu, czy po prostu robi się duszno lub parno. W takiej sytuacji bohater prawie nie ma szans zauważyć ubytku tlenu do momentu w którym zaburzeniu ulegną jego procesy życiowe. Zużycie dostępnego tlenu zależy przede wszystkim od ilości osób oddychających nim, oraz od tego, jak bardzo są one aktywne.

Pozostał godzinny zapas tlenu: Ciężko się oddycha. INT, REF, OP są zmniejszone o trzy punkty, ale nie permamentnie.

Pozostał pięć-minutowy zapas tlenu: Co każde trzy następne minuty bohater będzie tracił punkt inteligencji. Jeśli podany zostanie tlen, bohater odzyska wszystkie oprócz 1K6/2 punktów tak straconych.

Brak tlenu: Wszyscy bohaterowie natychmiast tracą przytomność. Dodatkowo, każdy z nich straci 1K6 punktów INT ponad te, które stracił do tej pory. 1K10 minut od momentu skończenia się tlenu, bohaterowie UMIERAJĄ.

CISNIENIE

Oczywiście dostateczna ilość tlenu w przypadku, gdy ciśnienie jest zbyt niskie by można było oddychać, jest bezużyteczna. Nic nie motywuje jeźdźca przestrzeni tak bardzo jak wysoki, świszczący dźwięk powietrza uciekającego z habitatu. Nawet najmniejsze dziecko potrafi w ciągu sekund zamknąć się w awaryjnym, hermetycznym bąblu powietrznym lub założyć skafander próżniowy. Nic nie wkurza jeźdźca tak bardzo, jak jakiś dureń, który właśnie zrobił coś na tyle głupiego, by rozhermetyzować pomieszczenie mieszkalne.

Tym czymś głupim jest zwykle strzał.

DEHERMETYZACJA

Szansa przebicia hermetycznego pomieszczenia zależy od wytrzymałości jego ścian. W przestrzeni nie są one jednak zbyt grube. Surowce są drogie, i trudno jest je dostarczać. Czynniki odrzutu i prędkości obrotowej konstrukcji zależą od delikatnej równowagi pomiędzy masą a przyspieszeniem. Kadłub OPT składa się z milimetra stali i paru centymetrów pianki - to wystarcza by utrzymać ciśnienie a jednocześnie stanowić ochronę przed niewielkimi drobinkami kosmicznego pyłu.

Istnieje bardzo ważny powód dla którego kadłuby pojazdów kosmicznych są takie cienkie. Gdy promieniowanie kosmiczne (np. cząstki alfa) uderza w metal i przechodzi na wylot przez cienką jego warstwę, uszkodzenie są

Wytrzymałość balistyczna różnych pojazdów kosmicznych

Statek kosmiczny	
poszycie	8WB
Wewnętrzne grodzie	8WB
Wewnętrzny szkielet	4 WB
Ciężki transportowiec	
poszycie	10WB
Stacja kosmiczna	20WB
Pancerz statku kosmicznego	25WB
Ściana Kolonii	
O'Neill-ego	300WB

Typowy rozmiar i objętość

Habitat:	
15 x 4 m	188m ³
Laboratorium	
30 x 10m	2355m ³
Śluza powietrzna	
3 x 3 m	21m ³
Luk transportowy wahadłowca	
20 x 5 m.	392m ³
Pokład nawigacyjny statku kosmicznego	
4 x 3 m.	28m ³
Pokład główny statku kosmicznego	
33 x 3 m.	233m ³
Stacja Torus	
1590 x 45 m	2641085m ³
Kolonia O'Neill-ego	
16100 x 6440m	524,16 mln. m ³

nieznaczące. Jeśli jednak warstwa metalu jest wystarczająco gruba by osłabić promieniowanie, traci ono swoją energię wewnątrz kadłubu. W wyniku tego powstaje groźne promieniowanie wtórne. W skrócie, optymalnym rozwiązaniem jest stworzenie pomieszczeń całkowicie zabezpieczonych przed promieniowaniem (schrony przeciwradiacyjne) lub pozwolenie, by promieniowanie i tak niegroźne dla ludzi przechodziło na wylot przez pomieszczenie, na którym ci zależy.

Na szczęście szansa, że pojazd na swojej drodze napotka mikrometeor, ma się średnio jak jeden do tysiąca. Szansa spotkania jakiegoś większego obiektu jest jeszcze mniejsza. Największym zagrożeniem jest sam człowiek, a raczej śmieci które pozostawia po sobie w przestrzeni. Co roku, olbrzymie ilości śmieci i złomu są wyrzucane na orbitę, gdzie cierpliwie czekają by z czymś się zderzyć.

Oczywiście zawsze znajdzie się jakiś kretyn, który pociągnie za spust wysoko kalibrowej broni w habitacie. Broń palna jest w większości kolonii i w przestrzeni zabroniona. Na pokładzie transportów kosmicznych jej posiadanie jest poważnym przestępstwem, ale to oczywiście nie przeszkadza twardzieliom przemycać swoich zabawek na orbitę. Z przerażającą regularnością, jakiś w gorącej wodzie kąpany żółtodziób, pociąga za cyngiel, próbując wyeliminować swojego przeciwnika, dokładnie tak, jak robił to na Ziemi. Efektem takiej akcji w hermetycznym pomieszczeniu jest jednak najczęściej zabicie nie tylko przeciwnika, ale samego siebie i wszystkich innych osób znajdujących się w tym pomieszczeniu.

Solo, którzy wykręca taki numer, i jakimś cudem przeżyją, są wyrzucani przez śluzę. W slipkach.

Należy pamiętać również, że pocisk wystrzelony w pomieszczeniu, po przebicciu ściany, nie zatrzymuje się. Brak oporów w próżni sprawia, że

może on poruszać się właściwie bez końca w przestrzeni. Jeśli kula wystrzelona była z obracającej się stacji, to względem innych obiektów poruszać się będzie nie tylko ze swoją prędkością, ale również z prędkością stacji. Jeśli kiedykolwiek w przyszłości jej trajektorię przetnie jakiś statek, na przykład OPT, przebije ona jego kadłub bez najmniejszych problemów, i dwa tuziny pracowników zginie w ciągu paru chwil.

Pamiętaj: Broń palna nie jest mile widziana w przestrzeni. Zamiast niej, weź ze sobą nóż.

USZKODZENIA

Gdy powietrze ze świstem ucieka z twojego statku, to, jak duża jest dziura, nabiera krytycznego znaczenia. Aby to obliczyć, skorzystaj z podanego poniżej wzoru:

Za każdy punkt uszkodzeń ponad wartość pancerza ściany zostanie w niej wybity otwór o średnicy 2 cm. Dla przykładu, jeśli wystrzelisz z gyrojeta na pokładzie samolotu, zadając 18 punktów uszkodzeń, przez kadłub przebije się 13, wyrwijąc 26 cm dziurę.

Pamiętaj, aby brać pod uwagę zewnętrzny pancerz pojazdu.

UCIECZKA POWIETRZA

Za każde 2 cm średnicy otworu, tracisz sześć metrów sześciennych (6m³) powietrza na turę. Dla przykładu, przez 8 cm otwór w ścianie w ciągu tury uciekać będzie dwadzieścia cztery metry sześciennie (4 x 6 = 24) powietrza. Aby ustalić, ile czasu zostało ci, nim zaczniesz oddychać próżnią, warto jest wiedzieć, ile powietrza znajduje się w pomieszczeniu w którym przebywasz. Obliczenia upraszcza fakt, że większość pomieszczeń w przestrzeni ma kształt cylindra. Ogólnie więc:

3.14 x długość pomieszczenia x (promień pomieszczenia) do kwadratu



Dla przykładu: 30 metrowy cylinder o średnicy 10 metrów zawiera 2355 metrów sześciennych powietrza. Dla ułatwienia, podaliśmy objętości standardowych konstrukcji przestrzennych.

Te objętości są zwykle wyraźnie napisane fluorescencyjną farbą na zewnętrznych i wewnętrznych powierzchniach kadłuba w pobliżu słuz, kłap, i okien. Jeśli dany moduł straci 1/4 swojego ciśnienia, uruchamiany jest alarm, moduł zostaje odcięty od reszty konstrukcji i uruchamia się alarm.

Przykład: Moduł – habitat ma zawierać 188 m³. W jego kadłub trafia meteor, otwierając 8 cm otwór. W rezultacie, co turę habitat traci 24 metry sześciennych powietrza. Po stracie 47 m³, (czyli około dwóch turn) słuzy zamkną się automatycznie, odcinając moduł. Mijmy nadzieję, że do tego momentu wszystkie osoby przebywające w tym pomieszczeniu albo ewakuują się, albo ubiorą się w skafandry próżniowe. Te zasady są słuszne przy założeniu, że w habitacie panuje standardowe ciśnienie 1000 Hektopaskali. Niższe ciśnienie spowoduje, że gaz będzie uciekał odrobinę wolniej, i upłynie więcej czasu, nim włączy się alarm. Jeśli ciśnienie będzie wyższe, alarm włączy się wcześniej. Zwykle, wszystkie moduły o ciśnieniu wyższym lub niższym od standardowego są z definicji odcięte od reszty konstrukcji.

Istnieją dwa podręczne elementy ekwipunku, stosowane do prowizorycznego łatania dziur w kadłubach pojazdów i stacji:

Kulki klejowe: Piłeczki ping-pongowe wypełnione substancją, która w kontakcie z powietrzem zastyga do konsystencji plasteliny. Jedną taką piłeczką można zakleić otwór szerokości około 5 cm. Jeźdźcy przestrzeni zawsze noszą ze sobą sześć lub siedem takich piłeczek w kieszeniach. Cena: 0.2e\$.

Zaklejki: 30 cm średnicy, kwadratowe samoprzylepne plakki gumowo-papierowe. Podobnie jak dziecięce naklejki, posiadają one lepką stronę, zabezpieczoną łatwą do usunięcia, plastikową folią. Po zerwaniu folii, zaklejkę można przykleić na otwór o średnicy mniejszej od 30 cm. W każdym pomieszczeniu używanym przez jeźdźców przestrzeni znajduje się zawsze jedna lub dwie naklejki. Cena: 5e\$.

Oczywiście w sytuacji kryzysowej, wszystko może zostać użyte w charakterze łaty. Stołem można przywalić większy otwór, a różnica ciśnień, lub ciało (żywej lub martwej osoby), dociśnie go do ścian, przywracając hermetyczność pomieszczenia.

JEŚLI ŁATKA NIE POMOŻE

Jeśli pomieszczenie utraci hermetyczność, mistrz gry musi uwzględnić wpływ ucieczki powietrza na bohaterów znajdujących się w nim. Testy wykonywane są trzy razy: gdy ciśnienie spadnie do połowy, jednej czwartej, i zera.

Połowa ciśnienia: Przy takim ciśnieniu oddychanie jest utrudnione. Z powodu rozrzedzenia powietrza, bohaterowie muszą przejść przeciętny test BC + 1K10 lub stracą przytomność.

Jedna czwarta ciśnienia: W pomieszczeniu pozostało zbyt mało tlenu, by bez wysiłku zachować przytomność. Bohaterowie muszą przejść bardzo trudny test BC by nie zemdleć. Po trzech minutach, bohaterowie stracą 1 punkt INT, i będą tracić następne punkty co każde kolejne trzy minuty na skutek wewnętrznych krwotoków w mózgu. Po uzupełnieniu powietrza, bohaterowie odzyskają wszystkie prócz 1K6/2 punktów INT, zakładając odpowiednie leczenie. Oprócz tego, bohaterowie otrzymają 1K6/2 obrażeń podczas każdej tury — przebywanie w tak niskim ciśnieniu powoduje rozrywanie naczyń krwiono-

„Opuszczając Ziemię, pamiętaj, że wszystko czego zapomnisz zabrać, zabije cię.

Wszystko co zabierzesz, a okaże się niesprawne, również cię zabije. Jeśli czegoś nie jesteś pewien, przyjmij że wszystko cię zabije.

— Komandor Nathan Spring,
„Star Corps”

śnych pęcherzykami wrzącego azotu. Obrazów tych można uniknąć oddychając mieszkanką helowo-tlenową. Po wyrównaniu ciśnienia do normalnego, BC bohaterów zostanie trwale obniżone o 1K6/2.

Zero ciśnienia: Przy zerowym ciśnieniu, pomieszczenie nadaje się właściwie do przeprowadzania eksperymentów wymagających próżni. Jeśli jakiś bohater nadal jest przytomny, ma około 5K6 sekund, by zobaczyć całe swoje życie przed oczami. Co turę bohaterowie odnoszą 1K6 obrażeń podczas gdy resztki azotu gwałtownie wygotowują się z krwi. Towarzyszy temu utrata 1K6 punktów INT ponad te stracone do tej pory. Po spadku inteligencji do zera, bohater będzie żył jeszcze 1K10 tur, a potem jest MARTWY. Jego ciało nie będzie nadawało się nawet do banku organów, chyba że ktoś będzie właśnie skupywał rozerwane żyły, pęknięte gałki oczne, lub mięśnie poszarpane wygotowanymi naczyniami krwionośnymi.

Przykład: Scarviemu udało się przetrzeć ścianę pomieszczenia w którym się znajdował. Powietrze ucieka błyskawicznie z niewielkiego laboratorium, i w ciągu chwili ciśnienie spada do połowy. Scarv zawałił rzut, i pada nieprzytomny. Na szczęście jego towarzysza, Lorani przechodzi test, i zachowuje przytomność. Zmniejszone ciśnienie wygotowuje azot z ich krwi, i oboje otrzymują po 1K6/2 obrażeń. Pomimo bólu, Lorani udaje się zerwać folię, i przyłożyć zaklejkę na otwór przez który uchodzi powietrze. Parę sekund później, na miejsce dociera ekipa ratunkowa, i wpompowuje powietrze do laboratorium.

Zarówno Scarv, jak i Lorani stracili po trzy punkty inteligencji (jako że Scarv nie był nigdy geniuszem, jego inteligencja wynosi obecnie 2, co stawia go odrobinę wyżej od kapusty). Gracze wykonują rzuty 1K6/2 aby ustalić, ile punktów INT uda się im odzyskać. Lorani wyrzuca 1; podzielone przez dwa i zaokrąglone w dół oznacza to, że udało się jej odzyskać całą intelligen-

cję. Scarv wyrzuca 4, co oznacza, że nie uda mu się odzyskać 2 punktów INT. Z inteligencją równą 3, Scarv lubi się teraz ślinić, powtarzać „eeeeee” i czekać na proste, wyraźne rozkazy.

RADIACJA

Drugim elementem Triady jest Radiacja, lub inaczej promieniowanie. Radiacja to po prostu strumień malutkich cząstek, które niewidocznie dla ludzkiego oka przenikają przez nasze organizmy, pozostawiając za sobą chaos i zniszczenie. Radiacja jest w stanie zniszczyć kod DNA naszych komórek, spowodować rozwój komórek rakowych, mutację komórek rozrodczych, lub po prostu zabić.

Promieniowanie mierzy się w miliradach i radach. Oficjalną jednostką promieniowania jest jeden rad, ale w praktyce, dawki promieniowania mierzy się w miliradach (1/1000 rada) ponieważ pełny rad, to jak na człowieka bardzo duża dawka promieniowania. Podczas całego swojego życia jeździec przestrzeni nieuchronnie „zbiera” nawet do kilkunastu radów napromieniowania.

Kiedy ziemniak (tak jeźdźcy przestrzeni zwykle wyrażają się o rdzennych mieszkańcach Ziemi) słyszy o radiacji, przed oczyma ma zwykle bomby atomowe lub potwory ze starych filmów s-f. Jeździec przestrzeni wie, że promieniowanie posiada również bardziej subtelne formy. Każda żywa istota jest stale bombardowana przez jakieś promieniowanie, pochodzące z kosmosu, słońca, lub powstałe przez naturalny rozpad węgla C-14 lub Potasu 40. Wszystko zależy bowiem od ilości promieniowania docierającego do naszego organizmu. Dawki powyżej pewnej granicy bezpieczeństwa poważnie uszkadzają, a nawet zabijają żywe organizmy.

Wyróżnia się trzy rodzaje promieniowania:

- 1) Promieniowanie kosmiczne lub promieniowanie tła
- 2) Promieniowanie reaktorów ato-

mowych

3) Rozbłyśki słoneczne

Promieniowanie kosmiczne to niewielkie cząstki przemierzające wszechświat, pozostałość po niewyobrażalnej furii zjawiska znanego nam jako Wielki Wybuch. Ludzie są wystawieni na działanie tego promieniowania przez całe swoje życie. Chociaż jest ono bardzo łabe, może powodować mutacyjne zmiany w komórkach. Promieniowanie stosów atomowych, używanych w reaktorach, jest niezwykle silne i śmiertelne. Rozbłyśki słoneczne, pomimo bardzo krótkiego czasu trwania są bezporównywalnie bardziej intensywne (inną formą rozbłyśków słonecznych są burze słoneczne; trwają one dłużej, ale są mniej intensywne od rozbłyśków).

ILE MOŻESZ WYTRZYMAĆ?

Bohater Cyberpunka jest w stanie wytrzymać 50 radów (50,000 miliradów) promieniowania, zanim jego organizm dozna trwałych uszkodzeń. Gracze powinni na karcie postaci zapisywać, na ile promieniowania ich postać została dotychczas wystawiona. Suma tego jest „radiologiczną historią” postaci, i pozostają z nią przez resztę jego życia.

Radiacja uszkadza żywe komórki zarówno w zależności od dawki, jak i intensywności otrzymanego napromieniowania. Krótkofalowe efekty napromieniowania są łatwe do zastosowania w ciągu gry. Długoterminowe efekty są bardziej subtelne, i niektóre z nich, tak jak na przykład rak lub mutacja, nie mogą być od razu zainfekowane do postaci. Zamiast tego, Mistrz Gry musi wykazać się umiejętnością wprowadzenia tych efektów w ciągu przyszłych losów bohaterów. Dla przykładu, bohaterowie z rozwijającym się rakiem lub chorobą popromienną mogą stracić punkty w REF i BC. Rezultatem napromieniowania może być również utrata płodności. Wszystkie długoterminowe efekty powinny raczej zależeć od decyzji Mi-



TABELA EFEKTÓW PROMIENIOWANIA

Pochłonięta dawka	% redukcja REF	Chwilowa utrata BC	Stała utrata BC	REF	ATR	INT	OP	Szansa zachor.	Czas choroby	Utrata życia
<50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
50	5%	—	—	—	—	—	—	—	—	—
-100	2D10 +4 godz.	-1	—	—	—	—	—	—	—	—
101	—	-1	—	—	—	—	—	10%	2 m-ce	2%+BTM
-200	40%	2K10 +4 godz.	—	—	—	—	—	—	—	—
201	—	-2	—	—	—	—	—	30%	—	-7% +BTM 2 m-ce
-300	70%	2K10 +4 godz.	—	-1	—	—	—	—	—	—
301	—	-2	—	—	-2	—	—	+60%	1K6-2	30%+BTM 1 D6-1 wk
-400	90%	1 K6/ 2 dni	-1	-1	częściowa utrata włosów	—	—	—	—	—
401	—	-1	—	—	+1	—	—	+100%	1K6	50%+BTM 3D10 days
-500	100%	1K6 +1 dzień	-1	—	całkowita utrata włosów	—	—	—	—	—
501	—	-1	—	—	—	—	—	+100%	1K10-2	75%+BTM 3K6 +4 dni
-750	100%	1K10 +4 dni	-1	-1	—	—	—	—	—	—
751	—	-1	—	—	—	—	—	+100%	1K10	1K10: +4 dni
-1000	100%	2K10 +1 dzień	-1	—	—	—	—	—	—	—
1001	—	-2	—	—	-1	-2	-2	+100%	2K6	95% 1K6 +1dzień
-5000	100%	3K10 dni	-1	-1	-1	-2	-2	—	—	—
>5000	100%	-1 przez 8 godz.	-1	-2	-1	-3	-3	+ 100%	2K10	100% 5K10 godz.

strza Gry, a nie od rzutów kostkami.

TABELA EFEKTÓW PROMIENIOWANIA

Zauważ, że fizyczne efekty napromieniowania nie są zauważalne natychmiast. Przy większości z nich zaznaczony jest czas, po którym pierwsze objawy zaczną się pojawiać. Obniżone cechy, jeśli nie zostało wyraźnie powiedziane, że zmiany nastąpiły permanentnie, będzie można odzyskać poddając się leczeniu lub procesowi rekonwalescencji. Przy ustalaniu skutków napromieniowania, sumujemy się całkowitą ilość miliradów, na jaką bohater był wystawiony w ciągu ostatniego tygodnia. Ponieważ im bardziej napromieniowany został dany organizm, tym wrażliwszy staje się na kolejne promieniowanie, do sumy promieniowania otrzymanego w cią-

gu ostatniego tygodnia dodaje się połowę „historii radiologicznej” danej postaci. Oczywiście po ustaleniu efektów napromieniowania, otrzymana dawka (ale już BEZ połowy historii radiologicznej) dodawana jest do radiologicznej historii postaci.

NATYCHMIASTOWE EFEKTY

Utrata cech, obrażenia, i podatność na choroby, są kumulatywne. Dla chwilowej utraty BC, zakładając że otrzymywana dawka promieniowania ulegnie zwiększeniu, używaj nowego poziomu utraty cechy, nie sumując go z poprzednim. W tym jedynym wypadku NIE należy sumować wszystkich modyfikatorów do BC. Po każdym zwiększeniu dawki promieniowania, wykonaj rzut zachowania życia. Dla promieniowania poniżej 751

radów, postać może dodać swój modyfikator budowy ciała do rzutu. Patrz tabelka powyżej.

Zakładając, że bohater przeżyje natychmiastowe efekty promieniowania, oto jakie długoterminowe efekty go czekają. Weźmiemy pod uwagę dwa największe efekty, rak oraz mutacje.

RAK

Najgorsza strona napromieniowania zbyt słabego, by od razu zabić człowieka. Pozostawiamy w gestii Mistrza Gry ustalenie skutków raka wywołanego promieniowaniem, ale im większą dawkę radiacji bohater pochłoniął, tym groźniejsze będą efekty choroby, i większa szansa zgonu. Jeśli bohater jest śmiertelnie chory, rak zniszczy jego organizm zabijając go w 2K10 +4 miesiące.

DŁUGOTERMINOWE EFEKTY RADIACJI

Całkowita dawka >50	Efekty Fizyczne Żadne	Wpływ na postać Żadne. Organizm potrafi wchłoniąć taką dawkę promieniowania bez żadnych negatywnych efektów. (Oczywiście, pewien odsetek osób ma szansę zachorować na raka, ale to jest Cyberpunk, nie żurnal medyczny.)
100	Mutacje	Patrz poniżej
200	Niewielki - nowotwory	Patrz poniżej
300	Katarakty	Bohaterowi oślepną po pewnym czasie, chociaż można temu zapobiec dzięki operacji. Bez efektu na cyberoptykę.
	Poronienia	Bohaterki, które są lub zajdą w ciążę (że co?!) mają zdecydowanie większą szansę, że ich dziecko urodzi się martwe, lub nastąpi poronienie.
400	Leukemia	Istnieje jedna szansa na trzysta, że bohater zachoruje na Leukemię w przeciągu następnych 3 – 5 lat, a podwaja się za każde następne 50 radów wchłoniętych przez organizm.
	Nowotwory	Patrz poniżej
450	Sterylnosc	Istnieje 10% prawdopodobieństwo, że bohater jest permamentnie sterylny. Prawdopodobieństwo zwiększa się do 25% przy 500 radach, 50% przy 550 radach, 90% przy 600 radach, 99% przy 650 radach, i 100% przy 750 radach
600	Poważne nowotwory	Patrz poniżej
750	Śmiertelne nowotwory	Patrz poniżej

Tabela Mutacji Potomstwa

Rzut	Wynik
1	Korzystna mutacja (decyzja Mistrza Gry)
2-3	Nieszkodliwa mutacja
4-7	Dziecko zdeformowane, traci 1K6 punktów z 1K6/2 cech, według decyzji Mistrza Gry
8-10	Poronienie

Oczywiście, mamy rok 2025. Chirurgia laserowa, chemoterapeutyczne „magiczne kule”, i nanotechnologia mogą skutecznie wyleczyć raka, jeśli postać wystarczająco wcześniej podda się leczeniu. Jeśli podejrzewasz, że możesz być chory, skonsultuj się ze swoim lekarzem, gdyż aby leczyć raka, trzeba go najpierw wykryć. Dla pocieszenia, możesz również liczyć, że rak sam się uśpi (rzucić 1K10 i módl się o jedynkę, naiwniaczku). Uśpiiony rak jest niegroźny, ale nigdy nie wiadomo, kiedy może się obudzić.

MUTACJE

Mutacje w prawdziwym życiu (podkreślimy, że nie chodzi o fantastyczny

świat komiksów Marvela) nie pozwolą graczom latać, strzelać plazmą, lub czytać w myślach innych. Mutacje komórki zwykle ją zabijają. Problem zaczyna się, gdy przed śmiercią uszkodzona komórka zdoła wyprodukować następną.

Mutacje komórek rozrodczych bardzo rzadko są pozytywne. Większość mutacji jest szkodliwa, i zgubna dla nowych organizmów. Jeśli się wydarzy, rzucić 1K10 i skonsultuj się z tabelką na stronie 24.

CYBERNETYKA

Cybernetyki również nie są odporne na promieniowanie. Pomimo tego, że

są to struktury nieorganiczne, promieniowanie może poważnie uszkodzić delikatne obwody i procesory. Za każdym razem, gdy postać wykonuje rzut na tabeli Natychmiastowych Efektów Promieniowania, należy również wykonać rzut na tabeli Ubocznego Efektu Mikrofal (CP 2020, str. 115) raz za każde 100 pochłoniętych radów. Efekty 1, 3, 4, kumulują się, a jeśli wystąpią więcej niż trzy razy, cyberkończyna jest zniszczona (koszt naprawy jest zwykle większy od połowy kosztów zakupu nowej kończyny). Do sprawdzenia uszkodzeń cyberkończyny używa się tylko dawki promieniowania wchłoniętej w ciągu ostatniego tygodnia, bez uwzględ-



nienia historii radiologicznej postaci. Ochrona przeciwradiacyjna w efekcie odejmuje 500 radów od dawki użytej do obliczenia natychmiastowych efektów, tylko przy ustaleniu uszkodzeń cyberkończyny, i tylko w tym momencie.

SPECYFICZNE RODZAJE PROMIENIOWANIA

PROMIENIOWANIE KOSMICZNE

Promieniowanie kosmiczne jest bardzo słabe. W ciągu roku, człowiek na Ziemi wchłania około 250 miliradów. Przy takim natężeniu promieniowania, bohater musiałby żyć 200 lat, aby osiągnąć barierę bezpiecznej dawki napromieniowania 50 radów.

Jednakże w przestrzeni, gdzie nie ma warstwy ozonowej, która w dużej mierze zatrzymuje promieniowanie (na Ziemi roku 2025 co prawda też już jej prawie nie ma), ludzie są wystawieni na znacznie większe dawki promieniowania kosmicznego. Grube ściany koloni zatrzymują całkowicie promieniowanie kosmiczne, ale ściany pojazdów kosmicznych i skafandrów takiej ochrony już nie zapewniają. Innymi słowy, za każdym razem gdy opuścisz habitat, kolonię orbitalną, lub kopułę ochronną, będziesz wystawiony na działanie promieniowania.

Za każdą godzinę spędzoną bez osłony przed promieniowaniem kosmicznym, bohaterowie zostaną napromieniowani 1K6 miliradami.

REAKTORY ATOMOWE

W normalnych warunkach, większość ziemniaków nigdy nie spotkałaby się z awarią reaktora. Jednak jeśli nastąpi przeciek, lub atak bronią jądrową, napromieniowanie jest nieuniknione.

Wbrew powszechnemu mniemaniu, wypadki napromieniowania na Ziemi nie wydarzają się często. Nuklearny ekwipunek jest drogi, a korporacje nie lubią niczego marnować. Oczywiście jeśli znajdzie się ktoś na tyle głupi, by grzebać w radioaktywnych wysypiskach...

W przestrzeni pracują setki małych reaktorów atomowych, zasilając satelity, sondy kosmiczne i stacje orbitalne. Statki do badań kosmicznej otchłani posiadają ogromne stopy atomowe, zaprojektowane z myślą o zapewnieniu pojazdów wystarczającej energii do opuszczenia systemu słonecznego. Każdy z tych reaktorów może teoretycznie ulec uszkodzeniu, powodując wystawienie załogi pojazdu na promieniowanie jądrowe.

Promieniowanie jądrowe zabija błyskawicznie! Za każdą rundę bez osłony przed takim promieniowaniem, rzuć 1K10. Otrzymany wynik, to ilość napromieniowania w radach, nie miliradach, jaką otrzymał bohater. Dziesięciominutowe wystawienie na promieniowanie jądrowe jest w stanie zabić bohatera w straszliwy sposób (przypomnij sobie jak zginął Mr. Spock w drugiej części filmu Star Trek: Zemsta Khana).

Przed promieniowaniem można się zabezpieczyć, zakładając specjalny ołowiany kombinezon antyradiacyjny. Te skafandry posiadają WAP (Współczynnik Absorpcji Promieniowania) 6 radów na turę.

Przykład: *Wchodzę do przeciekającego reaktora, aby go wyłączyć. Czynność ta zajmie mi 3 tury (około pół minuty). Rzucam aby ustalić napromieniowanie, któremu zostałem poddany; 10, 7, 8. Gdyby nie fakt, że mam na sobie kombinezon, otrzymałbym 25 radów. Jednakże z kombinezonem, suma ta wynosi jedynie 7 radów. Reszta została pochłonięta przez skafander. Jeśli oczywiście poczekam w niewyłączonym reaktorze wystarczająco długo, otrzymam daw-*

ką promieniowania wystarczającą, by mnie zabić.

Mr. Spock powinien być założyć skafander antyradiacyjny.

ROZBŁYSKI SŁONECZNE

Nasze słońce jest niczym innych jak potężnym i niedoskonałym reaktorem jądrowym. Co pewien czas obserwujemy znaczne fluktuacje, podczas których słońce promieniuje ze znacznie większą intensywnością. Maksima fluktuacji nazywa się rozbłyskami słonecznymi. Wyrzucają one w przestrzeń fale radioaktywnych cząstek.

Rozbłyski słoneczne dają o sobie znać na wiele sposobów. Zakłócają komunikację, wywołują przerwy w dopływie mocy ze źródeł zasilania, wyglądają ładnie na niebie, no i oczywiście niosą ze sobą dawkę promieniowania wystarczającą, by zabić ciebie, i kilka twoich kolejnych reinkarnacji naraz. Rozbłysk słoneczny zabije cię z równą łatwością jak nieosłonięty stos atomowy — natężenie radiacji podczas rozbłysku wynosi nawet 10 radów na godzinę. Podczas rozbłysku, jedynym bezpiecznym miejscem jest Ziemia, grubo opancerzona kolonia, lub schrony wydrążone pod powierzchnią Luny lub Marsa.

Rozbłyski słoneczne nie zdarzają się często. Specjalne urządzenia są w stanie przewidzieć rozbłysk, ogłaszając alarm nawet dwie godziny przed maksimum fluktuacji. Zdarza się jednak, że nawet z dwugodzinnym ostrzeżeniem, bohaterowie nie będą w stanie dotrzeć do bezpiecznego miejsca, zwłaszcza jeśli żyją w barakach robotniczych, daleko od samej kolonii. Na szczęście jednak, większość mniejszych stacji (około 80%) i wszystkie statki pozasystemowe posiadają specjalną, grubo opancerzoną komorę z dwudziestodniowym zapasem wody, żywności, i tlenu. Pomieszczenie to z konieczności jest małe, w rezultacie, potwornie nudne. Większość „piwnic”, jak jeżdźcy lubią

RAK I TY

Jasne, zasady raka są dość ogólne. Naprawdę chcesz zagrać w nowotwory i chirurgów? W większości wypadków, bohaterowie albo pochłoną niegroźną dawkę promieniowania, albo zostaną praktycznie upieczeni przez bezpośredni kontakt ze stosem atomowym który właśnie przeszedł punkt krytyczny. Gdy w Kosmicznej Otchłani wydarzy się wypadek z radioaktywnością, biorący w nim udział bohaterowie nabierają ciękawej tendencji do świecenia po nocach.

Siła rozbłysku

Wynik	Siła
01-23	1
24-42	2
43-59	3
60-72	4
73-83	5
84-90	6
91-95	7
96-98	8
99	9
00	10

nazywać takie komory, jest wyposażona w systemy braindance (zobacz Rockerboy), by nie dopuścić aby przebywający w środku ludzie pozabijali się nawzajem podczas dłuższego rozbłysku. Jakikolwiek materiał umieszczony pomiędzy bohaterem a słońcem podczas rozbłysku zmniejszy wielkość otrzymanej dawki promieniowania.

WYSTĘPOWANIE ROZBŁYSKÓW

Szansa wystąpienia rozbłysku zwiększa się wraz z upływem czasu. Pod koniec każdego miesiąca, rzuć 2K10, i dodaj liczbę miesięcy, która upłynęła od ostatniego rozbłysku. Jeśli wyrzucisz mniej niż 2, w następnym miesiącu będzie miał miejsce rozbłysk. Przeciętny rozbłysk trwa 1K10 dni i 1K10 godzin.

Każdy rozbłysk posiada swoją siłę. Aby zobaczyć, na jak duże natężenie promieniowania wystawieni mogą być bohaterowie, rzuć tyloma K6, ile wynosi siła rozbłysku. Suma to ilość radów, jaką bohaterowie otrzymają w ciągu godziny rozbłysku. Radiacja ta jest zredukowana przez pancerz osobisty, kadłub statku, zbiorniki wody lub paliwa, innych bohaterów, i właściwie wszystko co znajdzie się pomiędzy zainteresowanym bohaterem, a słońcem. Siłę rozbłysku możesz ustalić rzucając K100 i konsultując się z tabelką obok.

GRAWITACJA

Trzecią częścią Triady jest Grawitacja. Grawitacja to zjawisko występujące w całym wszechświecie, choć w niektórych miejscach natężenie pola grawitacyjnego jest zbyt słabe, by można je było łatwo zaobserwować. Teoretycznie istnieje coś takiego jak mikro-grawitacja, ale stan ten utarło się nazywać zerową grawitacją. Człowiek jest organizmem powstałym w stałym polu grawitacyjnym, i nie jest w stanie zaadaptować się do warunków zerowej grawitacji. Ponieważ nie wynaleziono jeszcze „sztucznego pola grawi-

tacyjnego” astronauta nauczyli się stosować siłę odśrodkową, by symulować obecność grawitacji, lub obchodzić się bez niej.

Efekty zerowej grawitacji na organizm ludzki rzadko są śmiertelne, ale mogą być nieodwracalne w przypadku kogoś, kto zamierza ewentualnie powrócić na Ziemię. Płyny koncentrują się w twojej klatce piersiowej i ramionach, nadając ci „opuchnięty” wygląd (a przy okazji wygładzając zmarszczki) ale również dezorientując organizm, który wyczuwając „zbędną” krew, zaczyna się odwadniać. Twój wzrost zwiększy się o jakieś 5 cm, ale twoje kości zaczną tracić wapń i stawać się coraz słabsze. Zwiększy się ryzyko powstania kamieni nerkowych lub żółciowych. Organizm pozbawia się potasu, co powoduje nieregularność w pracy serca. Samo serce pompuje krew pod niższym ciśnieniem, gdyż nie ma grawitacji, która ciągnęła by krew w dół. Mięśnie nie muszą przewyższać siły grawitacji i tracą swoją sprężystość. Po odpowiednio długim okresie przebywania w zerowej grawitacji, organizm przestaje być zdolny do funkcjonowania w strefie normalnego ciężenia. Jeźdźcy przestrzeni walczą z fizycznymi efektami przebywania w zerowej grawitacji na pięć sposobów:

- 1) Leki, takie jak na przykład pigułki z wapniem, środki pomagające zatrzymać wodę w organizmie i zwężające żyły by zwiększyć ciśnienie krwi, są dobrym, acz krótko terminowym rozwiązaniem. Na dłuższą metę skuteczność tych środków drastycznie się zmniejsza. Ponadto istnieje niebezpieczeństwo uzależnienia.
- 2) Ćwiczenia mające na celu zmuszenie mięśni i kości do większego wysiłku. Wraz z upływem czasu, należy zwiększać długość treningów. Po kilkumiesięcznym przebywaniu w zerowej grawitacji, cztery godziny ćwiczeń dziennie z ledwością wystarczają, by



zatrzymać atrofię mięśni. Na Lu nie wystarczą dwie godziny, a na Marsie jedna. Najlepiej sprawdzają się takie ćwiczenia jak intensywny areobic, jogging na ruchomej bieżni, lub rowerek.

3) Wirówki, od obracających się stołów do rotacyjnych habitatów Kryształowego Pałacu. Siła odśrodkowa jest często nie do odróżnienia od siły grawitacji. Na nieszczęście, siła Coriolisa działająca na wirujące obiekty w kierunku prostym do osi obrotu, często powoduje zaburzenia równowagi, wymioty, lub nawet obrażenia wewnętrzne u poddających się temu procesowi ludzi.

4) Ubranie, z elastycznymi wkładkami, które zmusza ciało do większego wysiłku. Rosjanie nazywają to „garniturkami pingwina” gdyż tak mniej więcej wygląda osoba nosząca ten kombinezom. Jest to rodzaj ćwiczenia, tyle że możesz wykonywać swoje obowiązki. Wariacją tego stroju jest Urządzenie Ujemnego Ciśnienia Dolnej Części Ciała. Jest to cylinder opasujący nogi, w którym panuje ciśnienie niższe od zewnętrznego. Zmusza to krew do pozostawania w nogach — w rezultacie serce pracuje mocniej, by kontynuować krążenie.

5) Biotechnologia i Nanoidy, które zajmują się naprawą i odbudową kości oraz mięśni. Technologia może bezpośrednio naprawić każde uszkodzenia odniesione przez organizm w zerowej grawitacji, eliminując potrzebę wirówek, leków, i ćwiczeń, ale koszt tego jest znaczny. Tańsze są urządzenia do elektrycznej stymulacji mięśni, co pozwala uniknąć ubytku masy mięśni.

ADAPTACJA GRAWITACYJNA

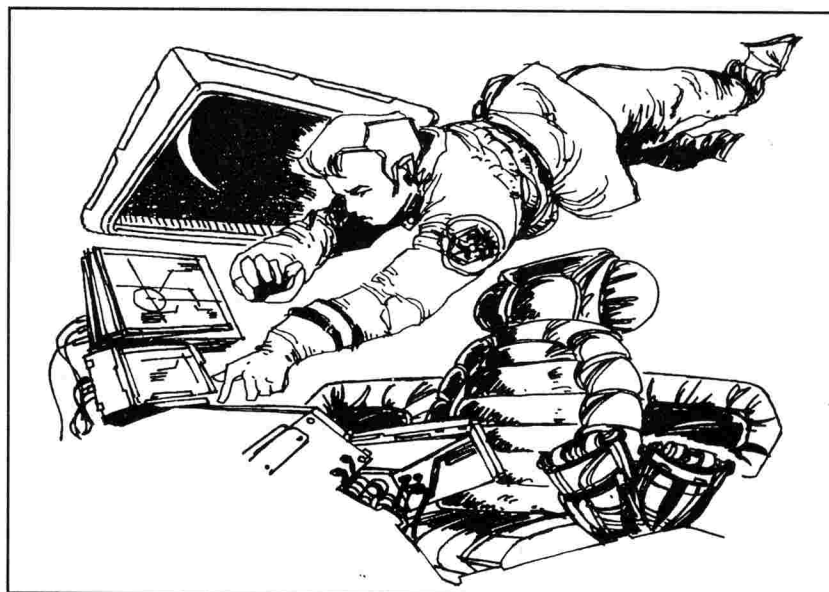
W procesie adaptacji organizmu do warunków zerowej grawitacji wyróżniamy natychmiastowe, krótko- i długoterminowe efekty. Do natychmiastowych należy z całą pewnością Syndrom Adaptacji Kosmicznej (patrz poniżej). Do krótko terminowych efektów zaliczamy tendencję ciała do garbienia się (znaną jako Kosmiczna Tendencja Neutralnej Postawy Ciała); zbieranie się płynów w klatce piersiowej (co organizm interpretuje jako nadmierną ilość wody w organizmie i zaczyna się jej pozbywać); utrata wapnia kostnego (kości stają się bardziej kruchliwe). Zerowa grawitacja ma również wpływ na oczy. Starsi astronauta muszą zakładać okulary do czytania, gdyż brak ciężenia z każdego czyni dalekowidza. Długo terminowym efektem adaptacji organizmu do warunków zerowej grawitacji jest osłabienie układu immunologicznego, oraz często występujące infekcje skóry.

SYNDROM ADAPTACJI KOSMICZNEJ

Syndrom Adaptacji Kosmicznej (SAK) jest porównywany do choroby lokomocyjnej. Około połowa wszystkich osób, które po raz pierwszy znalazły się w zerowej grawitacji cierpią

na tę dolegliwość. Nie sposób przewidzieć, kto okaże się odporny i uniknie nieprzyjemności. Syndrom nie ujawni się dopóki osoba nie zdążyła spędzić w przestrzeni paru dni lub godzin. Najczęściej spotykanymi symptomami są gwałtowne wymioty, nudności i zawroty głowy. Choroba w swojej intensywności przypomina grypę. Co ciekawe, osoby przebywające w małych pomieszczeniach, lub przypięte pasami, jak również osoby nadużywające alkoholu bądź znajdujące się pod jego wpływem wydają się mniej cierpieć, a często w ogóle unikają choroby. SAK przechodzi zwykle po czterech dniach.

W przeciągu pierwszych trzech dni pobytu w przestrzeni, rzuć 1K10. Jeśli wyrzucisz dwa lub mniej w trakcie swojego pierwszego lotu, okazuje się, że jesteś całkowicie odporny na SAK. W innych przypadkach, tylko ten lot obędzie się bez choroby, w ciągu następnego ponownie będziesz musiał wykonać ten rzut. Jeśli wyrzucisz 3, jest ci odrobinę niedobrze, ale wyzdrowiejesz w ciągu 1K10 godzin. Przy rzucie 4-9, cierpisz na wszystkie objawy SAKu przez 1K6/3 + (połowa liczby przez siebie wyrzuconej) dni (3.3-6.5 dni, nie zaokrąglaj wyniku). 10 oznacza, że nie jesteś w stanie wyzdrowieć, dopóki



nie znajdziesz się w strefie normalnego ciążenia, choć duża wirówka również wystarczy. Jeśli urodziłeś się w przestrzeni, od rzutu automatycznie odejmujesz 4. Jeśli zachorowałeś podczas swojego pierwszego lotu, dodaj 1 do pozostałych rzutów, gdyż jesteś bardziej podatny na ten syndrom. Jeśli nie zachorowałeś podczas pierwszego lotu, odejmij 1 od pozostałych rzutów, gdyż jesteś bardziej odporny na ten syndrom.

FIZYCZNE OSŁABIEŃIE ORGANIZMU

Po pierwszych paru dniach, twoje ciało zacznie tracić płyny, odwadniając się. Mięśnie ulegną zwiotczeniu, a kości staną się bardziej kruche. Zwiększa to szansę pojawienia się kamieni nerkowych. Organizm traci również magnez i potas, co powoduje nieregularność w pracy serca.

Bez regularnych ćwiczeń, Budowa Ciała bohatera będzie się zmniejszać o jeden co miesiąc przez pierwsze dwa miesiące pobytu w przestrzeni. W trzecim miesiącu BC nie zmniejszy się, stanie się to natomiast w czwartym, szóstym, i dziewiątym miesiącu, zgodnie z prostą regułą, że przerwa pomiędzy utratą punktów zwiększa się o miesiąc za każdy stracony już punkt. Jeśli jednak bohater poświęci dwie godziny dziennie na ćwiczenia, zwiększając czas trwania treningu o godzinę za każde sześć miesięcy pobytu w przestrzeni, do pełnych sześciu godzin ćwiczeń dziennie, zrekompensuje to negatywny wpływ zerowego ciążenia na jego organizm. Ćwiczenia muszą być męczące, zwykła gimnastyka nie wystarczy. Pobyt w wirówkach może całkowicie zastąpić ćwiczenia, ale specjalne ubrania są tylko w połowie tak efektywne jak ćwiczenia (należy przebywać w nich dwukrotnie dłużej niż należałoby ćwiczyć). Niezbędny czas trwania ćwiczeń jest taki sam na Lunie, i o połowę mniejszy na Marsie. Wyśiłek fizyczny, taki jak na przykład walka lub pościg, również zalicza się do ćwiczeń pomagających zatrzymać detoriację ciała.

EFEKTY PSYCHOLOGICZNE

W najwcześniejszych dniach podboju przestrzeni, psychologiczne efekty przebywania w warunkach zerowej grawitacji nie były jasno rozumiane. Większość astronautów była doświadczona w przebywaniu w dziwnych warunkach, i obowiązkowo trenowała w zbiornikach wodnych jako miejscach o pozornym braku ciążenia. Ponadto wiszenie do góry nogami w pomieszczeniu, które ma zaledwie 2 metry wysokości nie jest zbyt dużym problemem.

Dwudziesty pierwszy wiek zmienił to wszystko. Na początek, większość z osób podróżujących teraz w przestrzeni nie jest specjalnie trenowanymi pilotami lub naukowcami. Są to korporacyjni lekarze, laboranci, itd. Adaptacja do warunków zerowej grawitacji to prawdziwy problem dla tych ludzi. Niektórym kręci się w głowach, inni tracą orientację lub chorują na SAK. Część żyje w stałym, niewytłumaczalnym lęku, gdyż nie jest w stanie wyróżnić jednego kierunku jako „góry” lub „dołu”.

W międzyczasie, w kosmosie na świat przyszło całe nowe pokolenie, adaptując swoje domy i miejsca pracy do wymagań świata zerowej grawitacji. To kosmiczne pokolenie nie widzi nic przerażającego w naprawianiu dachu 500 metrowego hangaru; należy to do normalnych elementów ich życia. Chociaż obowiązkowe biorą pigułki i ćwiczą, dla większości z nich pojęcia takie jak „dół” lub „góra” są czysto abstrakcyjne. Pierwsi astronauta potrzebowali specjalnych siatek, by nie „wypływać” z łóżek podczas snu. Druga generacja zwykle nie korzysta nawet z wynalezionych na Ziemi łóżek. W habitacie, nierzadko widuje się dwulatkę śpiącą na korytarzach, tam, gdzie akurat ogarnęła je senność, trzymając się przez sen poręczy lub specjalnie po to zainstalowanych uchwyty w ścianach. Pokolenie urodzone w prze-

strzeni zmodyfikowało kolonie do swoich potrzeb. Habitaty stały się ogromnymi, pustymi w środku przestrzeniami, bez żadnych proponowanych przez Ziemskie komitety techniczne mostków, drabinek, i tym podobnych rzeczy. Korytarze zostały wyposażone w ruchome poręcze, które ciągną ludzi z miejsca na miejsce. Windy i schody zniknęły całkowicie. Krzesła montuje się na każdej dostępnej powierzchni, lub nie używa wcale.

A w rezultacie? Powstało środowisko wprost wymarzone by na śmierć przerazić kochającego grawitację ziemniaka.

Cyberpunkowi bohaterowie będą mieli przed sobą niełatwe zadanie. Przyjdzie im zaadaptować się do środowiska zupełnie odmiennego od znanego im na Ziemi. W przestrzeni słowa „dół” i „góra” tracą znaczenie, grawitacja nie istnieje, a osoba z lekkim wysokości lub przestrzeni jest skazana na śmierć. Na przyjęciach może się wymagać od gości, by dryfowali po całej dostępnej objętości sali, rozmawiając i bawiąc się. Długi, miły korytarz może nagle stać się bezdenną studnią. A jeśli chodzi o walkę, zapomnij o tym!

NOWA UMIEJĘTNOŚĆ: PORUSZANIE SIĘ W ZEROWEJ GRAWITACJI

Umiejętność ta pozwala na poruszanie się w strefie zerowego ciążenia bez pomocy plecaków odrzutowych, i tym podobnego ekwipunku. Zmieniając położenie środka ciężkości, odpychając się od przedmiotów lub ścian, postać może przemieszczać się z relatywną łatwością w środowisku zerowej grawitacji. Odepchnięcie się od ściany, lot po prostej i zatrzymanie się przy przeciwnej ścianie bez utraty przytomności podczas uderzenia głową o ścianę wymaga przeciwnego testu umiejętności (+15).



WALKA W ZEROWEJ GRAWITACJI

Ludzie instynktownie wyczuwają, jak walczyć w środowisku normalnego ciążenia. Walczący może rzucić się na przeciwnika, próbując go przewrócić, pochwycić i obezwładnić, rzucić, lub unieruchomić własnym ciężarem. Niestety, wszystkie te manewry są niemożliwe do wykonania w zerowej grawitacji. Nie można odepchnąć przeciwnika, samemu nie oddalając się w przeciwnym kierunku. Walka szybko się skończy, gdy chcąc uderzyć przeciwnika pięścią, wykonasz zamach, a twoje ciało zacznie wirować w przeciwną stronę. Największym problemem w zerowej grawitacji jest fakt, że brak ciążenia nie eliminuje Trzeciego Prawa Newtona. Strzał z pistoletu swoim odrzutem odepchnie cię do tyłu. Pistolety Gyrojet mogą wprawdzie zmniejszyć lub całkowicie wyeliminować odrzut, ale w myśl ogólnej zasady, strzelając z dowolnej broni, postać musi wykonać test REF, albo zostać odepchnięta do tyłu.

Rzut należy wykonać 1K10 + REFLEKS. Poziom trudności wynosi 15. Nieudany rzut oznacza, że postać straciła równowagę. Przed rzutem należy jeszcze uwzględnić następujące modyfikacje:

Modyfikatory należy dodać do poziomu trudności 15:

Broń małego kalibru (.22,.32)	+2
Broń średniego kalibru (9mm,.38)	+5
Broń ciężkiego kalibru (.45,.44,.357)	+10
Karabiny	+10
Ogień automatyczny	+10
Zaparta pozycja	-4
Bieżnikowane buty	-2
Postać jest Silna	-2
Postać jest Bardzo Silna	-4
Buty magnetyczne	-4

Za każdy punkt o który test się nie udał, postać zostaje odrzucona do tyłu z prędkością 0.5 m/s. Jeśli boha-

ter uderzy w ścianę, odniesie 1K6 obrażeń za każde dwa metry na sekundę prędkości, z którą się porusza (zakręglając w górę). Bohater zaczyna również wirować. Odzyskanie równowagi wymaga wykonania przeciętnego testu trudności umiejętności Poruszanie Się W Zerowej Grawitacji.

Przykład: Scarv strzela z Magnum.357 do przeciwnika uciekającego w głąb korytarza. Rzut zachowania równowagi nie udaje mu się o 5 punktów, i nasz bohater zostaje odrzucony w tył z prędkością 2.5 m/s. Niestety, tuż za nim znajdowała się ściana. Scarv uderza w nią, odnosząc 2K6 obrażeń.

NOWA UMIEJĘTNOŚĆ: WALKA W ZEROWEJ GRAWITACJI

Ta umiejętność oznacza, że bohater zna tajniki walki w zerowej grawitacji, umie na przykład strzelać z broni palnej tak, aby nie narażać się na niebezpieczeństwo odrzutu (opierając się o ścianę, lub zahaczając się o poręcz). Umiejętność ta pozwala również bohaterowi zmodyfikować swoje zdolności walki wręcz tak, by móc zadawać ciosy pięścią i kopniaki w warunkach zerowego ciążenia zachowując równowagę i nie oddalając się od przeciwnika, oraz jak wykonywać rzuty i obezwładniać przeciwnika, samemu będąc zachaczonym w dogodnym miejscu. Bohaterowie urodzeni w przestrzeni automatycznie posiadają tę zdolność na poziomie 1 i mogą podwyższyć go, używając startowych punktów. Wymogiem posiadania tej umiejętności jest znajomość Poruszania się w Warunkach Zerowej Grawitacji.

POWRÓT DO GRAWITACJI

Nie należy oczekiwać, że zaraz po powrocie do środowiska normalnego ciążenia, wszystko wroci do normy. Niektóre uszkodzenia kości są nieodwracalne, a odzyskanie kondycji fizycznej zależeć będzie w dużej mie-

rze od tego, jak intensywnie bohater ćwiczył podczas swojego pobytu w przestrzeni. Im więcej czasu spędził ćwicząc lub będąc w wirówce, tym szybciej odzyska siły. Ogólnie, niezbędny jest jeden dzień rekonwalescencji za każdy miesiąc spędzony w przestrzeni; wymagany czas zmniejszy się o połowę, jeśli bohater ćwiczył lub regularnie spędzał czas w wirówce, a zwiększy dwukrotnie, jeśli bohater zaniedbywał wymagane ćwiczenia. Utracone płyny można uzupełnić w ciągu tygodnia, a utraconą masę mięśni w przeciągu miesiąca lub dwóch, bez względu na ilość czasu spędzonego w przestrzeni. Odbudowa kości może zająć znacznie więcej czasu, a w niektórych przypadkach zmiany mogą być nieodwracalne. Po powrocie do środowiska normalnego ciążenia, bohater będzie odzyskiwał po jednym punkcie BC co 1K6/2 tygodni, dłużej jeśli powrócił nie na Ziemię, lecz na Lunę lub Marsa.

Przykład: Biedny Scarv spędził rok w barakach robotniczych, odpracowując swój niefortunny wypadek ze stratą ciśnienia. Praca nie była zbyt wymagająca, a Scarv był zbyt głupi by pamiętać o regularnych ćwiczeniach fizycznych. Na początku Scarv posiadał BC 9. Pod koniec pierwszego miesiąca, jego Budowa Ciała spadła do 8. Pod koniec drugiego miesiąca, BC wynosiła 7. Po czterech miesiącach spadła do 6, a po sześciu do 5. Po dziewięciu miesiącami wynosiła już tylko 4. Wtedy właśnie Scarv upuścił cenną skrzynkę z winami. Wylano go z pracy i wrócił na Ziemię. Ponieważ spędził ponad rok w przestrzeni, utrata jednego punktu BC jest permanentna. Pozostałe punkty będzie mógł odzyskać w czasie od dwunastu do sześćdziesięciu czterech godzin.

3. PODRÓŻE PO SYSTEMIE SŁONECZNYM

Pojazdy kosmiczne
- tysiące skomplikowa-
nych podsystemów
połączonych w celu
podtrzymywania życia,
przemierzania międzypla-
netarnej pustki,
i często, niszczenia...



HARDWARE

Wyróżnia się cztery rodzaje statków kosmicznych. Są to Pojazdy Ziemia-Orbita, Orbitalne Pojazdy Transportowe, Pojazdy Ziemia-Przestrzeń, i Pojazdy Kosmicznej Otchłani. Każdy z tych pojazdów zaprojektowany jest z myślą o specyficznym środowisku.

OZNACZENIA POJAZDÓW

Każdy pojazd kosmiczny opisany jest przez zestaw charakterystyk, takich jak napęd, minimalna wymagana załoga, i koszt. Te czynniki składają się na tak zwany kod pojazdu.

Typ * Koszt * Załoga * Pasażerowie * Napęd * Jednostki Paliwowe * Systemy Zasilania * Sensory * Komputery * Ładowność * Akcje * Uzbrojenie * Pancerz * Punkty Uszkodzeń * Punkty Krytycznych Uszkodzeń (Overkill) * Promy

Typ: Typ pojazdu i jego zastosowanie.

Koszt: Cena pojazdu sugerowana przez producenta, w milionach euro-dolców. Ceny używanych pojazdów wahają się od 20 % od 80 % ceny pierwotnej.

Załoga: Ilość osób wymagana do pilotowania pojazdu.

Pasażerowie: Ilość miejsc pasażerskich na pokładzie.

Napęd: Ilość i rodzaj używanych napędów. Wymienione są wszystkie napędy statku.

Jednostki Paliwowe: Całkowita ilość dostępnego paliwa.

Systemy Zasilania: Rodzaj pokładowych systemów zasilania.

Sensory: Klasa pokładowych sensorów.

Komputery: Ilość i rodzaj komputerów pokładowych, jak również ich oprogramowanie.

Ładowność: Ilość ładowni i ich pojemność. Każde 20 metrów sześciennych ładowni może być zamienione na 8 osobową kabinę pasażerską.

Akcje: Ilość akcji, które statek może wykonać w ciągu rundy walki.

Uzbrojenie: Ilość miejsca dostępnego do instalacji systemów uzbrojenia, pancerza i systemów obrony.

Pancerz: Maksymalna waga pancerza do którego uniesienia zdolny jest pojazd.

Punkty Uszkodzeń: Ilość uszkodzeń, które pojazd jest w stanie otrzymać przed zniszczeniem.

Punkty Krytycznych Uszkodzeń (Overkill): Ilość uszkodzeń, które pojazd jest w stanie otrzymać po zniszczeniu przed wybuchem.

Promy: Mniejsze pojazdy, które mogą być przewożone, oraz ilość zajmowanego przez nie miejsca.

Tak więc prom kosmiczny z kodem

Prom towarowy * 200 * 2 * 0 * Chemiczny * 10 * Akumulatory, Ogniwa * 50% * 3 * 1x200m³ * 2 * 4 * 2 * 12 * 4 * 1xFlitter: 30 m³

jest promem towarowym wartym około 200 milionów euro-dolców, i dwu osobowej załodze. Nie posiada miejsc pasażerskich, a napędzany jest pojedynczym silnikiem chemicznym. Systemy pokładowe statku, do których należą 3 komputery, i sensory o 50% skuteczności, są zasilane akumulatorami i ogniwami elektrycznymi. Ładownia promu ma pojemność 200 m³. W walce prom może wykonać 2 akcje na turę, i posiada 4 sloty na zamontowanie uzbrojenia. Maksymalny możliwy do zainstalowania pancerz to 2 WB. Prom jest w stanie wytrzymać 12 punktów uszkodzeń przed zniszczeniem, a po kolejnych 4 punktach uszkodzeń krytycznych, wybuchnie. Prom towarowy może zostać wyposażony w jeden Flitter, który zajmie 30 m³ ładowni.

„No to mnie zastrzel, frajerze! Ten wahadłowiec orbitalny nigdy w życiu nie doleci na Księżyc, choćbyś nie wiem jak wrzeszczał. Następnym razem, spróbuj porwać OPT, kretynie!”

POJAZDY ZIEMIA-PRZESTRZEŃ

W roku 2025 nie istnieją jeszcze prawdziwe pojazdy ziemia-przestrzeń. NASA zaprojektowała dwuczęściowy pojazd, który miał startować z Ziemi, a na orbicie cumować z głównym napędem. Dotychczas nie skonstruowano jednak żadnego działającego prototypu. Japończycy budują swój własny PZP „Minerwa”, ale poważne wady konstrukcyjne, jak i defraudacja funduszy, które ostatnio wyszły na jaw stawiają pod znakiem zapytania to przedsięwzięcie. „Minerwa” używa kombinacji wodorowego silnika odrzutowego i reaktora nuklearnego do startu z powierzchni, i długodystansowego napędu opartego o zasadę zimnej fuzji do poruszania się w przestrzeni.

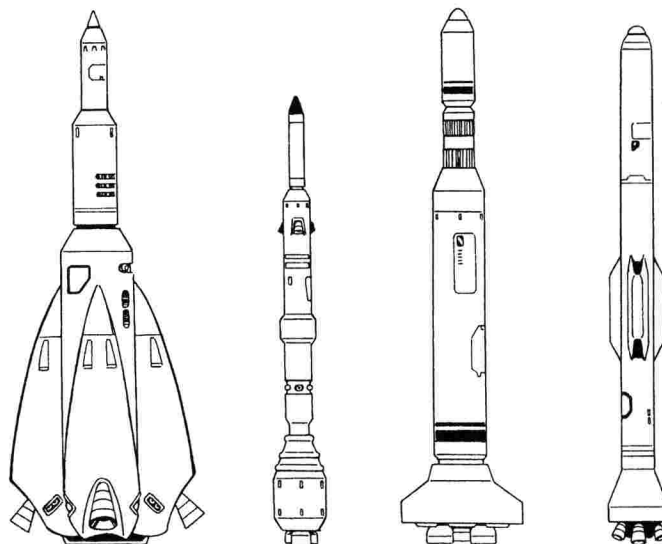
POJAZDY ZIEMIA-ORBITA

Jako nieodłączny element ery kosmicznej, pojazdy te przewożą na orbitę (i z powrotem) ładunki i pasażerów.

RAKIETY

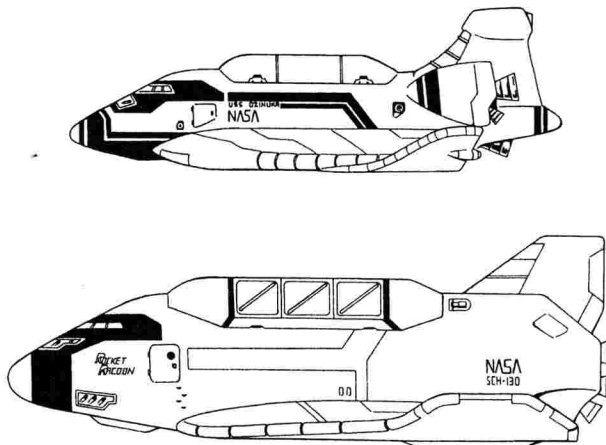
Składające się zwykle z silnika, zbiorników paliwa i ładowni, rakiety są drogimi pojazdami, zwykle jednorazowego użytku. Większość zabiera na orbitę ładunek, aby następnie posłużyć jako materiał konstrukcyjny do budowy stacji orbitalnych lub baraków mieszkalnych. Popularnymi konstrukcjami są Ariane VI Europejskiej Agencji Kosmicznej, Japońska Hiyaku V, i Amerykański Zaawansowany System Startu (ZSS). Największymi raketami są radzieckie rakiety do wynoszenia na orbitę ciężkiego sprzętu.

Najpopularniejszym komercyjnym modelem jest PTDM-158 (Pojazd Transportu Dużych Mas) skonstruowany przez OrbitalAir. Całkowicie zautomatyzowane, używające stałych paliw, i tanie w eksploatacji, PTDMy są w stanie do wyniesienia na orbitę ogromnych ilości ładunku. Ich wysokociśnieniowe silniki odrzutowe są przystosowane do wielokrotnego użytku.



WAHADŁOWCE I MINIWAHADŁOWCE

Te pojazdy są wyrzucane za pomocą rakiet (jak na przykład amerykańskie promy kosmiczne) lub wznoszone na „grzbiecie” samolotów. Wahadłowce są używane do transportu pracowników na instalacje znajdujące się na zbyt wysokiej orbicie, by normalne samoloty mogły na nią dotrzeć, oraz są wystarczająco duże, by przetransportować znaczne ładunki.



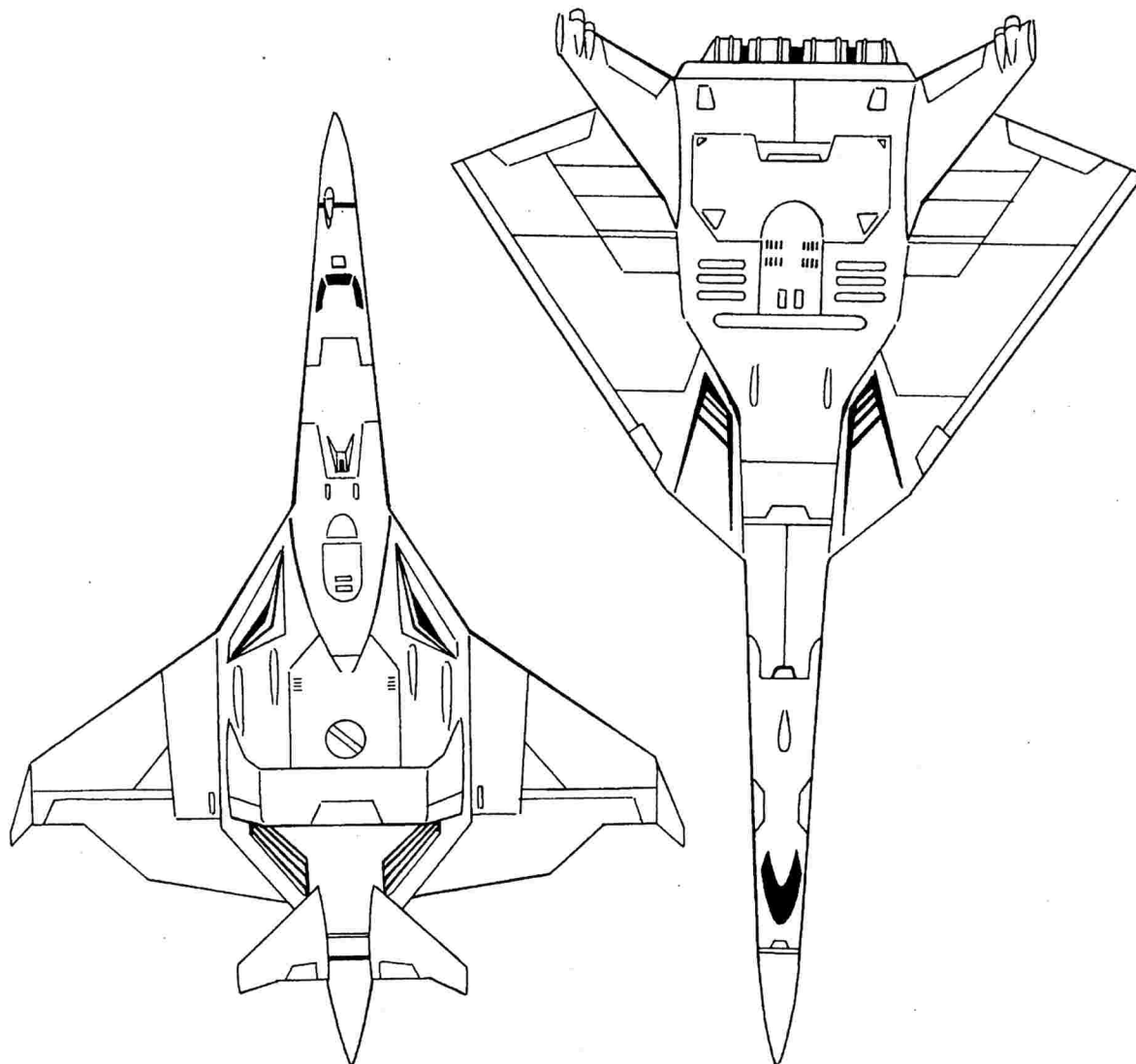
Istnieją cztery rodzaje wahadłowców używanych w 2025 roku: standardowy wahadłowiec NASA z lat 90-tych; prawie identyczny wahadłowiec KosmoSov z tego samego okresu; mini wahadłowiec Hermes I-b, zaprojektowany z myślą o transporcie personelu, oraz HL-25 NASA, przystosowany raczej do transportu ładunków.

Wahadłowiec standardowy * 200 * 2 * 0 * Chemiczny * 10 * Akumulatory, Ogniwa * 50% 3 * 200m³ * 2 * 6 * 2 * 12 * 4 * 1xFlitter

Wahadłowiec HL-25 * 100 * 2 * 2 * Chemiczny * 5 * Akumulatory * 50% * 2 * 50m³ * 2 * 4 * 1 * 7 * 3 * Brak

Wahadłowiec Hermes I-b * 120 * 2 * 12 * Chemiczny * 5 * Akumulatory * 50% * 2 * 4 * 1 * 7 * 3 * Brak





DELTA KRĄŻOWNIKI

Bardzo szybkie, i dobrze uzbrojone. Pojazdy te zostały zaprojektowane z myślą o przechwytywaniu i niszczeniu innych pojazdów orbitalnych. Delta krążowniki posiadają zwykle dwa silniki, jeden do wzniesienia się na wysokość 35,000 metrów, a drugi, napędzany stałym paliwem, do osiągnięcia orbity. Czasami, delty są niesione na grzbietach większych samolotów odrzutowych, lub wznoszone na orbitę za pomocą rakiet. Pojazdy kosmicznej otchłani są również wyposażone w delta krążowniki.

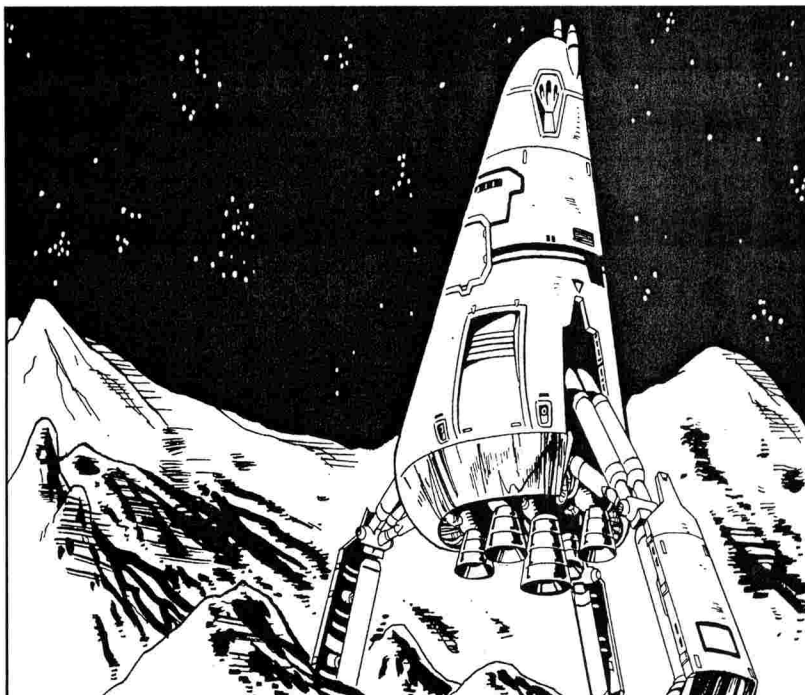
Po znalezieniu się na orbicie, delty używają silników manewrowych do przechwycenia swoich orbitalnych celów. Delty są zwykle uzbrojone w lasery chemiczne, rakiety powietrze-powietrze, pociski ASAT wykorzystywane przeciw satelitom, oraz miny kinetyczne. Z uwagi na mały zapas paliwa, delta krążowniki muszą uderzać błyskawicznie, a pozostałe paliwo użyć do bezpiecznego powrotu na ziemię. Europejska Agencja Kosmiczna posiada 24 delty. Delta krążowniki są używane głównie przez USAF (118 szt.) i Rosjan (67 szt.).

Delta * 80 * 1-2 * 0 * Chemiczny * 7 * Akumulatory, Ogniwa * 55% * 2 * 2m³ * 2 * 8 * 1 * 5 * 2 * Brak

LĄDOWNIKI

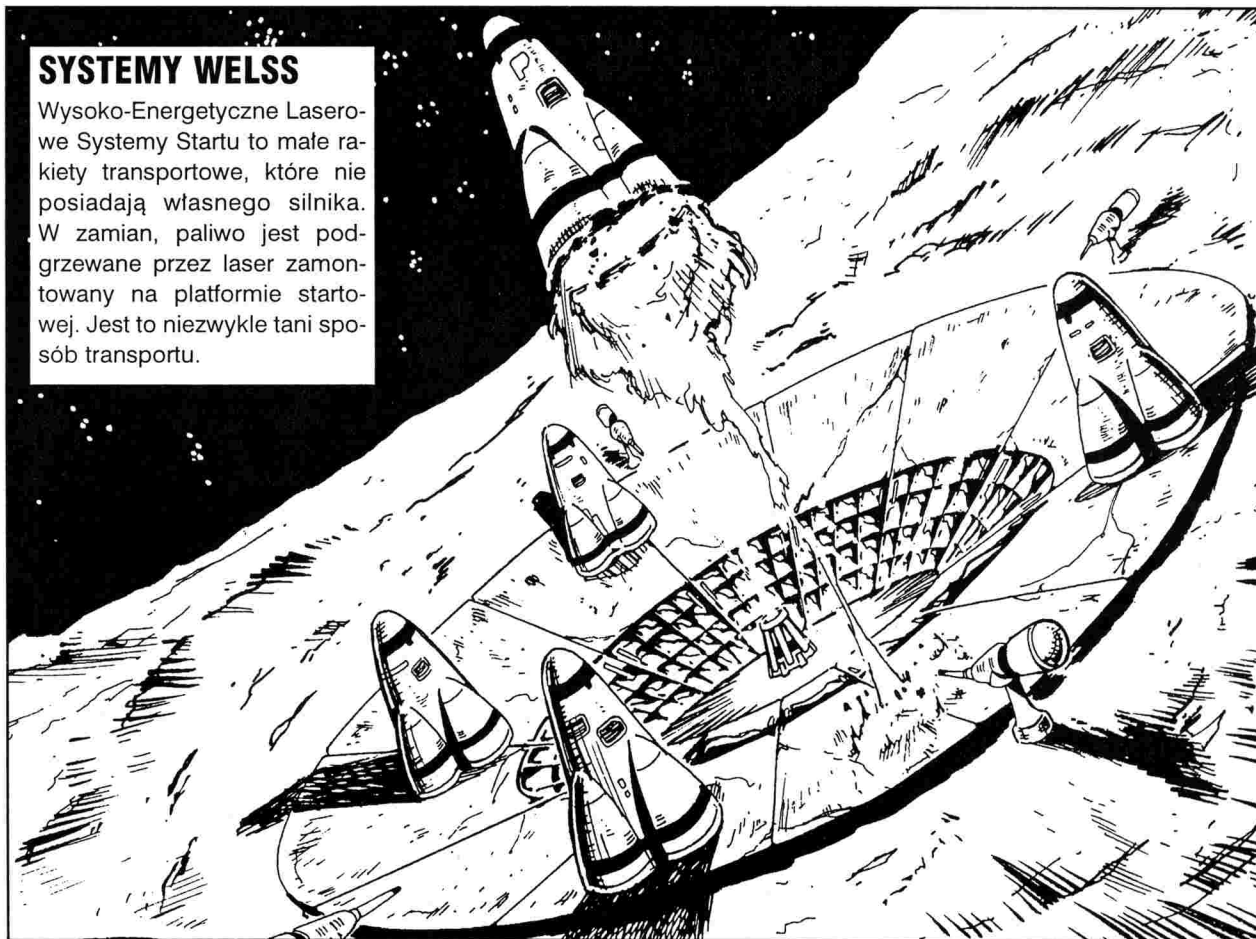
Lądowniki to pojazdy przystosowane do startu i lądowania na powierzchni Luny, Marsa, i mniejszych ciał niebieskich. Lądowniki nie mogą lądować na Ziemi. Istnieją dwie wersje lądowników: **Luno-certyfikowany**, który może lądować na każdym ciele mniejszym od Księżyca, oraz **Mars-certyfikowany**, który może lądować na każdym ciele mniejszym od Marsa, ale może zabrać znacznie mniej ładunku.

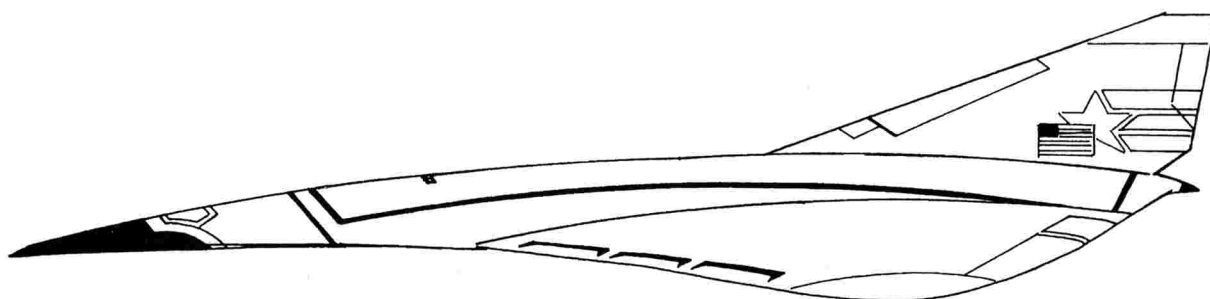
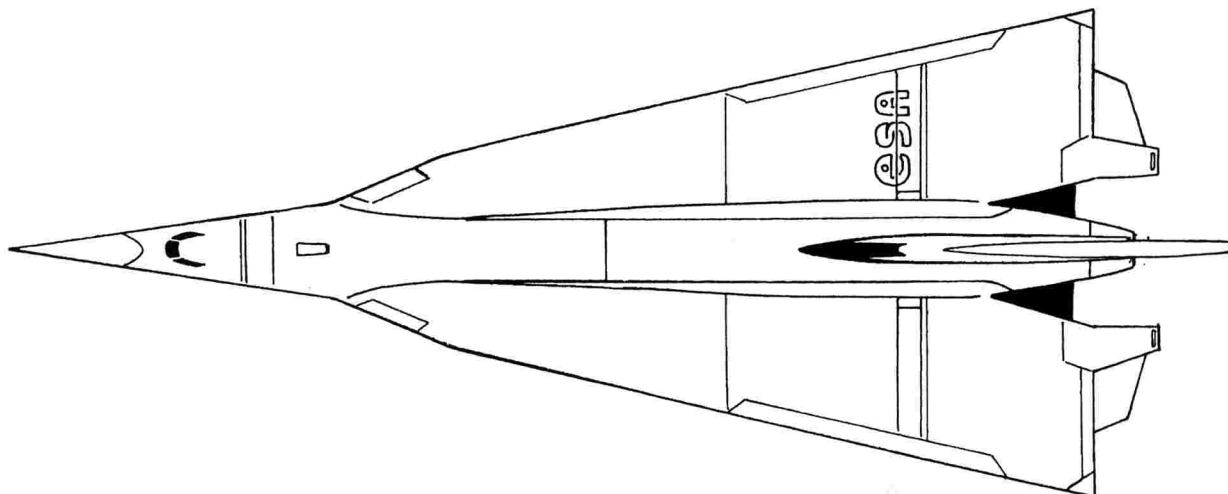
Lądownik Lunarny * 50 * 2 * 6 *
Chemiczny * 8 * Akumulatory, Ogniwa * 50% * 2 * 15m³ * 1 * 3 * 2 * 5
 * 3 * Brak



SYSTEMY WELSS

Wysoko-Energetyczne Lasero-we Systemy Startu to małe rakiety transportowe, które nie posiadają własnego silnika. W zamian, paliwo jest podgrzewane przez laser zamontowany na platformie startowej. Jest to niezwykle tani sposób transportu.





SAMOLOTY KOSMICZNE

Znane również jako PTA (Pojazdy Trans-Atmosferyczne), samoloty kosmiczne są w stanie osiągnąć niską orbitę wokół Ziemi używając normalnego silnika odrzutowego do startu, i wysokociśnieniowego silnika odrzutowego do osiągnięcia naddźwiękowych prędkości, dzięki którym mogą wznieść się na krawędź przestrzeni. PTA nie zostały zaprojektowane z myślą o podróżach w kosmicznej otchłani. Mogą osiągnąć NOW, gdzie zwykle dokują ze stacją by przenieść pasażerów i ładunek na pokład Orbitalnych Pojazdów Transferowych, przed powrotem na ziemię.

Istnieje wiele różnych typów samolotów kosmicznych, między innymi Amerykański Orient Ekspres (rzadko widziany, gdyż z oryginalnej dziesiątki, jedynie sześć wciąż lata), bardziej popularne samoloty serii Hermes i Aries (zbudowane przez EAK), i japoński PTA-12, który jest odrobinę mniejszy od dwóch poprzednich modeli.

Aries II * 350 * 5 * 48 * Chemiczny * 8 * Akumulatory, Ogniwa * 50% * 3 * 30m³ * 3 * 4 * 0 * 7 * 3 * Brak

PTA-12 * 220 * 3 * 4 * Chemiczny * 8 * Akumulatory, Ogniwa * 50% * 3 * 30m³ * 3 * 4 * 0 * 7 * 3 * Brak



MASS DRIVERY

Te magnetyczne tory są w stanie wyrzucić kapsułę na NOW. Mass driver jest w stanie wyrzucać ładunki o wadze do 10 ton, zwykle umieszczone w kontenerach. Nie mogą służyć do transportu pasażerów, gdyż przyspieszenia są zbyt wielkie. Mass drivery na Ziemi mają prawie 3 km długości; w studni grawitacyjnej Księżyca, 155m tor w zupełności wystarczy.

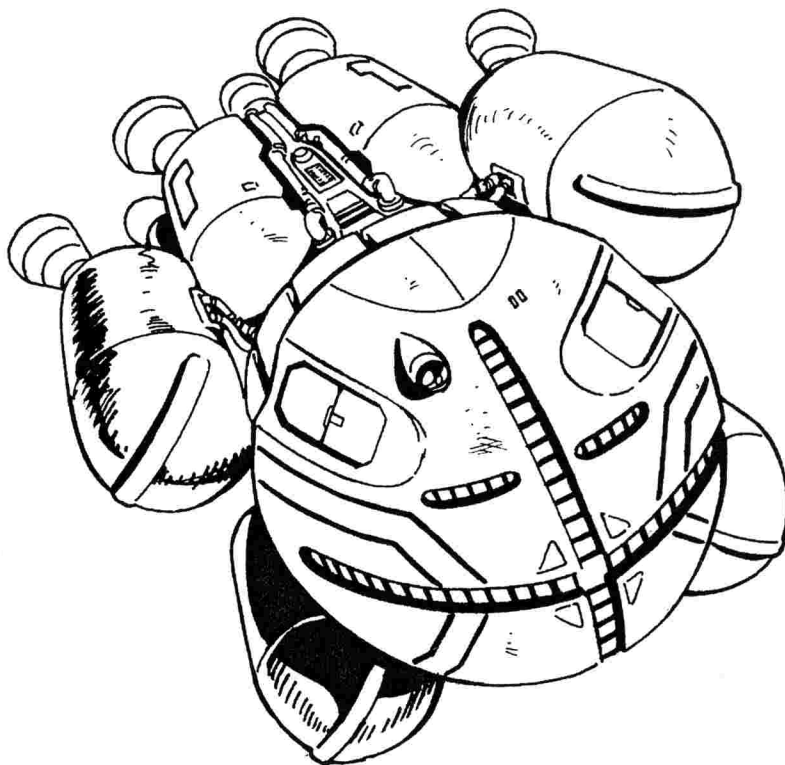


POJAZDY ORBITALNE

ORBITALNE POJAZDY TRANSFEROWE (OPT)

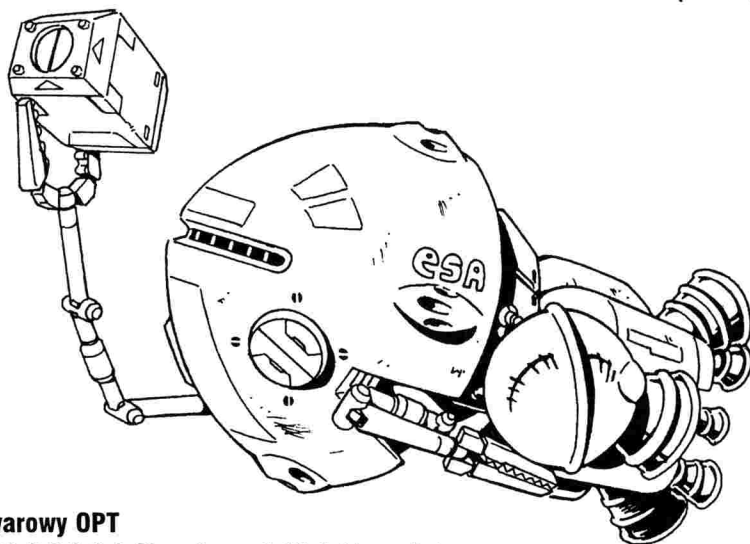
OPT są używane do przenoszenia ładunków z NOW na wyższe orbity, lub do punktów LaGrange'a. Istnieją trzy rodzaje tych pojazdów:

OPT Towarowe są jajo-kształtnymi pojazdami służącymi do transportu ładunków pomiędzy punktami orbitalnymi. Składają się głównie z silniki i zbiorników paliwa, oraz pierścieni ułatwiających dokowanie. Europejska Agencja Kosmiczna kontroluje większość z Transportowych OPT-ów, chociaż parę z nich używanych jest przez Rosjan. OrbitalAir i EAK posiadają monopol na budowę **pasażerskich OPT-ów**. **OPT kosmicznej otchłani** są w gruncie rzeczy podobne do towarowych OPT-ów, ale posiadają większą moc, i większy zapas paliwa. Mogą lądować na asteroidach i mniejszych księżycach Jowisza. Pojazdy Głębokiej Przestrzeni używają ich zwykle w charakterze promów.



Pasażerski OPT

* 50 * 4 * 16 * Chemiczny * 10 * Akumulatory, Ogniwa, lub Baterie Słoneczne * 50% * 2 (10MU) * 10m³ * 1 * Brak * 1-3 * 5 * 3 * Brak



Towarowy OPT

* 40 * 2 * 1 * Chemiczny * 10 * Akumulatory, Ogniwa, lub Baterie Słoneczne * 50% * 2(10MU) * 2x30m³ * 1 * 3 * 1-3 * 5 * 3 * Brak

OPT kosmicznej otchłani

* 70 * 2 * 16 * Chemiczny * 10 * Akumulatory, Ogniwa, lub Baterie Słoneczne * 2 (10MU) * 10m³ * 1 * Brak * 2-4 * 7 * 4 * Brak



MNIEJSZE POJAZDY

Chodzi tu o małe pojazdy do osobistego transportu. Wyróżnia się dwa rodzaje takich pojazdów:



Flittery

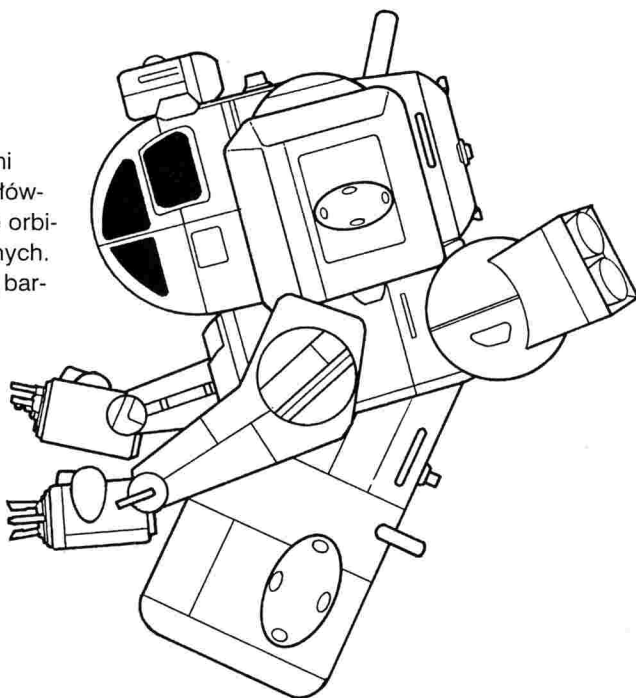
są w stanie zabrać 4 osoby i około metra sześciennego ładunku. Używa się ich do transportu pomiędzy habitatami. Nie mogą nigdzie lądować.

Flitter * 10 * 2 * 2 * Chemiczny * 3 * Akumulatory * 30% * 1(10MU) * 4m³ * 1 * Brak * 0 * 3 * 1 * Brak

Moduły Pracownicze

to jednoosobowe kapsuły z manipulatorami i silnikami manewrowymi, używane głównie do pracy przy budowie orbitalnych baraków mieszkalnych. Moduły Pracownicze mają bardzo ograniczony zasięg.

Moduły Pracownicze * 5 * 1 * 0 * Chemiczny * 2 * Akumulatory, Baterie Słoneczne * 30% * 1 * 4m³ * 1 * 1 * 1 * 4 * 2 * Brak



SATELITY BOJOWE

Satelity bojowe są bezzałogowymi platformami uzbrojenia. Są kontrolowane z powierzchni, ale mogą być również w pełni zautomatyzowane, i podejmujące własne decyzje.

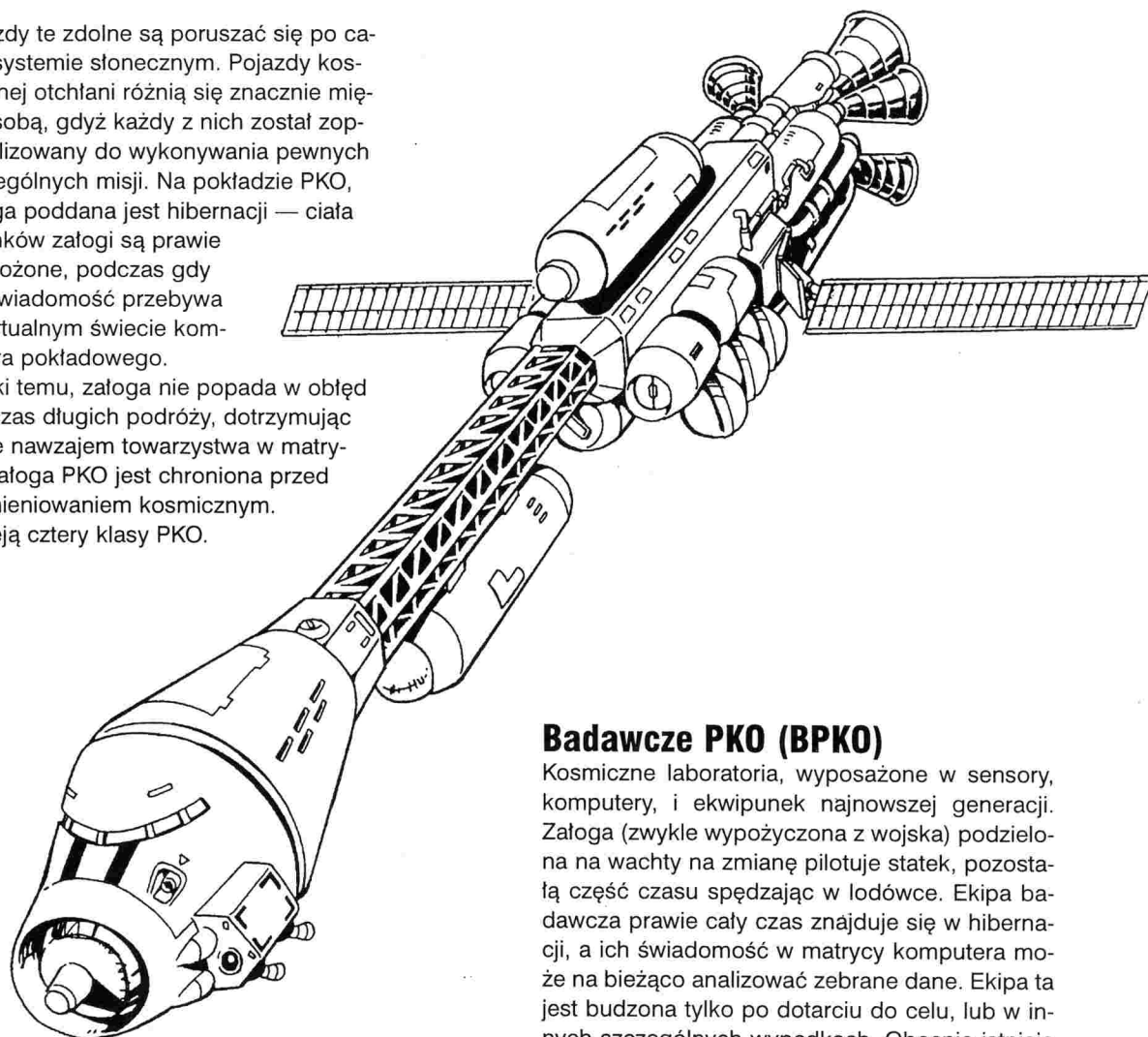
Satelita Bojowy * 40 * Brak * Brak * Chemiczny * 3 * Akumulatory, Baterie Słoneczne * 65% * 2 * 0m³ * 1 * 10 * 4 * 6 * 2 * Brak



POJAZDY KOSMICZNEJ OTCHŁANI

Pojazdy te zdolne są poruszać się po całym systemie słonecznym. Pojazdy kosmicznej otchłani różnią się znacznie między sobą, gdyż każdy z nich został zoptymalizowany do wykonywania pewnych szczególnych misji. Na pokładzie PKO, załoga poddana jest hibernacji — ciała członków załogi są prawie zamrożone, podczas gdy ich świadomość przebywa w wirtualnym świecie komputera pokładowego.

Dzięki temu, załoga nie popada w obłąd podczas długich podróży, dotrzymując sobie nawzajem towarzystwa w matrycy. Załoga PKO jest chroniona przed promieniowaniem kosmicznym. Istnieją cztery klasy PKO.



Badawcze PKO (BPKO)

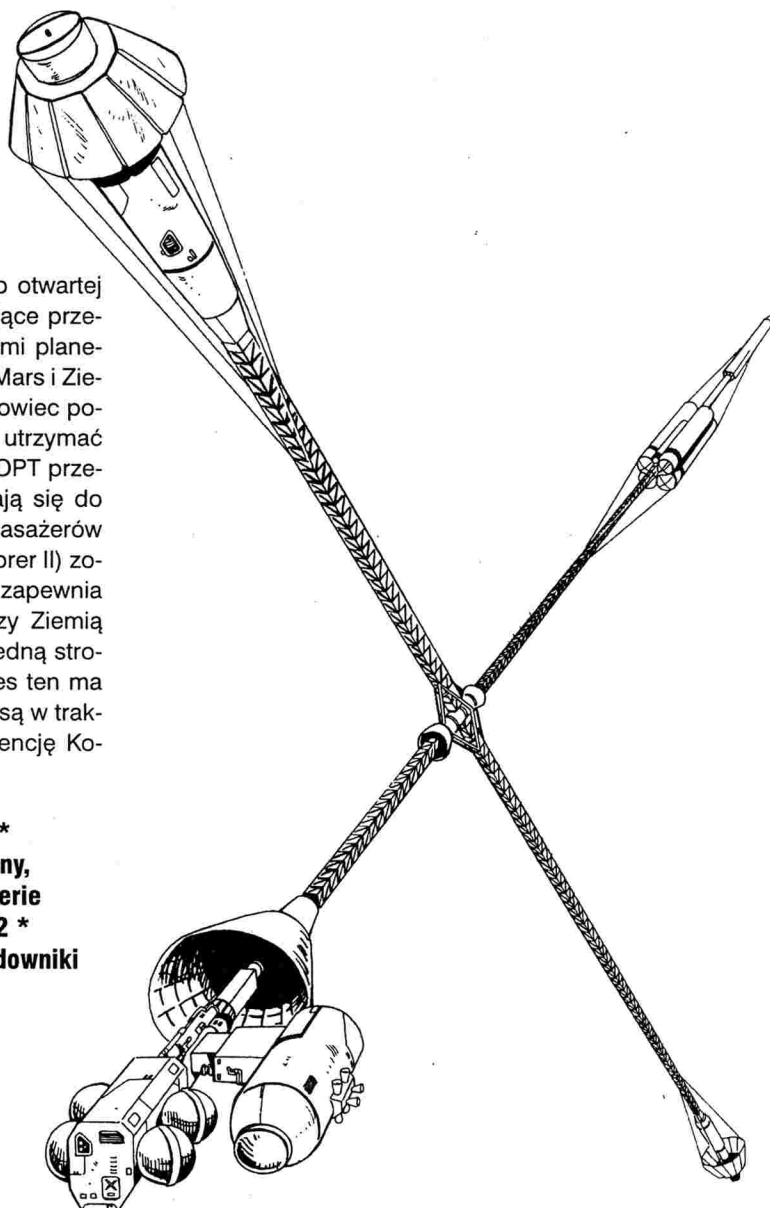
Kosmiczne laboratoria, wyposażone w sensory, komputery, i ekwipunek najnowszej generacji. Załoga (zwykle wypożyczona z wojska) podzielona na wachty na zmianę pilotuje statek, pozostającą część czasu spędzając w lodówce. Ekipa badawcza prawie cały czas znajduje się w hibernacji, a ich świadomość w matrycy komputera może na bieżąco analizować zebrane dane. Ekipa ta jest budzona tylko po dotarciu do celu, lub w innych szczególnych wypadkach. Obecnie istnieją cztery BPKO: Rosyjski Gagarin, DaVinci EAKu, Amerykańsko-Japoński Far Frontier, oraz wyłącznie Amerykański Pathfinder. W budowie znajduje się Kepler EAKu.

BPKO * 2500 * 8 * 60 * Chemiczny, Nuklearny * 8,12 * Nuklearny, Baterie Słoneczne, Ogniwa* 90% * 5 * 4 Ładownie * 1 - 15m³ komora sond; 2 - 45m³ komora zaopatrzenia; 3 - 45m³ komora zaopatrzenia; 4 - 8m³ * 3 * Brak * 0 * 15 * 6 * 2 Ładowniki, 2 OPT kosmicznej otchłani, 6 sond, każda z nich zajmuje 2m³

OBROTOWCE

Obrotowce to masywne pojazdy o otwartej strukturze, na okrągło przemierzające przestrzeń pomiędzy dwoma wybranymi planetami, choć obecnie jest to jedynie Mars i Ziemia. Raz wprowadzony w ruch, obrotowiec potrzebuje bardzo mało paliwa aby utrzymać się na orbicie. Wyspecjalizowane OPT przechwytują obrotowce gdy te zbliżają się do planety, i zabierają na pokład pasażerów i ładunek. Jeden obrotowiec (Explorer II) został już zbudowany przez U.S.A, i zapewnia ekonomiczne połączenie pomiędzy Ziemią a czerwonym globem. Podróż w jedną stronę trwa 14 miesięcy (wkrótce okres ten ma się zmniejszyć do 12), a dwa inne są w trakcie budowy przez Europejską Agencję Kosmiczną.

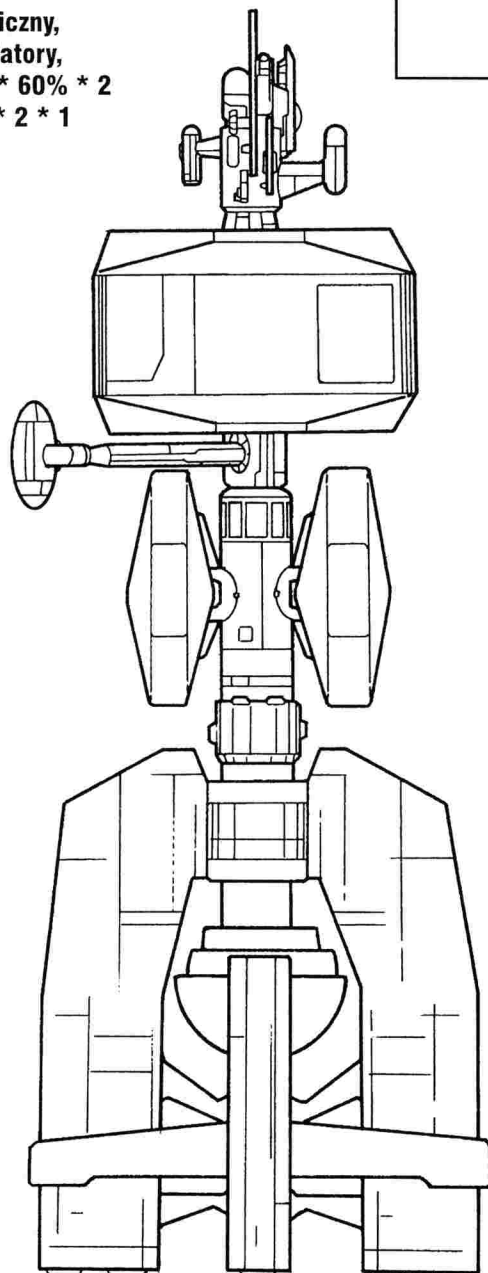
**Obrotowiec (połówka) * 250 * 4 *
20(w planach do 200) * Chemiczny,
Jonowy * 6,2 * Akumulatory, Baterie
Słoneczne * 60% * 3 * 100m³ * 2 *
Brak * 0 * 8 * 4 * 3-4 OPT, 2 Lądowniki**



KLIPERY

Klipery to szybkie statki towarowe, składające się z silnika, paliwa, i minimalnego systemu podtrzymywania życia. W zamierzeniu klipery miały być przeznaczone do przewozu priorytetowych ładunków, ale jak dotychczas żaden nie został zbudowany.

**Kliper * 70 * 2 * 2 * Chemiczny,
Nuklearny * 6,12 * Akumulatory,
Baterie Słoneczne, Ogniwa * 60% * 2
* 50m³ * 2 * Brak * 0 * 6 * 2 * 1
towarowy OPT**

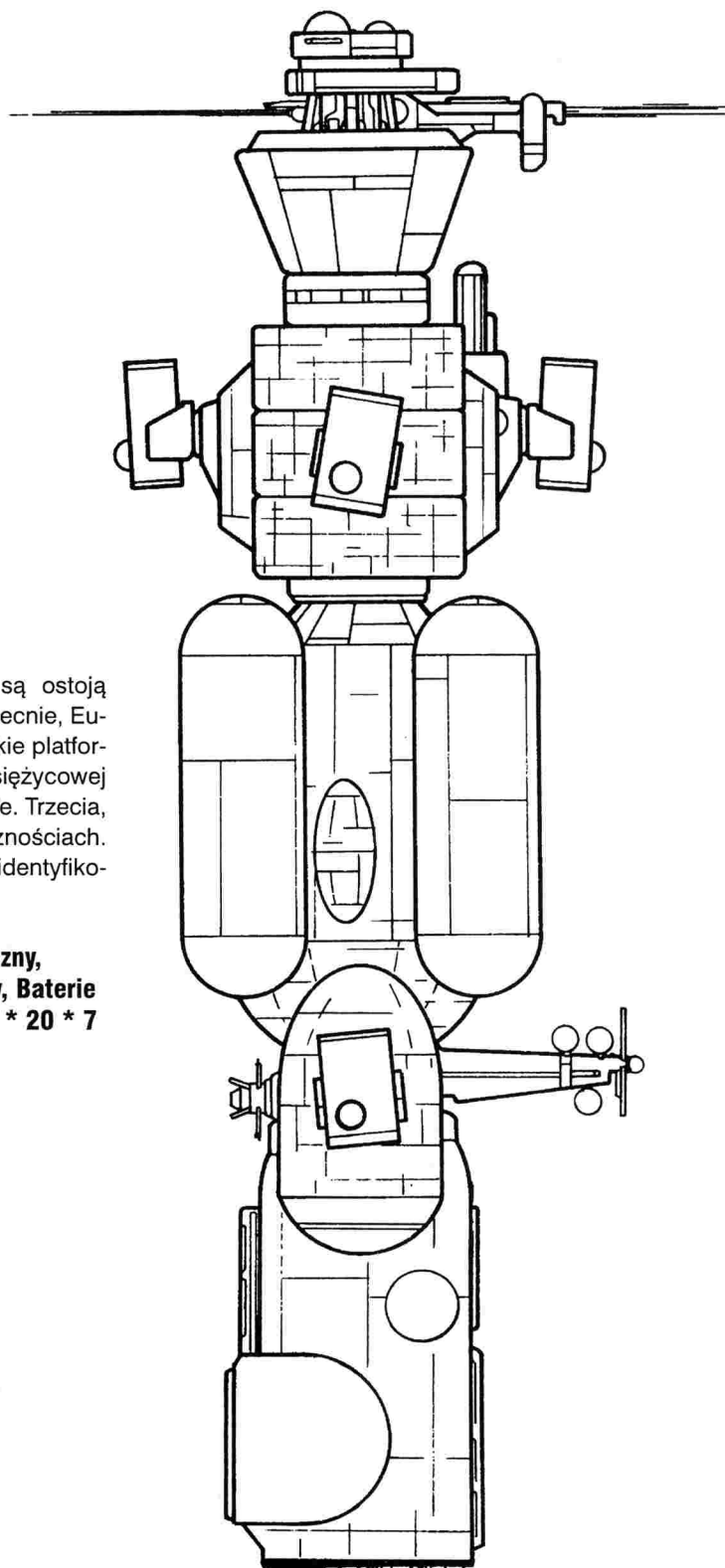


**MIĘDZYPLANETARNY EKSPRESS
— GDY TOWAR MUSI ZOSTAĆ
DOSTARCZONY JESZCZE W TYM
ROKU!**

LOTNISKOWCE

Lotniskowiec to nowy rodzaj okrętu wojkowego, którego plany zostały opracowane na podstawie połączenia PKO i Klipera. Lotniskowiec umożliwi szybkie wprowadzenie do bitwy mini wahadłowców i delt krążowników. Dotychczas nie zbudowano jeszcze żadnego lotniskowca, ale USAF przygotowuje parę interesujących projektów.

**Lotniskowiec * 1400 * 6 * 6 *
Chemiczny, Nuklearny * 6,12 *
Nuklearny, Ogniwa, Baterie Słoneczne * 80% * 3 * 125m³ * 4 *
7 * 3 * 15 * 4 * 6 delt lub 5 mini
wahadłowców, 1 towarowy lub pasażerski OPT**



PLATFORMY BOJOWE

Kosmiczne pancerniki. Najeżone brońmi, są ostoją praw korporacji z dala od rodzimej Ziemi. Obecnie, Europejska Agencja Kosmiczna buduje dwie takie platformy, Rosjanie posiadają jedną w kolonii księżycowej i drugą w budowie, a Stany Zjednoczone dwie. Trzecia, Andromeda, zniknęła w tajemniczych okolicznościach. Ostatni jej raport donosił o ogromnym niezidentyfikowanym, zbliżającym się obiekcie.

Platforma Bojowa * 2500 * 8 * 4 * Chemiczny, Nuklearny * 8,15 * Akumulatory, Nuklearny, Baterie Słoneczne * 80% * 4 * 200m³ * 6 * 14 * 4 * 20 * 7 * 2 OPT kosmicznej otchłani, 4 delty



TECHNOLOGIA STATKÓW KOSMICZNYCH

Statki kosmiczne to skomplikowane połączenie wielu systemów, które ściśle współdziałają by zapewnić manewrowość, zdolność bojową, i podtrzymać życie pasażerów. Prawie zawsze, każdy system posiada szereg systemów awaryjnych jako zabezpieczenie.

SYSTEMY NAPĘDOWE

Systemy napędowe to główne silniki statku, poruszające całą konstrukcją. Korekty toru loty są wykonywane dzięki silnikom manewrowym, które pominiemy w tych zasadach.

Silniki Chemiczne używają paliwa chemicznego, takiego jak płynny tlen i wodór, które po połączeniu dostarczają ciepła i ciśnienia wywołującego odrzut. Reakcje w silniku chemicznym zachodzą bardzo szybko, ale wymagają znacznych ilości paliwa.

Silniki Jonowe nie zapewniają silnego odrzutu, ale mogą być włączone przez długi okres czasu przy niewielkim zużyciu paliwa. Pozwala to na osiągnięcie dużych prędkości, ale wiąże się z utratą manewrowości.

Silniki Nuklearne przepompowują paliwo takie jak płynny wodór, amoniak, lub woda przez stos reaktora nuklearnego. Reaktory produkują olbrzymie ilości ciepła, ale zużywają mniejszą ilość paliwa niż silniki chemiczne.

Silniki Solarne używają dużym luster aby skoncentrować światło słoneczne w centralnej komorze. Podgrzewa to paliwo, wyrzucając je przez dysze w strumieniu odrzutu. Pod wieloma względami przypomina to reaktor nuklearny, choć reaktorem jest tu właściwie samo słońce. Silniki te są bardzo lekkie, ale olbrzymie lustra wymagane

do podgrzania paliwa znacznie ograniczają manewrowość statku.

Żagle Słoneczne nie wymagają paliwa, gdyż wykorzystują pęd fotonów wiatru słonecznego lub światła laserowego do poruszania statku. Odrzut jest znikomy, ale może być utrzymywany w nieskończoność. Jednakże, statki z żaglem słonecznym posiadają zerową manewrowość i wymagają całych kilometrów kwadratowych powierzchni żagla, co wyklucza możliwość użycia zakłócaaczy, tasemek, i flar. Statki z żaglem słonecznym posiadają zwykle silnik chemiczny na wypadek, gdyby zaszła potrzeba wykonania gwałtowniejszych manewrów.

Silniki Anty-materii są opracowywane przez NASA dla BPKO. Ostrzy sobie na nie zęby również USAF, gdyż pozwoliłyby one na stworzenie prawdziwych myśliwców kosmicznych, oraz Orbital Air, które liczy już zyski z szybkich kursów towarowych. Rosyjskie biuro turystyki, Intourist, wynajęło Orbital Air do przygotowania projektów wycieczek międzyplanetarnych. Anty-materia nie zostanie najprawdopodobniej wynaleziona przed upływem co najmniej kolejnych dwudziestu lat.

JEDNOSTKI PALIWOWE

Jednostki paliwowe przybliżają ilość paliwa które posiada dany statek. Im większy zapas paliwa, oraz im mniej paliwa zużywa silnik, tym więcej jednostek paliwowych będzie posiadał statek.

SYSTEMY ZASILANIA

Wszystkie statki wymagają źródła zasilania do operowania systemów łączności, uzbrojenia, podtrzymywania życia, itd. Typ systemu zasilania zależy często od środowiska w którym operuje dany statek, wymogów energetycznych, oraz kosztów.

Reaktory nuklearne są montowane, gdy wymagane jest długo terminowe źródło zasilania, jak na przykład

w misjach kosmicznej otchłani. Są bardzo masywne, ale zapewniają energię na całe lata.

Baterie Słoneczne są relatywnie lekkie i nie wymagają paliwa. Energia słoneczna jest najczęściej stosowanym sposobem zasilania systemów pokładowych nieuzbrojonych satelit i mniejszego ekwipunku księżycowego. Ten system zasilania może być stosowany jedynie wewnątrz orbity Marsa. Przyczyna tego jest prosta — dalej w systemie słonecznym nie dociera wystarczająca ilość fotonów. Baterie słoneczne nie mogą być używane w planetarnych cieniach, tak więc statki wyposażone w nie posiadają również akumulatory i rzadziej, ogniwa.

Dynamiczne generatory solarne Braytona to paraboliczne lustra które skupiają promienie słoneczne na rurkach wypełnionych płynem. Po ogrzaniu, płyn wpływa do turbin, które z kolei są połączone z dynamem. Generatory solarne są w stanie zapewnić znaczne ilości energii, ale stanowią łatwy cel.

Ogniwa elektryczne wytwarzają prąd i wodę z rekombinacji tlenu i wodoru. Ogniwa są używane przez księżycowe OPT, gdyż jeden zbiornik z tlenem zapewnia zarówno podtrzymanie życia, jak i zapas paliwa. Na stacjach kosmicznych, odpady płynne są często rozbijane na tlen i wodór dzięki energii słonecznej. W ten sposób, ogniwa mogą pracować jako akumulatory w trakcie nocnej części orbity stacji.

Akumulatory po prostu przechowują energię generowaną przez inne systemy. Jest ona wykorzystywana, gdy energia słoneczna jest niedostępna, lub jako wzmocnienie dla pracującego systemu.

SENSORY

Sensory są używane do nawigacji i namierzania celu. Sensory mogą być również wykorzystywane do zbierania danych naukowych. Im bardziej



skomplikowany sensor, tym większa szansa wykrycia szukanego obiektu.

KOMPUTERY

Komputery są absolutnie niezbędne do nawigacji międzyplanetarnej, a nawigacja bez nich na orbicie Ziemi jest prawie niemożliwa (Bardzo trudny poziom trudności), zwłaszcza w dużym ruchu. Wszystkie komputery statku wymagają programu Lokalnej Nawigacji, a statki głębokiej przestrzeni wymagają Międzyplanetarnej Nawigacji oraz Bazy Astronomicznej. Program Celowniczy jest niezbędny do używania systemów uzbrojenia, natomiast systemy obronne mogą być w większej części sterowane ręcznie. Z powodu problemów z nieoczekiwaną radiacją, większość systemów statku posiada zabezpieczone zarchiwizowane wersje najważniejszych programów (zwykle są to

programy nawigacyjne). Rozpakowanie i załadowanie archiw zajmuje dziesięć minut na każdy slot pamięci.

Jeśli nie jest to zaznaczone inaczej, komputer pokładowy posiada dwie pamięci, Szybkość 0, i Siłę 2. Każdy komputer posiada również program Lokalna Nawigacja, i jakąś wersję autonomicznej kontroli. Komputery statków i habitatów są traktowane jak małe Sieci. Oczywiście, im mniejszy i bardziej wyspecjalizowany statek, tym mniejsza Sieć.

SYSTEMY UZBROJENIA

Systemy uzbrojenia są zaprojektowane z myślą o zniszczeniu lub krytycznym uszkodzeniu dużych statków kosmicznych. Ilość powodowanych uszkodzeń może natychmiast zabić nieosłoniętego człowieka.

Lasery używają skoncentrowanych wiązek promieni świetlnych by rozgrać i stopić pancerz wrogiego statku. Lasery posiadają daleki zasięg, ale ich siła może być rozpraszana przez areosole.

Akceleratory używają potężnych magnesów by wyrzucać pociski z nadźwiękowymi prędkościami. Pocisk może być metalowy lub plastikowy z metalowym kołnierzem do „przyczepienia” się do pola magnetycznego.

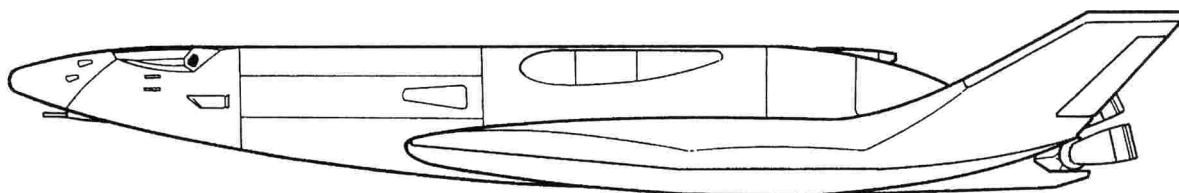
Rakiety używają naprowadzania systemem podczerwieni lub sensorów radarowych by aktywnie polować na cele. Ich głowice są zwykle materiałami wybuchowymi lub bombami nuklearnymi.

Broń Strumieniowa przyspiesza naładowane cząstki, które wytwarzają

SPIS PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH UŻYWANYCH W KOSMOSIE

Nazwa	Funkcja	Siła	JP	Cena
Nawigacja Lokalna	Nawigacja orbitalna wokół planet układu słonecznego, plus opisy schematów lądowania i dokowania.	1-3	2	1000/Siła
Nawigacja Międzyplanetarna	Nawigacja pomiędzy planetami.	1-2	2	1000/Siła
Baza Astronomiczna	Musisz posiadać <i>Bazę Astronomiczną</i> . Informacje o planetach i gwiazdach	1	3	600
Naukowa	Przetwarza dane naukowe zbierane przez czujniki badające kosmos. Niezbędna do obróbki danych naukowych	1	1	500
Baza danych Naukowych	Rozbudowana naukowa baza danych. Ułatwia zbieranie i opracowywanie informacji naukowych	1	1-3	200/JP
Celowanie	Program ułatwiający posługiwanie się czujnikami przy operacji dokowania, lądowania (autopilot). Program nie obejmuje balistyki uzbrojenia.	1-4	1	800/Siła
Drony	Zawiera programy do sterowania automatycznego i zdalnego. Wymaga podania hasła przy wejściu do systemu. Poziomy opisane poniżej.			
Poziom 1	Nawigacja lokalna, Pilot +1, Poziom bezp. - Szary	1	1	2000
Poziom 2	Nawigacja lokalna, Pilot +3, Poziom bezp. - Szary Dodatkowo obsługa flar i tasemek	2	2	4000
Poziom 3	Nawigacja międzyplanetarna, Pilot +1; Nawigacja, lokalna Pilot +3. Może podejmować akcje obronne, Poziom bezpieczeństwa 1	3	3	6000
Poziom 4	Jak Poziom 3 plus obsługa broni - poziom 2 Poziom bezpieczeństwa 2.	3	4	8000
Poziom 5	Jak Poziom 3 plus wszystkie akcje obronne i zaczepne Poziom bezpieczeństwa - Czarny. Używana tylko w USAF	4	4	15000+





Francuski prom kosmiczny klasy „Surcouf”

niszczące ilości ciepła i promieniowania. Strumienie cząsteczkowe są bardzo szybko rozpraszane w polach magnetycznych jakimi są na przykład pierścienie planetarne.

Bronie Kinetyczne wyrzucają z dużą prędkością małe pociski, które rozpraszają się jak po strzale ze śrutówki. Pancierz jest przebijany ostrymi odłamkami pocisków.

Uwaga: Z uwagi na duże zużycie mocy, każdy akcelerator i broń strumieniowa wymagają przynajmniej jednego systemu zasilania nie będącego baterią lub ogniwem. Jeśli te systemy przestaną być dostępne, bronie mogą być używane kosztem wyczerpania energii z baterii i ogniw, co spowoduje wyłączenie systemów podtrzymywania życia, komputerów i sensorów.

SYSTEMY OBRONY

Aby przeciwstawić się coraz doskonalszym systemom uzbrojenia, wciąż konstruuje się nowe systemy obronne.

Pancerz: Warstwy wzmocnionych stopów pokrywają kadłuby statków. Choć jest to prosta i bardzo efektywna metoda ochrony pojazdów, pancerza znacznie zwiększa masę statku, konsekwentnie zmniejszając ilość dostępnych jednostek paliwa. Punkty pancerza odcinane są od otrzymanych uszkodzeń, zmniejszając faktyczną ilość zniszczeń na statku. Pancierz podwaja koszt manewrów;

koszt ten pozostaje nie zmieniony nawet w wypadku utraty pancerza. Dla dociekliwych, jeden punkt pancerza odpowiada mniej więcej 10 WB. Przebicie pancerza oznacza utratę jednego jego punktu (10 WB).

Tasiemki/Flary: Używane do zmylenia sensorów i rakiet. Tasiemki składają się z milionów aluminiowych pasów pociętych do rozmiarów fal radarowych. Uwolnienie kanistra tasiemek spowoduje powstanie tysięcy fałszywych odbić. Flary wytwarzają ciepło podobne do tego wytwarzanego przez silniki statków, co, jak można mieć nadzieję, oszuka sensory i rakiety naprowadzane cieplnie. Tasiemki i flary utrzymują się przez trzy tury. Zwykle, uwalnia się obie te obrony naraz. Wyrzutnia tasiemek/flar posiada pięć ładunków. Próby namierzenia celu przez wroga jednostki są modyfikowane o -10% (-15% w przypadku rakiet) przez trzy tury.

Antyrakiety: Miniaturowe rakietki, których zadaniem jest przechwytywanie wrogich rakiet. Odpala je się zwykle w grupach, aby zwiększyć prawdopodobieństwo trafienia. Szansa trafienia rakietki wynosi 10% (Rzut 1 na 1K10) za każdą wystrzeloną antyrakietę. Antyrakiety mogą być wystrzelone jedynie, gdy w przestrzeni znajduje się wroga rakietka. Bronie kinetyczne również mogą być wykorzystane w charakterze antyrakiet. Szansa trafienia wynosi 20% (2 lub mniej na 1K10). Jeśli broń kinetyczna zostanie użyta

w charakterze obronnym, nie może zostać użyta w celach ofensywnych w tej samej turze.

Areosole: Areosole to nieprzezroczyste gazy w postaci kropelkowej, używane do rozpraszania laserów. Są bardzo efektywne, ale szybko się rozpraszają. Użyty areosol rozprasza się po upływie 4 tur. W każdej turze, odejmij jej numer od 5 aby ustalić o ile zmniejszyła się siła laserów. Wyrzutnie areosolów posiadają 5 ładunków. Za każdy odpalony ładunek, szansa trafienia laserów zmniejsza się o kumulatywne -10%. Ten modyfikator odnosi się również do laserów używanych przez statek, który uruchomił ładunki. Modyfikator odnosi się jedynie do statku, który po wyrzuceniu ładunków nie rozpocznie manewrów (np. Unik lub Zmniejszenie Odległości). Nowy środek, znany jako „Gwiezdny Pył” dopiero wchodzi do użytku. Są to naukowo opracowane kryształki, które mają taki sam efekt jak areosole, ale nie rozpraszają się przed upływem sześciu tur. Kosztują cztery razy tyle, ile normalne areosole.

Zakłóccze: Urządzenia te wysyłają impulsy elektryczne aby zakłócić sensory innych statków. Wymagają niezależnego źródła zasilania by operować na pełni swoich możliwości (-30 % do sensorów). Jeśli zakłóccze operują na akumulatorach lub ogniwach, ich możliwości są znacznie ograniczone (-15%).



PUNKTY USZKODZEŃ

Punkty uszkodzeń są ogólnym sposobem rozliczania ilości uszkodzeń otrzymanych przez statek. Tabela uszkodzeń każdego statku pokazuje ile i jakie systemy zostaną po kolei zniszczone w wyniku otrzymywanych uszkodzeń. Drobne modyfikacje są możliwe, ale zniszczeniu ulegną najczęściej jednostki paliwowe.

Każdy statek posiada pewną ilość punktów tak zwanych uszkodzeń krytycznych. Determinują one prawdopodobieństwo eksplozji statku. Po zniszczeniu wszystkich systemów statku (utracie wszystkich normalnych punktów uszkodzeń), należy rzucić 1K10. Jeśli wynik jest większy od ilości pozostałych punktów uszkodzeń krytycznych, statek wybuchnie. Rzut wykonuje się pod koniec każdej tury, w której statek został trafiony.

WEWNĄTRZ STATKU

Większość wewnętrznej przestrzeni statku, jak na przykład sekcja napędowa, uzbrojenia, czy towarowa, jest nieprzystosowana do podtrzymywania życia ludzkiego. Wewnętrzne ściany działowe dzielą się na dwie grupy: grodzie i zwykłe ścianki. Ścianki to zwykłe przegrody, nie są nawet dziesiętkoszczelne. Grodzie natomiast, są elementami konstrukcyjnymi. Ścianki posiadają WB 4, a 15 punktów uszkodzeń wybije w nich otwór na tyle duży, by można było przez niego przejść. Grodzie posiadają WB 8, a 30 punktów uszkodzeń wybije w nich dziurę rozmiarów człowieka.

Drzwi w ściankach działowych nie są hermetyczne, i nie zatrzymają powietrza. Grodzie są hermetyczne, i stanowią zaporę dla broni biologicznych (wszystkich oprócz tych, które i tak przeżrą się przez ścianę, oczywiście...). Niektóre grodzie, zwłaszcza te dookoła reaktorów nuklearnych, systemów zasilania, lub magazynu flar, są odporne na promieniowanie. Ich wartość pancerza dla radiacji jest zwiększona trzykrotnie.

DIAGRAM ORBITY HOHMANNNA

Faza pierwsza: Wejście na orbitę. Trudność +15 Pilotaż. Pojazd jest teraz na stabilnej orbicie wokółziemskiej. Samoloty kosmiczne, wahadłowce, itd, muszą zakończyć swój lot tutaj. Pasażerowie i ładunek może zostać przeniesiony na orbitalną stację transferową i OPT zmiierzające na Lunę. OPT nie mogą startować z Ziemi.

Faza druga: Odrzut w kierunku punktu L-1. Trudność +16 Astronawigacja. Rzut aby ustalić kurs, +15 pilotaż OPT.

Faza szósta: Wejście na orbitę ziemską (trudność +15 Pilotaż). OPT dokują ze stacjami transferowymi. Trudność lądowania to +18 Pilotaż.

Faza trzecia: Obrót statku na wysokości Kryształowego Pałacu. Należy zadokować przy stacji lub obrócić statek i użyć głównego ciągu do rozpoczęcia hamowania statku. Trudność dokowania +16, trudność obrotu +15 Pilotaż. Loty do punktów La Grange'a również rozpoczynają się w tym miejscu, na kursie identycznym z lotami na Lunę.

Faza czwarta: Wejście na orbitę Księżyca. Należy wejść na orbitę stacjonarną (trudność +15 Pilotaż), lub lądować na powierzchni Księżyca (trudność +20 Pilotaż)

Faza piąta: Start z powierzchni Luny, kurs na orbitę wokółziemską. Trudność +15 Astronawigacja, +16 Pilotaż.

Lądowanie na Księżycu	2 j. paliw.
Start z Księżyca	3 j. paliw.

Czas podróży	
Z pkt. 1 (Pałac) na Lunę	2.5 dnia
Z L1 do L3 lub L4	12 godz
Z Ziemi do L1 (Pałac)	12 godz
Z Ziemi do L3, L4, L5	1.5 dnia
Z Ziemi do L2	3 dni

TABELA PALIWA

Pojazd kosmiczny	Ilość J. Paliw.
Statek kosmiczny	8
Prom kosmiczny	10
OPT	10
Delta	7
Satelita	3
Pracmodul	2



ZAKUP, WYPOSAŻENIE, I UTRZYMANIE STATKU

Statek kosmiczny jest poważną inwestycją. Nawet koszt pojedynczego OPT może przekroczyć milion dolarów, a na większe statki pozwolić sobie mogą tylko największe korporacje lub rządy państw. Używane pojazdy kosmiczne, w zależności od wieku i stanu, kosztują 30 – 80% nominalnej wartości. Budowa nowego statku zajmie trochę czasu: parę miesięcy w przypadku OPT, a parę lat gdy kupujesz statek kosmicznej otchłani. Wyposażenie i przystosowanie statku do potrzeb nowego właściciela może zająć nawet parę miesięcy.

Oprócz tych wstępnych kosztów, utrzymanie statku również wymaga pewnych inwestycji. Dziesięć procent nominalnego kosztu w skali rocznej to rozsądna cena utrzymania nowego statku. Utrzymanie używanych pojazdów może kosztować nawet dwa lub trzy razy tyle. Utrzymanie stanu technicznego statku zajmuje sporo czasu, a niedopatrzenie tego może być śmiertelne w skutkach.

MECHANIKA ORBITALNA W TRZECH ŁATWYCH LEKCJACH

LEKCJA PIERWSZA: RODZAJE ORBIT

Niska Orbita Wokółziemska, w skrócie **NOW**, to obszar rozciągający się od wysokości 150 km do około 2000 km. Znajdują się tu baraki mieszkalne, jak również orbitalne stacje transferowe.

Orbita Geostacjonarna, w skrócie **OGS**, to orbita, na której obiekt znajdujący się nad równikiem pozostanie nieruchomy względem Ziemi. Właści-

WYSOKIE KOSZTY PODRÓŻY KOSMICZNYCH

Chociaż już ponad pięćdziesiąt lat temu Neil Armstrong zatknął amerykańską flagę na Lunie, podróże kosmiczne wciąż są niebotycznie drogie. To coś więcej niż wycieczka do sklepu — fundamentalne różnice pomiędzy podróżą ziemską, a podróżami kosmicznymi gwarantują, że te drugie jeszcze przez wiele lat będą olbrzymim wydatkiem. Na Ziemi, grawitacja jest zwykle twoim przyjacielem, ale w kosmosie to twój uporczywy wróg.

Uwaga: To nie jest prawdziwa mechanika orbitalna; przedstawiamy tu jedynie uproszczoną symulację. W końcu to gra, nie kurs astrofizyki.

KOSZTY PODRÓŻY

Podróże w jedną stronę, z Ziemi (w eurodolcach) :

Cel	Turyst.	Business	1 kg.	Tona
NOW	1 500	2 500	50	40 000
OGS	2 500	3 000	65	50 000
L1	2 500	3 000	70	53 000
Orbita Księżyca	4 000	5 500	80	60 000
Księżyc	5 000	7 500	95	72 000

Zniżki: Ah, ha ha ha, Mon Ami! Chyba żartujesz! Przestrzenni jeźdźcy zwykle uzyskują 8% zniżkę (po prostu znają właściwych ludzi).

Pracownicy Orbital Air otrzymują 5% zniżkę na loty Orbital Air. Korporacje, kupując bilety hurtowo (zwykle 100 milionów pasażerogodzin, bez zwrotów, gotówką), mogą uzyskać nawet do 15% zniżki. Niektóre kompanie przewozowe oferują zniżki stałym klientom.

wie wszystkie satelity komunikacyjne i meteorologiczne znajdują się na tej orbicie, jak również spora ilość baraków pracowniczych. Na OGS nie znajduje się wiele stacji załogowych, ponieważ znajduje się ona wciąż wewnątrz zewnętrznego pasa radiacyjnego Van Allena.

Wysoka Orbita to wszystko powyżej OGS, jak na przykład O'Neille. Znajdują się tu również baraki mieszkalne, i Kryształowy Pałac. Orbita Luna zalicza się też do wysokiej orbity.

Orbita Biegunowa okrąża oba bieguny planety. Obiekt znajdujący się na tej orbicie, dzięki ruchowi obrotowemu Ziemi, przejdzie ewentualnie nad każdym punktem powierzchni planety. Na tej orbicie znajdują się satelity meteorologiczne, szpiegowskie, i obserwacyjne. Pod wszystkimi wzglę-

dami, orbita biegunowa jest traktowana jak niska orbita. Wejście na orbitę biegunową wymaga większych ilości paliwa, tak więc statki muszą zrezygnować z części ładunku, by ją osiągnąć.

Orbita Hohmanna, nazwana tak ku pamięci niemieckiego uczonego który poświęcił się jej badaniu, to eliptyczne orbity które wymagają minimalnych ilości paliwa by dotrzeć z jednego punktu do drugiego. Orbity te wymieniają paliwo za czas dotarcia na miejsce. Ogólnie, czas dotarcia z jednego punktu do drugiego orbitą Hohmanna wynosi połowę średniego czasu obiegu wokół słońca obu tych punktów, zakładając oczywiście, że orbity te są względnie kołowe.



Tabela kolizji z meteorytem

Rzut	Uszkodzenie
01-50	1 PU
51-75	1K6/2 PU
76-90	1K6 PU
91-95	1K10 PU
96-98	2K10 PU
99	3K10 PU
00	5K10 PU i rzuć ponownie

Przy szybkich podróży pancierz traci 1/2 swojej wartości obronnej. Przy szybkich obliczeniach stosuje się zasadę, że meteor wyrządza szkodę 1PU.

Pierścienie planetarne

Saturn	Współczynnik
A	5
B	0
C	2
D	2
E	0
F	0
G	0

Uran

	Współczynnik
1	0.1
5	0.1
4	0.1
alfa	0.1
beta	0.1
n	0.1
r	0.1
s	0.1
e	0.1

Uwaga: Dane przyjęte na użytek gry. Brak potwierdzenia eksperymentalnego danych

Orbity Szybkiego Transferu to trasy podróży między dwoma punktami w najkrótszym możliwym czasie. Są rzadko używane, gdyż wymagają ogromnych ilości paliwa.

Orbity Słoneczne są prostymi orbitami wokół słońca. Porzucone zbiorniki paliwowe, nuklearne i toksyczne odpady, jak i inne kosmiczne śmiecie zwykle kończą na tej orbicie.

LEKCJA DRUGA: NAWIGACJA PRZESTRZENNA W PIGUŁCE I — ORBITA ZIEMSKA

W przeciwieństwie do pojazdów kosmicznych z filmów s-f, statki w Cyberpunku muszą się liczyć z ograniczeniami paliwowymi, trajektoriami orbitalnymi, i ciągiem hamującym. Na diagramie pokazaliśmy przykładową orbitę Hohmanna, tak zwaną figurę 8. Każda kropka oznacza miejsce, w którym dzieją się dwie rzeczy. Po pierwsze, pilot musi wykonać rzut Astronawigacji na poziomie 16, a po drugie, należy spalić odpowiednią ilość jednostek paliwowych aby dokonać korekty kursu.

Aby uniknąć szczegółowego rozliczania takich kosztów astrofizyka jak nieznikające wyższe człony czasowe poprawek grawitacyjnych, czy zmienna wartość ciągu w „procach grawitacyjnych”, uprościliśmy zasady konsumpcji paliwa. Za każdym razem, gdy statek kosmiczny musi dokonać korekty kursu, przyjmuje się, że zużyje na to jedną jednostkę paliwową. Oczywiście, gdy skończą się jednostki, statek nie może już dokonywać zmian kursu.

Standardowy kurs z ziemskiej orbity na orbitę wokół Luni zużywa trzy jednostki paliwowe: jedną by opuścić orbitę ziemską, drugą by obrócić się i wyhamować przy punkcie L-1, a trzecią, by wejść na stabilną orbitę wokół Księżyca. Zauważyłeś jak zupełnie przypadkiem Kryształowy Pa-

łac znajduje się dokładnie w połowie drogi, w punkcie L-1?

Start z powierzchni Ziemi zużywa cztery jednostki paliwowe, a lądowanie trzy. Dlatego właśnie delty, wahadłowce, i samoloty kosmiczne nie są w stanie zrobić więcej niż wystartować, okrążyć Ziemię parę razy, a następnie wylądować. Lądowanie na Lunie zużywa dwie jednostki paliwowe, a start trzy. Marsjańskie koszty są porównywalne do tych na Lunie.

LEKCJA TRZECIA: NAWIGACJA PRZESTRZENNA W PIGUŁCE II — PODRÓŻE MIĘDZYPLANETARNE

Podróże międzyplanetarne wymagają cierpliwości. Nie da się podróżować w kosmicznej otchłani w pośpiechu. Istnieją dwie techniki zaoszczędzenia paliwa w takich podróżach, które jednocześnie pozwalają zwiększyć prędkość statku oraz jego udźwig. Są to aerohamowanie i proces grawitacyjny.

AEROHAMOWANIE

Podróże w głębokiej przestrzeni wymagają ogromnych ilości paliwa aby przemieścić statek z planety na planetę, oraz paliwa by przenieść to paliwo, jak również paliwa by przenieść to paliwo, i tak w nieskończoność. Paliwo zajmuje zwykle ponad połowę objętości statku. Minimalizując ilość paliwa potrzebnego na hamowanie i przyspieszanie, można zwiększyć ładowność statku, przyspieszyć go, lub zwiększyć zapas paliwa. Statek po wejściu w atmosferę planety, zamienia energię kinetyczną na termiczną bez utraty paliwa. Ten aerohamulec, nawet po uwzględnieniu masy osłony termicznej, pozwala nawet dwukrotnie zwiększyć ładowność statku. Leonov w filmie 2010 używał aerohamulca. Tak naprawdę, użył rozkładanej osłony. Niestety, obecny poziom technologii nie pozwala nawet na teoretyczne opraco-



wanie projektu składanej osłony zdolnej wytrzymać takie naprężenia.

PROCA GRAWITACYJNA

Proce grawitacyjne pozwalają statkom kosmicznym „ukraść” moment pędu większym obiektom. Często spotykaną fantazją jest w powieściach s-f opis statku, który nurkując w atmosferę planety zyskuje prędkość wystarczającą na uwolnienie się z jej orbity. W praktyce, wykonanie takiego manewru nic by nie dało, gdyż po powrocie na wysokość, z której statek rozpoczął lot, cała zyskana energia zostałaby stracona. Nie jest to zagadnienie dwóch ciał (statek i planeta); w ten sposób nie można nic zyskać. Jednak w odniesieniu do Słońca, gdy rozpatrujemy problem trzech ciał, możliwe jest zwiększenie prędkości statku względem Słońca. Manewr ten nazywa się właśnie procą grawitacyjną, gdyż statek zbliża się do planety, wykonuje połowę okrążenia, a następnie jest wyrzucony z większą prędkością (względem Słońca, nie planety). Kradnąc moment pędu planety, statek sprawia, że sama planeta zbliża się odrobinę bardziej do Słońca.

Proce grawitacyjne nie są wygodne, lub zawsze dostępne. Jednak gdy uda się z nich skorzystać, zaoszczędzi to znaczącą ilość paliwa. Przyjrzyjmy się podróży na Marsa — wymagająca minimalnej energii orbita Hohmanna zajmie 971 dni w obie strony. Natomiast podróż z użyciem grawitacyjnej procy Wenus zajmie 510 dni. Prawda, że umożliwi to jedynie 10-cio dniowy pobyt na Marsie, w przeciwieństwie do 455 dni gwarantowanych przez Hohmanna, ale obiecujemy, że już po tygodniu będziesz miał serdecznie dość „czerwonej planety” i jej piasków.

WYŻSZE KOSZTY PODRÓŻY KOSMICZNYCH

Podróże pomiędzy planetami to wciąż działka rządów, większych korporacji, i tych oblesnie bogatych, którzy nie wiedzą co zrobić ze swoimi pieniędzmi.

Podróże w jedną stronę, z Ziemi (w eurodolcach) :

Cel	Leżanka	Przedział	Business	1 kg.	1 tona
Merkury	28 000	45 000	75 000	240	220 000
Wenus	14 000	25 000	40 000	135	100 000
Mars (orbita)	15 000	30 000	50 000	150	110 000
Mars	20 000	35 000	58 000	180	130 000
Ceres	25 000	42 000	70 000	225	200 000

Podróże na Marsa uwzględniają przeloty obok Wenus. Dla orbit Hohmanna, dodaj 8 %.

NIEBEZPIECZEŃSTWA PODRÓŻY KOSMICZNYCH

Przestrzeń jest raczej łagodnym środowiskiem, jeśli oczywiście uważa się na to, co się robi. Istnieją jednak zagrożenia, które mogą zaskoczyć nawet doświadczonego astronautę.

METEORY

Meteory nie są zjawiskiem tak częstym, jak przekonują nas media. W przestrzeni jest mnóstwo wolnego miejsca, i bardzo mało rzeczy które mogłyby ją wypełnić. Jednak kolizje czasami się zdarzają. Większość cząstek jest mniejsza od ziarenek piasku; zderzenia z nimi mają miejsce wielokrotnie w ciągu każdego dnia, i nie zostawiają po sobie nic oprócz zadrapań na powierzchni pancerza. Zderzenia z cząstkami większymi od ziaren piasku mogą być znacznie groźniejsze. Za każdy dzień pobytu w przestrzeni, istnieje kumulatywna 0.1% szansa kolizji z cząstką na tyle dużą, by istniało zagrożenie; prawdopodobieństwo to zwiększa się do 0.3% w pasie asteroidów. Obiekty na orbicie Ziemskiej również muszą sprawdzać, czy nie nastąpiło zderzenie. Jeśli nastąpi kolizja, rzuć na sąsiedniej tabelce aby ustalić powstałe uszkodzenia.

ASTEROIDY

Asteroidy są wystarczająco duże by mogły być wykryte przez radary i ominięte. Programy Nawigacji Międzyplanetarnej czynią to automatycznie. Asteroidy występują bardzo rzadko. Jeśli twój statek zostanie trafiony przez asteroid, to właściwie nie masz się czym już martwić.

PIERŚCIEŃ PLANETARNE I KOMETY

Skład pierścieni planetarnych jest bardzo zróżnicowany, i obejmuje cząstki wielkości zarówno ziarenek piasku, jak i dużych głazów. Każdy pierścień posiada swój własny współczynnik ryzyka, (patrz tabela obok). Po każdej godzinie podróży w pierścieniu należy rzucić K6. Jeśli wynik rzutu jest mniejszy od współczynnika ryzyka, nastąpiła kolizja. Jeśli współczynnik jest mniejszy od 1, zwiększaj go o wartość nominalną po każdej godzinie przebywania w pierścieniu, i rzut wykonaj dopiero, gdy nowy, kumulatywny współczynnik przekroczy jedynkę (rzut wyzerowuje zsumowany współczynnik). Komety są podobne do asteroidów, ale para i cząstki w ich ogonie traktuje się jak pierścienie. Komety posiadają współczynnik ryzyka który określa, ile K6 należy rzucić za każdą godzinę podróży wewnątrz ogona komety.



TABELA USZKODZEŃ RADIACYJNYCH

Wartość pancerza, i suma wytrzymałości wszystkich ścian i grodzi pomiędzy wybuchem a daną osobą jest odejmowana od ilości wchłoniętych radów, do minimum 0.1 radów. Dla komputerów, ścianki działowe liczą się jako 0.1 punktu pancerza, a grodzie jako 3; za każde dziesięć punktów pancerza, efekty radiacji są obniżane o jeden pełny poziom (minimum 0). Efekty radiacji na komputery są kumulatywne. Należy rzucić oddzielnie za każdy komputer.

Wynik Rzutu	Efekt na ludzi	Efekt na komputery (kumulatywny)
0	0.1 x 1K10 Radów	Wyłączony na jedną turę przy rzucie 6 na 1K6
1	1K6/2 Radów	Wyłączony na 1K6/2 tur. Łatwy rzut Elektroniki lub Prowizorki by uruchomić wcześniej
2	1K10/2 Radów	Wyłączony na 1K6 tur. Łatwy rzut Elektroniki lub Prowizorki by uruchomić wcześniej
3	1K6+2 Radów	Wyłączony na 2K6 tur, Sensory oślepienie na 1K6/2 tur. Trudny rzut Elektroniki lub Prowizorki by uruchomić wcześniej
4	1K10+2 Radów	Wyłączony. Sensory oślepienie na 1K6 tur. Trudny rzut Elektroniki lub Prowizorki by uruchomić ponownie
5	3K6 Radów	Wyłączony. Sensory oślepienie na 2K6 tur i działające z modyfikatorem -10 przez kolejne 5K10 tur, 1K6/2 obszarów pamięci wykasowanych; Bardzo Trudny rzut Prowizorki lub dwa Trudne rzuty Elektroniki by uruchomić ponownie
6	3K10+5 Radów	Wyłączony. Sensory oślepienie na 3K10 tur i działające z modyfikatorem -20 przez kolejne 20K10 tur. 1k6 obszarów pamięci wykasowanych. Prawie niemożliwy rzut Prowizorki lub dwa Bardzo Trudne rzuty Elektroniki by uruchomić ponownie
7	5 x K10 Radów	Wyłączony. Sensory oślepienie na 10K10 tur i działające z modyfikatorem -40 później, całą pamięć wykasowana. Prawie Niemożliwy rzut Prowizorki i dwa Prawie Niemożliwe rzuty Elektroniki by uruchomić ponownie
8	8 x K10 Radów	Komputer zniszczony bez możliwości naprawy, Sensory zniszczone, całą pamięć wykasowana

ROZBŁYSKI SŁONECZNE

Nasze Słońce wybucha okresowo niczym wulkan, jednak zamiast lawy, w przestrzeń wyrzucana są wysoko-energetyczne protony. Dla tych na Ziemi, są prawie niezauważalne. Duże stacje kosmiczne i habitaty O'Neilla posiadają schrony przeciw radiacyjne, tak jak statki kosmicznej otchłani. Bazy księżycowe są pokryte pumeksem, a bazy marsjańskie piaskami i atmosferą Marsa. Ale nie-szczęśnicy uwięzieni na pokładzie OPT w połowie drogi pomiędzy Ziemią i Kryształowym Pałacem nie zostaną raczej szczęśliwymi rodzicami. Osoby podróżujące w pierścieniach radiacyjnych mogą odjąć siłę radiacji pierścieni znajdujących się pomiędzy nimi, a słońcem, licząc najsilniejszy pierścień podwójnie; minusem tego jest fakt, że możliwe jest otrzymanie większej dawki promieniowania od samych pierścieni, niż od rozbłysku. Na dodatek, siła rozbłysku jest dzielona przez współczynnik odległości, (odległość od Słońca podzielona przez 150,000,000) zaokrąglając w górę.

PASY RADIACYJNE

Planety posiadające silne pola magnetyczne, jak Ziemia czy Jowisz, mają tendencję do zbierania naładowanych cząstek w pasach orbitalnych znanych jako pierścienie radiacyjne. Im silniejsze pole magnetyczne, tym silniejsze i bardziej liczne będą pasy radiacyjne. Ziemia posiada dwa, Jowisz dziesięć. Każdy pierścień posiada swoją własną siłę. Oznacza ona ilość rzutów w tabeli uszkodzeń radiacyjnych, które należy wykonać każdego dnia pobytu wewnątrz pierścienia. Siła ziemskich pierścieni, dla przykładu, wynosi odpowiednio 2 i 1. Drugi pierścień Jowisza, liczony od wewnątrz, ma siłę 10, tak więc co 2.4 godziny gracie przebywający w nim musi wykonać rzut w tabeli radiacji, aby zobaczyć, ile radów promieniowania wchłonęli. Tak naprawdę, siła tego pierścienia wynosi ponad 20;



Pierścienie Jowisza	Siła promieniowania	Pierścienie Saturna, Urana, Neptuna	Siła Promieniowania
1	5		
2	10	1	4
3	9	2	4
4	7	3	4
5	5	4	3
6	4	4	1
7	4	Uwagi: Dane przyjęte na użytek gry. Brak potwierdzenia eksperymentalnego danych	
8	3		
9	2		
10	1		

zmniejszyliśmy ją aby zachować proporcje gry. Gracze muszą wykonać przynajmniej jeden rzut za każdy pierścień przez który przelatują. Pancerze osobiste i ściany zmniejszają natężenie promieniowania.

WIELKI GALAKTYCZNY GHOUL

Statki kosmiczne podróżujące pomiędzy Ziemią a Marsem zdają się spontanicznie wykazywać zakłócenia w funkcjonowaniu swoich systemów, co doprowadziło do powstania popularnej teorii, że gdzieś w przestrzeni żyje „Wielki Galaktyczny Ghoul”. Po raz pierwszy zostało to zaobserwowane w latach 60-tych, gdy dwie radzieckie sondy zniknęły w niewyjaśnionych okolicznościach, a Mariner 4 zaczął wykazywać dziwne problemy z kontrolą. W 1969, Mariner 7 na siedem godzin zniknął z ekranów śledzących go radarów, aby pojawić się ponownie na odrobinę innej trajektorii oraz ze zmniejszoną prędkością transferu danych. Kontrola lotu na pewien czas utraciła kontakt z Marinerem 9, pierwszą sondą która z bliska wykonała serię zdjęć Marsa. Później, rosyjska sonda nie wykonała manewru hamującego i przeleciała obok Marsa, natomiast inna sonda, również rosyjska, pomimo prawie perfekcyjnego stanu technicznego przestała działać 20 sekund po lądowaniu. Na orbicie ziemskiej, sonda Pegasus 1, wyłączona od pewnego czasu, samo-

czynnie uruchomiła się. Ghoul przyczaił się później aż do roku 2009, kiedy to podczas pierwszej misji załogowej na Marsa, przez wszystkie interkomu buchnęła na pełny regulator dziecinna piosenka „Yankee Doodle Dandy”, **NIE** będąca bynajmniej w repertuarze oferowanym przez komputer pokładowy. Trwało to około minuty. Szanse pojawienia się Ghoula, oraz wywołany efekt zależy wyłącznie od Mistrza Gry.

WALKA W PRZESTRZENI

„Por. Buck Yeager zawrócił swoją deltę po ciasnej pętli, odpalając obie skrzydłowe rakietę w stronę zbliżającej się bojowej satelity Kosmos. Radziecka machina wojenna obróciła się, unikając pocisków, i odpaliła swoją własną śmiertelną salwę...”

Chyba żartujesz.

Prawdziwa walka w przestrzeni nawet w przybliżeniu nie będzie tak wyglądać. Świat wojen gwiazdowych to domena komputerów, nie ludzi. Przy nanosekundowych odstępach czasu, ludzki umysł nie jest w stanie przyswoić i przetworzyć informacji niezbędnych do wytyczenia trajektorii, namierzenia celu, oraz prowadzenia obrony. Sztuka wojny na najwyższej granicy to pojedynek błyskotliwych sztucznych inteligencji i stale zmie-

nianych strategii, przerywanych natychmiastowym zniszczeniem dokonywanym za pomocą broni tak potężnych, że mogą zatrzymać wielotonowe transportowce jednym strzałem. Element ludzki jest ograniczony do instynktu, strategii, lub zamrożonych hamburgerów.

FAZY WALKI

Walka w przestrzeni jest podzielona na pięć części: Trajektorja, Namierzenie, Akcja, Rozstrzygnięcie, i Aloka-cja Uszkodzeń. Te pięć części stanowi standardową 10 sekundową turę Strzelaniny Piątkowej Nocy.

TRAJEKTORIA

W tej części tury, ustalane są względne trajektorie walczących pojazdów. Bez względu na to, czy pojazdy znajdują się w kosmicznej otchłani, czy na niskiej orbicie ziemskiej, ich trajektorie się ograniczone do:

- 1) Atakujący się zbliża, cel nieruchomy.
- 2) Cel się zbliża, atakujący nieruchomy, czeka na okazję do oddania strzału.
- 3) Cel porusza się, atakujący porusza się za nim.
- 4) Atakujący dogania cel.
- 5) Obydwa pojazdy zbliżają się kursem kolizyjnym.
- 6) Atakujący przecina trajektorię celu pod kątem prostym.
- 7) Cel odpada od atakującego.

Ustal, jak daleko od siebie pojazdy znajdowały się na początku walki. Dystans ten wynosi zwykle 1000 km + 3K10 x 150 km. Zakładamy tu, że obydwa pojazdy poruszają się mniej więcej w tym samym kierunku, oraz znajdują się na podobnej wysokości; pojazdy poruszające się w przeciwnych kierunkach minęłyby się zanim ich komputery zdołałyby namierzyć przeciwnika. Ogólnie, satelita na Niskiej Orbicie Ziemskiej (NEO), znajduje się na wysokości około 3000 km. Zasięg większości standardowych broni kosmicznych, oprócz Broni Cząsteczkowych, wynosi maksymalnie 1500 km. Zasięg Broni Czą-



steczkowych jest ilorazem 1500 km i siły pierścienia radiacyjnego, w którym znajduje się statek. Oznacza to, że delta będzie musiała sama pokonać większość dystansu, zanim będzie mogła rozpocząć właściwy atak. Obiekty na Orbicie Geostacjonarnej znajdują się na wysokości 38,000 km. Zestrzelenie z tej orbity stabilnych platform i satelit wymaga dłuższej podróży. Obiekty w kosmicznej otchłani są poza zasięgiem wszystkiego, co nie jest innym pojazdem kosmicznej otchłani.

Zakładamy tu, że pojazdy kosmiczne poruszają się z prędkością 15 km na jedną fazę walki (około 3 sekund). Lot delty z Ziemi na NEO, namierzenie celu, oraz atak zajmie około 200 faz (600 sekund/10 minut).

NAMIERZANIE

W tej części tury, obie strony usiłują wykryć oraz namierzyć przeciwnika. Aby systemy uzbrojenia mogły namierzyć cel, należy wyrzucić mniej, niż wynosi sprawność sensorów statku. Liczba ta jest modyfikowana przez pierścienie radiacyjne (-5 razy siła pierścienia) oraz rozbłyski słoneczne (-5 razy siła rozbłysku), odległość (-5 za każdy 500 km lub ich ułamek ponad pierwsze pół tysiąca kilometrów), użycie zakłóaczy (-10 za każdy punkt zakłóceń). Jeśli statek był wykryty w poprzedniej rundzie, dodatkowy modyfikator do rzutu wynosi +10.

Rakiety muszą wykonywać rzut namierzania w każdej rundzie po wystrzeleniu, z bazową szansą 80%. Bez namierzenia nie możesz zaatakować celu. Wiesz, że coś tam jest, ale nie możesz wycelować w niego broni.

Przykład: delta USAF śledzi satelitę bojową Kosmos XII, używając sensorów StarTrak 5 z bazową sprawnością 55%. Satelita znajduje się w wewnętrznej pasie Van Allena (siła 2, -10). Nie ma rozbłysku (-0), satelita znajduje się w odległości około 1600

TABELKA SKUTECZNOŚCI SYSTEMÓW UZBROJENIA

Broń	Szansa trafienia	Uszkodzenie
Laser	70% lub mniej	4K10
Broń strumieniowa	60% lub mniej*	5K10**
Broń kinetyczna	60% lub mniej	3K10+5
Działo akceleratorowe	50% lub mniej	7K10
Rakieta	50% lub mniej	6K10

* Broń strumieniowa w pasach radiacyjnych i przy rozbłysku słonecznym redukuje o 5% szansę trafienia (modyfikator kumuluje się).

** Broń strumieniowa wymaga użyciu testu na awarię (1K6) w zależności od uszkodzeń radiacyjnych (tab. str. 50). Aktualne uszkodzenia zależą również od siły pasów radiacyjnych.

km (-20), nie używa zakłóaczy (-0) i była namierzona w poprzedniej turze. Szansa wykrycia satelity wynosi $(55-10-0-20-0+10) = 35\%$. Pilot rzuci 50, i satelita niknie z ekranów komputera, przynajmniej do następnej tury.

AKCJE

W tej części tury, przeciwnicy dopasowują programy swoich komputerów, by jak najlepiej zareagować na daną sytuację. Liczba opcji, jakie można wybrać w ciągu tury jest wymieniona w opisie danego pojazdu. Aby uniknąć zamieszania, przeciwnicy powinni na zapisać na kartach swoje akcje, i jednocześnie je ujawnić. Akcje są wykonywane w kolejności zapisania ich na kartce, choć akcje obronne mają priorytet. Gracz może zawsze zadeklarować, że nie podejmuje żadnych akcji.

Zwiększenie dystansu: Uruchomienie silników w celu zwiększenia odległości od przeciwnika. Zmniejsza prędkość pojazdu o 15 km/fazę. Zauważ, że ujemna prędkość statku oznacza, że oddala się on od przeciwnika. Zwiększenie dystansu niweluje akcję zmniejszenie dystansu podjętą przez przeciwnika. Akcja ta zużywa jedną jednostkę paliwową.

Unik: -10 do trafienia dla obu statków, zużywa dwie jednostki paliwowe. Manewr ten może być wykonywany przez pojazdy z uszkodzonymi jednostkami napędowymi, gdyż używane są jedynie silniki korekcyjne.

Zmniejszenie dystansu: Uruchomienie silników w celu zmniejszenia dystansu. Dodaje 15 km/fazę do prędkości statku. Akcja ta niweluje zwiększenie dystansu. Zużywa jedną jednostkę paliwową.

Uruchomienie systemów obronnych: W ciągu jednej tury można uruchomić dowolną ilość systemów obronnych, choć jeden system może zostać użyty tylko raz w ciągu tury. Pamiętaj, że wiele systemów obronnych ma wpływ również na systemy uzbrojenia statku.

Odpalenie broni: W ciągu jednej tury można uruchomić dowolną ilość systemów uzbrojenia, choć jedna broń może być użyta tylko raz w ciągu tury. Oczywiście jest, że uruchomienie akceleratorów i broni cząsteczkowych wymaga odpowiednich energii. Aby wykonać tę akcję, należy wpięć wykryć/namierzyć cel ataku.

MANEWRY

Z uwagi na abstrakcyjność tego systemu, niemożliwością jest dokładne wytyczenie pozycji wszystkich statków biorących udział w walce. Jest to niepotrzebne, gdyż statki mogą obrócić się, i wystrzelić w dowolnym kierunku. W przestrzeni kosmicznej nie mają miejsca powietrzne młyny i pojedynki myśliwców.

Po ustaleniu początkowego dystansu pojazdów, miej na uwadze zużycie jednostek paliwowych, oraz zmiany dystansu. Zmienia to bowiem czas,



jakiego potrzebują rakiety na dotarcie do celu. Rakiety przyspieszają o 100 km/fazę i poruszają się pod koniec tury walki.

ROZSTRZYGNIECIE WALKI

Po tym, jak wszystkie akcje zostaną wykonane, zobacz w tabeli Skuteczności Systemów Uzbrojenia aby ustalić bazową szansę trafienia każdej użytej broni.

ALOKACJA USZKODZEŃ

Po ustaleniu, które bronie trafiły, ustal ilość uszkodzeń, oraz ich lokalizację. Aby to uczynić, zsumuj wszystkie koszty uszkodzeń, odejmij ewentualny pancerz, i zaznacz uszkodzenia na tabeli uszkodzeń pojazdu. Każdy punkt uszkodzeń skreśla jedną literę na tabeli uszkodzeń, które są odmiennie dla każdego statku. Kod literowy oznacza rodzaj zniszczonego systemu: P=Jednostka Paliwowa, U=System Uzbrojenia, O=System obronny, Z=System Zasilania, S=Sensory.

Każdy z tych systemów zostaje zniszczony po trafieniu, oprócz sensorów, których skuteczność zmniejsza się o 15 % po każdym trafieniu, i jednostek napędowych. Jeśli w nawiasach znajduje się jakiś czynnik, oznacza to

liczbę elementów straconą za jeden punkt uszkodzeń. Bardzo duże, lub modułowe cele, takie jak na przykład habitaty, są podzielone na sekcje, i traktowane niezależnie. Stopniowo, statki staną się coraz mniej zdolne do walki. Dla przykładu, platforma bojowa, która odniesie 6 punktów uszkodzeń, straci dwie jednostki paliwowe za pierwszy punkt uszkodzeń, następnie jeden z systemów uzbrojenia, jednostkę paliwową, system zasilania, potem dwie jednostki paliwowe, i w końcu jeszcze jeden system uzbrojenia. Statek stracił faktycznie 8 systemów, ale niektóre trafienia niszczą dwie jednostki paliwowe naraz. Platforma bojowa jest wciąż zdolna do akcji, ale utraciła sporą część swojej zdolności manewrowej oraz dwa systemy uzbrojenia. Jeśli na statku znajduje się wiele systemów danej kategorii, gracz wybiera, który z systemów został stracony. W powyższym przykładzie, przy trafieniu w system zasilania, zniszczeniu mogły ulec baterie, reaktor nuklearny, lub generator słoneczny. Jeśli statek nie posiada już systemów danej kategorii, punkt uszkodzeń przepada. Po zniszczeniu wszystkich systemów, statek jest uznawany za bezużyteczny wrak. Wszystkie punkty uszkodzeń odniesione przez statek-wrak są odejmowane od jego puli punktów „uszkodzeń krytycznych”. Pod ko-

niec tury, w której statek stracił choć jeden punkt uszkodzeń krytycznych, rzuć 1K10. Jeśli wynik jest większy od ilości pozostałych punktów uszkodzeń krytycznych, statek gwałtownie i efektywnie wybuchnie.

Brak obecności na pokładzie zbiorników paliwa lub systemów uzbrojenia, które mogłyby wybuchnąć jest bez znaczenia — jaki jest sens umierania, jeśli nie możesz tego uczynić w pięknym stylu?

JEDNOSTKI UNIERUCHOMIONE I WRAKI

Statek, który straci większość swoich systemów zasilania i napędowych, jest unieruchomiony. Wrakiem nazywamy statek, który nie może zarówno poruszać się, jak i aktywnie włączyć się do walki, bez względu na to, czy na jego pokładzie są jeszcze żywi ludzie. Wraki nadają się zwykle już tylko na złom, ich naprawa jest bardzo kosztowna i mija się z celem.

BRONIE NUKLEARNE

Na Ziemi jest zbyt mało miejsca, by używać broni nuklearnych. Ponadto większość rządów tylko czeka, by uderzyć na każdego, kto nawet odważy się o tym pomyśleć. Oczywiście w międzyplanetarnej pustce nikt się nie przejmie brakiem miejsca czy skażeniem. Pewnie, użycie broni nu-

Tabela Uszkodzeń Statku Kosmicznego

Prom Kosmiczny: (Px2) U P S P Z P
O P U P S 4 3 2 1

Mini-prom: P U P Z S 3 2 1

Samolot kosmiczny: P U P Z P O P 3
2 1

Delta: P U P Z P 2 1

Lądownik: P U P O P 3 2 1

OPT Towarowe i Pasażerskie: (Px2)

U P O P 3 2 1

OPT Kosmicznej Otchłani: (Px2) U P
O P U P 4 3 2 1

Moduł Pracowniczy: P U P 2 1

Flitter: P P P 1

PPGP: (Px2) U (Px2) O P S P Z P S
P U P O P 6 5 4 3 2 1

Obrotowiec: P U P Z P O P S 4 3 2 1

Kliper: (Px2) Z P U (Px2) O 2 1

Platforma bojowa: (Px2) U P Z (Px2)
U P O P S P U P Z P S P O P S 7 6
5 4 3 2 1

Lotniskowiec: (Px4) U (Px3) Z (Px2)
U P S P O P S P U P 4 3 2 1

Transportowiec: (Px2) Z (Px2) Z
(Px2) Z 2 1

Satelita bojowy: U P U Z U O 2 1



klearnych jest zakazane, ale gdy zdetonujesz już bombę, kto ci to udo wodni?

Eksplozja nuklearna wyzwala przerażającą falę radiacji, która dosłownie gotuje obwody komputerów, ekwipunek i personel z jednakową łatwością. Jeśli nastąpi wybuch, wszystko w promieniu 5 km zostanie wystawione na radiację o natężeniu 10,000 radów (15 rzutów na Tabeli Uszkodzeń Radiacyjnych, str. 50); w promieniu od 5 km do 10 km, zmniejsza się to do 5,000 radów (7 rzutów); a w promieniu od 10 km do 20 km jest to 2,000 radów (3 rzuty, każdy z nich to 1K6 + 2).

Wynik jest modyfikowany przez osłony takie jak pancerz, i duże masy, jak na przykład asteroidy, i w mniejszym stopniu, inne statki.

WYRZUCANIE DELT/WAHADŁOWCÓW

Platformy bojowe i lotniskowce mogą wyrzucać jedną deltę co dwie tury, oprócz innych akcji. Zadokowanie delty zajmuje dziesięć tur; naraz może dokować tylko jedna delta. Deltę mogą wykonać pierwszą akcję dwie tury po wyrzuceniu.

KOMUNIKACJA

W drugiej połowie dwudziestego wieku, potrzeba komunikacji stała się bardziej paląca niż odwieczna gonitwa za doskonalszymi systemami uzbrojenia. W pierwszej połowie dwudziestego pierwszego wieku, potrzeba ta przybrała paranoicznych rozmiarów. Nawet najszybsze statki kosmiczne, podróżujące z prędkością 100 km/sekundę, potrzebują miesięcy by dotrzeć z jednej planety na drugą. Z kolei fale radiowe na tą samą podróż potrzebują minut. Radiowa mapa układu słonecznego charakteryzowała by się trzema jasnymi punktami: (Słońcem, Ziemią, i Jowiszem), i tysiącem słabszych punktów. Całość przypomina sól rozsypaną na czarnym atlasie. Radio

jest również o wiele tańsze — list wysłany z Ziemi na Marsa dojdzie po wielu miesiącach, i będzie kosztował ponad 100 e\$, a wiadomość radiowa o normalnym priorytecie może być wysłana za niecałe 10 e\$, a dojdzie już po paru dniach lub godzinach, w zależności od natłoku sygnałów w eterze.

OPÓŹNIENIA

Z drugiej strony, pomimo całej swej szybkości, radio jest nadal zbyt wolne. Nawet szybkości w okolicach 300,000 km/sekundę nie pozwalają na kontakt pomiędzy planetami w czasie szybszym od godzin. Statek kosmiczny, na którym nastąpiła awaria, jest praktycznie odizolowany. Prowadzenie rozmowy między planetami przypomina wysyłanie wiadomości — nie rozmawiasz twarzą w twarz z inną osobą, a wysyłasz, i otrzymujesz komunikaty.

Opisy w rozdziale System Słoneczny, 2025 zawierają długość jednokierunkowych opóźnień przesyłu informacji z różnych miejsc w systemie na Ziemię. Wartości te są oczywiście przybliżone. Oby obliczyć opóźnienie pomiędzy dwoma dowolnymi punktami, powinno się ustalić ich wzajemne położenie na orbicie oraz dzielącą je odległość.

Aby przybliżyć czas opóźnień pomiędzy dwoma planetami, przyjmij, że jest to okres pomiędzy różnicą (najbliższą odległością orbit) a sumą (najdalszą odległością orbit) opóźnień tych planet przy przesyłaniu informacji na Ziemię. To, czy będziesz pedantyczny, czy po prostu weźmiesz średnią arytmetyczną tych dwóch liczb, zależy wyłącznie od ciebie.

Zauważ, że komunikacja pomiędzy planetami będzie zawsze przerwana, gdy znajdują się one po przeciwnych stronach słońca.

NETRUNNING

Sieciowanie z Ziemi do satelit znajdującego się na niskiej orbicie wokółziemskiej nie stanowi problemu. Sieciowanie do orbity geostacjonarnej wiąże się z pewnym opóźnieniem (-1 REF), do Kryształowego Pałacu z nieco większym (-3 REF). Sieciowanie na Lunę lub cylindry O'Neilla jest raczej ryzykowne (-4 REF). Sieciowanie poza orbitę księżycową jest właściwie niemożliwe (-20 REF do Marsa, -40 REF do Jowisza, i tak dalej).

Nie znaczy to bynajmniej, że komunikacja jest niemożliwa — jednak sieciowanie na nody znajdujące się setki tysięcy kilometrów od ciebie wiąże się z opóźnieniami, których nie da się uniknąć. Ponadto, poza orbitą Luny nie ma żadnych łącz — cały dystans musisz „przejsz” osobiście. Gdy opóźnienia zaczynają sięgać wielu minut, rozmowy stają się niemożliwe.

PODŁĄCZANIE SIĘ DO SIECI INNYCH STATKÓW

Do komputera pokładowego statku można się podłączyć tak samo, jak do normalnych komputerów na Ziemi. Komputery pozostają w stałym kontakcie ze sobą, nawet przy międzyplanetarnych odległościach. Sieciowanie w czasie rzeczywistym jest jednak niemożliwe, chyba że komputery są bezpośrednio połączone rdzeniami, z uwagi na opóźnienia. W innym przypadku komputer statku jest traktowany jak forteca danych, lub mini-sieć. Komunikaty przesyłane pomiędzy wojskowymi komputerami są kodowane, a same komputery mogą zostać odizolowane, co uniemożliwi jakiegokolwiek podłączenie się do nich. Komputery te są również w stanie wykryć która antena odbiera sygnał; jeśli jest ona skierowana w niewłaściwą stronę, uruchamiany jest alarm.



PSYCHOLOGICZNE EFEKTY DŁUGICH PODRÓŻY

Podróż międzyplanetarna jest bardziej skutecznym odizolowaniem od świata niż więzienie o podwyższonym rygorze. Jeśli wystartujesz, nie masz już jak wrócić — paliwa starczy ci tylko na hamowanie przy celu podróży, nie na zawrócenie statku. Większość podróży można spędzić w hibernacji, będąc zamrożonym lub włączonym do sieci, co eliminuje problem psychologiczny. Ale ci, którzy pozostaną nie zamrożeni na wachcie, będą samotni. Dzień po dniu, oprócz paru dni po starcie, i paru dni przed przylotem, towarzyszyć im będzie widok bezkresnej i niezmiennej kosmicznej pustki. Jedynym towarzyszem będzie komputer, oraz kilka innych niezamrożonych osób. Taka izolacja, trwająca nierzadko parę miesięcy, okazała się ponad siły wielu, którzy po prostu zwariowali; kapitan wczesnego statku obrotowego Eksplorator I zniszczył kontrolę urządzeń kriogenicznych, zabijając wielu z 94 pasażerów i załogi w 2024. Wysyłanie i otrzymywanie wiadomości nie zastąpi kontaktu z żywymi ludźmi. Zwykle problem ten rozwiązuje się cyklicznie budząc i zamrażając kolejne wachty, podczas gdy reszta załogi śpi w zamrażarce.

BRANDANCE

Ludzkość zdobyła kosmiczną otchłń właściwie wyłącznie dzięki technice brandance. Hibernacja nie zamraża ludzi (spowodowałoby to nieodwracalne uszkodzenia tkanki), a ochładza ich ciało do poziomu, przy którym ich metabolizm właściwie ustaje. Mózg, jednakże, pozostaje przez cały czas aktywny. Bez zewnętrznych bodźców, umysł zaczyna wyciągać z głębin podświadomości wszystkie rodzaje nieprzyjemnych koszmarów. Często, by zastąpić bodźce do których jest przyzwyczajony, stwarza swój własny, halucynacyjny świat. Brandance (podłączenie umysłu do sieci), zapewnia stymula-

cję, która pozwala zachować równowagę umysłową. Umożliwia to również załodze monitoring statku nawet podczas pobytu w zamrażarce (choćby tylko obudzona część załogi mogłaby podjąć jakieś akcje). Wirtualna rzeczywistość pozwala statkom pasażerskim na zapewnienie przewożonym ludziom pełnej gamy wygód, bez potrzeby odpowiedniego wyposażenia statku.

PODRÓŻE MIĘDZYGWIEZDNE

Obecnie nie istnieje możliwość podróży do innej gwiazdy w rozsądnym okresie czasu. Voyager 2, wyłączona już sonda kosmiczna znajduje się około 8 bilionów mil od Ziemi. Ten rekord zostanie już wkrótce pobity przez Projekt TAU, który wystartował prawie dwadzieścia lat temu, a ma przebyć odległość tysiąca jednostek astronomicznych (jedna JA to około 150 milionów kilometrów) w poszukiwaniu heliopauzy, czyli miejsca, w którym wiatr słoneczny zala się z materią międzygwiazdową. W ten sposób poznamy prawdziwą granicę Systemu Słonecznego. Europejska Agencja Kosmiczna posiada kontrakty na statki pokoleniowe, oparte na napędach anty-materii, które są obecnie opracowywane. Takie statki będą w stanie dotrzeć do innych gwiazd w ciągu paru stuleci, i dopiero prawnuki oryginalnej załogi będą w stanie ujrzeć niebo nowych planet. Istnieje również projekt statku, na pokładzie którego znajdowałyby się zamrożone embriony. Po dotarciu do przyjaznej planety, zostałyby one rozmrożone, wychodowane, i przystosowane do badania nowego świata.

Uwaga: Aby zamienić scenariusz orbitalny/kosmicznej otchłani na scenariusz międzygwiazdny, wystarczy dodać „napęd skoku nadświetlnego”, które może być jedynie uruchamiany na krawędzi studni grawitacyjnej układu słonecznego. Podróż do takiego punktu zajmie około roku.

Prawdopodobnie najdłuższą próbę „przejścia” sieciowego podjął znany jako „Martwica Mózgu” Gutierrez, który podłączył się do Voyagera 2 w 2008. Ponieważ nie istnieją żadne stacje transferu danych tak głęboko w kosmosie, musiał on osobiście „przejsć” cały ten dystans. Na szczęście, jego ojcem był starszy vice-prezydent LunaComm, korporacji zajmującej się komunikacją. „Martwica Mózgu” przygotował wirusa, który zmusił jedną z anten znajdujących się na niewidocznej stronie księżycy do śledzenia Voyagera 2 przez całą księżycową noc (około 14 dni). Jego przyjaciel, med-tech, podłączył go do IV, zapewniając pożywienie, wodę, i stymulatory. Dzięki temu Gutierrez mógł nie wychodzić z sieci przez 10 dni, gdyż właśnie tyle, pomimo ogromnych prędkości w sieci wirtualnej, zajęło mu dotarcie do sondy. Podróż zostałaby przerwana wcześniej, gdyż jeden z techników zauważył, że antena śledzi obiekt nie zarejestrowany jako klient w bazie danych, ale wołał zaufać komputerom. Voyager 2, wysłany przed ćwierć wiekiem, nie posiadał systemu komputerowego z którym Gutierrez mógłby cokolwiek zrobić, ale udało mu się zostawić swoją wizytówkę. Kilka tygodni później, podczas standardowego odbioru danych przez NASA, przesłane zostały dwa zdjęcia. Pierwsze przedstawiało wielbłąda, a drugie tego samego wielbłąda, wybuchającego, z dopiskiem „Zobaczcie jak daleko wybrałem się by sztachnąć Camela”. Gutierrez schudł o parę kilo, a jego ojciec stracił pracę, ale to połączenie na odległość prawie siedmiu milionów kilometrów pozostaje wyczynem nie do pobicia.

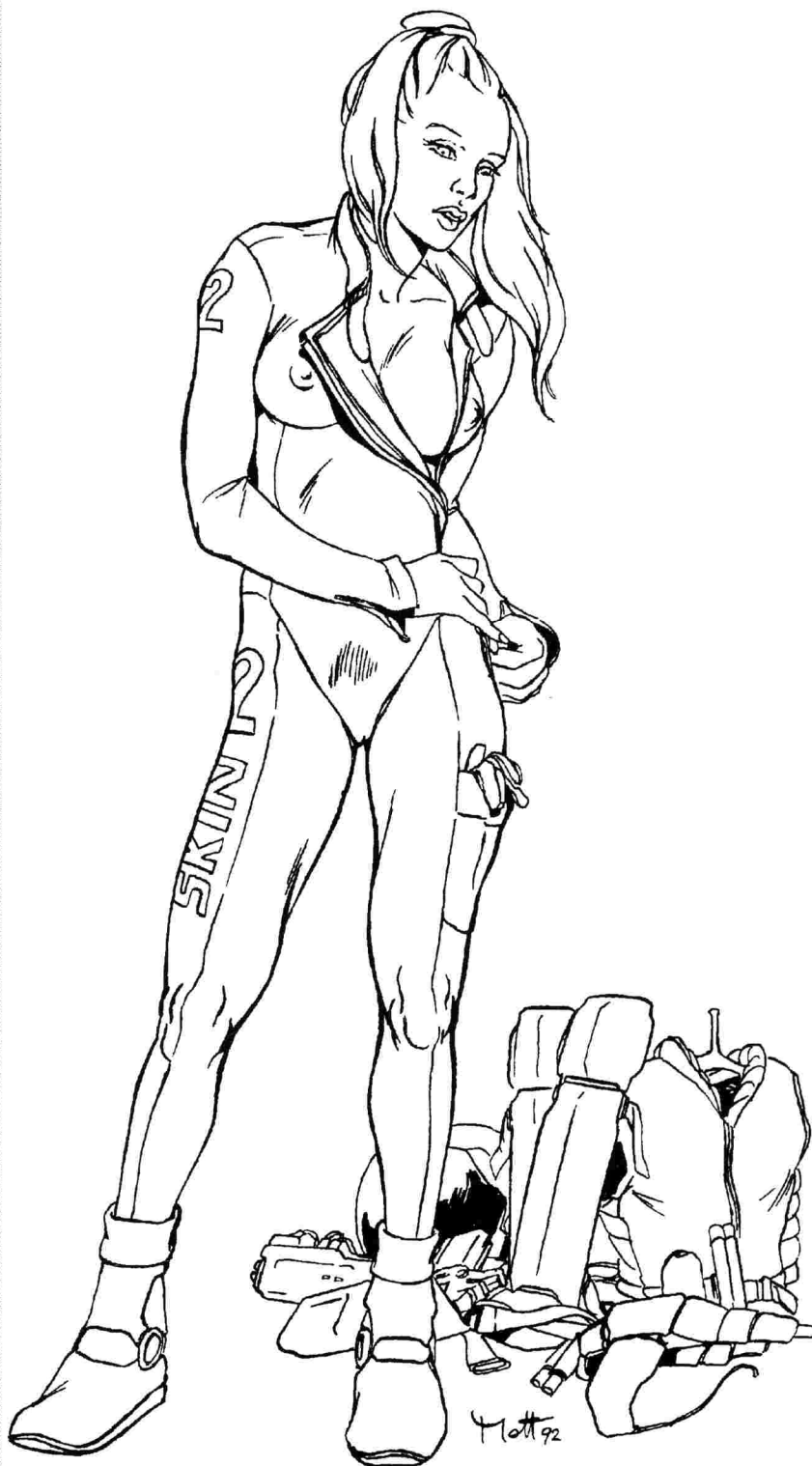
REALISTYCZNE OPÓŹNIENIA

Prawdziwie sadystyczny Mistrz Gry może wprowadzić opóźnienia liczone w czasie rzeczywistym. Na przykład, sieciowanie do Kryształowego Pałacu może się wiązać z opóźnieniem jednej tury dla netrunnera. Sieciowanie na Lunę to dwie tury opóźnienia. Postacie sieciujące na Marsa mogą zostać spalone przez lód zanim jeszcze do nich dotrze, że przybyły na miejsce.



4. EKWIPUNEK I UZBROJENIE

**Skafandry próżniowe,
kombinezony
osobiste,
zaklejki, JMP'y.
Bez nich się
nie ruszaj...**



EKWIPUNEK

Narzędzia, broń, i ekwipunek są równie niezbędne w przestrzeni jak i na Ziemi. Wiele z nich będzie użytecznych w przestrzeni, ale większość urządzeń musi zostać specjalnie zmodyfikowanych aby prawidłowo funkcjonować w przestrzeni.

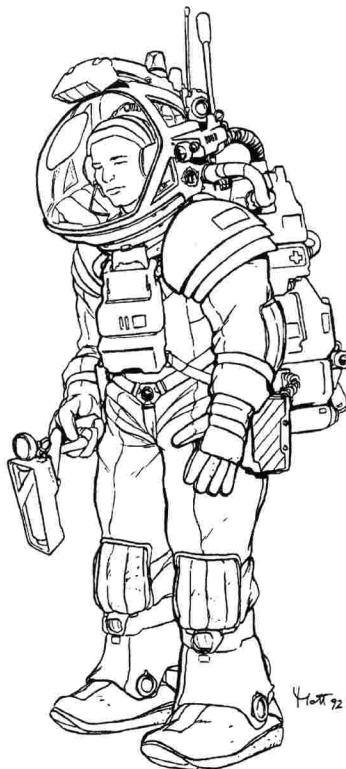
SKAFANDRY PRÓŻNIOWE

Bez skafandra próżniowego nie masz co wybierać się w przestrzeń. Nowoczesne kombinezony potrafią utrzymać standardową atmosferę wokół całego ciała, oraz regulować wewnętrzną temperaturę nawet w najbardziej niesprzyjających warunkach.

Istnieją różne skafandry próżniowe. Standardowe skafandry są w powszechnym użyciu. Utrzymują one wewnętrzne ciśnienie oraz temperaturę bez względu na zewnętrzne ekstrema.

Skafandry **Skinsuits** są używane przez turystów, w czasie krótkich podróży, lub wtedy, gdy liczy się zręczność (na przykład piloci delci). Te dopasowane do kształtu ciała, gumowate skafandry posiadają prosty hełm i zapas powietrza na 40-60 minut. Napięcie powierzchniowe skafandra utrzymuje wewnętrzne ciśnienie

nawet w całkowitej próżni. Nacisk jest rozłożony na wewnętrznej, piankowej powierzchni. Powietrze jest podgrzewane tak, aby utrzymać stałą temperaturę ciała. Skinsuits nie zabezpieczają przeciw promieniowaniu, a ich regulator temperatury może wytrzymać pełne słońce lub pełną noc najwyżej przez 10 minut.



RODZAJE USZKODZEŃ SKAFANDRÓW

Rzut	Uszkodzenie	Rezultat
01-50	Wolny przeciek	Zapas powietrza zmniejszony o 1K10/2 procent
51-75	Szybki przeciek	Utrata powietrza w ciągu 6K10 minut
76-85	Rozdarcie	Tak jak przy szybkim przecieku, ale zaklejka uszczelnia skafander (90 % szansy)
86-95	Uszkodzenie Systemu Chłodzenia	Postać przegrzewa się w ciągu 3K10 minut
96-98	Uszkodzenie Systemu Komunikacyjnego	Utrata radia. Bardzo trudny poziom naprawy
99	Pęknięcie Osłony Helmu	Tak jak przy szybkim przecieku, ale zaklejka uszczelnia hełm (90 % szansy, postać oślepią)
100	Utrata hermetyczności	Natychmiastowa utrata ciśnienia

Utrzymywanie skafandrów

Skafandry próżniowe nie są jeszcze jednym elementem ekwipunku. To skomplikowane urządzenia, które wymagają regularnych przeglądów, lub przestaną funkcjonować. Jeśli nawali twój samochód, najwyżej spóźnisz się do pracy. Jeśli nawali twój skafander, zginiesz. Skafandry organizacji rządowych i organizacji komercyjnych są utrzymywane przez wyspecjalizowane firmy. W przypadku małych firm lub pojedynczych użytkowników, spada to na właściciela. Pierwsze skafandry NASA z lat 80 wymagały 20 godzin przeglądu technicznego na każdą godzinę użytkowania. Standardowy kombinezon w roku 2020 wymaga około dwóch godzin przeglądu co pięćdziesiąt godzin użytkowania. Skafandry Skinsuit wymagają połowy tego czasu. Skafandry bojowe mogą wymagać godzinny przegląd po każdych czterech godzinach użytkowania.

Jeśli nie poświęcisz wystarczającej ilości czasu na przegląd skafandra, żadne widoczne objawy nie poinformują cię o jego stanie — dopóki nie pęknie przewód dopływu tlenu. Większość uszkodzeń skafandrów to jedynie drażniące, niewielkie przecieki. Niektóre jednak potrafią zabić w przeciągu paru chwil. Po każdych dwóch godzinach użytkowania skafandra pojawia się 1% szansa uszkodzenia. Skafandry Skinsuit wydłużają ten okres do czterech godzin. Jeśli skafander nie został poddany przeglądowi, szansa uszkodzenia jest dwukrotnie zwiększona, a rodzaj uszkodzenia jest poważniejszy o 5 %. Rzuty należy wykonywać co tydzień, w którym skafander nie został oddany do przeglądu. Naprawdę warto poświęcić parę minut dziennie na dokładne przyjrzenie się swojemu skafandrowi.



Skafandry robotnicze używane są przez robotników ze względu na swoją wytrzymałość i trwałość. Skafandry te są często produkowane w postaci pół-sztywnej (tzn. z utwardzonym hełmem i torsem, oraz giętkimi ramionami i nogami) aby wytrzymać nieoczekiwane uderzenia na budowach. Skafandry te zapewniają wygodę i bezpieczeństwo przez osiem godzin w każdym środowisku próżniowym.

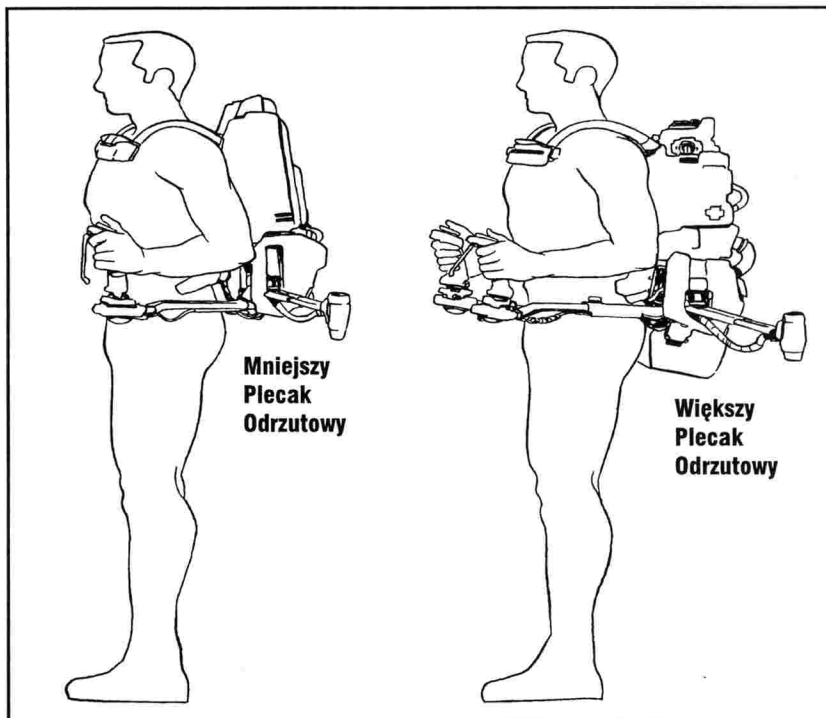
Skafandry bojowe to ulepszone skafandry robotnicze, z częściowym exoszkieletem (+1 do Siły/BC, ale nie powyżej 11).

Skafandry radiacyjne są używane w obszarach intensywnego promieniowania, poza tym przypominają skafandry robotnicze. Skafandry marsjańskie są przystosowane do warunków panujących na tej planecie, ale są lżejsze, i mogą być używane w przestrzeni. Krążą pogłoski, że Rosjanie skonstruowali skafandry umożliwiające przeżycie na powierzchni Wenus, ale nie istnieją dowody na potwierdzenie tej teorii.

W roku 2021 skonstruowany pierwszy Bojowy Pancerz Wspomagany (BWP). W przestrzeni, nie musi on pokonywać siły grawitacji by utrzymać własny ciężar, i wyposażony w silniki odrzutowe, Pancerz Bojowy staje się jednoosobowym myśliwcem kosmicznym. Gdy wymagane jest dłuższe przebywanie w przestrzeni (zwłaszcza gdy mamy do czynienia z dużymi masami), zwykle używa się BPW. Oczywiście, największym użytkownikiem BPW w przestrzeni jest USAF. Więcej o BPW w dodatku *Maximum Metal*.

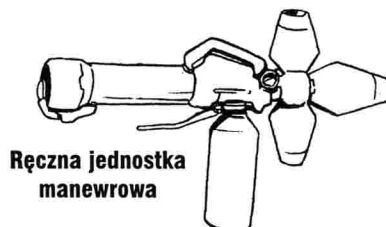
JEDNOSTKI MANEWRÓWE PRZESTRZENI

Te wyspecjalizowane plecaki odrzutowe są używane do poruszania się na zewnątrz habitatów lub statków kosmicznych. Ich skuteczność jest mierzona w dV, lub zmianie prędkości



ści którą zapewniają (w metrach na sekundę). Każda zmiana prędkości — w górę, w dół, przód, tył, wymaga jakiejś dV. Postać musi pamiętać, że do przerwania jakiegoś manewru potrzebna jest połowa użytej dV. Istnieją trzy główne rodzaje JMP-ów:

- 1) **Ręczne jednostki manewrowe:** używane do szybkich wypadów, jednostki te składają się z kanistra z azotem, dwóch dysz, i rączki. Naciśnięcie górnego guzika odpala lewą dyszę; dolny guzik uruchamia prawą dyszę. Operowanie tą jednostką wymaga praktyki; wykonaj rzut na REF -1 co dziesięć minut używania jednost-



ki, dopóki postać nie zdobędzie wystarczającego doświadczenia w posługiwaniu się nią (1K6 tygodni). Nieudany rzut oznacza, że

bohater traci kontrolę. Przygotowanie ręcznej jednostki manewrowej do lotu zabiera 30 sekund. Zbiornik z azotem zapewnia całkowitą zmianę prędkości dV o 150 m/sekundę.

- 2) **Mniejszy Plecak Odrzutowy:** Ta jednostka manewrowa może zostać podczepiona pod spód większości standardowych plecaków próżniowych, i zapewnia większą kontrolę niż ręczne jednostki manewrowe. Specjalny komputer zapewnia równowagę inercjalną, i uniemożliwia utratę kontroli. Przygotowanie plecaka odrzutowego do lotu zajmuje około 3 minut; zapewnia on całkowitą zmianę prędkości dV o 500 m/sekundę.
- 3) **Większy Plecak Odrzutowy:** To największa dostępna jednostka manewrowa. Po przypięciu do skafandra, zapewnia całkowitą stabilność i może być kontrolowany za pomocą cyberzłącza. Dane są kierowane do komputera, który utrzymuje równowagę inercjalną. Wszystkie systemy są zdublowane na wypadek awarii, a baterie



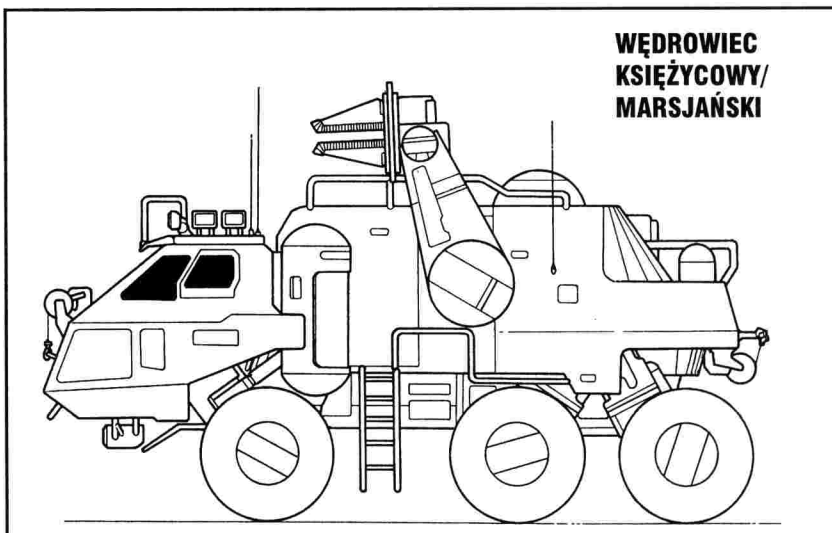
zapewniają moc na sześć godzin. Przygotowanie plecaka do lotu zajmuje 10 minut; zapewnia on całkowitą zmianę prędkości ΔV o 2000 m/sekundę.

NAMIOTY BĄBELKOWE

Namioty bąbelkowe to plastikowe namioty środowiskowe, mające uratować życie ofiarom wypadku ciśnieniowego. Znajdują się na wszystkich wahadłowcach, samolotach kosmicznych, barakach mieszkalnych, i OPT. Namiot taki przypomina złożony parasol; po rozłożeniu, namiot rośnie do postaci dużego bąbla. Połowa sfery to przezroczysty plastik, druga natomiast pokryta jest lustrzaną folią. Przez środek namiotu biegnie dwudziesto-centymetrowej średnicy metalowy wspornik, zawierający zapas tlenu oraz system oczyszczania powietrza, racje wody, apteczkę, jednostkę manewrową (CO_2 , ograniczony zasięg), oraz nadajnik radiowy z zasięgiem około 1000 km. Namiot nadmucha się dookoła wspornika w czasie 3 sekund. Wysuwana śluza pozwala na dostanie się do środka.

Istnieją trzy rodzaje namiotów bąbelkowych: jedno-, cztero-, i sześciopersonowe. Każdy z nich zawiera zapas powietrza i wody na 24 osobogodziny dla całej załogi (oczywiście jeśli sześciopersonowy namiot zajmuje jedna osoba, okres, który może przeżyć, wydłuży się sześciokrotnie).

Bąbelki Awaryjne to miniaturowe wersje jednoosobowych namiotów bąbelkowych, o średnicy około jednego metra. Osoba powinna usiąść w środku, zamknąć bąbelek, założyć maskę tlenową, i oczekiwać na ratunek. Bąbelek Awaryjny jest wyposażony w nadajnik radiowy o zasięgu 3 km, oraz mrugające światło i jest w stanie podtrzymać życie przez 2 godziny. Zwany często bąbelkiem „na morale”.



**WĘDROWIEC
KSIĘŻYCOWY/
MARSJAŃSKI**

POJAZDY

Czasami zachodzi potrzeba poruszania się po powierzchni Księżyca lub Marsa bez użycia statku kosmicznego. Służą do tego wyspecjalizowane pojazdy.

WĘDROWIEC KSIĘŻYCOWY

Zasilanie: Termozłącze Rozpadu Izotopów Nuklearnych z awaryjną Baterią Słoneczną.

Osiągi: Zasięg 500 km (600 km podczas dnia); prędkość 80 km/h (95 km/h podczas dnia), 1/2 prędkości jeśli obciążenie przekracza 1000 kg.

WS: 20

Wędrowiec Księżycowy jest „ciężarówką” księżycową. Chociaż najczęściej służy do transportu rud i personelu, może również spełniać rolę lekkiego pojazdu bojowego. Dwa ramiona są w stanie unieść ładunki do 400 kg. Panele słoneczne są w pełni ruchome, co umożliwia śledzenie słońca, oraz większą ładowość. Kabina załogi jest hermetyczna, i mieści dwie osoby (choć w sytuacjach awaryjnych nawet osiem osób jest w stanie zmieścić się w środku). Zapasy powietrza i wody wystarczą na 20 osobodni. Kabina posiada ograniczone zabezpieczenie antyradiacyjne. Ładowość wędrowca wynosi 2000 kg. Ładownia może być wymieniona na moduł pa-

sażerski, który umożliwia transport dwudziestu osób (do dwóch dni). Istnieje również wersja szpitalna, wyposażona w jednostkę chirurgiczną i trzy łóżka intensywnej terapii.

Uzbrojona wersja wędrowca zamiast czaszy jednostki łącznościowej posiada wieżyczkę z minigunem, a ładownia zawiera szereg rakiet ziemia-ziemia, i ziemia-powietrze. Podstawowa wersja łazika posiada WB 6; Można go opancerzyć do WB 50, ale każde 10 punktów pancerza zmniejsza zasięg pojazdu o 5%. Pancerz nie obejmuje ładowni (która może być oczywiście opancerzona osobno). Wędrowce mogą być zdalnie sterowane, ale lokalna kontrola ma zawsze priorytet w stosunku do zdalnej kontroli. Wędrowiec Księżycowy może być używany na innych satelitach, ale baterie słoneczne muszą być wymienione na drugi generator nuklearny.

WĘDROWIEC MARSJAŃSKI

Zasilanie: Podwójne Termozłącze Rozpadu Izotopów Promieniotwórczych.

Osiągi: Zasięg 800 km; prędkość 60 km/h, 30 km/h jeśli obciążenie większe niż 500 kg.

WS: 30

Wędrowiec marsjański przypomina w większej części model księżycowy.

Modyfikacje wynikają z różnic pomiędzy środowiskiem marsjańskim a księżycowym, dla przykładu, wersja marsjańska nie posiada baterii słonecznych. Wędrowiec Marsjański jest przystosowany do środowiska atmosferycznego. Okna pokryte są usuwalnymi warstwami plastiku, które chronią przezroczyste powierzchnie przed zarysowaniem podczas burz piaskowych. Z tej samej przyczyny, ogniwo chłodzące znajduje się w hermetycznej komorze, do której nie może dostać się piasek. Ładownia jest zamknięta. Radio i radar są też specjalnie osłonięte, co normalnie zmniejszyłoby ich zasięg. Jednak ponieważ Mars jest globem większym od Księżyca, jego horyzont znajduje się dalej, co zapewnia większy zasięg. Ładowność wynosi około 1000 kg, a każde z ramion może unieść około 150 kg. Nominalne WB to 10, choć wędrowiec może być opancerzony do WB 40. Każde 10 punktów pancerza zmniejsza zasięg o 10%. Wędrowiec Marsjański, z wyjątkiem Tytana, nie może być używany na żadnym innym globie, gdyż wymaga atmosfery do chłodzenia generatorów nuklearnych.

ŁAZIK KSIĘŻYCOWY

Zasilanie: Akumulator

Osiągi: Zasięg 150 km, prędkość 30 km/h, 20 km/h z dwójgiem osób i ponad 40 kg ładunkiem.

WS: 10

Łazik Księżycowy prawie niczym nie różni się od pojazdów używanych w misjach Apollo ponad 50 lat temu. Łaziki są w stanie unieść dwie osoby i 100 kg ładunku. Z uwagi na otwartą strukturę, łazików nie można opancerzyć. Choć montowano na nich uzbrojenie, ich lekka konstrukcja (WB 3) poważnie ogranicza ich użyteczność bojową. Łaziki mogą być zdalnie kontrolowane, ale lokalna kontrola ma zawsze priorytet.

ŁAZIK MARSJAŃSKI

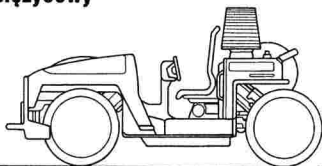
Zasilanie: Akumulator

Osiągi: Zasięg 50 km, prędkość 25 km/h, 18 km/h z dwójgiem osób i ponad 40 kg ładunkiem.

WS: 14

Identyczny z łazikiem księżycowym pod względem rozwiązań konstruk-

Łazik Marsjański/
Księżycowy



cyjnych, łazik marsjański wyróżnia się składaną osłoną pasażerów. Skafandry próżniowe są wciąż niezbędne. Łazik Marsjański może zostać opancerzony do WB 15 (nominalne WB to 5), ale zmniejszy to jego zasięg do 35 km.

SKOCZKI

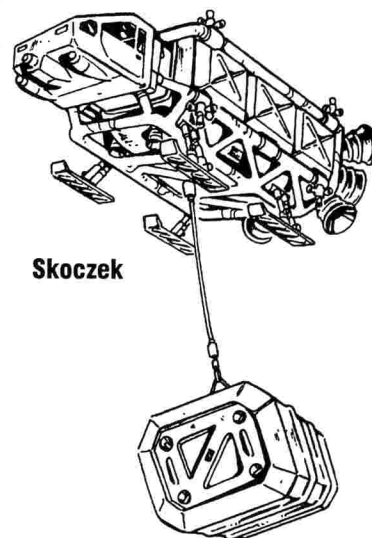
Zasilanie: Rakiety, Akumulatory

Osiągi: Zasięg 400 km, zmniejszony o 20 km za każde 200 kg ładunku; do 30 skoków po 20 km każdy; każda minuta „poduszkowania” zmniejsza zasięg o 25 km; prędkość naziemna 120 km/h; może wejść na, lub opuścić orbitę raz, bez ładunku

WS: 15

Skoczki zostały zaprojektowane z myślą o szybkim, krótko dystansowym transporcie. Skoczek jest w stanie dotrzeć na orbitę księżycową, lub zejść z niej na Ziemię. Pojazd ten zwykle wykonuje kilkanaście skoków, po czym uzupełnia paliwo, choć może być używany w charakterze helikoptera do podnoszenia cięższych ładunków; w ten sposób można przenieść 1500 kg na odległość 120 km. Kabina skoczka jest otwarta, gdyż wypełnianie jej powietrzem po każdym skoku nie jest opłacalne. W kabinie znajdują się dwa normalne, i dwa składane fotele. Zamiast pasażerów można zabrać dodatko-

we 3 m³ ładunku. Ładunek można też przypiąć gdziekolwiek na kadłubie skoczka; to dodatkowe obciążenie zmniejsza zasięg, a ograniczenie stabilności uniemożliwia skoki orbitalne. Skoczek na orbicie może spełniać zadania OPT; posiada cztery jednostki paliwowe. Skoczki są używane też w pasie asteroid, ale nie zostały zaprojektowane z myślą o tak trudnych warunkach. Poszukiwacze fortuny często ładują furę zapasów, przykręcają baterie słoneczne, montują słupę, i dryfują miesiącami w nadziei znalezienia przysłowiowej żyły złota; niektórzy z nich wariują z powodu odizolowania. Na pokładzie skoczka znajdują się zwykle dziesięciodniowe zapasy. Pojazdy te są najczęściej używane przez personel naukowy lub korporacyjny do przeprowadzania inspekcji.



Skoczek

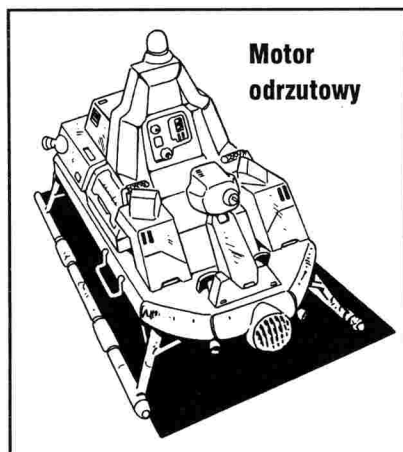
MOTORY ODRZUTOWE

Zasilanie: Rakiety, akumulator

Osiągi: Zasięg: 3000 km; prędkość do 300 km/h.

WS: 8

Motory odrzutowe są bardzo tanim sposobem transportu pomiędzy satelitami. Jedna lub dwie osoby przypinają się do pojazdu, odpalają silnik, i już



Motor
odrzutowy

parę godzin później znajdują się w sąsiednim habitacie. Motory nie zostały zaprojektowane z myślą o dłuższych podróżach, ale często wykorzystuje się je ponad normę. Ich radar jest znacznie bardziej skomplikowany niż można by się tego spodziewać, a komputer pokładowy automatycznie kontroluje silniki korekcyjne, zapewniając stabilność. Motory odrzutowe nie są w stanie zmieniać orbit. Używa się ich wyłącznie do poruszania się wewnątrz jednej orbity.

NARZĘDZIA

Używając narzędzi w przestrzeni, należy się liczyć z wieloma czynnikami, które na Ziemi są zwykle zanedbywane. Dla przykładu, nie można wkręcić śruby zwykłym śrubokrętem w strefie zerowej grawitacji, gdyż śruba obrałaby się wraz z użytkownikiem. Wszystkie kosmiczne narzędzia są zasilane (wykorzystując małe silniczki i wymienne baterie). Eliminuje to niebezpieczeństwa związane z Trzecim Prawem Newtona. Wszystkie narzędzia są oprócz tego wyposażone w pierścienie, magnesy, lub rzepy, aby zminimalizować ryzyko ich utraty.

NARZĘDZIA ZASILANE

Te narzędzia są wyposażone w małe silniczki i wymienne baterie, które zapewniają cztery godziny nieprzerwanej pracy. Należą do nich:

Hydroklucz z 15 wymiennymi głowicami, między innymi śrubokręt, kłucze nasadkowe, itp. To urządzenie posiada przeciwbrotowy kompensator grawitacyjny.

Lutownica próżniowa, z wysokotemperaturowym czubkiem i systemem zasysania umożliwiającym zbieranie drobiny lutowanego materiału.

Ręczny odkurzacz próżniowy nadaje się znakomicie do usuwania skutków choroby przestrzennej oraz do zbierania rozlanych lub rozsypanych materiałów.

Innymi elementami wyposażenia podręcznego są:

Mikronarzędzia, w zestawie znajduje się mały śrubokręt, czujniki, przeciśnik, i pencety, jak również inne małe narzędzia do napraw sprzętu elektrycznego.

Latarka próżniowa o regulowanej wiązce światła i stroboskopowej lampie w na końcu uchwytu.

Skanery techniczne, o rozmiarach małego notatnika, posiadają złącza umożliwiające podłączenie ich do paneli sterowania, ścian, i większych urządzeń. Aktywacja skanera pozwala w większości wypadków (80% szans) na precyzyjne zdiagnozowanie badanego systemu, oraz zidentyfikowania niezbędnych napraw.

Wykrywacz, który jest w stanie po wcześniejszym zaprogramowaniu, wykryć specyficzne poziomy dwutlenku węgla, tlenu, tlenku węgla, lub innych gazów (90% skuteczności). Jeśli poziom badanego gazu jest wyższy od optymalnego, wykrywacz uruchamia alarm. Dobry sposób na wykrycie niebezpiecznych związków w powietrzu.

Alarm ciśnieniowy to niewielki barometr, który mierzy ciśnienie powietrza, i zaalarmuje właściciela, gdy jego poziom zmieni się o ponad 5%.

Dobry sposób wykrywania niewielkich przecieków; większość jeźdźców przestrzeni nosi ze sobą takie alarmy. Często są one wbudowane w wykrywacze.

Licznik promieniowania, podaje odczyt natężenia promieniowania w radach. Licznik zbiera odczyty z obszaru o promieniu 2 metrów.

EKWIPUNEK OSOBISTY

Kilka niezbędnych przedmiotów codziennego użytku:

Rzepy: Dwustronne rzepy w kształcie pasków, lub okrągłe jednostronne rzepy z warstwą przylepną z drugiej strony. Są w stałym użyciu, zabezpieczając książki, ołówki, narzędzia, i śpiące dzieci. Większość habitatów posiada specjalne rzepowe powierzchnie, do których można przyczepiać rzeczy korzystając właśnie z osobistych rzepów. Przyzwyczaj się do tego — Przestrzeń jest wypełniona trzaskami zdzieranych rzepów.

Butelki: Większość jeźdźców przestrzeni posiada swoją własną butelkę pitną, oznaczoną imieniem, oblepioną nalepkami i innymi osobistymi drobiazgami. Płaski, plastikowy pojemnik ze słomką i samozaciskowym zaworem można przymocować gdziekolwiek za pomocą rzepu. Mieści około litra płynu.

Notatnik: Ciekłokrystaliczny ekran z komputerową pamięcią. Na jego powierzchni możesz pisać i rysować palcem lub specjalnym pisakiem. Naciśnij „zapisz” a notatnik zapamięta daną stronę, i oczyści ekran. Naciśnij „przywróć”, a notatnik odtworzy zapisane wcześniej strony w odwrotnej kolejności ich zapisania. Notatnik jest w stanie zapamiętać do stu stron. Po wypełnieniu pamięci, może zostać podłączony do komputera w celu zgrania zawartości, lub chip pamięciowy może zostać wymieniony. Notatniki mogą wyświetlić na ekranie klawiaturę, co umożliwi szybkie maszynopisanie. Wcześniejsze zaprogramowa-



nie ułatwia inwentaryzację, lub przegląd manifestów pokładowych. Droższe wersje są wyposażone w łącze radiowe z centralnym komputerem habitaty, mają większą pamięć, interfejs i/lub procesor.

Osobisty Radlicznik: To urządzenie prowadzi zapis dawki promieniowania wchłoniętej przez właściciela od momentu ostatniego wykasowania pamięci licznika. Może być przymocowany do ubrania i jest często mylony z modnym elementem dekoracyjnym.

Łapka elektromagnetyczna: Urządzenie to jest nie większe od dłoni. Wyposażone w baterie i elektromagnes, jest w stanie po włączeniu przyczepić się do dowolnej metalowej powierzchni (oprócz 100% aluminium).

Klucz podróżny: Wiele większych modułów posiada ruchome szyny lub kable, poruszające się wzdłuż korytarzy we wnękach w ścianie. Zaczepienie specjalnego uchwyty, zwanego kluczem podróżnym, pozwala na szybkie przemieszczanie się z miejsca na miejsce.

Przyczepne kaptcie: To miękkie obuwie z rzepową podeszwą i magnetycznym obcasem pozwala na wygodne przemieszczanie się po habitacie w warunkach zerowej grawitacji.

Komlink: Słuchawka i mikrofon, aktywowane głosem, nie wymagają rąk do obsługi. Komlink można podłączyć do skafandra lub wewnętrznego łącza modułu.

EKWIPUNEK RATUNKOWY

Prawie każdy jeździec przestrzeni zadzięcza swoje życie jednemu z następujących przedmiotów:

Namiot księżycowy: Nadmuchiwany namiot (3x3x2 metry) który zapewnia krótkotrwłą ochronę. Posiada małą służbę która może zostać użyta pięciokrotnie zanim nie wyczerpie się za-

pas powietrza. Zapas powietrza wystarczy na piętnaście osobodni. Zewnętrzna powierzchnia namiotu odbija promieniowanie termiczne. Wielki akumulator zapewnia moc wymagana przez filtr powietrza, grzejnik, i system oświetlenia. Namiot posiada również chemiczną toaletę. Złożony namiot zajmuje 1x1x2 metrów, i nadmucha się w ciągu dwóch sekund.

Schron rozbłyskowy: Często instalowane w okolicy miejsc konstrukcji oraz wzdłuż najpopularniejszych szlaków, schrony rozbłyskowe zapewniają ograniczoną ochronę przed promieniowaniem rozbłysków słonecznych. Z wyglądu cylindryczne, o wymiarach 2.5x4 metry, ze służą na jednym z końców, schrony są w stanie osłabić siłę rozbłysku o 3. Wymogiem jest jednak wkopanie schronu w grunt. Po wykryciu nieuchronnego rozbłysku, czerwone światło pozycyjne wskazuje na lokalizację służby, a nadajnik radiowy wysyła sygnały ostrzegawcze. Zapas powietrza osłony wystarczy na 18 osobodni. Schron posiada filtr powietrza, grzejnik, i oświetlenie zasilane z akumulatora, jak również chemiczną toaletę, cztery koje, żelazne racje i 500 litrów wody. Ponieważ ustawy rządowe przewidują, że schrony mają być dostępne dla wszystkich, pieniądze na ich utrzymanie są wykładane przez wszystkich. Te na ruchliwych szlakach są często poddawane przeglądowi technicznemu. Niektóre osłony są wyposażone w wewnętrzne matryce przestrzeni wirtualnej, gdyż podczas rozbłysku łączność jest odcięta. Czasami schrony są używane jako baraki mieszkalne.

Schron burzowy: Podobne do schronów rozbłyskowych, schrony burzowe są niezbędnymi elementami kolonii na Marsie. Schrony burzowe posiadają osłoniętą wnękę, do której może wejść wędrowiec by zminimalizować ilość piasku dostającą się do służby. Schrony burzowe nie są wkopywane w grunt. Po wykryciu

nadciągającej burzy piaskowej, zielone światło pozycyjne wskazuje położenie służby; aktywuje się też nadajnik radiowy. Zapas powietrza w schronie burzowym wystarczy na 18 osobodni. Schrony są wyposażone i utrzymywane na wzór schronów radiacyjnych. Matryce przestrzeni wirtualnej są w schronach burzowych znacznie rzadziej instalowane, gdyż podczas burzy piaskowej łączność radiowa jest możliwa. Schrony burzowe są często konstruowane jako mobilne konstrukcje, chociaż te nie posiadają hangaru na wędrowce lub łaziki.

Kulki klejowe i Zaklejki: Opisane w poprzednim rozdziale.

Przenośny generator mocy: Niewielkie termozłącze rozpadu izotopów radioaktywnych, jest w stanie zapewnić 300 Watów mocy przez dowolnie długi okres. Jego wadą jest ilość wytwarzanego ciepła, którego nie sposób ukryć. Termozłącze posiada wymiary 50x50x100 cm, i waży 100 kg.

Hełmy tlenowe: Hełmy przypominają maski tlenowe, z tą różnicą, że zakrywają całą głowę. Zbiornik tlenu zapewnia niezależny zapas powietrza na pół godziny. Hełm tlenowy **NIE** zastępuje skafandra próżniowego.

Syntetyczny beton: ten materiał budowlany jest wytwarzany z księżycowego pumeksu lub marsjańskiej gleby. Używany do wszelkiego rodzaju konstrukcji, beton może zostać zaprogramowany tak, aby twardniał w kontakcie z próżnią, ciepłem, wodą, lub innymi rzadszymi substancjami chemicznymi. Najczęściej spotykanym jest beton termiczny, gdyż po wykonaniu konstrukcji, jej ogrzanie spowoduje natychmiastowe utwardzenie betonowej formy. Słońce zwykle zapewnia wymaganą ilość ciepła, co pozwala zaoszczędzić energię. Wodny beton jest zwykle używany podczas drobnych prac wewnątrz, beton próżniowy w obiektach, które po zakończeniu prac będą wystawione na działanie próżni, a beton chemiczny wszędzie



tam, gdzie dopływ ciepła jest problematyczny.

BRONIE

Uzbrojenie używane w przestrzeni kosmicznej z konieczności uwzględnia szereg specjalnych czynników. W zerowej grawitacji, odrzut stanowi poważny problem. Kolejnym zagrożeniem jest niebezpieczeństwo przebicia ściany habitatu przez zabłąkaną kulę. Z tego właśnie powodu nie używa się laserów — jakakolwiek broń na tyle potężna by móc przeciąć ludzkie ciało w pancerzu, równie łatwo przetnie kadłub statku. Noże są znakomitym narzędziem do pozbycia się przeciwnika (a co ważniejsze, społeczeństwo zaakceptowało je już dawno temu), jednak na potrzeby walki w przestrzeni opracowano trzy specjalne rodzaje broni (pociski odrzutowe, bronie odłamkowe i boltery, oraz pociski bezpieczeństwa).

GYROJETY

Idea gyrojetów opiera się na pociskach odrzutowych. Bardzo silna sprężyna wyrzuca pocisk z lufy na odległość około metra, a następnie uruchamia się silnik pocisku. Bez odrzutu, bez kłopotu.

Jednak gyrojety nie są bronią idealną. Pierwszym problemem jest ich bezużyteczność na bliskich dystansach, gdyż kawałek metalu wyrzucony sprężyną (a tym jest pocisk przed uruchomieniem silnika odrzutowego) nie stanowi żadnego zagrożenia dla twojego przeciwnika. Potrzeba około pięciu metrów by pocisk przyspieszył do prędkości „bojowej”. Wewnątrz małych habitatów, potencjalny zabójca może mieć spore trudności z użyciem swojego gyrojeta!

Drugim problemem jest fakt, że pociski odrzutowe z łatwością przebijają ściany habitatów. Z tego powodu używa się ich jedynie na zewnątrz, lub w bardzo dużych habitatach, jak na przykład Kryształowy Pałac lub kolonie na Księżycu.

BRONIE ODŁAMKOWE I BOLTERY

Bronie odłamkowe rezygnują z wysokiej prędkości pocisku na rzecz dużej mocy przebicia. Odłamkowe igły są wyrzucane w łuskach śrutówek. Boltery to broń, która wyrzuca pojedyncze, grube igły zwane boltami.

Zaletą broni odłamkowych jest fakt, że nie są one w stanie przebić ścian habitatów (oprócz bolterów na zasięgu bezpośrednim), oraz to, że redukują o połowę WB każdego pancerza. W przestrzeni, gdzie nawet najmniejsze rozdarcie skafandra może zmusić twojego przeciwnika do panicznych poszukiwań zaklejek, jest to idealna broń. Ponadto, obydwa rodzaje pocisków można pokryć trującą lub narkotyką dla zwiększenia skuteczności.

Wariacją boltera jest tak zwany popper. Ten niewielki cylinder opiera się o skafander lub inną powierzchnię. Po uruchomieniu, silna sprężyna wypycha przez denko cylindra długą igłę. Wadą poppera jest duży odrzut, ale jego niewielkie rozmiary (jest mniejszy od ołówka) pozwala go łatwo ukryć (*Bardzo Trudny* rzut spostrzegawczości by zauważyć). Istnieje wersja, która odpala igłę napędzaną silnikiem odrzutowym; eliminuje to problem odrzutu, z uwagi na snop gazów odrzutowych, jest trudniejsza do użycia. Poppery można łatwo zbudować, ale są one bezużyteczne na odległość większą niż kilka metrów.

POCISKI BEZPIECZEŃSTWA

Innym rozwiązaniem ograniczenia siły ognia w hermetycznych pomieszczeniach są pociski bezpieczeństwa. Zaprojektowane w latach osiemnastych z myślą o terrorystach porwających samoloty, pociski bezpieczeństwa pękają nawet na najcieńszych ścianach. Ich użyteczność przeciw pancerzom jest znikoma (WB x 2, ale uszkodzenia zwiększone trzykrotnie). Każda powierzchnia o WB większym od 10, lub WS wię-

szym od 30 spowoduje rozprysnięcie się pocisku. Dostępne tylko dla policji i służb bezpieczeństwa.

TASERY

Chociaż nie jest to broń palna, tasery są bardzo popularne w przestrzeni. Podobny do niewielkiej latarki, taser posiada dwa metalowe czujniki. Po dotknięciu nimi przeciwnika, uwalniany jest spory ładunek elektryczny, który skutecznie go obezwładnia. Tasery zasięgowe są rzadszą bronią. Strzelają one dwoma „czujnikami” na odległość do 10 metrów. Podłączone do nich kable doprowadzają ładunek elektryczny.

Tasery są bardzo skuteczną bronią w świecie Cyberpunka — dotknięcie taserem cybernetyki spowoduje spięcie, które unieruchomi ją aż po bark! (20% szansa, chyba że cyberkoncyna posiada osłonę).

GRANATY O NAPĘDZIE ODRZUTOWYM

GNO-dy są używane poza habitatami. Są właściwie najpotężniejszą ręczną bronią w przestrzeni i mogą doszczętnie zepsuć dzień każdemu. W próżni, GNO-dy mają trzykrotnie większy zasięg rażenia niż na Ziemi, odrobinę mniejszy na Księżycu, i około dwukrotnie większy na Marsie. Na Venus, zasięg rażenia granatu odrzutowego jest połowiony. GNO-d posiada zapalnik czasowy, który można nastawić na opóźnienie rzędu 2-10 sekund, w interwałach co pół sekundy. Po odpaleniu, GNO-d przeleci 5 metrów w pierwszej sekundzie, 10 w drugiej, 15 w trzeciej, 20 w czwartej, 25 w piątej i w każdej sekundzie później (mniej o 1/5 na Marsie, 1/2 na Ziemi, i 2/3 na Venus).

SPIS BRONI

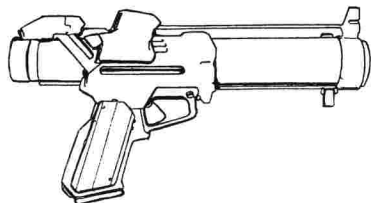
PISTOLET

TEXAS ARMS 351 GYROJET

P 0 P P/K 9mm Gyrojet 8 2 NZ

Zaprojektowany w oparciu o lekki gyrojet Mark II z końca 20 wieku, TA 351

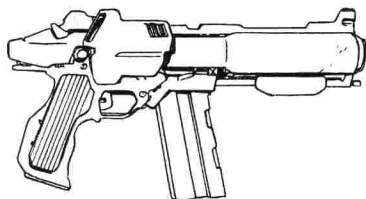




strzela 9 mm rakietami (obrażenia tak jak dla amunicji 9 mm). Zasięg jest trzykrotnie większy od zasięgu normalnego pistoletu w próżni. 351 jest często używana przez oddziały wojskowe, zwłaszcza na księżycu. Nie spotyka się ich na Ziemi.

PISTOLET ODŁAMKOWY MILITECH SILVER SHADOW

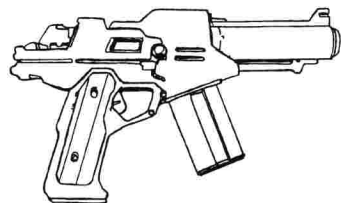
P 0 P K Odłamki 8 2 ST Zasięg 30 m



Cywilny przodek słynnej „Czarnej Wdowy”, opracowanej dla USAF. Każda łuska mieści 6 odłamkowych igieł, promień rażenia wynosi pół metra na zasięgu średnim. Rzuć 1K6/2+2 by sprawdzić, ile igieł trafiło w cel. Każda igła zadaje 1K6/3 (1/2 pancerza) obrażeń, plus oczywiście użyte trucizny lub narkotyki.

BOLTER HAMMER M-11

P +2 P K 9 mm Bolt 10 2 ST 30 m



Najczęściej używany bolter. M-11 posiada lepszą kontrolę odrzutu niż inne pistolety igłowe. 9 mm igła zadaje 1K6+2 obrażeń na wszystkich zasięgach, dla pancerza obrażenia x 1/4 - x 1/2, z uwagi na dużą siłę przebicia.

PISTOLET ODŁAMKOWY MILITECH „CZARNA WDOWA”

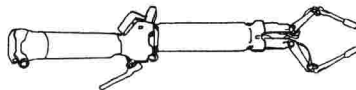
P +1 P K Igły odłamkowe 10 2 ST

Zasięg 30 m

„Wdowa” została zaprojektowana specjalnie dla USAF, jako broń przyboczna. Jest przystosowana do użytku zarówno w otwartej, jak i zamkniętej przestrzeni, dzięki połączeniu niskiej siły przebicia i dużego potencjału uszkodzeń. Amunicja jest dostarczana z odrobinę pękatego, 10 pociskowego magazynku. Każdy pocisk zawiera 10 igieł odłamkowych; promień rażenia wynosi 1 metr na zasięgu średnim (trafienia jak dla śrutówki). Igły zadają 1K6/2 (1/2 dla pancerza) obrażeń plus użyte narkotyki.

TASER DYNATECH INDUSTRIES HAND

EX 0 K Ł Ogluszenie 12 1 NZ



Najczęściej używany w przestrzeni taser. By ładunek elektryczny mógł porazić przeciwnika niezbędny jest kontakt tasera ze skórą. Cel musi przejść test zachowania przytomności z modyfikatorem -2, lub stracić przytomność na 1K10 minut. Jeśli test się powiedzie, REF i OP trafionego są obniżone o połowę na 1K10 minut.

TASER MISTUBISHI

P 0 P K Ogluszenie 12 1 ST Zasięg 5 m

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

KARABIN PRÓŻNIOWY M-99

KAR +5 N R 6K6PP (12 mm rakiety) 30 2 ST

BC 0 – – 2K6+1 (25 mm HE) 10 1 Zasięg: minimalny 10 m, efektywny 2000 m.

Karabin próżniowy M-99, znajdujący się na standardowym wyposażeniu jednostek przestrzennych USAF-u, to dwulufowe monstrum z dwoma maszynowymi magazynkami, i zbiornikiem CO₂ przypinanym do pasa żołnierza. M-99 jest przystosowany do strzelania dwoma rodzajami amunicji, używając sprężonego gazu by wyrzucać rakietę z lufy, zanim nie zostanie odpalony silniczek rakietowy. Pierwszy rodzaj amunicji to 12 mm rakietę, naprowadzane dzięki sensorom radarowym i podczerwieni (jest to bardzo drogie); na dodatek specjalny system bezpieczeństwa uniemożliwia rakiecie śledzenia przyjaznych celów. Drugi rodzaj amunicji to standardowy 25 mm granat HE zaopatrzony w niewielki silnik odrzutowy i zapalnik zbliżeniowy. Obydwa rodzaje pocisków są zaopatrzone w detonatory, które uruchamiają się po przebyciu dopuszczalnej odległości (zwykle 110% maksymalnego zasięgu).

Zaletą karabinu próżniowego jest niski odrzut, zerowa sygnatura cieplna, mały wyrzut gazu (standardowe pociski zostawiają chmurę dymu w próżniowym środowisku zero-g), brak ruchomych części, i celność. Oczywiście nie jest to broń równie dobra jak laser, ale prawie tak samo groźna.

NOWOŚCI TECHNICZNE 2025

Pojawienie się na rynku pierwszych biowszczepów w 2013 nie wzbudziło żadnych sensacji. Nieznacznie przyspieszone leczenie, lub odrobinę silniejsze mięśnie nie mogły konkurować z chromowanymi cyberwszczepami czy podskórnymi Video-wszczepami. Obecnie wiadomo, że w tym okresie, w korporacyjnych la-



tabela ekwipunku (ceny w e\$)
Skafter kosmiczny

Typ	Cena	WB	OP	Zapas	Włóż	Uwagi
Standardowy	15,000	10	2	6+2	3 min.	
Skinsuit	2,500	6	0	1+1/3	2 min.	
Robotniczy	20,000	16	3	8+2	4 min.	
Bojowy	50,000	25	6	6+2	8 min.	tylko armia; BC+1
Radiacyjny	30,000	16	6	8+2	4 min.	
Marsjański	15,000	7	2	5+2	3 min.	
Wenusjański	?	?	?	?	?	brak danych, pogłoski

WB: Wytrzymałość Balistyczna

OP: Odporność na promieniowanie

Zapas: Czas użytkowania (w godz.), plus rezerwa.

Włóż: Czas potrzebny do założenia skaftera. Podany czas jest wielkością średnią. Można tego dokonać w krótszym czasie.

boratoriach narodziła się zupełnie nowa gałąź nauki. Manipulacja na skalę molekularną, lub „nano-technologia” rozwinęła się gwałtownie, i wkrótce zmieniła oblicze naszego społeczeństwa.

W roku 2025 biotechnologia posiada swój własny język, i zajmuje ważne miejsce wśród najnowszych cyberprojektów. Nanotechnologia jest najnowszym i największym osiągnięciem ludzkiej cywilizacji, konkuruje z cybernetyką jako potencjalny „eliksir młodości”, źródło wiecznego życia. Prawa popytu i podaży (jak również zwykłej chciwości) utrzymują ceny biotechnologicznych osiągnięć na wysokim poziomie, tym samym ograniczając ich dostępność. Jedynie wystarczająco bogaci lub potężni mogą pozwolić sobie na zakup najnowszych osiągnięć biotechnologii.

Nanotechnologia składa się z dwóch głównych elementów. „Linie produkcyjne” z maszynami o rozmiarach molekularnych są w stanie budować molekularnej wielkości konstrukcje poprzez manipulację pojedynczych cząsteczek lub zmieniać cząsteczki w zadaną substancję. „Linie destrukcyjne” spełniają odwrotną funkcję, rozbijając większe elementy na molekuly. Nanoidy, (popularna nazwa maszyn molekularnych) mogą skonstruować lub

zniszczyć prawie wszystko, pod warunkiem że zapewni się im wymagane surowce i odpowiednia ilość czasu. Za odpowiednią cenę, możemy przebudować Ciebie, i wszystko inne.

BIOTECHNOLOGIA

Zgodnie z zasadami *Cyberpunka 2020*, większość klinik oferuje programy leczenia molekularnego. Nanoidy używane w tych programach są specjalnie skonstruowanymi maszynami które mogą manipulować żywą organiczną materią. Iniekcja nanoidów i odpowiednich surowców, parę tygodni cierpliwego oczekiwania, i voila: naturalny pancerz lub podrasowane antyciała za jedyne parę tysięcy dolców.

W tajnych korporacyjnych laboratoriach i ekskluzywnych europejskich klinikach można uzyskać dostęp do bardziej zaawansowanej biotechnologii. Najbardziej radykalne biowsczepy wymagają podłączenia organizmu do systemów podtrzymywania życia podczas gdy nanoidy pracują nad danymi organami. Nanoidy mogą zmieniać molekularną strukturę dowolnej substancji, ale jak długo utrzymasz się przy życiu z sercem „wylączonym” na czas przemiany?

Poniższa lista nawet w najmniejszym stopniu nie wyczerpuje osiągnięć

Wypożyczenie

ceny w e\$

Jednostki Manewrowe

Ręczna Jednostka Manewrowa	100
Paliwo (nitrogen/CO ₂) w wymiennym pojemniku	5
Mniejszy plecak odrzutowy	800
Większy plecak odrzutowy	3000

Namioty Bąbelkowe

1-osobowy	300
4-osobowy	600
6-osobowy	800
Bąbelki awaryjne	150

Pojazdy

Wędrowiec księżycowy	150 000
Wędrowiec marsjański	150 000
Łazik księżycowy	5 000
Łazik marsjański	6 500
Skoczek	350 000
Motor odrzutowy	2 000

Narzędzia

Hydroklucz	100
Łutownica próżniowa	50
Ręczny odkurzacz próżniowy	30
Mikronarzędzia	15
Łatarka próżniowa	5
Skaner techniczny	100 - 150
Wykrywacz	20
Alarm ciśnieniowy	2
Licznik promieniowania	100

Ekwipunek osobisty

Rzepy 12 szt.	1
Butelka	2
Notatnik	50-150
Osobisty Radlicznik	5
Łapka elektromagnetyczna	20
Klucz podróżny	5
Przyczepne kapcie	5
Komlink	30

Ekwipunek ratunkowy

Namiot księżycowy	800
Schron rozbitkowy	3 000
Schron burzowy	3 000
Kulka klejowa	2
Zaklejka	5
Przenośny generator mocy	1 500
Helm tlenowy	5
Syntetyczny beton (40 kg.)	10

Broń

351 Gyrojet	420
Silver Shadow	300
Bolter M-11	320
Amunicja gazowa	50
Amunicja rakietowa	100
Pociski bezpieczeństwa 50 szt	100
Taser Dynatech	50
Wyrzutnia GNO	1 500



biotechnologii dostępnej na rynku. Użyj swojej wyobraźni. Większość „bioulepszeń” może zostać połączona. Pozwala to na osiągnięcie zdumiewających efektów.

Wzmocnienie mięśni: Syntetyczne włókna splecione z naturalnymi mięśniami zwiększają ich siłę i wytrzymałość. Ten biowszczep jest właściwie niewykrywalny bez specjalnych urządzeń. Wzmocnienie mięśni zwiększa BC o 1 przy testach siły i w walce, ale nie wpływa na BTM.

Splot skóry: jest to ogólna nazwa procesu w którym nanoidy wplatają syntetyczne włókna w trzy górne warstwy skóry. Specyficzne odmiany splotów są wymienione poniżej. Wszystkie sploty wymagają naprawy jeśli ich właściciel odniesie ranę krytyczną lub powyżej. Koszt naprawy waha się zwykle w granicy 500 e\$.

Splot termiczny: Zamiast fizycznej ochrony, splot termiczny osłania właściciela przed wysoką temperaturą. Splot ten jest łatwo zauważalny, gdyż skóra nabiera charakterystycznego srebrnego połysku. Splot termiczny pozwala swojemu właścicielowi funkcjonować normalnie w temperaturze do 42 stopni Celsjusza. Przydatne gdy zawiedzie regulator termiczny twojego skafandra.

Splot chemiczny: W tym splocie trzy górne warstwy skóry są całkowicie wymienione na włókna odporne na różne substancje chemiczne takie jak kwasy lub trucizny biologiczne. Rzuty obronne przeciw szkodliwym gazom lub plynom są zwiększone o +4. Chemsplot zapewnia również WS 8 przeciwko kwasom (ta osłona nie jest redukowana przez kwas). Skóra ze splotem chemicznym nabiera bladego odcienia, i łatwo jest to zauważyć (Przeciętny rzut spostrzegawczości). Przemiana trwa 8 tygodni, i dopóki nie zostanie zakończona, chemsplot nie funkcjonuje.

Splot radiacyjny: Podobny do splotu chemicznego z tą różnicą, że jego

funkcją jest zapewnienie osłony przeciw promieniowaniu. Radsplot jest zwykle łączony z wymianą biologicznych oczu na cyberwszczepy, gdyż nie są one osłonięte przez nanosplot. Splot radiacyjny nadaje skórze ewidentny srebrny połysk, podobnie jak splot termiczny. Nie sposób go nie zauważyć.

Splot próżniowy: Splot ten jest obecnie jedynie eksperymentalnym projektem. W myśl idei tego projektu, zewnętrzne warstwy skóry mogłyby zostać wzmocnione tak, by uniemożliwić rozerwanie organizmu w próżni. Specjalne włókna pozwoliłyby zatrzymać wewnątrz ciała wilgoć i ciepło. Splot próżniowy musiałby zostać połączony ze specjalnie skonstruowaną cyberoptyką (1200e\$, 4K6 UC), filtrami zaciskowymi we wnętrzu ciała (300e\$, 8 pkt. UC), oraz wzmocnieniem organów wewnętrznych (koszt wliczony do pierwotnej przemiany molekularnej). Cyber płuca (700e\$, 1K6+1 UC) zapewniłyby odpowiednie ciśnienie oraz skład powietrza w środowisku próżniowym (zapas powietrza na 15 minut). Splot próżniowy umożliwi właścicielowi zignorowanie skutków przebywania w próżni do momentu wyczerpania się wewnętrznych zapasów powietrza. Nawet wtedy, odczuwane efekty będą mniejsze niż te opisane na stronie 21.

Połowa ciśnienia: bez efektu.

1/4 ciśnienia: równoważne normalnym efektem przy 1/2 ciśnienia.

Brak ciśnienia: równoważnie normalnym efektem przy zerowym ciśnieniu z tym że dodatkowa utrata inteligencji wynosi 1K6-1 na turę.

Neurowzmocnienia: Dla nanoidów, ludzki mózg nie różni się niczym od innych tkanek. Poniższa lista to jedynie niektóre z dostępnych neurowzmocnień.

Boost refleksu: Operacja ta zwiększa twój Refleks (a więc również Inicjatywę) do maksymalnej wartości 11, ale nie więcej niż o dwa punkty od wartości początkowej. Koszt i Utrata Czoło-

wieczności liczone są za każdy punkt zwiększonego Refleksu. Istnieje również 25% szansa na to, że operacja zważyła na stale niektóre z połączeń neuronowych twojego mózgu (-1 do testów zachowania przytomności za każdy punkt zwiększonego Refleksu). Ten biowszczep nie może być połączony z Kerenzikovem lub Sandevistanem. Boost Refleksu jest niemodyfikowalny i nieusuwalny.

Wzmocnione zmysły: Zmysły słuchu, smaku, lub węchu mogą zostać wzmocnione. W przeciwieństwie do cyberulepszeń tego typu, biowzmocnione zmysły nie posiadają opcji edytowania odbieranych bodźców, choć prawdopodobieństwo przeładowania sensorycznego zostało istotnie ograniczone. Nagłe oślepiające światła, intensywne fale dźwiękowe, lub lotne substancje chemiczne mogą tymczasowo „ogłuszyć” odbiorcę. Wzmocnienie wzroku może zawierać: Podczerwień, UV, LowLite, Teleoptykę (2.5x), Zmianę Koloru, Wzmocnienie Obrazu (+1 do Spostrzegawczości). Wzmocnienie słuchu może zawierać: Zwiększenie czułości, Zwiększenie zasięgu. Wzmocnienie węchu składa się właściwie ze zwiększonej czułości tego zmysłu.

KRIOGENIKA

Idea komór kriogenicznych opiera się na przekonaniu, że niskie temperatury są w stanie utrzymać przy życiu organizm biologiczny przez długie okresy czasu. Jednakże eksperymenty wykazały, że organizm ludzki nie toleruje całkowitego zatrzymania procesów życiowych, i w ciągu krótkiego czasu rozpoczyna się rozpad struktury komórkowej.

Przełomem w kriogenice był rozwój biotechnologii. Odpowiednie nanoidy, dodane do krwiobiegu hibernowanej osoby, są w stanie utrzymać chemiczną i biologiczną równowagę organizmu poprzez transport mikroelementów. Pozwala to na funkcjonowanie organizmu w drastycznie niższym tempie.



Choć metoda ta nie jest perfekcyjna, statystycznie ponad 99% kriogenicznie hibernowanych osób budzi się w dobrym zdrowiu. Ekstrapolacje komputerowe przewidują, że metoda ta umożliwi hibernację ludzi przez ponad 1000 lat.

KONSTRUKCJA

Na pierwszy rzut oka nanoidy nie wydają się być przydatne w konstrukcjach na większą skalę. Należy jednak pamiętać, że nanoidy są w stanie skonstruować materiały stu krotnie wytrzymalsze od tych otrzymywanych metodami makroskopowymi. Nanoidy są również w stanie budować niesłychanie skomplikowane cząstki o specyficznym zadanych właściwościach. Duże obiekty mogą zostać zbudowane z „jednej części” przez armię molekularnych maszyn, co drastycznie zwiększa ich wytrzymałość. Jedyną wadą nanoidów w tym obszarze jest fakt, że są one w stanie budować jedynie pierwotne surowce, lub wcześniej ukształtowane elementy konstrukcji.

To jest jedynie początek możliwości nanoidów. Zamiast budować ściany z litego materiału, nanoidy tworzą porowatą powierzchnię. W niszach mikroskopowych znajduje się roztwór nanoidów i surowców. Aktywowane zmianą ciśnienia lub składu powietrza, molekularne linie produkcyjne są w stanie błyskawicznie rozpiąć molekularną „pajęczynę” która najpierw zwolni, a następnie całkowicie zatrzyma przeciek.

SKAFANDRY KOSMICZNE

Chociaż pogłoski o molekularnych skafandrach kosmicznych używanych przez pewne korporacje i organizacje militarne są bardzo głośnie, nanoskafandry dopiero niedawno zakończyły etap testów: są bardzo drogie, i trudno dostępne. Gracze z zasady nie powinni być w stanie wejść w posiadania takich skafandrów, chyba że nadarzy się Niemożliwej trudności targ z kimś z „szarej strefy”. Cena nanoskafandra

jest około stu krotnie większą od ceny zwykłego skafandra.

Nanoskafander jest właściwie nieodróżnialny od standardowych kombinizonów. Na pierwszy rzut oka, jego powierzchnia wygląda jak 2 mm grubości gumowaty polimer. W rzeczywistości jednak materiał skafandra składa się z giętkiego, ultra-wytrzymałego nano-polimeru. Wewnątrz materiału, w plastrach przypominających pszczeli ul, znajduje się nanorostwor molekularnych linii produkcyjnych. Te nanoidy są w stanie zatrzymać małe przecieki bez utraty ciśnienia wewnątrz skafandra. Zewnętrzna powierzchnia skafandra oferuje pewną osłonę przeciw radiacji, a przezroczysty hełm jest praktycznie niezniszczalny. Niewielkie urządzenie umocowane na pasie monitoruje warunki wewnątrz skafandra, oczyszczając powietrze, oraz przetwarzając odpady biologiczne. Nanoskafander jest samowystarczalny, i może utrzymać przy życiu swojego właściciela przez szereg dni bez ładowania.

KOMPUTERY

Dzięki zastosowaniu molekularnych linii konstrukcyjnych, najnowsza generacja SI będzie się składać wyłącznie ze skomplikowanych elektronicz-

nych sieci. Poprzez eliminację wewnętrznych przełączników i skrócenie łączy do molekularnych długości, komputery te będą w stanie funkcjonować z szybkością stu krotnie większą niż poprzednie wersje tych systemów. Trzecia generacja nanokomputerów zostanie zaprojektowana i wykonana wyłącznie przez poprzednią generację komputerów. Przewiduje się, że potencjalna kompleksyfikacja tych systemów może wykroczyć poza zrozumienie inżynierów i naukowców kierujących tym projektem.

CYBERNETYKA

Cybernetyka jest właściwie pierwszą gałęzią nauki która skorzystała na opracowaniu biotechnologii i aplikacji nanoidów. Nowe materiały spowodują, że cybernetyka rozwinie się w oparciu o silniejsze, bardziej giętkie, i samoreperujące się wszczepy, które na dodatek będą lżejsze i odporne na działanie mikrofal. Cyberwszczepy swoim wyglądem będą bardziej przypominać ich organiczne odpowiedniki, redukując Utratę Człowieczeństwa w zamian za niewielką podwyżkę cen. Niestety, ta rewolucja jest wciąż ograniczona do laboratoriów.

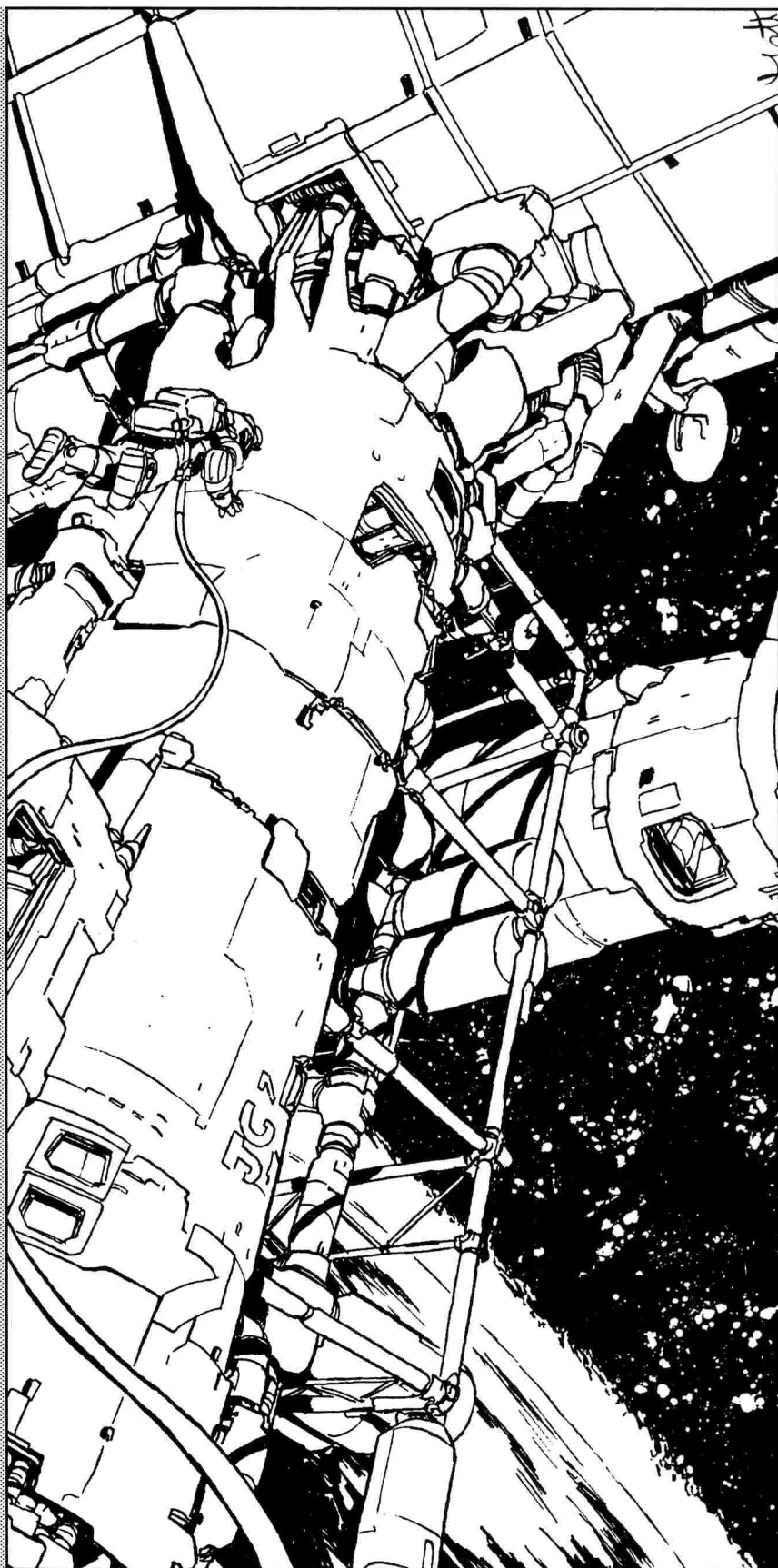
tabela biotechnologii

Biotechnologia	Kod chir.	Efekt	Cena	Utrata Człow.
Wzmocnienia mięśni	(S)	Zwiększa BC +1	1,000	1-2
Splot chemiczny	(S)	Rzuty obronne na subst. chem +4	2,000	1K6+3
Splot termiczny	(S)	Zwiększa odporność na podwyż. tem o 20° C	1,500	1K6+3
Splot próżniowy	(KR)	Wzmocnienie ciała przeciw dekompresji (działa tylko z innymi opcjami)	5,000	1K6
Splot radiacyjny	(S)	Dodatkowa osłona przeciwko promieniowaniu 1OP	1,500	2K6
Boost refleksu	(S)	Przy rzutach na REF +1	3,500	1K6+3
Wzmocnione zmysły	(PO)	Wzmacnie jeden ze zmysłów	1,200	2 na opcję



5. SZTUCZNE HABITATY

Każdy musi gdzieś
mieszkać. Ale jest
duża różnica pomię-
dzy Kryształowym
Pałacem a namiotem
rozpiętym w cieniu
jednego z księżyco-
wych kraterów...



BAZY KOSMICZNE

Od momentu kiedy pierwszy człowiek rozpoczął eksplorację przestrzeni kosmicznej, jednym z głównych celów ludzkości było założenie przyczółka na najwyższej z granic. W roku 2025, ten cel został osiągnięty na wiele sposobów. W systemie słonecznym znajdują się baraki mieszkalne i pracownicze, autofabryki, stacje bojowe, kolonie orbitalne, i bazy planetarne. Ludzkość rozpoczęła kolonizację swojego systemu planeternego...

BARAKI

Te niewielkie stacje bez sztucznej grawitacji służą jako centra badań korporacyjnych, małe fabryki lub stacje naprawcze. Przeciętny barak jest zbudowany z pięciu do dziesięciu modułarnych sekcji, sekcji badawczej, modułu mieszkalnego, oraz sekcji energetycznej. Moduły są standardowej budowy, prawie 85% wszystkich sekcji baraków jest produkcji japońskiej w oparciu o projekt opracowany w 2006 roku przez korporację Mistubishi/Korydanshu. Specjalistyczne Moduły są konstruowane przez indywidualne korporacje na własne potrzeby. Większość korporacji dba o to, by ich Moduły były kompatybilne z „oryginalnymi”. Na orbicie wokółziemskiej znajduje się prawie 300 baraków; na orbicie księżycowej jest ich szereg tuzinów; wokół Marsa krążą trzy.

Baraki nie posiadają grawitacji, są zbyt delikatne by można je było wprowadzić w ruch obrotowy niezbędny do wytworzenia grawitacji. W zamian, Większość z nich posiada komorę grawitacyjną, która oferuje odpoczynek i ucieczkę od stresów zerowej grawitacji. Personel baraków powraca zwykle do środowiska grawitacyjnego po czterech miesiącach przebywania w strefie zerowego ciężenia. Większość baraków mieści załogi od 10 do 20 osób.

Większość baraków posiada niewielki, silnie opancerzony moduł, zaprojektowany z myślą o zapewnieniu osłony radiacyjnej podczas rozbłyśków słonecznych. Te ciasne Moduły są w stanie pomieścić dwadzieścia osób przez cztery dni. Nie będą to jednak najprzyjemniejsze cztery dni w twoim życiu...

AUTOFABRYKI

Te niewielkie struktury, zwykle składające się z Moduły energetycznego, stacji kontroli, i właściwego modułu fabryki, zostały zbudowane w celu produkcji przedmiotów i urządzeń wymagających zerowej grawitacji, takich jak długie łańcuchy polimerów czy bezszkazowe kryształy. OPT-y dostarczają surowców, i odbierają gotowe produkty raz lub dwa razy na miesiąc. Podczas dokowania, OPT-y stabilizują i korygują orbitę autofabryk swoimi silnikami.

Autofabryki nie zostały zaprojektowane z myślą o ludzkim personelu. Niektóre fabryki oferują minimalne habitaty podtrzymujące życie.

STACJE BOJOWE

Stacje te należą do rzadkości. Choć lata dziesięćdziesiąte zeszłego stulecia zasłynęły z projektów „Gwiezdnych Wojen”, autorstwa zarówno USA jak i ZSRR, cięcia budżetowe i wpływ EAK ograniczyły ilość aktywnych stacji bojowych do siedmiu potwierdzonych instalacji. Cztery z nich są kontrolowane przez USAF, dwie największe należą do Rosyjskiej Korporacji Rakietowej, i dość zaskakująco, ostatnia ze stacji jest Chińska.

Stacje bojowe swoją budowę przypominają baraki, z tym że ich plany oparte są o broń „rdzenia”. Jest to zwykle potężny laser, akcelerator, broń wiązkowa lub kinetyczna znajdująca się w centrum stacji. Choć stacje bojowe są zwykle ukryte za potężnymi urządzeniami zakłócającymi, ich ogromne sensory i sygnatyry radiacyjne czynią z nich cele łatwe do spostrzeżenia przy bezpośrednim

podejściu. Jeśli, oczywiście, twój statek wciąż będzie wciąż w jednym kawalku by podejść tak blisko.

KOLONIE ORBITALNE

Kolonie orbitalne to najnowszy dodatek do galerii przestrzennego hardware'u. Kolonie te zostały zaprojektowane z myślą o przestrzeni pomiędzy Ziemią a Księżycem. Odizolowane od stałych linii dostawczych, kolonie są samo-wystarczającymi mini-światami, zdolnymi do wytwarzania własnego powietrza, jedzenia, i wody.

Aby uzyskać ten poziom niezależności, kolonie muszą być bardzo duże. Niezbędna jest również zdolność wytwarzania sztucznej grawitacji, co z kolei narzuca cylindryczny lub toroidalny kształt habitatów.

Największe z kolonii, umieszczone w punktach LaGrange'a, zdobyły przydomek L-piątek. Najsłynniejszy z L-Kolonii jest Kryształowy Pałac znajdujący się w punkcie L-1.

KRYSTAŁOWY PAŁAC

Skonstruowany na przestrzeni lat 2000 i 2011, Pałac składa się z pięciu toroidalnych pierścieni zbudowanych wokół centralnego, 2-kilometrowego rdzenia. Średnica każdego pierścienia wynosi 2.2 kilometrów. Trzy centralne pierścienie są całkowicie zamknięte, podczas gdy zewnętrzne dwa posiadają dwumetrowej szerokości okna ze szkła ołowianego.

Toroidy są zabezpieczone przed radiacją grubą warstwą księżycowych skał. Tak jak większość urządzeń przeznaczonych do użytku w przestrzeni, wyposażenie Kryształowego Pałacu jest dodatkowo zabezpieczone przed mikrofalami. Toroidy obracają się z prędkością kątową wystarczającą by zapewnić 0.8 g. na obrzeżach pierścienia. Ciężenie zmniejsza się o 0.1 g. co 275 metrów w kierunku rdzenia.



TYPOWA STACJA BADAWCZA**ŚLUZA DOKOWNICZA****MODUŁ BADAWCZY****MODUŁ MIESZKALNY****ROZDZIELNIA MOCY****BATERIE SŁONECZNE**

Wewnątrz każdego torusa znajdują się cztery poziomy kwatery mieszkalnych, fabryk, systemów podtrzymywania życia, itp. Dwa zewnętrzne toroidy zawierają jedynie gigantyczne parki; oprócz celów rekreacyjnych, zapewniają one główną część zapasów tlenu stacji. Chociaż większość tego obszaru jest „otwartą przestrzenią”, zewnętrzne pierścienie zawierają również budynki: restauracje, oraz domy wysokich urzędników korporacji i EAK-u.

Oficjalnie, Kryształowy Pałac należy do EAK-u. Jednak stacja ta jest używana przez prawie wszystkie ziemskie narody. Każdy z nich utrzymuje swoją ambasadę na stacji. EAK wynajmuje przestrzeń na stacji według własnego uznania (zwykle temu, kto najwięcej zapłaci) na bazie 20-letniego odnawialnego kontraktu. W zamian, EAK zapewnia pomoc w wypadku awarii, dba o bezpieczeństwo i stan techniczny stacji. Służba policyjna i podtrzymywanie prawa są wyłączną domeną Interpolu; ta intro-Europejska organizacja policyjna, w porozumieniu z EAK-iem, zastrzega sobie prawo do jurysdykcji na terenie stacji.

KOLONIE O'NEILLA

Drugim etapem kolonizacji było założenie kolonii O'Neilla. Te tytaniczne rozmiarów cylindryczne kolonie, nazwane ku pamięci kolonisty Dr. Gerarda K. O'Neilla, mają od szesnastu do trzydziestu kilometrów długości, i sześć do ośmiu kilometrów średnicy. Ich wewnętrzna powierzchnia jest całkowicie pokryta ziemią, kanałami nawadniającymi, i ogromnymi oknami, które wpuszczają do środka światło słoneczne.

Pierwszy O'Neill EAK-u, znajduje się w punkcie LaGrange'a L-5. O'Neill Dwa (Cylinder Galileusza) znajduje się w L-3, został ukończony w 2017. Prace nad O'Neillem Trzecim (Stacja Raj, projekt amerykańsko-japoński) znajdującym się w L-4, ukończono w 2018. Po rebelii jeźdźców prze-

strzeni, wydaje się być mało prawdopodobne, że następne O'Neille będą zbudowane przez ziemskie organizacje lub rządy. O wiele mniejszy cylinder służący jako poligon doświadczalny i laboratorium nowych technologii znajduje się w L-2, naprzeciw niewidocznej strony Księżyca. Kolonia ta służy również jako stacja zaopatrzeniowa, naprawcza oraz dok budowlany.

BAZY PLANETARNE

Trzecim etapem kolonizacji przestrzeni kosmicznej była konstrukcja trwałych, załogowych baz na innych planetach. Takie kolonie zostały założone na Księżycu i na Marsie. Mniejsze bazy funkcjonują na marsjańskim księżycu Fobos i asteroidzie Ceres.

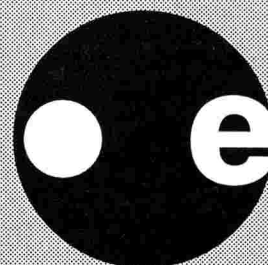
TYCHO/KOPERNIK

Te dwie bazy księżycowe nie są stacjami kosmicznymi w dosłownym znaczeniu tego słowa, jednak zaliczają się do kolonii kosmicznych. Obydwie zostały zbudowane pod ziemią, w księżycowej skale wydrążonej przy pomocy materiałów wybuchowych i nuklearnych topiarek. Potężna sieć tuneli łączy się w centralnych, przypominających parki jaskiniach. Te jaskinie są przykryte geodezyjnymi kopułami ciśnieniowymi (szkło kopuł zostało wytworzone z księżycowego piasku). oprócz wartości rekreacyjnych, te jaskinie oczyszczają powietrze wewnątrz bazy, będąc jednym z głównych źródeł czystego tlenu.

Kolonizacja Księżyca jest znacznie prostsza niż kolonizacja otwartej przestrzeni. Księżyc posiada własną grawitację, a technikę miękkiego ładowania opracowano już 50 lat temu. Przy użyciu nuklearnych wiertel, drążenie tuneli w krzemowej księżycowej glebie jest prostym zadaniem. Eksploatacja podziemnych „kieszeni” lodu dostarcza tlenu i wody. Rośliny zapewniają stabilny ekosystem. W 1999 na Księżyc zrzucano prefabrykaty, które posłużyły do konstruk-

EUROPEJSKA AGENCJA KOSMICZNA

Obecnie najpotężniejsza z organizacji interesujących się przestrzenią kosmiczną, EAK wywodzi się z konsorcjum Europejskich państw zwanego Unia Europejska. Dzięki połączeniu militarnych i ekonomicznych zasobów Francji, Anglii, Grecji, Hiszpanii, Belgii, Holandii, Irlandii, Włoch, Luksemburga, Zjednoczonych Niemiec, Portugalii, Danii, i Austrii (Kanada traktowana jest jako członek stowarzyszony), konsorcjum to kontroluje lwią część rynku przestrzeni kosmicznej. Wraz ze wzrostem sympatii pomiędzy EAK a Rosją, coraz bardziej prawdopodobne staje się to, że tak zwany „Wiek Pacyfiku” przerozdził się w „Wiek Nowej Europy”.



cji massdrivera Tycho. To urządzenie umożliwiło wyrzucanie w przestrzeń surowców niezbędnych do skonstruowania Kryształowego Pałacu.

Wszystko to nie nastąpiło oczywiście od razu. Technologia umożliwiająca kolonizację przestrzeni była dopracowana już w latach 90 zeszłego stulecia. W tym okresie zabrakło jednak porozumienia i międzynarodowej współpracy. Początek trzeciego tysiąclecia dostarczył bodźców, które popchnęły ludzkość w kosmos – był to między innymi rozpad ekosystemu i degeneracja społeczeństwa.

Szczury robią wszystko by opuścić tonący okręt.

Po rebelii Jeźdźców Przestrzeni, rządy zaciśniły kontrole nad swoimi placówkami w przestrzeni. Główne elementy systemów podtrzymania życia mogą być zdalnie zdetonowane w każdej chwili. Gwarantuje to że sytuacja z O'Neillow nie powtórzy się nigdzie indziej.

BAZA CHRYSE

Powstała w wyniku porozumienia Amerykańsko - Japońskiego, baza Chryse jest pierwszą tego typu instalacją zbudowaną przy użyciu nanotechnologii (ściany bazy zostały skonstruowane z przetworzonego piasku marsjańskiego). Choć oficjalnie ta prawda nigdy nie została potwierdzona, prędkość z jaką ukończono prace wyklucza jakiegokolwiek inne wytłumaczenie.

BAZA ISIDIS

Marsjański projekt EAK-u. Baza w Isidis jest mniejsza od Chryse (odpowiednio 500 i 900 mieszkańców) ale posiada większy potencjał wzrostu od swojego konkurenta. EAK planuje zwiększyć załogę bazy o ponad 600 osób w ciągu najbliższych czterech lat.

STACJA HALL

Baza pojazdów kosmicznych i stacja komunikacyjna na Fobosie została nazwana ku pamięci Asapha Halla

(który w 1877, będąc w Obserwatorium Morskim U.S., odkrył marsjańskie księżyce). Grawitacja jest tak niewielka, że prawie wszystkie pojazdy mogą tu lądować po naprawie lub uzupełnienie zapasów. Mniejsze jednostki są ręcznie przenoszone w głąb doków. Na powierzchni, kopalnie odkrywkowe dostarczają tlenu i surowców.

STACJA KIRKWOOD

Zbudowana na Ceres, tuż obok autokopalni NASA, stacja Kirkwood jest jedynym punktem zbiorczym w całym pasie asteroid. Stacja nie posiada stałej załogi, ale jest regularnie zamieszkiwana. Grupy badawcze, wędrujący odkrywcy, niezależni astrogeolodzy – ktokolwiek znajdzie się w rejonie tej stacji może skorzystać z jej urządzeń i pomieszczeń. Stacja nie posiada żadnych wygód, ale zgromadzone w niej zapasy i habitat jest lepszy od otwartej przestrzeni. Ceres posiada również swój własny szpital, choć ranni zwykle nie mają szans przeżyć na tyle długo by dotrzeć do tej placówki. Większość geologów i tak po dłuższym pobycie wybiera bezpośredni kurs na Ziemię.

MODUŁY HABITATÓW

Habitaty składają się z modułów, co znacznie ułatwia eksploatację stacji. Poniższa lista przedstawia typy istniejących modułów:

Przeciętny Koszt: Cena zadana przez producenta. Używane moduły kosztują zwykle 30-80 % ceny nowego modułu.

Załoga/Pasażerowie: Ilość osób załogi/ilość miejsc pasażerskich.

Zasilanie: Rodzaj i ilość systemów energetycznych.

Sensory: Producent i podstawowe dane sensorów stacji.

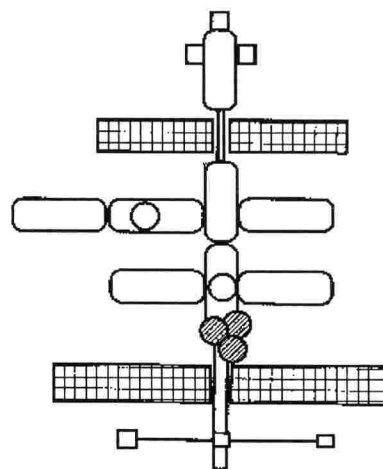
Komputery: Ilość, pojemność, i oprogramowanie komputerów stacji.

Ładowność: Ilość ładowni, ich pojemność, jak również ich ograniczenia.

Uzbrojenie: Systemy ofensywne i defensywne modułu.

Punkty uszkodzeń: Ilość uszkodzeń które moduł może otrzymać przed zniszczeniem, jak również ilość krytycznych uszkodzeń które powodują wybuch modułu; zasady są takie same jak w przypadku statków kosmicznych. Nowym elementem jest PS – podstawowa struktura modułu.

TYPOWA STACJA BADAWCZA



Koszt: 20 mln. e\$. Koszty wynajmu rozliczane są w naturze (płaci się wytworami swojej pracy). Koszt materiału do badań ok. 200 000 e\$ na miesiąc. Dodatkowo koszty eksploatacyjne.

Załoga/Ilość pasażerów: 6 – 10

Zasilanie: baterie

Sensory: typowo – 25% lub więcej jeżeli przedmiot badań tego wymaga.

Komputery: po jednym w każdym habitacie (1CPU). Jeden w laboratorium (3CPU). Dane i programy badawcze zajmują główną część pamięci.

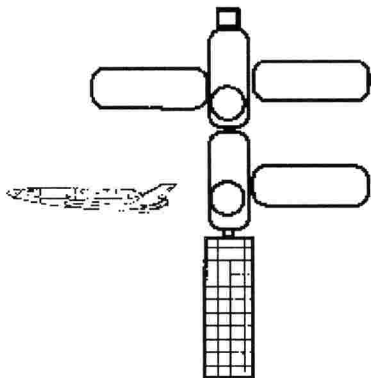
Ładowność: standardowo 10 m³



Uzbrojenie: brak. Czasmi pancierz o wytrzymałości 1 lub 2 WB.

Punkty uszkodzeń: PS Z PS O PS Z 3 2 1

FAUTOFABRYKA



Koszt: 35 mln. e\$. Koszty wynajmu ok. 350 000 e\$ plus koszty eksploatacyjne.

Załoga/ilość pasażerów: brak. Istnieje możliwość noclegu dla 2-3 osób.

Zasilanie: baterie.

Sensory: typowo 25% wyposażenia.

Komputery: po jednym w każdym habitacie (1CPU). Jeden w laboratorium (3CPU). Dane i programy badawcze zajmują główną część pamięci.

Ładowność: standardowo 20 m³ magazyn na wyprodukowane towary, 20-30 m³ na materiały i 5 m³ na odpady. Odpadki w pojemnikach wyrzucane są do atmosfery.

Uzbrojenie: brak. Niektóre fabryki pracujące dla szarej strefy wyposażone są w jeden lub dwa lasery. Pancierz o wytrzymałości 4 WB.

Punkty uszkodzeń: T T W T P T 3 2 1

STACJA BOJOWA

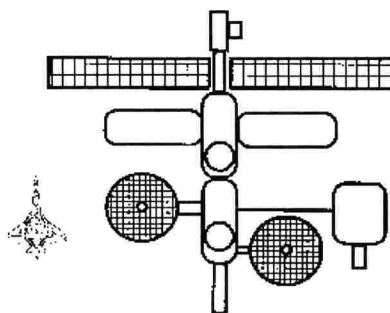
Koszt: 50 – 75 mln. e\$

Załoga/ilość pasażerów: 3 – 6. Czasmi bywa zautomatyzowana

Zasilanie: baterie słoneczne lub atomowe.

Sensory: typowo 70%.

Komputery: jeden z mocą (4CPU). Oraz dwa w rezerwie (2CPU).

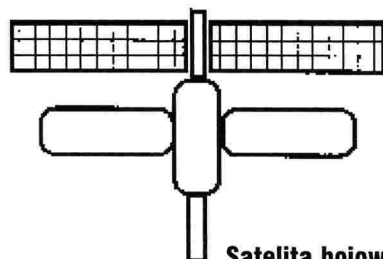


Różnego typu programy do automatycznego namierzania celów.

Ładowność: standardowo 10 m³, plus magazyn na amunicję (rakiet, pociski do różnego rodzaju dział) – ok. 10-20m³. Część amunicji składowana jest na zewnątrz

Uzbrojenie: Laser, 12-24 rakiet, często działo akceleratorowe, lub inna broń miotająca, broń defensywna. Pancierz o wytrzymałości 4 WB.

Punkty uszkodzeń: PS U Z O PS



Satelita bojowy

U Z S PS S 5 4 3 2 1

MAŁA KOLONIA ORBITALNA (L2)

Koszt: 200 mln. e\$ za kolonię o średnicy 500 m.

Załoga/ilość pasażerów: 15/200.

Zasilanie: baterie słoneczne i akumulatory.

Sensory: typowo 35%.

Komputery: trzy (3CPU), jeden zapasowy (1CPU). Typowe programy naukowe i inżynierski, bazy danych plus narzędziowe i rozrywkowe.

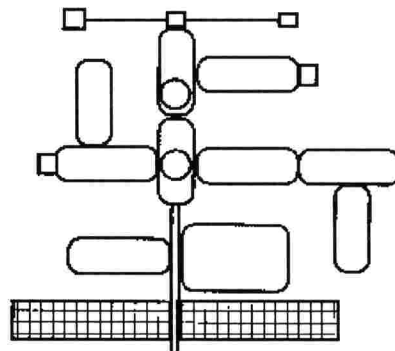
Ładowność: 50-100 m³.

Uzbrojenie: brak. Można wbudować

w zależności od potrzeb laser, systemy rakietowe i zakłcające. Pancierz o wytrzymałości 2 WB.

Punkty uszkodzeń: PS PS U PS Z O Z S U PS Z PS U S PS 8 7 6 5 4 3 2 1

Stacja przeładunkowa



CRYSTAL PALACE

Koszt: ok. 7 bln. e\$

Załoga/ilość pasażerów: ponad 5000.

Zasilanie: baterie słoneczne, generatory akumulatory.

Sensory: typowo 85%.

Komputery: główny z mocą (6CPU), oraz dwanaście (4CPU). Wiele mniejszych systemów i sieci.

Ładowność: 3000 m³, możliwość jednoczesnego dokowania 6 pojazdów kosmicznych

Uzbrojenie: 7 laserów (3 w centralnym pierścieniu, po jednym na zewnętrznych, 30 rakiet, broń miotająca, broń defensywna. Pancierz o wytrzymałości 2 WB.

Punkty uszkodzeń: Rzeń może zostać uszkodzony dopiero po zniszczeniu 2 pierścieni.

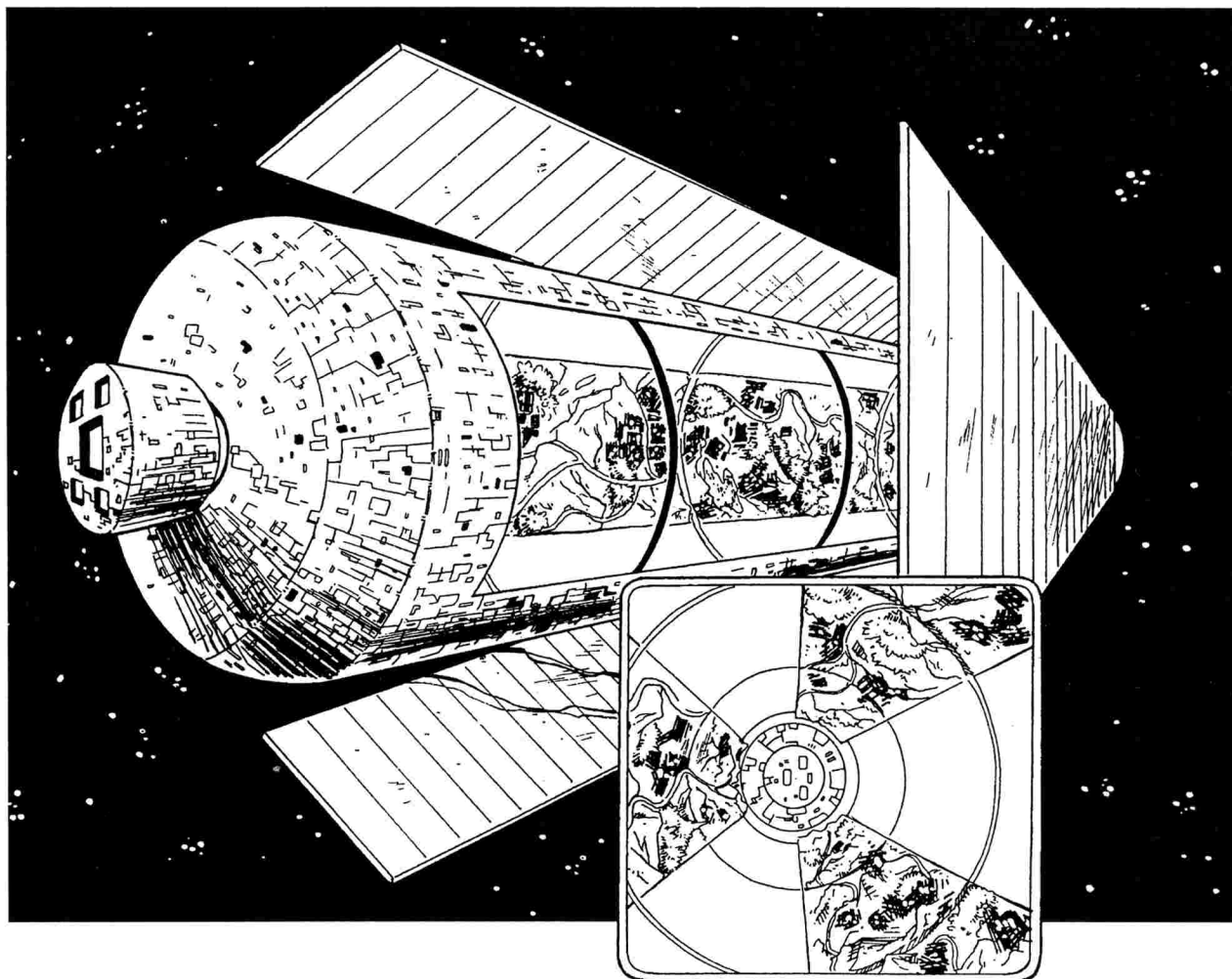
każdy pierścień: PS PS (Ux2) PS PS O PS PS (Ux2) PS PS S PS PS (Ux2) PS PS Z PS PS 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

rdzeń: PS Z PS U PS O PS U PS Z OS P 8 7 6 5 4 3 2 1



KOLONIA O'NEILL**Koszt:** 4 mld. e\$**Załoga/ilość pasażerów:** 20000. Czasami bywa zautomatyzowana**Zasilanie:** baterie słoneczne, akumulatory.**Sensory:** typowo 45%.**Komputery:** jeden z mocą (4 CPU), dwanaście (2 CPU).**Ładowność:** 2000 m³.**Uzbrojenie:** brak. Pancerz o wytrzymałości 4 WB.**Punkty uszkodzeń:** PS PS O PS PS
Z PS PS S PS 18 17 16 15 14 13
12 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1**BAZY
PLANETARNE****TYCHO I KOPERNIK****Koszt:** Tycho ok. 4 bln. e\$, Kopernik ok. 6 bln. e\$.**Załoga/ilość pasażerów:** 12-18 tys.**Zasilanie:** baterie słoneczne i atomowe.**Sensory:** typowo 80%.**Komputery:** dwanaście z mocą (4 CPU). wiele mniejszych systemów.**Ładowność:** Tycho 5 mln. m³, Kopernik 2 mln m³.**Uzbrojenie:** Tycho – główny massdriver (12K10 zniszczeń), sześć mniejszych massdriverów (6K10 zniszczeń), 60 rakiet, 3 lasery, broń defensywna. Kopernik – 3 małe massdrivery (6K10 zniszczeń), 12 rakiet, 1 laser, broń defensywna.**Punkty uszkodzeń:** Tycho – 200 z 50 pkt. uszkodzeń krytycznych

1. 30 pkt – główny massdriver, sensory-30%, 5 rakiet 500000 m³ ładunku zniszczone
2. 30 pkt: 2 małe massdrivery, sensory 10%, 10 rakiet 500000 m³ ładunku

KOLONIA O'NEILL

3. 30 pkt: 2 małe massdricery, sensory 5%, 10 rakiet 500000 m³ ładunku
4. 30 pkt: 2 małe massdricery, sensory 5%, 10 rakiet 500000 m³ ładunku.
5. 30 pkt: sensory 5%, 15 rakiet 1000000 m³ ładunku.
6. 30 pkt: sensory 20%, 10 rakiet 1000000 m³ ładunku.
7. 20 pkt: resztkę sensorów, 15 rakiet 1500000 m³ ładunku.
8. Krytyczne uderzenie

Punkty uszkodzeń: Kopernik – 80, w tym 20 krytycznych

1. 15 pkt: 1 massdriver, sensory 20%, 3 rakiety 250000 m³ ładunku.
2. 15 pkt: 1 massdriver, sensory 10%, 2 rakiety 500000 m³ ładunku.
3. 15 pkt: 1 massdriver, sensory 10%, 3 rakiety 500000 m³ ładunku.
4. 15 pkt: sensory 15%, 2 rakiety 500000 m³ ładunku.
5. 10 pkt: pozostałe massdrivery, sensory 15%, reszta rakiet 250000 m³ ładunku.
6. 10 pkt: pozostałe sensory i reszta ładunku.
7. Punkty krytyczne

BAZA CHRYSE ORAZ ISIDIS

Koszt: ok. 5 bln. e\$.

Załoga/ilość pasażerów: Chryse – 900, Isidis – 500.

Zasilanie: baterie słoneczne i atomowe.

Sensory: 65%.

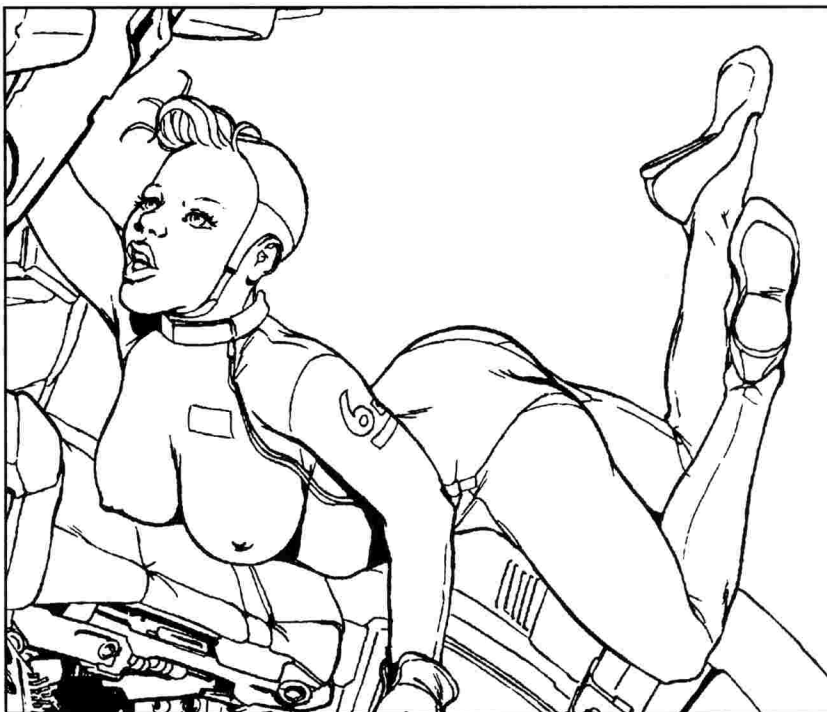
Komputery: jeden z mocą (4 CPU). wiele mniejszych systemów rezerwowych (3 CPU).

Ładowność: ok 750 mln. m³.

Uzbrojenie: 30 – 50 rakiet, 3 lasery, broń defensywna.

Punkty uszkodzeń: 70 z 50 pkt. uszkodzeń krytycznych

1. 20 pkt – sensory-25%, 10 rakiet 150000 m³ ładunku zniszczone
2. 15 pkt – sensory-15%, 10 rakiet, 1 laser, 150000 m³ ładunku zniszczone



3. 15 pkt – sensory-15%, 10 rakiet, 1 laser, 200000 m³ ładunku zniszczone
4. 15 pkt – sensory-5%, pozostałe rakiety, 1 laser, 150000 m³ ładunku zniszczone
5. 10 pkt – pozostałe sensory, rakiety, ładunek.
6. Punkty zniszczeń krytycznych

STACJA HALL

Koszt: ok. 600 mln. e\$.

Załoga/ilość pasażerów: 50.

Zasilanie: baterie słoneczne.

Sensory: 55%.

Komputery: jeden z mocą (4 CPU). Cztery rezerwowe (3 CPU).

Ładowność: ok 250 mln. m³. Doki dla 30 statków.

Uzbrojenie: 10 rakiet, 1 laser.

Punkty uszkodzeń: 40 z 10 pkt. uszkodzeń krytycznych

1. 10 pkt – sensory-20%, 3 rakiety 100000 m³ ładunku zniszczone.
2. 10 pkt – sensory-10%, 2 rakiety 50000 m³ ładunku zniszczone.
3. 10 pkt – sensory-10%, 3 rakiety, 1 laser, 50000 m³ ładunku zniszczone.
5. Punkty krytyczne

STACJA KIRKWOOD

Koszt: ok. 250 mln. e\$.

Załoga/ilość pasażerów: 100 osób/dzień.

Zasilanie: atomowe.

Sensory: 70%.

Komputery: jeden z mocą (4 CPU). Trzy rezerwowe (2 CPU).

Ładowność: ok 200 mln. m³.

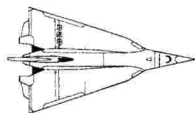
Uzbrojenie: 2 małe massdrivery, 6 rakiet, broń defensywna.

Punkty uszkodzeń: 30 z 7 pkt. uszkodzeń krytycznych

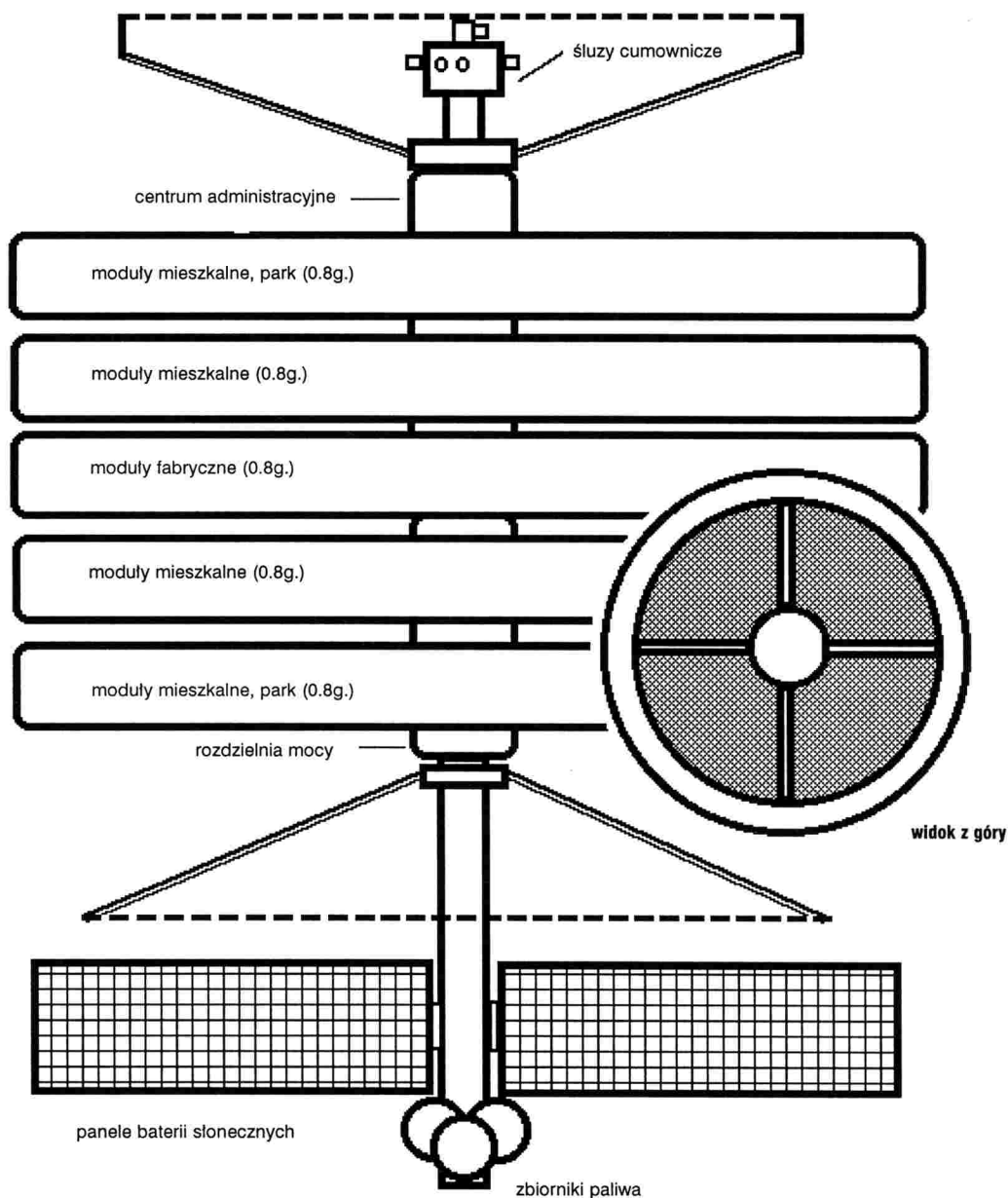
1. 10 pkt – 1 massdriver, sensory-25%, 100000 m³ ładunku zniszczone.
2. 1. 10 pkt – drugi massdriver, sensory-25%, 2 rakiety, 50000 m³ ładunku zniszczone.
3. 1. 10 pkt – pozostałe rakiety, sensory, ładunek.
4. Punkty krytyczne.



CRYSTAL PALACE



— pojazd kosmiczny (w skali)

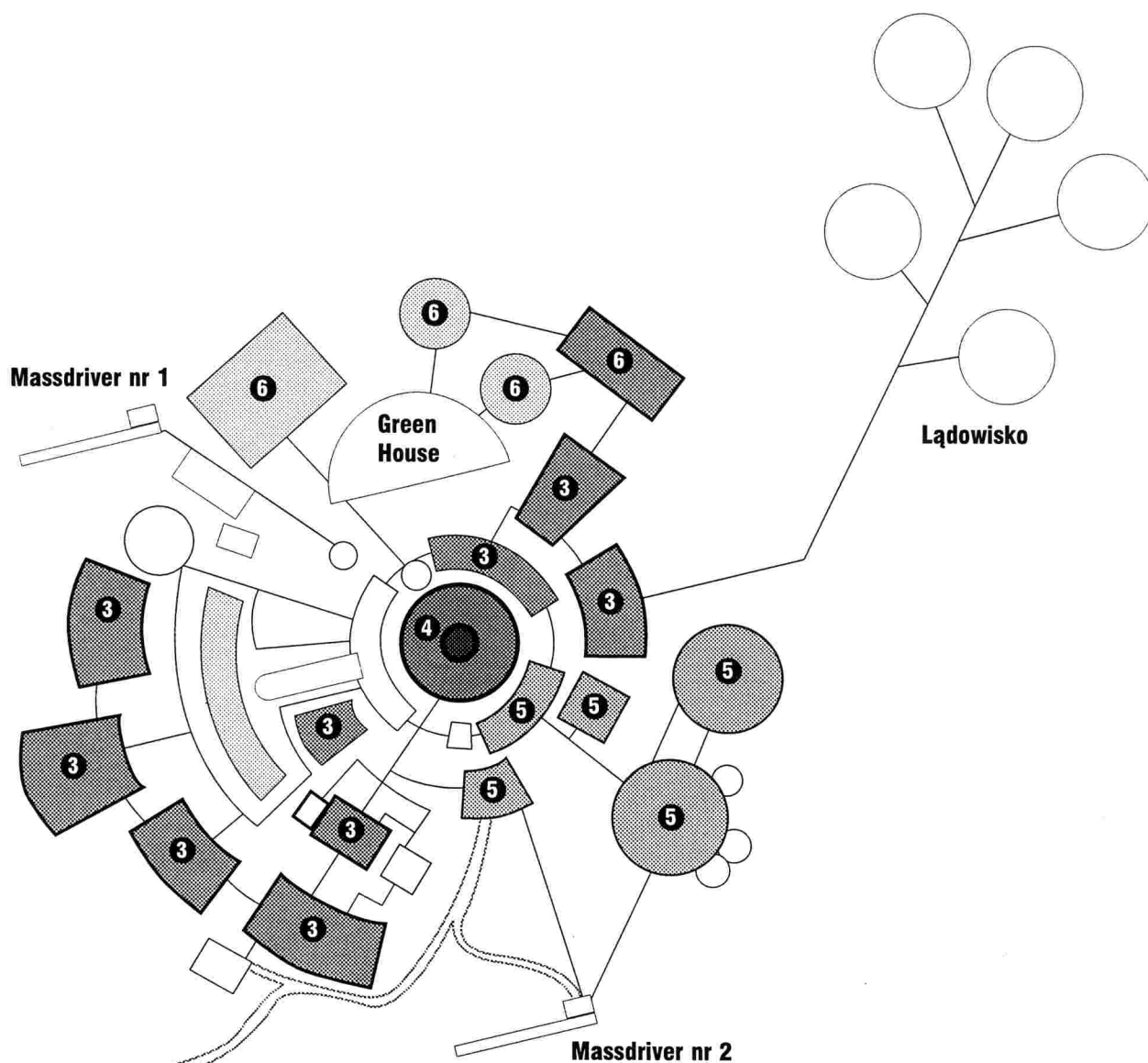


KSIĘŻYCOWA KOŁONIA TYCHO

Rzut poziomy wielopoziomowej podziemnej bazy księżycowej

Ilość osób: 18 000

1. Główna galeria
2. Główna Strefa Korporacyjna
3. Kwatery mieszkalne
4. Centrum dowodzenia. Produkcja atmosfery, uprawy rolne, administracja
5. Fabryki
6. Laboratoria i pomieszczenia naukowe



6. ŻYCIE I PRACA W PRZESTRZENI

W nieprzyjaznym
środowisku przestrzeni,
twoje życie zależy od
tych z którymi mieszkasz
i pracujesz...



JEŹDŹCY PRZESTRZENI

Jeździec przestrzeni to ziemski termin nadany tym, którzy urodzili się, lub spędzili większą część swojego życia w przestrzeni. Jeźdźców przestrzeni, którzy urodzili się w zerowej grawitacji, charakteryzują pewne wspólne cechy, między innymi zwiększona tolerancja na niskie ciśnienie, ciężenie i radiację. Jeźdźcy są zwykle słabsi od „ziemniaków” (-1 do BC), ale ich wytrzymałość i determinacja z nawiązką to wyrównuje.

Tak jak opisaliśmy to powyżej, Nabór EAK-u składał się głównie z osób afrykańskiego pochodzenia (68%). Pozostała część siły roboczej została zrekrutowana z Europy (11%), Azji (10%), Bliskiego Wschodu (1%), Rosji (4%), i Ameryk (6%).

KULTURA ORBITALNA

Społeczeństwo Jeźdźców Przestrzeni opiera się na ideach plemiennej więzi. Rytuały męskości czy przejścia są czymś oczywistym w całej strefie orbitalnej. Spotyka się je nawet w bazach na Księżycu i Marsie. Chociaż instytucje rządowe starają się wykorzystać starodawne tradycje, te wciąż są podtrzymywane, zwłaszcza w „wolnych” koloniach. W koloni L-3 młodzi chłopcy i dziewczęta ryzykują mrozącą krew w żyłach podróż z głównego cylindra stacji do satelity bojowego EAK-u, zniszczonego w czasie wojen O’Neilla. Wyposażeni tylko w ręczną jednostkę odrzutowa i 60 minutowy zapas tlenu, starają się oni znaleźć we wraku niewielki odłamek który udowodni ich odwagę. Cała wyprawa trwa około godziny, zakładając że nie zostaną popełnione żadne błędy.

Na orbicie panuje tradycja ustnego przekazywania historii. Jeźdźcy przestrzeni lubią opowiadać baśnie i historie. Jako społeczeństwo skonstruowali oni zupełnie nowy rodzaj mitologii, opartej na życiu w przestrzeni (lub w „Ciemności”, jak lubią ją nazy-

wać). Ta kulturowa przynależność jest widoczna nawet wśród techników i korpów, a wywodzi się z afrykańskich korzeni które wchłonęły legendy Europy i Azji. Kultura przestrzeni łączy najlepsze cechy Afryki, Azji, i Europy, gobelin jaskrawych, egzotycznych kolorów.

Środowisko przestrzeni jest niebezpieczne. Jeźdźcy Przestrzeni zwykle reagują błyskawicznie, są opanowani, lub... martwi. Jeźdźcy są też doskonale wykształceni. W izolowanych barakach i projektach konstrukcyjnych nie ma żadnych zajęć oprócz rozmów lub nauki. Większość Jeźdźców jest w stanie porozumieć się płynnie w kilku językach. Jednak na własny użytek opracowali oni swój własny dialekt. Zwany po prostu „Słowem”, jest to zlepek Francuskiego, Niemieckiego, Japońskiego i szeregu różnorodnych dialektów afrykańskich. Slang ten jest bardzo efektywny a jego muzyczne brzmienie jest mile dla ucha.

Przestrzeń mieszkalna jest zwykle bardzo ciasna, i baraki nie zapewniają nawet minimum prywatności. Podobnie jak Japończycy, Jeźdźcy Przestrzeni dopasowali swoje konwenanse tak, aby umożliwić sobie poczucie prywatności. Dla kogoś z zewnątrz może to doprowadzić do niewygodnych sytuacji. W przestrzeni nie istnieje tabu nagości (a przynajmniej nie po tym jak będziesz musiał założyć kombinezon przy pomocy innej osoby), ale nietaktem jest gapienie się na przebiegającą się osobę. Jeźdźcy posiadają bardzo niewiele osobistych przedmiotów. Cały ich dobytek (zapasowe ubranie, detektor promieniowania, butelka z wodą, osobisty respirator, itp.) mieści się zwykle w ich kombinezonach. Każdy Jeździec nosi ze sobą przynajmniej jedną zaklejkę lub kulkę z klejem na wypadek przecieku.

Jeźdźcy Przestrzeni rzadko kiedy tracą równowagę psychiczną, ale furia z jaka wpadają w złość stała się już

Przestrzenny Slang

Apogeu: To co najlepsze.

Chao! Być twardym

Chłodnik: Zamrożony trup, zwykle z wraku jakiegoś statku.

Chwytać Gie: Spędzić czas w strefie grawitacji, zwykle w celu odwrócenia negatywnych efektów zerowego ciężenia.

Ciemność: Przestrzeń.

Gie: Ciężar lub grawitacja.

Graw: Równoznaczne Gie.

Konfig: Zadbać o coś: na przykład „skonfigurowałem to tak by z nią zadokować”

Manewr Kranstona: Gwałtownie zapasać na chorobę przestrzenną; np. „Kiedy zNOWkowaliśmy, tamten ziemniak wykonał manewr Kranstona”.

Kulka klejowa: Kulka lepkiego polimeru, który może być użyty do tymczasowego zatkania przecieku.

z-NOW-kować: Zejść na Niska Orbitę Wokółziemską.

Oddychać Proźnią: Wyczerpać swój zapas powietrza.

Pas, Pasowanie: Główny pas asteroid. Również żyć i pracować w pasie

Rad: Radiacja. Również jednostka promieniowania.

Skręty: Gimnastyka w zerowej grawitacji/akrobatyczne pokazy

Słowo: Dialekt używany w przestrzeni.

Sygnal: Osobisty styl ubrania, dekoracje kombinezonu, tatuaże, itp. .

Wąchacz gruzu: Zobacz Ziemniak.

Wypad: Powrót do strefy grawitacji, np. Mars, Luna, Ziemia. ..

Zadokować: Spotkać kogoś. Oznacza również seks.

Zdełtować: Przyspieszyć do maksymalnej prędkości.

Ziemniak: Osoba która rzadko przebywa w przestrzeni.



legendą. Istnieje bardzo prosta i skuteczna metoda wykurzenia Jeźdźca - wystarczy rozhermetyzować stację poprzez nieostrożną zabawę spustem twojego gnata. Wewnątrz tej grupy kulturowej, wszyscy są sobie bardzo bliscy. Inny Jeździec zawsze stanie w obronie swoje współplemieńca. Zadrzyj z jednym mieszkańcem przestrzeni, a będziesz miał całe „plemie” na karku. Większość Jeźdźców zna jakąś formę walki wręcz. Wszyscy są ekspertami w walce nożem. W większości wypadków Jeźdźcy wzgardzą bronią palną. I to nie tylko ze względu na ryzyko dehermetyzacji, ale również z uwagi na niebezpieczny odrzut, podczas gdy nóż jest cichy, bezpieczny, i zabójczy.

Wojny O'Neilla pozostawiły po sobie spuściznę nieufności i gniewu, które wciąż dominują w kulturze przestrzennej. W tak zwanych „wolnych” habitatach, między innymi O'Neillu Jeden i Cylindrze Galileusza, obcy są witani bardzo chłodno. Każdy nieoczekiwany pojazd, który zbliży się do tych habitatów i nie będzie w stanie natychmiast zidentyfikować się, zostanie przywitany bojowym skrzydłem Delt i grupą abordażową. Odмова przyjęcia na pokład grupy abordażowej jest równoważna użyciu siły przez Jeźdźców.

NARKOTYKI W PRZESTRZENI

Pijany Jeździec to martwy Jeździec. Ta sama zasada odnosi się do Koki, Marychy, i innych syntetycznych zmór które wyniszczają społeczeństwo dwudziestego pierwszego wieku. Te narkotyki spowalniają refleks i wypaczają zdolność oceny sytuacji. W przestrzeni, gdzie nawet najmniejsza pomyłka może oznaczać śmierć, nie ma narkomanów. Przeważająca większość ginie zanim zdolają się w pełni uzależnić.

Jeźdźcy nie palą papierosów. Nigdy. Dym tytoniowy zapycha filtry powietrza i powoduje awarie instalacji elektrycznych (sadza tytoniowa przywie-

ra do obwodów, powodując zwarcia) a zarazem niszczy twoje płuca. Pamiętaj, w przestrzeni, powietrze jest twoim najcenniejszym dobytkiem.

Nie oznacza to jednak że przestrzeń jest „czysta”. Jeźdźcy używają narkotyków które pozwalają osiągnąć szybki „ha” bez efektów ubocznych. Szybko rozpraszające się gazy, takie jak tlenek azotu, są bardzo popularne. W przestrzeni otworzył się również rynek na narkotyki nowej generacji. Stymulanty są częstym dodatkiem do dziennej diety. W pewnym sensie stały się elementem grupowej interakcji. Szereg narkotyków, oprócz wprowadzania w stan „haju”, zwiększają również refleks lub inteligencję. Oczywiście, wraz z nowymi narkotykami, pojawiły się zupełnie nowe formy uzależnienia.

NEUROTANIEC

Najczęściej spotykanym uzależnieniem wśród Jeźdźców jest neurotaniec. Połączenie umysłu danej osoby ze specjalnym komputerem umożliwia jej „życie” w pre-generowanej sztucznej rzeczywistości (podobnie do wczesnych programów interfejsu matrycy). Interakcja podczas Tańca przypomina sieciowanie poprzez kontrolowaną Rzeczywistość Wirtualną. W Tańcu, użytkownik jest w stanie odbierać sym (audio/wizualno/czuciowa symulacje), który jest dzisiejszym odpowiednikiem „video”. W symie zwykle wcielasz się w postać głównego bohatera, i bawisz się igrząc z fabułą danej historii. Mistrzowie symu urządzają spotkania jeden na jednego, lub grupowe konkurencje, które pozwalają im stworzyć nowe wyzwania w specjalnie skonstruowanych symach. Po więcej informacji odnośnie symów, zajrzyj do *Rocker-boy'a*.

NOWA UMIEJĘTNOŚĆ: NEUROTANIEC (bazowany na INT)

Ta umiejętność jest podobna do umiejętności netrunnera „interfejs” w tym, że odzwierciedla zdolność postaci do szybkiej reakcji podczas

Tańca. Zamiast uruchamiać programy, uczestnik symu musi wykorzystać swoją wyobraźnię/inteligencję by wydajnie pokierować akcją. Im wyższa umiejętność, tym więcej kontroli dana postać posiada w symie.

Dla przykładu: Grześ posiada pewne doświadczenie – brał udział w paru symach, i posiada umiejętność *Neurotaniec 1*. Założmy że znajduje się on w barze na dzikim zachodzie. Uda mu się rozpoznać znajomą sylwetkę przy jednym ze stołów. To sławny rewolwerowiec Texas Jim, który przysięgł go zabić! Grzegorz sięga po swojego Colta 45, ale zanim uda mu się oddać strzał do bandyty, miejscowy szeryf trafia go w głowę ze śrutówki za wyciągnięcie broni w barze.

Cherice jest prawdziwym ekspertem, który spędził wiele godzin w Tańcu. Obecnie współzawodniczy z innym Tancerzem w specjalnie wygenerowanym symie, grając w pokera. Cherice zachowuje spokój, wiedząc, że jeden as wygra jej partię. Koncentrując się na symie, Cherice żąda nową kartę od krupiera, podczas gdy jej przeciwnik uśmiecha się tryumfalnie z drugiego końca stołu. Karta ślizga się po stole i Cherice od niechcenia odwraca ją, odsłaniając asa. Tancerka uśmiecha się słodko i wychodzi z symu aby coś zjeść.

JAK WYGLĄDA ICH ŻYCIE?

Jeźdźcy Przestrzeni już jakiś czas temu wyrosli z etykiety przypiętej temu społeczeństwu przez Ziemian – tj. klasy robotniczej przestrzeni. Współcześni Jeźdźcy są dobrze wykształceni, i zajmują stanowiska od pracowników konstrukcyjnych, poprzez pilotów, naukowców, aż do zarządców kolonii. Wszystkie profesje postaci z Cyberpunka znajdują swoje miejsce w głębokiej przestrzeni. Dla przykładu Rocker będzie się czuł swojsko opowiadając baśnie i śpijąc, choć może mieć kłopoty jeśli



przyjdzie dbać o właściwy przepływ mocy w rurowym generatorze. Z kolei Nomad nie powinien mieć żadnych trudności ze znalezieniem zajęcia, które pasowałoby do jego natury. Może zostać pilotem wojskowym, pionierem w odległych rejonach Pasa, lub współczesnym piratem kosmicznym. Tabela Kosmicznych Profesji wyszczególnia relatywne prawdopodobieństwo spotkania osoby o danej karierze (przydatne dla mistrza gry), jak również podstawowe klasy przestrzennych profesji i ich cyberpunkowe odpowiedniki.

ORBITALNE KARIERY

Większość karier dostępnych w przestrzeni jest zbliżona do kariery cyberpunkowego nomada, gdyż wymagają one twardych i niezależnych bohaterów. Bohaterowie którzy wybiorą jedną z tych karier są generowani normalnie, a jedynym ograniczeniem jest: bohater musiał urodzić się w przestrzeni (i musi mieć mniej niż 25 lat), wymagana umiejętnością jest Poruszanie się w Zerowej Grawitacji (str. 28). Bohaterowie ci będą bardziej odporni na chorobę przestrzenną. Poniższa lista zawiera niektóre z karier dostępnych dla tych postaci:

CZŁONEK PRACGANGU

Największą część orbitalnej populacji wciąż zawiera się w niezliczonej rzeszy grup konstrukcyjnych i załóg kolonii, którzy odpowiadają za prawidłowe funkcjonowanie habitatów i baraków. Ludzie z tej grupy społecznej są zrzeszeni w specjalnych pracgangach (odpowiednik Rodziny Nomada), i są wyszkoleni w posługiwaniu się skafandrami próżniowymi, plecakami odrzutowymi, i technologią modułów. Twardzi i polegający wyłącznie na sobie, członkowie pracgangu są doświadczeni w Poruszaniu/Walce w Zerowej Grawitacji. Pracgangi są największą „Rodziną” jaką ludzie są w stanie sobie wyobrazić. Ich wpływ jest odczuwalny w całej przestrzennej kulturze.

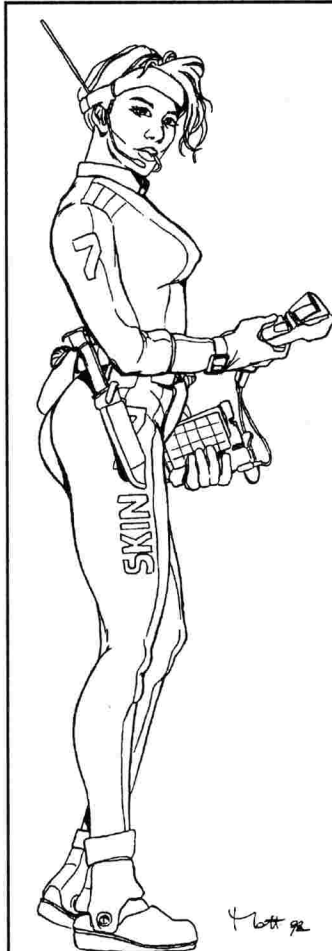


TABELA KOSMICZNYCH PROFESJI

1-25	Pracganger (Nomad)
26-34	Wsparcie (Fixer, Media)
36-55	Technik (MedTech/Biotech)
56-60	Korp (Businessman)
61-66	Ochrona (Solo)
67-72	Marine (Nomad)
73-78	Pilot Wahadłowca (Nomad)
79-84	Pilot OPT (Nomad)
85-89	Pilot wojskowy (Nomad0)
90	Uciekinier (Nomad)
91-94	Zabawiacz (Rockman)

Zestaw umiejętności: Przeżycie w przestrzeni, Poruszanie się w Zerowej Grawitacji, Poruszanie się w Przestrzeni, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Pilotaż (OPT), Podstawy Techniki, Elektronika, Ekspert (Technika Konstrukcyjna), Siłacz.

PILOT

Nieliczni szczęśliwcy którzy potrafią pilotować wojskowe, korporacyjne, i handlowe pojazdy które powoli zatłaczają przestrzeń i kontrolują dużą część transportów ekwipunku i personelu. **Specjalna Zdolność:** Bractwo (odpowiednik Rodziny Nomada). Podobnie jak nomadzi na Ziemi, ci bohaterowie są często indywidualistami i poszukiwaczami przygód, ale zawsze dbają o swoje miejsce w sieci pilotów, gotowych wspomóc każdego członka swojego Bractwa.

Zestaw umiejętności: Przeżycie w przestrzeni, Poruszanie się w przestrzeni, Astrogacja, Pilotaż (OPT), Pilotaż (samoloty kosmiczne/wahadłowce), Podstawy techniki lub Elektronika, Programowanie, Matematyka, Fizyka.

ZBIERACZ

W miarę jak liczba baraków, wahadłowców, satelit, laserów, a nawet małych habitatów rośnie eksponentalnie, coraz więcej niebezpiecznych wraków zaśmieca przestrzeń. Ten nowy rodzaj indywidualnych skautów przemierza przestrzeń w poszukiwaniu tych relikwów przeszłości, licząc na zysk ze sprzedaży często bardzo cennego ekwipunku znajdującego na pokładach wraków, lub nawet zapomnianego sekretu korporacji. Zbieracze najczęściej używają ledwo trzymających się kupy wahadłowców lub



OPT-ow w swoich poszukiwaniach „żyły kosmicznego złota” w odległych rejonach przestrzeni. Czasami opłaca się „zebrać” ekwipunek ze statku który nie był jeszcze całkiem martwy...

Specjalna Zdolność: Odzysk. Ta zdolność pozwala na znalezienie w przestrzeni odpowiedniego wraku, zbliżenie się do niego, i wykorzystanie go bez uszkodzenia swojego własnego statku. Umiejętność ta działa również jak zdolność Prowizorka Technika na połowie swojego poziomu. Większość Zbieraczy potrafi całkiem przyzwoicie pilotować prawie każdy pojazd kosmiczny na krótkich dystansach, jak również radzić sobie z gyrojetem w tzw. „trudnych” sytuacjach. Zbieracze mają swoje kontakty wśród Fikserow, którzy odkupują od nich znaleziony ekwipunek.

Zestaw umiejętności: Przeżycie w przestrzeni, Poruszanie się w Przestrzeni, Poruszanie się w Zerowej Grawitacji, Astrogacja, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Pilotaż (OPT), Podstawy Techniki lub Elektronika, Spostrzegawczość, Walka Wręcz lub Pistolet.

ŻOŁNIERZ

Zarówno rządy jak i korporacje utrzymują elitarne grupy zcyberyzowanych żołnierzy wyposażonych w bojowe skafandry i ciężko uzbrojone samoloty kosmiczne. Te szwadrony patrolują sektory przestrzeni i stanowią prawo tam, gdzie nie sięga jurysdykcja policyjna. **Specjalna Zdolność:** Zmysł Walki Przestrzennej. Ta umiejętność jest dodawana zarówno do Walki w Zerowej Grawitacji, jak i do Poruszania się w Zerowej Grawitacji podczas walki w przestrzeni. Odzwierciedla to wysoce wyspecjalizowane szkolenie przez które przeszli ci żołnierze by stać się ekspertami walki w przestrzeni.

Zestaw umiejętności: Przeżycie w Przestrzeni, Poruszanie się w przestrzeni, Poruszanie się w Zerowej Grawitacji, Spostrzegawczość, Pilotaż (OPT), Pilotaż pojazdów naziemnych (Księżycowe/Marsjańskie Łazi-

ki/Trójkółowce), Walka wręcz lub Pistolet, PM lub Karabin.

UMIEJĘTNOŚCI PRZESTRZENNE

Niezwykłe środowisko głębokiej przestrzeni wymaga umiejętności odmiennych od tych nabytych na Ziemi by przeżyć i działać z maksimum swojej wydajności. Z wyjątkiem Astrogacji, wszystkie te umiejętności muszą być nauczone poprzez doświadczenie. Umiejętności bazujące na Refleksie mogą być zachipowane, ale nie mogą być przystosowane do zerowej grawitacji bez okresu „orientacji” w przestrzeni. Postać chora na chorobę przestrzenną nie będzie w stanie nauczyć się zachipowanej umiejętności dopóki nie wyzdrowieje.

PORUSZANIE SIĘ W ZEROWEJ GRAWITACJI (Bazuje na REF)

Ta umiejętność pozwala na poruszanie się w środowisku niskiego lub zerowego ciężenia. Postać z tą umiejętnością wie jak odepnąć się od powierzchni i złapać się przeciwnie ściany, umie też utrzymać daną pozycję lub wykonywać fikołki lub obroty w przestrzeni bez utraty orientacji dzięki ruchom własnego ciała. Bohaterowie urodzeni w przestrzeni automatycznie posiadają tę umiejętność na +3, i mogą ją podwyższyć wykorzystując startowe punkty. Aby nauczyć się podstaw tej umiejętności, postać musi najpierw oswoić się z brakiem ciężenia. Nie wszystkim przychodzi to bez trudu. Za każdym razem gdy Ziemniak znajdzie się w „trudnej” sytuacji związanej z zerowym ciężeniem (np. podróż tunelem wentylacyjnym, wirowanie pod sufitem wysokiego szybu bez żadnego zabezpieczenia, lub inne szokujące sytuacje zero-G) gracz musi wykonać test Opanowania (Op+1K10) z trudnością 10 lub zostać sparaliżowanym przez strach na 1K6 tur. Po przejściu pięciu takich testów, postać przystosowuje się do warunków ze-

rowej grawitacji, i może zacząć naukę umiejętności *poruszanie się w zerowej grawitacji*. Po tej adaptacji, gracz nie musi już wykonywać testów Opanowania.

WALKA W ZEROWEJ GRAWITACJI (Bazuje na REF, koszt x 2)

Znana również jako rei-ju-ryoku-ryu, umiejętność ta jest sztuką walki specjalnie przystosowaną do warunków zerowej grawitacji. Ta umiejętność zastępuje Cyberpunkową Walkę Wręcz i Sztuki Walki podczas walk w strefie zerowego ciężenia (użycie innych sztuk walki szybko zakończyłoby się w zaplataniu twoich nóg i rąk podczas powolnego wirowania pod sufitem pomieszczenia). Ten trening umożliwia również kontrolę odrzutu broni w zerowej grawitacji, pozwalając na użycie tych broni. Strzelając z dowolnej broni z odrzutem, gracz może dodać do Rzutu Kontroli Odrzutu (str. 29) wartość tej umiejętności. Warunkiem rozpoczęcia nauki tej umiejętności jest posiadanie przynajmniej trzech punktów w Poruszaniu się w Zerowej Grawitacji. Poziom umiejętności Walki w Zerowej Grawitacji nie może być nigdy większy od wartości umiejętności Poruszanie się w Zerowej Grawitacji.

PORUSZANIE SIĘ W PRZESTRZENI (Bazuje na REF)

Umiejętność ta umożliwia obsługę plecaków odrzutowych, ręcznych jednostek napędowych, itp. Trudność manewrów takich jak podejścia do habitatów, zbliżenie się do innych osób, i tak dalej są ustalane przez mistrza gry.

PRZEŻYCIE W PRZESTRZENI (Bazuje na INT)

Kiedy w przestrzeni ma miejsce awaria, masz bardzo mało czasu by przemyśleć swoją reakcję. Najmniejszy błąd i będziesz oddychać próżnią lub świecić w nocy. Postać z tą umiejętnością zna właściwe procedury postępowania podczas wszelkiego ro-



dzaju awarii, wie jak używać kulek z klejem; jak pompować powietrze służą, jak odczytać osobisty licznik promieniowania, co robić i gdzie uciekać podczas rozbłysku słonecznego. Mistrzowie Gry mogą użyć tej umiejętności by zorientować się, czy dana postać wie jak zachować się w zarówno codziennych i nietypowych sytuacjach.

PILOTAŻ WAHADŁOWCÓW I SAMOLOTÓW KOSMICZNYCH (Bazuje na REF, koszt x 3)

Jak pilotować wahadłowiec lub samolot kosmiczny. Postać z tą umiejętnością wie jak działają silniki odrzutowe, jak dokować na stacjach (Trudny poziom testu), oraz jak przeprowadzić manewr orbitalnego wejścia w atmosferę bez spalenia statku (Bardzo Trudny poziom testu).

PILOTAŻ OPT (Bazuje na REF, koszt x 2)

Ta umiejętność pozwala na pilotaż OPT-ów i innych małych pojazdów transportowych. Postać z tą umiejętnością wie jak wylądować na Księżycu (Bardzo Trudny poziom testu), jak dokować z kosmicznymi modułami (Trudny poziom testu), i manewrować OPT-em w przestrzeni.

ASTROGACJA (Bazuje na INT, koszt x 2)

Postać z tą umiejętnością wie jak wyznaczyć kurs za pomocą komputerów, tablic kursów, i bój nawigacyjnych (Trudny poziom testu). Bez tych pomocy poziom testu wzrasta do Bardzo Trudnego.

ORBITALNY BOHATER

Bohaterowie urodzeni na orbicie mogą bez żadnych przeszkód używać Ścieżki Życia. Mistrz Gry powinien wprowadzić odpowiednie modyfikacje związane z specyfiką orbitalnego środowiska.

W CO SIĘ UBRAC?

Rygorystyczne wymogi życia w przestrzeni ograniczyły osobiste wyposażenie do minimum. Najpopularniejszym ubraniem jest luźny kombinezon z mnóstwem zapinanych na rzepy kieszeni, i pokrytego naszywkami symbolizującymi przynależność właściciela, jak na przykład symbole korporacji, pracgangu, baraków pracowniczych, czy danej stacji. W ciągu lat, taki kombinezon jest w stanie uzbierać naprawdę dużo takich naszywek. W przestrzeni często można spotkać krótkie rękawy, ale nigdy, **NIGDY** nie zobaczysz sukienek, tog, lub kiltów. W środowisku zerowej grawitacji, te ostatnie bezwyjątku kończą owinięte wokół twojej głowy.

Wielu członków pracgangu ubiera się bardzo skąpo, lub wręcz wcale na czas pracy wewnątrz własnego habitatu. Włosy są krótko obcięte, lub spięte z tyłu — w przeciwnym wypadku wciąż wchodzi w oczy — nie tylko twoje.

Jeźdźcy Przestrzeni nie przepadają za makijażem, skomplikowanymi fryzurami, lub ozdobami takimi jak długie kolczyki czy naszyjniki. Te ostatnie mogą być nie tylko uprzykrzeniem, ale również niebezpieczeństwem w przestrzeni. Biżuteria jest prosta, by uniknąć problemów w zerowej grawitacji. Wielu członków pracgangu nie nosi żadnych ozdób prócz plemiennych blizn i tatuaży. Nikt nigdy nie używa perfum — w zamkniętych pomieszczeniach baraku lub OPT nawet najlepsze perfumy wkrótce stają się nieprzyjemnie natrętne dla zmysłów.

CO JEŚĆ?

Zbiorniki hydroponiczne podtrzymują nie tylko życie roślinne, ale również mniejsze wodne stworzenia. Dieta Jeźdźców składa się z warzyw, owoców morza, alg i suszonych sacharydów takich jak ryż i makaron, pokrytych gęstym, często bardzo pikantnym sosem (coś musi utrzymać jedzenie na talerzu). Oczywiście w izolowa-

nych barakach, stare konserwowane jedzenie w tubkach może być jedynym dostępnym źródłem pożywienia.

Jedzenie jest przygotowane w specjalnych pomieszczeniach w grawitacyjnych modułach stacji. Gotowe posiłki z odparowaną całą zbędną wodą są pakowane w folie bezpieczne do użytku w kuchenkach mikrofalowych, lub w plastikowe naczynia (również nadające się do zagrzania w mikrofalówce). Unika się jedzenia które może się kruszyć — w przestrzeni rzadko kiedy widuje się chleb.

Napoje są pakowane w szczelne torebki ze słomkami. Gorące napoje, takie jak kawa czy herbata, posiadają torebki z cukrem i śmietanką wewnątrz swojego opakowania. Konsument może dodać do swojego napoju tyle cukru lub innego dodatku, ile uważa za stosowne, a następnie podgrzać całość w mikrofalówce. Jednym napojem, którego nie zobaczysz w przestrzeni (może z wyjątkiem Pałacu i L-5), są gazowane piwa w puszkach. W zerowej grawitacji każda otwarta puszka to śmiercionośny pocisk odrzutowy.

CYBERNETYKA W PRZESTRZENI

W przestrzeni trudno znaleźć zadrutowanych maniaków którzy grasują po ulicach cyberpunkowej Ziemi. Radiacja i elektromagnetyczne efekty NOW-u mają bardzo negatywny wpływ na nieprzystosowaną cybernetykę. Choć zależy to w dużej części od lokalnej radiacji i natężenia pola magnetycznego, w większości orbitalnych habitatów istnieje 10% szansa, że po każdym tygodniu spędzonym w habitacie, nastąpi awaria danego nieosłoniętego cyberwzczepu. Krótkie spięcie w oku to tylko niedogodność, ale gdy twoja cybernoga zaczyna kopać z własnej inicjatywy w zerowej grawitacji, stanowi to zagrożenie dla całego habitatu. W skrócie, oznacza to że każdy cyberwzczep musi zostać specjalnie osłonięty, co zwiększa jego koszt o 50-200%, w zależności od tego gdzie się znajdujesz.



Ponadto, w strefie zerowego ciężenia, większość „bojowych” wszczepów, zawierających wysoko kalibrowe bronie pociskowe, wyrzutnie rakiet, i inne bronie kinetyczne, musi zostać zabezpieczona lub wymieniona na mniej niebezpieczne — np. zawierające ostrza lub bronie o niskiej prędkości wylotowej pocisków. Bronie odłamkowe zwykle mogą być zainstalowane w ciągu 24 godzin przez większość kompetentnych technik orbitalnych, za opłatą rzędu 150-200e\$ (za instalacje, do tego dochodzi oczywiście koszt broni). Jednak 24 godziny bez lewej ręki... kto wie co może się zdarzyć?

Nawet mniej widoczne modyfikacje, takie jak „pazurki” mogą stanowić poważny problem w przestrzeni. Spróbuj założyć skafander gdy twoje palce kończą się 2 cm ostrymi jak brzytwa pazurami, i nigdy, nigdy nie wysuwaj ich będąc w próżni.

Z drugiej strony, niektóre cyberwszczepy są bardzo popularne w przestrzeni. Przynajmniej 40% Jeźdźców wymieniło swoje oczy na (osłoniętą) cyberoptykę, dzięki czemu nie muszą używać niewygodnych gogli i ciężkich hełmów z filtrami. Cyberaudio oraz boosty refleksu i zmysłów są również bardzo popularne. Wraz z rosnącą dostępnością nanotechnologii, większość Jeźdźców Przestrzeni inwestuje bez umiaru we wszelkie biowszczepy — począwszy od boostów refleksu aż do spłotów przeciwradiacyjnych. Biotechnologia jest łatwiej dostępną w przestrzeni niż na Ziemi. Ponieważ nanoidy są konstruowana w orbitalnych laboratoriach, cena biowszczepów na orbicie jest zwykle o 10 – 20% niższa.

W przestrzeni wygrywa subtelność.

„ORBITALE” — KORPORACJE PRZESTRZENNE

Oprócz nielicznych wyjątków, większość dużych Korporacji zwleka z „rozwinieniem” swojej działalności w przestrzeni. Wykorzystując ten krytyczny moment, w próżni władzy, która towarzyszy próżni przestrzeni, małe korporacje, zaryzykowały wszystko w nadziei na szybki zysk, rozwinęły się ponad wszelkie oczekiwania. Nowa, orbitalna arena korporacyjnej walki o władzę jest znacznie bardziej brutalna i pozbawiona skrupułów niż jej ziemski odpowiednik.

Pamiętaj, w przestrzeni nie ma **ŻADNYCH** zasad.

Konstrukcja struktur przestrzennych i produkcja stały się najszybciej rozwijającymi się gałęziami orbitalnego przemysłu dostępnego dla korporacji, a szybka ekspansja ludzkości w koloniach na Księżycu i Marsie otworzyła nowe rejony zysków. Z przerażającą regularnością bohaterowie znajdują się na polu walki dwóch korporacji. Wyścig po kontroli nowych technologii i nowych rynków sprawia, że ziemskie zmagania wydają się zabawą w przedszkolu. Obecnie największymi korporacjami w przestrzeni są wymienione wcześniej IEC i Korporacja Utopia.

INTERNATIONAL ELECTRIC CORPORATION

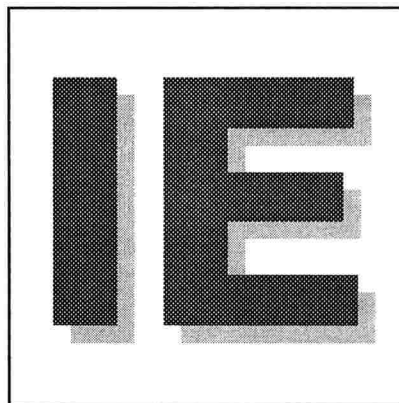
Po szczegółowy opis IEC-u, zajrzyj do Raportu Korporacyjnego 2020, tom 1.

Główny obszar działalności: Generalna Produkcja.

Lokalizacja: Stacja Badawcza Super-Link.

Instalacje (naziemne): Berlin, Londyn, Paryż, Sztokholm, Moskwa, i inne.

Instalacje (przestrzenne): Trzy załogowe stacje badawcze, baza na Księżycu, Duży kompleks naprawczy OPT-ow, około 15 autofabryk.



Imiona i Lokalizacja głównych udziałowców: Eryk Kessler na stacji Super-Link, 8%;, w połączeniu z Berlin Industrial Investments, 38%.

Ilość zatrudnionych pracowników: 800,000

Personel bojowy: 50,000

Element wywiadowczy: 1300

KORPORACJA UTOPIA

Główny obszar działalności: Nano-konstrukcja.

Lokalizacja: Utopia — prywatna stacja/laboratorium kosmiczne.

Instalacje (naziemne): Londyn, Los Angeles, i Rzym.

Instalacje (przestrzenne): Siedemnaście autofabryk i dziewięć załogowych laboratoriów.

Imiona i Lokalizacja głównych udziałowców: 80% udziałów znajduje się w posiadaniu Dr Sergeja Ranona, Kryształowy Pałac; Dr Charona Twine’a, Stacja Utopia; Dr Carlosa Renbro, Paryż, Francja; i Dr Janet Harnes, Los Angeles; akcje są podzielone równo między tych udziałowców.

Ilość zatrudnionych pracowników: 21,000

Personel bojowy: 1,500

Element wywiadowczy: 230

Tło: Korporacja Utopia została założona przez grupę genialnych naukowców, zniechęconych swoją pracą w Microtechu. Po selektywnym przecieku biotechnologii na rynek w 2017, KU rozpoczęła produkcję leków i narkotyków, wysoko-technologicznych części, skinsuitów i innych technologicznych innowacji które o całe lata wyprzedzają konkurencję.





Utopia usiłuje nie wychylać się za bardzo, ponieważ obawia się ataku ze strony takich gigantów jak EBM i IEC. Warto zaznaczyć, że ta korporacja jest znacznie większa niż sadza jej konkurenci.

Ekwipunek i Zasoby: Korporacja Utopia posiada czternaście uzbrojonych delt, trzy prywatne samoloty kosmiczne, dwadzieścia pięć OPT-ów, i cztery satelity bojowe. Jej służby bezpieczeństwa są zawsze wyposażone w najnowsze i najbardziej zaawansowane uzbrojenie. Polityka rozproszenia kluczowego personelu i siedzib sprawia, że trudno jest zadać tej korporacji decydujący cios.

REPLITECH

Główny obszar działalności: Inżynieria genetyczna

Lokalizacja: Kryształowy Pałac

Instalacje (naziemne): Brak

Instalacje (przestrzenne): Trzy autofabryki i dwa załogowe laboratoria.

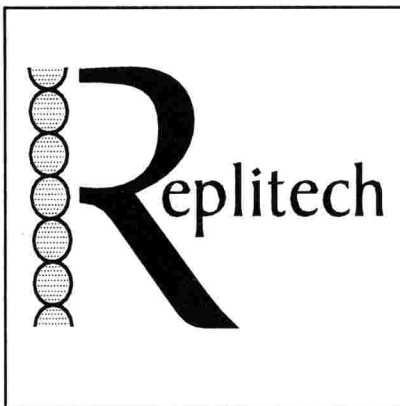
Imiona i Lokalizacja głównych udziałowców: Dr Alexis Yulo, Kryształowy Pałac, posiada 35% akcji.

Ilość zatrudnionych pracowników: 2,500

Personel bojowy: 15

Element wywiadowczy: 3

Tło: Replitech został założony przez niewielką grupę rosyjskich naukowców wspartych amerykańskimi funduszami w 2018 r. Korporacja ta rozpoczęła swoją działalność od eksperymentów związanych z hodowlą ulepszanego zboża w zbiornikach hydroponicznych. Obecnie Replitech



jest uznanym twórcą większości popularnych elementów codziennej diety, i rozwija się bardzo szybko. Jednak jego niewielka baza personelu sprawiła, że po bezpieczeństwo, Replitech zwrócił się do zewnętrznych sił militarnych, wynajmując słynną Korporację Lazarus, a właściwie jej nowy oddział „Strategiczne Wsparcie Orbitalne”.

Ekwipunek i Zasoby: Replitech posiada siedem OPT-ów, i trzy delty które krążą pomiędzy instalacjami. Większość personelu bojowego jest wykorzystywana w charakterze kontrwywiadu, chroniąc instalacje przed infiltracją.

TERRA NOVA

Główny obszar działalności: Technologia Środowiska

Lokalizacja: Stacja Raj

Instalacje (naziemne): Nowy Meksyk, Ziemia (Ośrodek Badawczy), Baza Kopernik – Księżyc (Zaopatrzenie)

Instalacje (przestrzenne): Cztery autofabryki i osiem baraków pracowniczych.

Imiona i Lokalizacja głównych udziałowców: Yohan Libewityz, Stacja Raj, posiada 20% wszystkich akcji.

Ilość zatrudnionych pracowników: 3,400

Personel bojowy: 85

Element wywiadowczy: 5

Tło: Terra Nova jest korporacją rosyjsko-amerykańską, specjalizującą się w zaopatrzeniu oraz konstrukcji sztucznych środowisk w przestrzeni. Terra Nova wywodzi się z grupy naukowców, którzy opracowali i skonstruowali systemy podtrzymywania



życia w Bazie Kopernik na Lunie. Od tego czasu korporacja ta opatentowała szereg projektów technologii środowiska, wykorzystanych między innymi w przetwornikach powietrza na Stacji Raj i marsjańskiej bazie Chryse Planitia.

Ekwipunek i Zasoby: Jako jeden z mniejszych „Orbitali”, Terra Nova polega w dużym stopniu na wsparciu swoich pracowników w poszczególnych instalacjach. Terra Nova posiada cztery OPT i dwie uzbrojone delty, ale nie posiada dostępu do ciężkiej broni czy orbitalnego transportu na dużą skalę.

MITSUBISHI/KORYIDANSU

Główny obszar działalności: Projekty i Konstrukcje Orbitalne

Lokalizacja: Torus Mitsubishi — prywatny mikro-habitat będący domem dla około 500 mieszkańców, zlokalizowany w L-5.

Instalacje (naziemne): Tokio, Hong Kong.

Instalacje (przestrzenne): Cztery autofabryki i osiem baraków pracowniczych.

Imiona i Lokalizacja głównych udziałowców: Korporacja ta jest w całości własnością Mitsubishi i Koryidansu.

Ilość zatrudnionych pracowników: 14,000

Personel bojowy: 240

Element wywiadowczy: 35

Tło: Mitsubishi/Koryidansu posiadają prawa do oryginalnego modułu przestrzennego, będącego podstawowym elementem wszystkich japońskich konstrukcji przestrzennych. Mitsubishi/Koryidansu są największymi producentami mniejszych konstrukcji or-



bitalnych. Ich liczne patenty przynoszą spore zyski. Produkty tej korporacji słyną ze swojej solidności i niezawodności — jeśli musisz mieszkać w baraku, „wybierz Mitsubishi”.

Ekwipunek i Zasoby: Dwadzieścia trzy baraki pracownicze, osiemnaście autofabryk, jedenaście uzbrojonych delt, trzydzieści OPT-ów, piętnaście innych mniejszych habitatów, jak również szereg instalacji transportu orbitalnego i naziemne zasoby. Mitsubishi/Korydansu może również skorzystać z nieograniczonej pomocy obu macierzystych korporacji, co czyni z niej jeden z najmniej dostępnych celi orbitalnego ataku.

ŻYCIE W PASIE ASTEROID

Od pierwszych dni ery kosmicznej pas asteroid stanowił niemiłą obietnicę bogactw ponad wszelkie wyobrażenie, oczekujących na ludzi na tyle odważnych (lub głupich), by po nie sięgnąć. I chociaż zautomatyzowane instalacje wydobywcze rozpoczęły już wysysanie minerałów z większych asteroid, prawdziwe „złoto przestrzeni” ukryte jest w rzadszej klasie pomniejszych asteroid, bogatych w pierwiastki krzemowe lub żelazne. Jeden z takich „skarbców” wystarczy, by uczynić swojego odkrywcę milionerem. Większa część pasa asteroid składa się z brył skalnych powstałych z aglomeracji starszych asteroid. Z tej przyczyny, bogate żyły minerałów mogą być ukryte głęboko pod powierzchnią i niewidzialne dla

pobieżnych skanów odległych sensorów i autofabryk.

Jeźdźcy którzy odważyli się wyruszyć w pas asteroid, i przeżyli niebezpieczeństwa tej strefy wirujących skał, są jednymi z najtwardszych żyjących ludzi. Najłatwiejszą metodą wyprawienia się w pas jest załapanie się na statek badawczy lub korporacyjny zmierzający w ten rejon. Już w pasie, we własnym OPT załadowanym zapasami, poszukiwacze rozpoczynają pedantyczne przeszukiwanie kosmicznego gruzu. Miesiące później, większość z nich wróci z pustymi rękami... lub ich zamrożone ciała zostaną znalezione na miejscu katastrofy ich statku. Szereg „Pasowników” wydrążyło sobie siedziby w skale większych asteroidów, by móc bez przeszkód szukać skarbów przestrzeni.

Oprócz oczywistego zagrożenia w strefie pasa, jakim są miliardy brył i bryłek skalnych szybujących w przestrzeni, ostatnimi czasy nowe niebezpieczeństwo spędza sen z powiek poszukiwaczom. Najnowsza generacja zautomatyzowanych kopalń JAB-u i innych korporacji, wyposażona w sztuczną inteligencję, aktywnie szuka nowych asteroid bogatych w minerały, instalując się na jej powierzchni i wwiercając się w jej wnętrze. Jeśli próbny odwiert nie przyniesie pożądanego rezultatu (urządzenia te zwykle poszukują specyficznych pierwiastków), autokopalnia rozpoczyna poszukiwania nowej asteroidy. Te wędrujące mechaniczne monstra nie zwracają najmniejszej uwagi na Pasowników, i baza niejednego Jeźdźcy została „wydobyta” razem z litą skałą, najczęściej również z samym Jeźdźcą. Biorąc pod uwagę fakt, że w Pasie znajdują się tysiące większych asteroidów, szansa spotkania takiej autokopalni jest znikoma, ale wraz z wzrostem ich ilości, zagrożenie staje się coraz bardziej realne.

Jednak nawet te zagrożenia nie są w stanie odpędzić poszukiwaczy. Do-

skonale znana historia „Szalonego” Władka Kadłubka, który „trafił w dzięsiatkę”, wciąż przyciąga chmary naiwnych ludzi, opętanych gorączką kosmicznych bogactw. Sam Władek mieszka podobno w prywatnej willi w Kryształowym Pałacu, ciesząc się niepolitycznym szwajcarskim kontem.

KOLONIZACJA NOWYCH ŚWIATÓW

Dla wielu osób rygorystyczne wymogi życia w zerowej grawitacji nie stanowią najmniejszej nawet atrakcji. Dla zdesperowanych ludzi szukających ucieczki przed zamkniętym życiem wśród rozkładającej się ziemskiej cywilizacji, kolonie na Lunie i na Marsie stanowią obietnicę wolności i nowego życia. Marsjańskie kolonie poszukują wyszkolonych techników, lekarzy, i naukowców których umiejętności są niezbędne przy tworzeniu nowego społeczeństwa na tym nieprzyjaznym globie. Aktywna kampania reklamowa EAK-u i NASA, przedstawia rajskie aspekty życia na czerwonym globie: czyste powietrze, wolne od wszelkich zanieczyszczeń, i społeczeństwo bez przemocy, gdzie wszyscy współpracują w duchu przyjaźni aby osiągnąć wspólny cel. Atrakcyjne oferty przyciągają wysoce wyszkolony personel, motywując go do sprzedaży swojego ziemskiego dobytku i podjęcia podróży na Marsa.

W rezultacie pozaziemskie kolonie rozwijają się błyskawicznie, choć warunki życia w tych placówkach są dalekie od wyobrażeń większości społeczeństwa. Zarówno EAK jak i NASA sprawują rygorystyczną kontrolę nad personelem wpuszczanym do kolonii, a każda kolonia jest ściśle zarządzana przez rząd kolonialny, który odpowiada bezpośrednio przed swoją macierzystą korporacją. Ponadto, JAB, który zarządza ponad połową populacji w bazie Chryse Planitia, całkowicie odseparowało swoich ludzi od reszty bazy, praktycznie two-



rząc samo-wystarczalny „mikroświat”, w którym zalety tradycyjnej japońskiej kultury i etyki pracy są stawiane ponad wszystko inne. W tych koloniach nie ma miejsca dla indywidualistów, a dokładne przestrzeganie procedur bezpieczeństwa jest ściśle wymagane.

Populacja kolonii składa się w 40% z gangów pracy, z których większość została zrekrutowana wprost z orbity, dzięki obietnicom lepszych warunków pracy (zwykle są to puste obietnice); 35% to personel naukowy i służby bezpieczeństwa, jak również zarząd kolonii, odpowiadający bezpośrednio przed Radą Kolonialną; pozostałe 25% to koloniści którzy podpisali indywidualne kontrakty na zatrudnienie i zamieszkanie w kolonii. Ci koloniści nie pracują bezpośrednio dla korporacji zarządzającej daną kolonią (np. EAK); ich długoterminowe (minimum pięcioletnie) gwarantowane kontrakty są podpisane z samą Radą Kolonialną.

TERRAFORMACJA

Terraformacja jest stosunkowo nową gałęzią nauki, która zajmuje się modyfikacją atmosfer planetarnych i ekosystemów w celu przystosowania danego globu do kolonizacji. Ze wszystkich planet systemu słonecznego, tylko dwie można stosunkowo prosto zmodyfikować tak, by podtrzymywały one życie ludzkie. Pozostałe globy są zbyt małe by utrzymać atmosferę, ich grawitacja jest zbyt duża, są za zimne lub za gorące, lub wystawione na działanie śmiertelnie promieniowania.

Pierwsza z tych planet jest Ziemia. Ludzkość od dziesięcioleci pomyślnie modyfikuje warunki atmosferyczne i ekosystem tej planety, czyniąc ją **MNIEJ** przyjazną dla życia.

Drugą jest Mars. W przeszłości, Mars posiadał atmosferę i zasoby wodne na powierzchni. Odmienne od ziemskich warunki rozwoju tego globu sprawiły jednak, że przekształcił się

on w zimny, suchy świat z bardzo rzadką atmosferą. Jednak teoretycznie, jest to odwracalne. Woda, oraz większość gazów wymaganych do utworzenia atmosfery jest uwięziona w czapach lodowych i skorupie planety. Ta potencjalna atmosfera „w pudełku” może zostać uwolniona, a wraz ze wzrostem temperatury, woda raz jeszcze popłynęłaby marsjański

skimi rzekami. I chociaż obecnie jest to jedynie kosztowne marzenie, szeregi projektów badawczych, prowadzonych przez Japońskie Laboratorium Badawcze Marsa, aktywnie bada możliwość odnowy marsjańskiej atmosfery.



7. CZERWONY KONFLIKT: KOSMICZNA PRZYGODA



Poniższa przygoda została opracowana z myślą o zapoznaniu bohaterów ze światem Cyberpunka 2025 rozszerzonego o Głęboką Przestrzeń. Postacie z poprzednich kampanii mogą zostać łatwo wprowadzone w tą przygodę, jednak Czerwony Konflikt jest w pewnym sensie biletem w jedną stronę. Bohaterowie raczej nie wrócą na Ziemię, a w najlepszym wypadku zajmie im to parę lat. Stworzenie nowych postaci, wyłącznie dla tej przygody, może więc być dobrym pomysłem; rozwinięcie tej przygody w kosmiczną odyseję, na wzór Obcego lub Outland'u, pozostawiamy w twoich rękach.

Sugerujemy, by przynajmniej jedna postać biorąca udział w tej przygodzie posiadała rozwinięte umiejętności sieciowania. Przydatni mogą się również okazać bohaterowie posiadający pewne przeszkolenie bojowe (no dobrze, dobrze, bez nich drużyna powinna się raczej zająć uprawą warzyw).

CZEŚĆ PIERWSZA: ZIEMSKI BLUES (DŁUGIE DESZCZOWE POPOŁUDNIE)

Rok 2025, gdzieś na Ziemi. Ulubiony bar. Więzienna cela. Głęboko w matrycy. Fikser oferujący górę kasy za drobną przysługę.

Jeśli bohaterowie są częścią istniejącej kampanii, zamień Fiksera na kogoś, komu bohaterowie ufają. Osoba ta z dobrze poinformowanych źródeł otrzymała cynk, że pewien anonimowy korp potrzebuje drużyny infiltracyjnej, od zaraz, i jest gotowy zapłacić każdą cenę. Nasz Fikser jest chroniony przez profesjonalnego Solo, który przysporzy drużynie sporo kłopotów, jeśli zdecydują się oni „ponaciskać”.

Fikser jest niskim, ciemnoskórym mężczyzną, który obnosi się z tanim garniturem udając profesjonalistę (co niezbyt mu się udaje). Przedstawi się jako Karumba Santa, i będzie zwracał się do bohaterów w ulicznym slangu. Potok słów, wyduszonych gardłowym basem i okraszonych bogato śródafrykańskim akcentem powinien wyteńczyć słuch i cierpliwość bohaterów.

„Moja znaleźć musieć zapewnić w miarę natychmiast drużynę na wydobycie. Moja atrakcyjna oferta przedstawić a wy raz raz akceptować kontrakt. Trzymać koperta. Koperta mieć wszystka detale i informacje. Oczywiście wy mnie nie widzieć i nie znać. Moja was nie znać. Wspólnie się nie widzieć. Wy nie widzieć koperta. Ludzie patrzeć wam na plecy dopóki robota się nie skończyć, wy akceptować czy nie.”

Karumba wciśnie bohaterowi w rękę kopertę (lub jej odpowiednik). Zawierać będzie ona 4,000 e\$ i pojedynczą płaskarkę w kartonowej teczce. Nadruk na płaskarce wygląda następująco:

PRECIS – Cel 209

Minimum taktyczne:

4 osoby personelu, w tym

2 x specjaliści bojowi,

1 x personel techniczny.

Niezbędne umiejętności

Medyczne i Sieć Operacyjna.

Misja: Ekstrakcja personelu korporacyjnego, minimalny kontakt bojowy.

Profil Celu: Mężczyzna, rasa biała – kaukaska. Wiek 46 lat. Personel cywilny.

Ekwipunek: Drużyna powinna zadbać o niezbędne wyposażenie, w tym uzbrojenie i software. AV-4 Tac wraz z doświadczonym pilotem zostanie dostarczony w miarę zapotrzebowania.

Wynagrodzenie: 5,000 e\$ dla każdego żywego członka drużyny, 20% natychmiast, reszta po wykonaniu zadania. Wydatki własne obciążają członków drużyny.

Uwagi: Wtórne uszkodzenia wyposażenia i eliminacja personelu nie są wymagane.

Karumba Santa

Fikser

INT: 8, REF 7, OP 8, SZB 5, BC 5, TECH 6, ATT 7, EMP 6

CYBERNETYKA: Jedno cyberoko z low-litem i kamera; Jeden zestaw gniazd (prawy nadgarstek); Cyberaudio z radiem, magnetofonem i wzmocnieniem słuchu.

UMIEJĘTNOŚCI: Handel uliczny +5, Wiedza uliczna +6, Styl +2, Perswazja +4, Percepcja Emocji +3, Uwodzenie +2, Hazard +6, Pistolet +2.

WYPOSAŻENIE: Karta Trauma Team™, Jednostrzałówka Federated Arms X-22.

Julia Keyes

Solo

INT 6, REF 9 (11), OP 7, SZB 6, BC 6, TECH 3, ATT 6, EMP 3

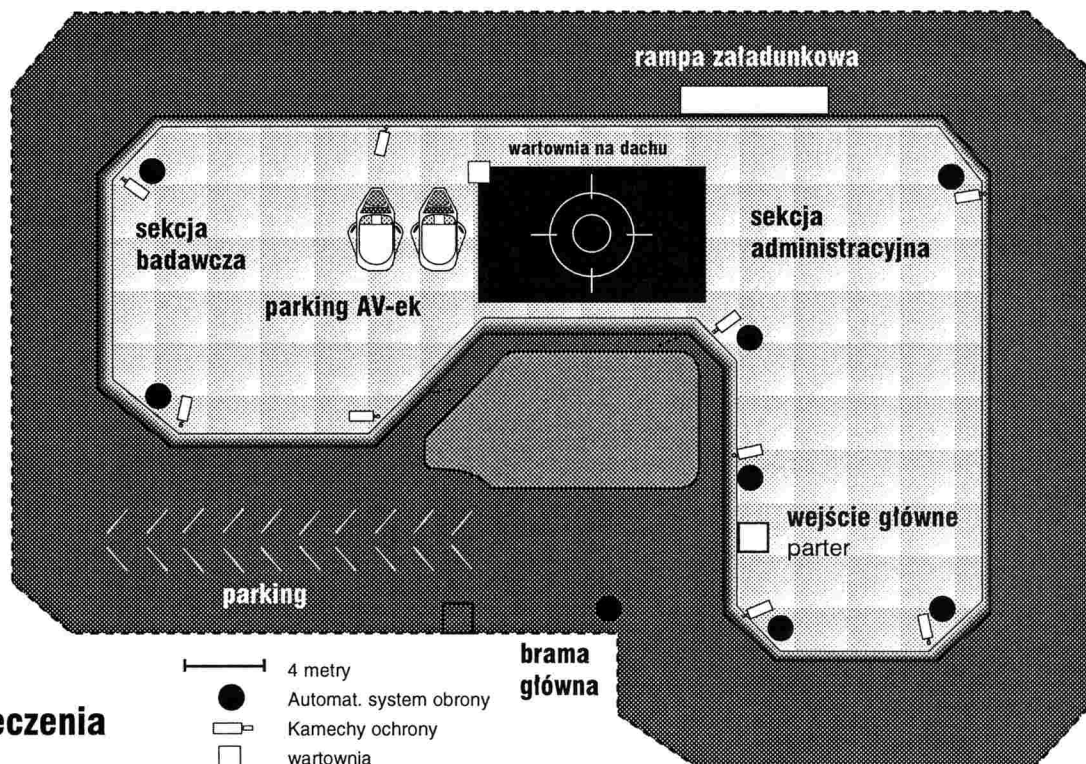
CYBERNETYKA: Cyberoptyka, lewe oko: podczerwień, celownik, anty-oślepiacz, prawe oko: broń strzałkowa, anty-oślepiacz; Jeden zestaw gniazd (lewy nadgarstek); Kerenzikov (+2); Szpony.

UMIEJĘTNOŚCI: Zmysł Walki +3, Pistolet +5, Karabin +2, Walka wręcz +7, Brawling +2, Atletyka +4, Styl +2, Siedzenie +5, Wiedza uliczna +2.

WYPOSAŻENIE: Federated Arms X-9mm ze smartlinkiem.

UWAGI: Cokolwiek można by powiedzieć o Julii, kobieta ta nie gra uczciwie. Jej zdumiewające umiejętności w walce wręcz, jak również repertuar brudnych sztuczek, czynią z niej bardzo groźnego przeciwnika. Pistolet, strzaskana butelka... wszystko stanowi broń w rękach tej Solo.





System zabezpieczenia ŚWITU

Po dwóch minutach plastikowa karta rozsypie się w pył bez żadnego ostrzeżenia. Jeśli bohaterowie zapytają się o pieniądze z koperty, Karumba wzruszy ramionami.

„Wy być cicho, a my się nie widzieć.”

Karumba jest bardzo niecierpliwy. Będzie się starał jak najszybciej uzyskać odpowiedź od bohaterów. Jeśli gracze nie zaakceptują kontraktu, Fikser uda się gdzie indziej. Przez pewien czas, bohaterów będzie prześladowało paru ciemnoskórych młodocianych przestępców, z pogrózkami „Od Starego Karumby”, ale nic z tego nie wyniknie. W prostszych słowach, koniec przygody. Jeśli natomiast bohaterowie podpiszą kontrakt, Karumba wręczy im mini cd-dysk, a następnie oddali się w pośpiechu, powtarzając:

„To nasz mały sekrecik, tak? Rozumiecie, tak?”

Jeśli spotkanie to odbyło się w miarę publicznym miejscu, każdy bohater

może wykonać Przeciętny test spostrzegawczości by zauważyć kobietę przyglądającą się rozmowie. Zanim Karumba podpisze kontrakt, kobieta ta skinie głową, odwróci się, i zniknie za rogami.

Jeśli bohaterowie zdecydują się śledzić Karumbe lub Julię, oboje wsiądą do różnych samochodów i wkrótce znikną w tłumie innych pojazdów. Jeśli bohaterowie podejmą jakąkolwiek gwałtowną akcję przeciwko Karumbie lub samej Julii, bez zastanowienia otworzy ona ogień, mierząc by zabić.

Mini cd-dysk może być odczytany w dowolnym komputerze, a nawet w cyberdeku. Na dysku zawarte są ostrzeżenia odnośnie konfidencjalności, poufności, itp., itd., oraz poniższy zestaw informacji:

Celem ekstrakcji jest technik komunikacyjny, znany jako Aleksander Wilk, zatrudniony obecnie przez średniej wielkości korporację zwana Świt

Elektroniki. Korporacja ta dopiero niedawno pojawiła się na rynku, i bohaterowie raczej nie mieli szans wcześniej o niej usłyszeć. Sieć bez problemu udostępni informacje, że Świt Elektroniki wygrał niedawno szereg przetargów na dostarczenie zaawansowanych systemów komunikacji, a sama korporacja rozwija się bardzo szybko. Lepiej poinformowane kanały są pewne, że głównymi konkurentami Świtu w branży elektroniki jest Smith Communications, Worldsat, oraz IEC.

Chociaż Świt posiada małe biuro w Warszawie, jest to jedynie skromne przedstawicielstwo, bez dostępu do sieci (co oznacza również brak dostępu z zewnątrz). Świt utrzymuje chronioną placówkę 50 km na północ od miasta. Mieści się tam ich dział Badań i Projektów. W tej placówce żyje i pracuje doktor Wilk.

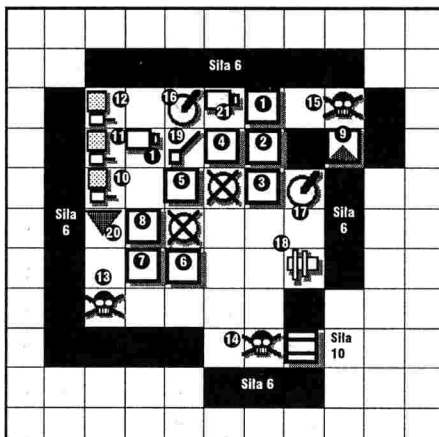
Wilk otrzymał intratną propozycję od korporacji zatrudniającej obecnie bohaterów, i podpisał z nią kontrakt.



WEWNĘTRZNA SIEĆ PLACÓWKI ŚWITU

1. Pliki Administracyjne
2. Pliki Konferencyjne
3. Zaplecze Bram Piekła oraz pliki techniczne sieci
4. Projekty, Instrukcje produkcyjne, pliki badawcze
5. Projekty, Instrukcje produkcyjne, pliki badawcze
6. Pamięć Operacyjna
7. Zaplecze Bram Piekła
8. Projekty, Instrukcje produkcyjne, pliki badawcze
9. Łącze telefoniczne z Kwaterą Główną w Tokio
10. Stacja komputerowa – grupa A
11. Stacja komputerowa – grupa B
12. Stacja komputerowa – grupa C
13. Hydra
14. Pitbull połączony z Operatorem Sieci
15. Pitbull połączony z Operatorem Sieci
16. Alarmy zbliżeniowe wokół placówki
17. Wewnętrzne alarmy
18. Mini auto-fabryka (części elektroniczne)
19. Główna Brama
20. System holograficzny dla projektantów
21. Kamery pokrywające teren wokół budynku
22. Kamery pokrywające teren wewnątrz budynku

**ZWYKLE SYSTEM ŚWITU
POSIADA DWÓCH AKTYWNYCH
OPERATORÓW SIECI**



Drobnym problemem okazał się fakt, że Wilk posiada kontrakt ze Świtom, obowiązujący przez następne cztery lata. Co jest łatwe do przewidzenia, zarząd Świtu byłby daleki od euforii po usłyszeniu, że Wilk pragnie zerwać kontrakt, i zatrudnić się u konkurencji, w praktyce oddając swojemu nowemu pracodawcy większość sekretów Świtu. Każdego popołudnia, doktor Wilk odbywa przechadzkę (od 19:30 do 19:45) „by zaczerpnąć świeżego powietrza”. Pojutrze, bohaterowie powinni zapewnić mu odrobinę więcej powietrza niż zwykle.

AV-4 może zostać odebrany z prywatnej posesji we wsi o wdzięcznej nazwie Dzierżążnia, niedaleko placówki Świtu. Po wydobyciu Wilka, należy go dostarczyć do ustalonej lokacji, znanej przez pilota AV-ki. Tam bohaterowie mają się spotkać z przedstawicielem zatrudniającej ich korporacji, który zadba o podstawienie pojazdów oraz wręczy im drugą część zapłaty.

Cd-dysk zawiera mapę placówki Świtu, przedstawiającą główne punkty obrony i schemat budynku, jak również dokładny opis dostępu Sieciowego do prywatnej Sieci Świtu.

A teraz najciekawsze... czego bohaterowie **NIE** wiedzą:

Bramy Piekła

Klasa: anty-personalny system obronny (zawiera trzy programy)

Siła: 5

MU: 4 + MU wewnętrznych programów.

Bramy Piekła jest systemem porównywalnym do Demona, z tą drobną różnicą że jego głównym zadaniem jest eliminacja netrannerów. Jako system obronny, Bramy Piekła zawierają szereg programów wykrywających, alarmów i anty personalnych, mających uniemożliwić nielegalne połączenia z macierzystym ośrodkiem Sieci. Bramy Piekła są w stanie zmylić i opóźnić netrannera a załadowane programy działają z siłą Bram, tj. 5 (w przeciwieństwie do Demona, nie są one spakowane, gdyż nie ma problemu ze pamięcią, dzięki czemu opóźnienia w ogóle nie występują). Jeśli Bramy zostaną w jakiś sposób unieszkodliwione, wszystkie załadowane podprogramy również ulegną destrukcji.

IKONA: Brak. Bramy Piekła wyglądają jak zwykłe pole sieci, które generuje fałszywe ściany danych (Siła 5) ilekroć nieupoważniony netranner spróbuje przedostać się przez to pole. Uaktywnione podprogramy bramy wydają się wynurzać ze ścian, przybierając swoje normalne ikony. Bramy Piekła będą się starać zatrzymać netrannera wewnątrz swojej lokacji, dopóki podprogramy nie zneutralizują zagrożenia.

Strażnicy (8) :**Solo****INT 4, REF 8 (9) , OP 5, TECH 4, SZ 5, ATT 4, SZB 6, BC 8, EMP 4.****UMIEJĘTNOŚCI:** Zmysł Walki +3, Karabin +4, Pistolet +5, Pistolet Maszynowy +4, Atletyka +3, Sposstrzegawczość +2, Skradanie się +1, Walka Wręcz +6**CYBERNETYKA:** Gniazda, Boost Refleksu, Cyberoptyka z celownikiem/podczerwienią**OSOBOWOŚĆ:** „Boże, jaka ta praca nudna...”**WYPOSAŻENIE:** Kamizelka kuloodporna, Lekki hełm, Federated Arms X-9mm lub pistolet maszynowy H&K MPK-9. Dwoch strażników posiada smartowne bronie.**UWAGI:** Świt jest wciąż młodą korporacją, która nie dysponuje głębokimi rezerwami gotówki. Stąd też strażnicy ci są raczej mizernej klasy. Pomimo tego, są oni dobrze uzbrojeni i znają każdą piędź gruntu wokół i wewnątrz budynku.

Po pierwsze, Wilk nie jest technikiem komunikacyjnym, a jednym z najinteligentniejszych bio-inżynierów na Ziemi. Opracował on system, który umożliwia podłączenie zaawansowanych systemów komunikacyjnych bezpośrednio do kory mózgowej, co sprawia, że transmisje są praktycznie niezauważalne, a komunikacja pomiędzy np. komandosami na polu bitwy natychmiastowa.

Po drugie, Świt od trzech dni wie, że ktoś zamierza ‘wydobyć’ Wilka, i aby wysledzić swojego przeciwnika, postawił „dublera” Wilka do swojej placówki.

Po trzecie, korporacja zatrudniająca bohaterów uzyskała wczoraj informacje o „zmienniku”, i planuje nową operację wydobywania doktora. Jednakże aby nie wzbudzić podejrzeń, oryginalna operacja wydobywania Wilka z placówki badawczej (a raczej operacja wydobywania zmiennika Wilka) musi wciąż zostać przeprowadzona. Z tej właśnie przyczyny, korporacja zatrudniła z góry spisaną na straty drużynę do przeprowadzenia tej misji...

Witamy naszych bohaterów.

Pozwól bohaterom wziąć cały ekwipunek jaki uda się im zdobyć. Placówka Świtu posiada szereg słabych punktów, które mogą zostać wykorzystane przez bohaterów.

PIERWSZY SŁABY PUNKT

Chociaż nie istnieje możliwość bezpośredniego połączenia się z Siecią do systemu komputerowego Świtu, placówka posiada strzeżone łącze z kwaterą główną korporacji w Tokio. Łącze to jest odizolowane od normalnej sieci. Jedyną możliwą drogą dostępu jest włamanie się do komputera kwatery głównej w Tokio, lub podłączenie się do prywatnych linii telefonicznych Świtu. Jeśli bohaterowie zdecydują się włamać do głównego komputera, japoński LOD bez skru-

pułów usmaży pierwszego netrunnera, dając pozostałym (jeśli takowi istnieją) dwie sekundy na wycofanie się. Znacznie prostszym rozwiązaniem jest podłączenie się do linii telefonicznych biegnących przez las wokół placówki (technika łączy satelitarne jest w pewnym sensie konceptem abstrakcyjnym w Polsce, nawet w roku 2025). Komputer placówki jest chroniony przez parę warstw oprogramowania bojowego, oraz nowy wynalazek korporacji Hydra Systems – stacjonarny program „Bramy Piekła” (opisany poniżej). Operator systemu Świtu załadował „Bramy” programami Knockout, Do zobaczyska, i Watchdog.

Na cd-dysku bohaterowie znajdą ID łącza telefonicznego Świtu, jak również kod dostępu do głównego komputera w Tokio, który będzie wyglądał podejrzanie prosto jak na możliwości japońskich programistów.

Włamanie się do komputera placówki (schemat wewnętrznej Sieci poniżej), umożliwi dezorganizację systemów ochronnych placówki, jak również infiltrację budynku podczas gdy komputer odwróci uwagę strażników i automatycznych systemów obronnych fałszywymi informacjami.

DRUGI SŁABY PUNKT

Placówka korporacji Świt Elektroniki pobiera moc z publicznej elektrowni. Subtelny sabotaż techniczny, strategicznie umieszczone ładunki wybuchowe, infiltracja komputera elektrowni (tak, elektrownia w Płocku posiada własny system komputerowy, detale pozostawiamy w twoich rękach), lub po prostu bezpośrednie zwrócenie się do na wpół pijanej obsługi technicznej elektrowni (prośba oczywiście poparta eurodolcem lub dwoma) to tylko nieliczne z możliwości odcięcia placówki od reszty świata, przynajmniej jeśli chodzi o elektryczność. Awaryjny generator, znajdujący się w budynku Świtu, potrzebuje 3 minuty na „rozgrzanie się”.



Przed upływem tego czasu, automatyczne systemy obronne są praktycznie bezradne.

TRZECI SŁABY PUNKT

Dokładna analiza planów budynku (Trudny test Zabezpieczeń Elektro- nicznych) wykaże, że północno- wschodni skraj budynku jest odrobi- nę „ślepy”. Strażnicy potrzebują oko- ło 15 sekund by dotrzeć w ten rejon, co daje drużynie infiltrującej budynek „na żywca” odrobinę czasu.

Jednak obrona budynku jest w miarę silna, i próba infiltracji terenu ograni- czona do działań naziemnych właści- wie nie ma szans na powodzenia. Zwykle budynek jest strzeżony przez ośmiu strażników (patrz statystyki na stronie obok).

Jak co dzień o 19:30 „Dr Wilk” opuścił dział badawczy, udając się na otwar- tą przestrzeń, a dokładnie na trawnik przed budynkiem. Tam, odchyliwszy głowę do tyłu, będzie on przez kwa- drans studiował niebo, co samo w sobie jest ciekawe, biorąc pod uwagę fotosyntetyczny smog prze- słaniający gwiazdy, a nawet księżyc. Pomimo tego, Wilk codziennie odby- wa swoje przechadzki, i strażnicy zdążyli się do nich przyzwyczaić. Jak każdy wielki naukowiec, Wilk jest odrobinę ekscentryczny.

Atak na budynek wywoła zgilek i za- mieszanie, oraz panikę wśród perso- nelu cywilnego. System komputero- wy uruchomi alarmy, automatyczne systemy obronne skoncentrują ogień na AV-ce i bohaterach, kamery roz- poczną śledzenie każdego ruchu ata- kującej drużyny (to oczywiście w przypadku gdy bohaterowie nie zrobią nic, by unieszkodliwić system obronny placówki). Pośród tego cha- osu Wilk będzie wyglądał na zagu- bionego. Jeśli strzelanina zagrozi je- go życiu, padnie na ziemię na środku trawnika, nie dając żadnych oznak że to on ma być celem wydobywania. To powinno być oczywiste dla bohate-

rów, gdyż będzie on jedyna osoba w białym kitlu leżącą pośrodku wy- pielęgowanego trawnika.

AV-4 może wylądować tuż obok Wil- ka. Jeśli drzwi AV-4 są otwarte, Wilk spróbuje wskoczyć do środka. Tuż za progiem, seria z broni automatycznej rozora jego plecy, rzucając go nie- przytomnego na przeciwległą ścianę pojazdu. Jeśli bohaterowie podejmą próbę udzielenia pomocy medycz- nej, okaże się, że Wilk żyje, głównie dzięki kamizelce kuloodpornej, choć jest ciężko ranny i krwawi obficie.

Wydobycie Wilka wcale nie było naj- trudniejszym etapem misji. Wydosta- nie się z terenu placówki jest bardziej niebezpieczne niż sam atak, gdyż dwa gniazda ciężkiej broni uzyskają pozytywne rozwiązanie celu na AV-ce bohaterów, a jeśli przeżyje ona ta sal- wę, dwie AV-ki Świtu rusza w pościg za nimi.

Pod tą nawałą ognia, bohaterowie będą zmuszeni do ucieczki. Jednak w ustalonej lokacji nie znajdą ani przedstawiciela wynajmującej ich korporacji, ani obiecanych pojazdów czy wsparcia. Pamiętaj, że bohaterowie najprawdopodobniej wciąż mają na ogonie dwie AV-ki Świtu.

W międzyczasie... co bohaterowie zamierzają zrobić z „Wilkiem”? Ran- ny mężczyzna to w rzeczywistości Solo znany jako Rysiek „Wtyczka”. Jeśli ktoś udzielał mu pomocy me- dycznej, Przeciętny test Medycyny pozwoli zauważyć, że jego kondycja gwałtownie się poprawiła (Jeśli jego kondycja była tylko monitorowana, Trudny test jest wymagany). Bez ni- czyjej wiedzy, nawet zatrudniającej go korporacji, Rysiek poddał się ope- racji wszczepienia splotu skórno- Lifesaver, który ocalił mu życie, pod- czas gdy Nanoidy błyskawicznie za- bliźniły wewnętrzne obrażenia. Jeśli bohaterowie przeszukali Ryśka, na ramieniu posiadał on kaburę ze smartowanym Sternmayerem 35. Je- śli pistolet nie został zabrany pod-

Rysiek „Wtyczka” (alias „Dr Wilk”)

Solo

INT 8, REF 10, OP 9, SZB 6,
BC 8, TECH 6, ATT 7

CYBERNETYKA: Cyberoptyka,
prawe oko: podczerwień,
celownik, rozszerzenie obrazu,
antyślepiacz; dwa zestawy
gniazd (prawy i lewy nadgar-
stek); Kerenzikov (+2); Splot
skórny Lifesaver;
Nanoidy chirurgiczne.

UMIĘJĘTNOŚCI: Zmysł Walki
+5, Pistolet +6, Karabin +4,
Walka Wręcz +6, Atletyka +4,
Styl +9, Stealth +4, Shadow
+3, Wiedza uliczna +5.

WYPOSAŻENIE: Smartowany
Sternmayer 35, ostry nóż, nud-
ny przestarzały kitel.

OSOBOWOŚĆ: Motywacja: wy-
sokiej klasy profesjonalista,
ale podejmie się wszelkiego
ryzyka za odpowiednią cenę;
Kompetencja: bardzo kompe-
tentny; Agresywność: Pod kon-
trolą, ale potencjalnie bardzo
gwałtowny.

UWAGI: Rysiek skorzysta z naj-
mniejszej nawet szansy by
obezwładnić bohaterów, i pod-
jąć swoje wynagrodzenie od
Świtu. W przeciwnym wypadku
bez oporów puści farbę, dzie-
ląc się z bohaterami wszystkim
co wie. Jeśli bohaterowie pla-
nują ponowny atak na Świt
(niekoniecznie w najbliższej
przyszłości) Rysiek z ochotą
zaofერuje swoją pomoc („dla
zabawy, rozumiecie”).

czas gdy Rysiek był nieprzytomny, spróbuje on po około 2 minutach dezorientacji przejąć kontrolę nad AV-ką i wylądować, jak również skorzystać z radia by wezwać pomoc. Rysiek posiada niewielki nóż przypięty do lewej nogi, i miniaturowy nadajnik przyklejony taśmą pod prawym ramieniem.

Jeśli Rysiek obudzi się bez pistoletu i nadajnika, a bohaterowie zaczną go poważnie naciskać odnośnie jego tożsamości, solo puści farbę w nadziei, że uratuje mu to życie. Rysiek wie dlaczego został wynajęty, ale nie ma pojęcia gdzie przebywa Wilk. Jego zadaniem było udawanie naukowca tak długo, jak to tylko możliwe w nadziei ustalenia korporacji odpowiedzialnej za porwanie.

Jeśli bohaterowie nie zniszczyli nadajnika, będą prześladowani przez Solo Świtu dopóki nie rozstaną się z Ryśkiem. „Wtyczka” skorzysta nawet z najmniejszej okazji aby uciec.

Zakładając że bohaterowie przeżyli ten wieczór, bez wątpienia będą odrobinę wkurzeni. Nikt nie lubi być wystawionym do wiatru, a tym bardziej wysłany na samobójczą misję.

Nieoczekiwanie, pieniądze obiecane za tę misję nadejdą następnego dnia na adres jednego z bohaterów, a ich pojazdy i ewentualny ekwipunek odnajdzie się w prywatnej posesji, na terenie której zabrała ich AV-4. Posesja ta jest obecnie opuszczona. Jeśli bohaterowie zgłosili zapotrzebowanie na AV-kę z pilotem, ten będzie również wynajętym najemnikiem. Przesłuchanie pilota może mieć ciekawe efekty, gdyż on również został oszukany, a w pewnych kręgach znany jest z gwałtownego temperamentu. Jeśli bohaterowie zdecydują się sprzedać AV-kę (zakładając że nadaje się ona jeszcze na sprzedaż), pilot będzie się domagał swojego udziału. Jeśli bohaterowie zdecydują się zatrzymać pojazd, pilot opuści ich, mamrocząc coś o „właścicielach zgłaszających się po

swoje wyposażenie”.

Jakkolwiek by nie postąpili, bohaterowie będą najprawdopodobniej wdzięczni za rozstanie się z tajemniczą korporacją.

Najprawdopodobniej....

CZEŚĆ DRUGA: BILET DONIKAD

Bohaterowie będą najprawdopodobniej odrobinę podminowani gdy parę dni później, znany im skądinąd fikser (Karumba) ponownie nawiąże z nimi kontakt.

Nie zapomnij podstawić w to miejsce swojego własnego fiksera, jeśli takowy istnieje.

„Moi drodzy wspaniali przyjaciele! Moja rozumieć wy móc być troszeczkę zdenerwowani na moja za ostatni kontrakt. Moja przepraszać serdecznie. Moja nie wiedzieć że wasza misja być zmyłka.”

Karumba skrzywi się okrutnie, wymawiając słowo „zmyłka”.

„Wy poczynąć całkiem fiu, fiu. Moc trudności, a wy żywi i rumiani. Wy przyciągnąć uwagę waszego pracodawcy, on być mnóstwo zachwycony wami! Moja być poprosić nawiązać z wami jeszcze jeden kontrakt. Absolutnie prawdziwa kontrakt, moja być zapewniona”!

Jeśli bohaterowie zgodzą się wystulchać Karumbe, wręczy on bohaterom wideodysk i umówi się na spotkanie za dwa dni by usłyszeć ich odpowiedź.

Raz jeszcze cd-dysk zawiera informacje, lecz tym razem jest to nagrana wiadomość o zaskakującej treści. Odczyta ją podstarzały gentleman, bez wątpienia francuskiego pochodzenia, siedzący za dużym, drewnianym biurkiem. Lokalizacja i tożsamość mężczyzny jest nieznana. Będzie on przemawiał powoli, miękkim tonem, od czasu do czasu odchrząkując i cały

czas patrząc prosto w kamerę.

„Panie i Panowie. Dziękuję, że zdecydowaliście się rozważyć możliwość ponownego zatrudnienia. To co mam wam do przekazania, może was zszokować, ale z góry zapewniam, że cała oferta jest jak najbardziej poważna. Zostaniecie sowicie wynagrodzeni za wasz pełny udział.”

„Reprezentuję przedstawicielstwo pewnego małego miasta. Odpowiedzialność, która spoczywa na moich barkach jest, jak sami rozumiecie, ogromna. Ostatnio, natrafiliśmy na problem, którego nie jesteśmy w stanie sami rozwiązać. Pewne osoby spowodowały ostatnio znaczne zaburzenia w pokojowo nastawionym społeczeństwie naszego miasta. Ich motyw są całkowicie osobiste, ale ich zdolności perswazji zgromadziły im całą rzeszę zwolenników. Podjęte przez nas próby negocjacji z tymi osobami speliły niestety na niczym, a użycie siły w celu zniszczenia ich poparcia wśród mieszkańców nie przyniosło spodziewanych rezultatów.”

„My, rada miasta, jesteśmy zdania, że to zagrożenie dla naszego miasta może być usunięte jedynie poprzez osoby działające z wnętrza tej organizacji. Aby to osiągnąć, podejmujemy próbę rekrutacji personelu, który nie ma z naszym miastem, a co ważniejsze z naszą radą, żadnych powiązań.”

„Podejmujemy się opłacenia wszelkich niezbędnych wydatków na czas waszego kontraktu. Co więcej, każdy aktywny członek drużyny zostanie wynagrodzony sumą 300,000e\$ w momencie wykonania umowy podpisanej w kontrakcie. Już za chwilę zrozumiecie dlaczego wasze wynagrodzenie ma pięć zer.”

„Kontrakt będzie opiewał na minimum trzy lata. Powód tego jest bardzo prosty. Nasze miasto mieści się na Marsie. Mamy nadzieję zaprosić was, jako naszych pracowników, na Marsa, w celu infiltracji grupy fanatyków, którzy zagrażają bezpieczeń-



stwu całej kolonii. Chociaż obecnie zagrożenie to jest znikome, z biegiem czasu może ono przybrać znaczące rozmiary. Jesteśmy w stanie zapewnić bezpieczny transport na Marsa, jak również gwarantowany lot z powrotem na Ziemię, dla chętnych, po wykonaniu kontraktu. Jeśli zgodzicie się podpisać kontrakt, każdy z was otrzyma 50,000 e\$ na rękę. Po została część wynagrodzenia zostanie umieszczona pod waszymi nazwiskami na tajnych szwajcarskich kontach z zastrzeżeniem, że konta nie mogą zostać odpięczętowane przed upływem trzech lat. ”

„Moi pracownicy skontaktują się z wami aby potwierdzić pozytywną odpowiedź i sfinalizować podpisanie kontraktu. Następny lot na Marsa opuści Ziemię za niecałe dwa miesiące, a wasze miejsca zostały już zarezerwowane. Jestem zmuszony nalegać, abyście potraktowali tę ofertę bardzo poważnie”.

„Dziękuję za was czas”.

Oszolomieni? Kłopoty z zebraniem dolnej szczęki z podłogi?

W zamierzeniu, ma to być oferta nie do odrzucenia. Jeśli bohaterowie są już bogaci, zwiększ oferowane wynagrodzenie. Skuś ich czymś, czego zawsze pragnęli. Każdy ma swoją cenę.

Karumba skontaktuje się z nimi w ciągu dwóch dni, żądając odpowiedzi. Załóżmy, że brzmi ona „tak”.

Podróż do „kolonii” staje się szybko marzeniem milionów osób, uwięzionych w zatruć i pełnych przemocy miastach starej Ziemi. Jednakże, koszt transportu ludzi jest wciąż niebotyczny, i ostra selekcja wyłania tych, którym korporacje pozwalają wydostać się w przestrzeń. Po pierwsze, dana osoba musi posiadać umiejętności, na które istnieje zapotrzebowanie w rozwijających się koloniach. Po drugie, wymagające testy zdrowotne muszą potwierdzić, że da-

na osoba będzie „produktywnym” członkiem gwiazdowego personelu. Po trzecie, osoby te muszą również posiadać zasoby finansowe umożliwiające im dotarcie na jedną z orbitalnych platform, z której będą mogli rozpocząć podróż do swojego nowego domu. Jest to praktycznie gwarancja, że większość ziemskiego „śmiecia” nigdy nie będzie miała nawet cienia szansy.

Oczywiście, bardzo prawdopodobne jest, że bohaterowie nie spełniają jednego (lub wszystkich) z powyższych kryteriów. Jednak ich pracodawcy zadbają o pieniądze na bilet, jak również postarają się o uzyskanie wymaganych wyników na wszelkich testach przeprowadzonych przez specjalne służby (Cała kolonia jest przecież pod ich bezpośrednią kontrolą), co ukryje relatywny brak wiedzy i umiejętności u naszych bohaterów. Aby pomóc im w utrzymaniu tej szarady, każdy z bohaterów otrzyma odpowiedni zestaw chipów pamięci/umiejętności. Bohaterowie powinni starać się wybrać dla siebie zawód, który najbardziej odpowiada ich zdolnościom lub przeszkoleniu. Oprócz tego, podczas podróży na Marsa, większość czasu bohaterowie będą zmuszeni spędzić w Braindance. Pobyt w matrycy umożliwi im naukę wymaganych umiejętności bazujących na INT lub TECH. Każdy bohater może nauczyć się do dziesięciu (10) punktów umiejętności, jednak pojedyncza umiejętność nie może być podwyższona o więcej niż +4. Niezbędne jest aby przed przybyciem na Marsa, każdy bohater uzyskał minimum wymagane dla podjętej przez siebie profesji. W przeciwnym wypadku będzie wzbudzał zbyt wiele podejrzeń swoją ignorancją. Bohaterowie którzy nie posiadają procesora nerualnego/gniazda chipów, będą zmuszeni poddać się ich instalacji przed rozpoczęciem podróży.

Reporterzy i Rockersi mogą względnie łatwo zatrzymać swój własny zawód, z prostej przyczyny, że kolonie

rozpaczliwie potrzebują rozrywki, a niewielu poważnych reporterów zgadza się na podróż w tak dalekie rejony. Jednakże, praktyczne możliwości tych postaci po dotarciu do kolonii są raczej ograniczone, z uwagi na ścisłą kontrolę zarządu kolonii nad wszystkimi wydarzeniami. Element chaosu, który wykorzystują reporterzy, został wirtualnie wyeliminowany z kosmicznych baz. „Sprawianie kłopotów”, specjalność wielu Rockersów, jest duszona w zarodku przez większość kompetentnych zarządów.

Przykładowe zawody opisane zostały poniżej:

KONTROLER LOTÓW ORBITALNYCH (SOLO)

Ilość pojazdów podróżujących w rejonach atmosfery i niskich orbit Marsa stale wzrasta. Jakiś czas temu osiągnęła ona poziom, przy którym bez dokładnej kontroli lotów, prawdopodobieństwo katastrofy posiada dwucyfrowa wartość. Chociaż większość lotów jest kontrolowana przez SI, te sztuczne inteligencje są nazbyt sztywne w swoim podejściu by efektywnie podejmować decyzje w krytycznych sytuacjach. Automatyczne systemy nie posiadają intuicyjnego podejścia, które często pomaga zapobiec katastrofom, zanim rutyny analityczne SI zorientują się, że w ogóle istnieje jakiś problem. Wrodzony instynkt solo, i szybki refleks sprawiają, że jesteś perfekcyjnym kandydatem na tę pozycję.

Minimalne wymagania:

Spostrzegawczość +6,

Aero Tech +4

Umiejętności chipowane:

Matematyka +2, Pilot OPT +3

TECHNIK NAUKOWY (TECHNIK)

Spoko, chłopie. Chcą, byś pomógł im opracować nowe metody przystosowania istniejącej technologii do

marsjańskich warunków. Miej świadomość, że podstawy Matematyki i Fizyki nie wystarczą, by zapewnić ci tę posadę. Będziesz projektował nowe narzędzia na potrzeby eksploracji, konstrukcji i obserwacji środowiska, przystosowane specyficznie do użytku na Marsie. Będziesz również pomagał testować i ulepszać nowe technologie takie jak nanoidy czy zbiorniki kriogeniczne.

Minimalne wymagania:

**Podstawy Techniki +6,
Matematyka +4**

Umiejętności chipowane:

Fizyka +3, Cyber Technika +2, Operacja Zbiorników Kriogenicznych +2

PROGRAMISTA (NETRUNNER)

Twoim zadaniem jest pomoc w skonstruowaniu nowego oprogramowania, niezbędnego do efektywnego funkcjonowania kolonii. Oprogramowanie to może służyć do obsługi zautomatyzowanych systemów, takich jak na przykład sieci kolejki podziemnej, lub analizy danych zebranych podczas geologicznych lub atmosferycznych badań. Będziesz również odpowiedzialny za tworzenie wizualnych programów na potrzeby edukacyjne i rekreacyjne (z pomocą SI kolonii).

Minimalne wymagania:

**Programowanie +6,
Podstawy Techniki +2**

Umiejętności chipowane:

**Wiedza o Systemach +3,
Język (Meta I) +2**

TRENER SZKOŁY PRZEŻYCIA (SOLO)

Chociaż społeczeństwa w koloniach są relatywnie małe i stabilne, w przyszłości, wraz ze wzrostem populacji, nieuchronnie przestępczość i przemoc wkradną się w osnowę nawet najspokojniejszych miast. Młode

dzieci urodzone na Marsie nie mogą zostać wychowane na naiwnych i bezbronnych ludzi, nieświadomych zewnętrznych zagrożeń. Twoim zadaniem jest nauczanie młodych członków kolonii podstaw samoobrony i przeżycia. Od ciebie będzie zależeć, czy większość z nich dożyje pełnoletności. Oczywiście, bronie pociiskowe są niedostępne w koloniach, i jest to jedna z umiejętności, których zarząd nie życzy sobie widzieć uczonych w szkole przeżycia.

Minimalne wymagania:

**Atletyka +2,
dowolna Sztuka Walki +5**

Umiejętności chipowane:

**Nauczanie +3,
Przeżycie (Mars) +3**

KOORDYNATOR ZAOPATRZENIA (FIKSER)

Twoim zadaniem będzie zarządzanie centralną dystrybucją ekwipunków, środków medycznych, i zapasów dla kolonistów. Do twoich obowiązków należy również przygotowywanie zamówień do Rady Kolonialnej o przydział wymaganych materiałów, ekwipunku, lub personelu. Twoje akcje będą oczywiście ściśle kontrolowane przez Radę, która kontroluje cały import i eksport kolonii. Pomimo tego, ta pozycja stanowi znakomitą okazję byś mógł wykazać się swoimi umiejętnościami biurokratycznymi.

Minimalne wymagania:

Zarządzanie +4

Umiejętności chipowane:

Przeszukiwanie Bibliotek +2

SCHODY DO PIEKŁA

Złapanie międzyplanetarnego statku, nawet w 2025, nie jest prostą sprawą. Olbrzymie, żeberkowe kadłuby statków głębokiej przestrzeni muszą być trzymane z dala od pól grawitacyjnych większych ciał niebieskich. Co więcej, nuklearne jednostki napędo-

we używane do przemierzania tych ogromnych dystansów generują strumień wysoce energetycznych cząstek odrzutu. Nieopatrzne skierowanie takiego strumienia na jakąkolwiek zamieszkałą strukturę może w przeciągu sekund ugotować wszystkie żywe organizmy na jej pokładzie.

Pierwszy etap kosmicznych podróży praktycznie się nie zmienił od początku drugiego tysiąclecia. Bohaterowie zostaną umieszczeni na pokładzie świeżo oddanego do użytku samolotu kosmicznego klasy Aries III. Wnętrze samolotu przypomina ekskluzywne Boeingi 747 wczesnych lat 90. Samolot wystartuje z normalnego pasa startowego, i będzie się wspinał dopóki nie osiągnie górnych warstw atmosfery. Tam zadokuje ze Stacją Przeładunkową Johnson. Podczas nudnego, w gruncie rzeczy, lotu, trzy wydarzenia mogą zapaść w pamięć bohaterom.

Po czterdziestu minutach gwałtownego przyspieszenia po oderwaniu się od Ziemi, bohaterowie będą się czuli odrobinę zmęczeni. Zmęczeniu, głodni, i zastanawiający się dlaczego poczęstunek był taki skromny. Po upływie około godziny, bohaterowie poczną dziwnie swędzenie w wewnętrznym uchu. Osoby, które nigdy wcześniej nie były w przestrzeni, poczną podobne zaburzenia w swoim żołądku (Przeciętny test BC, lub stracą poczęstunek).

Wkrótce po tym, wewnętrzny interkom poinformuje, aby pasażerowie przygotowali się na niewielki wstrząs – po opuszczeniu dolnych warstw atmosfery, pilot uruchomi silniki rakietowe, które zastąpią duszące się z braku powietrza silniki odrzutowe, wprowadzając samolot na niską orbitę wokółziemską.

Witamy w zerowej grawitacji.

Stewardessy zaczną poruszać się bardzo ostrożnie, i bohaterowie najprawdopodobniej domyślą się, dla-



czego dywan w korytarzy wyglądał bardziej na długi pas rzepów niż pluszowa tkaninę.

Miejmy nadzieję że wspaniała panorama za oknem wynagrodzi bohaterom ich problemy żołądkowe...

Po bliżej nieokreślonym przedziale czasu, samolot zadokuje na Stacji Przeładunkowej Johnson, a bohaterowie zostaną skierowani do bramek celnych. W szokującym środowisku zerowej grawitacji, krótka przechadzka zamieni się w bolesną podróż, wypełnioną stłuczonymi łokciami, i obitymi kolanami. Kielich goryczy przepelni fakt, że reszta pasażerów bez trudu wyprzedzi bohaterów, dosłownie „płynąc” w powietrzu. Dotarwszy na koniec kolejki, bohaterowie będą musieli oczekiwać około 30 minut, po czym zostaną gruntownie przeszukani za pomocą promieni rentgenowskich, wykrywaczy metalu, oraz innych specjalistycznych urządzeń używanych przez Interpol do wykrywania przemycanej broni lub narkotyków.

Nasi bohaterowie nic nie przemycają, prawda?

Stacja Przeładunkowa Johnson nie jest czymś godnym uwagi. Duża, prostokątna hala łączy doki samolotów kosmicznych i orbitalnych pojazdów transferowych używanych do transportu personelu i ładunków na Księżyc. Statek głębokiej przestrzeni NASA, Eksplorator II, oczekuje pasażerów na orbicie wysoko ponad srebrnym globem. Aby tam dotrzeć, bohaterowie będą musieli skorzystać z OPT startującego z bazy L-4, ogromnego cylindra O'Neill'a zwanego Stacją Raj.

W przeciągu godziny bohaterzy zostaną upchani na pokład OPT głębokiej przestrzeni, gdzie wraz z 80 innymi osobami odbędą niesłychanie nudny lot na Stację Raj. Wnętrze OPT-a jest bardzo ciasne, zdecydowanie odbiegając pod względem wygody od samolotu kosmicznego, którym bohate-

rowie podróżowali poprzednio. Podczas dwudziesto-trzy godzinnej podróży będzie wystarczająco dużo czasu by wypaść się za następny tydzień, lub ponudzić setnie. Czyżbyśmy zapomnieli uprzedzić bohaterów, że pokładowy system braindance uległ awarii podczas tego lotu?

Ponieważ OTP nie posiada okien, bohaterowie zobaczą Stację Raj po raz pierwszy z wnętrza antyseptycznie pachnącego korytarza prowadzącego do hali przyjazdów. Tutaj, wciąż w zerowej grawitacji, będą zmuszeni do wypełnienia sterty dokumentów przez biurokratów EAK-u. Po usatysfakcjonowaniu biurokratów, bohaterowie zostaną poprowadzeni do dużego, cylindrycznego pokoju, który zostanie powoli rozkręcony, by zrównać się z prędkością obrotową cylindra. Następnie winda, wynurzająca się z podłogi, zabierze bohaterów do wnętrza właściwego torusa Stacji Raj. Czy wspomnieliśmy, że winda jest całkowicie oszklona? Mamy nadzieję, że nikt nie posiada lęku wysokości, gdyż winda wynurzy się z ciemnego szybu 5 km od najbliższej ściany torusa, a 25 km ponad ścianą będącą „podłogą”. Każdy z bohaterów musi przejść łatwy test Opanowania, lub zesztynnieć z przerażenia, kurczowo trzymając się chromowanej barierki.

W miarę jak winda zjeżdża niżej, bohaterowie zostaną uraczeni wspaniałym widokiem habitatu. Wijące się polne drogi wśród złotych i brunatnych pól, dziko rosnące, wspaniałe lasy, błękitne jeziora i bystre rzeki otaczają schludne, czyste zabudowania, biura, i miasteczka. Dla bohaterów będzie to najprawdopodobniej szokiem — nic nie może się bardziej różnić od piekła ziemskich miast. Stacja Raj zapiera dech każdemu Ziemianinowi.

Kilkanaście minut później, czując się zdecydowanie pewniej w grawitacji rzędu 0.9 g na powierzchni habitatu, bohaterowie zostaną wyprowadzeni z windy, która rozpocznie powrotną

podróż. Tuż przy windzie znajduje się centrum informacji w postaci banku danych, który zawiera mapy całego habitatu, i jest w stanie opisać drogę do większości lokacji w torusie. Na pasażerów czekają już niewielkie elektryczne pojazdy.

Bohaterowie mają dwa dni na otrząśnięcie się z szoku i odpoczynek po wyczerpującej podróży. Ich kwatery zostały już opłacone, a na konto każdego z nich wpłynęło 10,000 e\$. Choć Stacja Raj nie jest w stanie konkurować z Kryształowym Pałacem pod względem oferowanych rozrywek (w końcu jest to w pełni sprawny, samowystarczalny mikroświat, a nie plac zabaw dla bogatych), bohaterowie powinni być zachwyceni dostępnymi czterogwiazdkowymi atrakcjami, takimi jak restauracje, kasyna, bary i strip-bary, oraz wiele innych instytucji mających na celu zabawienie i zrelaksowanie swoich gości. W Stacji Raj jest odpowiednio dużo miejsca na takie sporty przeszłości jak tenis czy jazda na rowerze.

Po pewnym czasie bohaterowie powinni się zorientować, że habitat wygląda na odrobinę opuszczony, lub nie w pełni zamieszkały. Oryginalnie, torus ten został zaprojektowany z myślą o wielokrotnie większej populacji, ale zaostrożenie przez EAK kontroli nad osobami zasiedlającymi habitat, jak również nad ich warunkami życia, w szczególności w przypadku gangów pracy, doprowadziło do wojny O'Neill'a. Choć EAK utrzymał kontrolę nad Stacją Raj, większość gangów pracy uciekło do innych, wolnych habitatów, gdy Jeźdźcy zorientowali się, że zmagania na tej stacji muszą zakończyć się porażką. Większość Jeźdźców nazywa ten cylinder „Piekłem”.

Większość z tych, którzy mają wkrótce rozpocząć podróż na Marsa, musi przesiąść się na Stacji Raj. Rodziny zwykle odizolują się od świata, spędzając ostatnie godziny przed rozłąką we własnym towarzystwie. Zdecy-

Bandzior 1, 2, i 3

Solo

INT 5, REF 9 (12), OP 7,
SZB 4, BC 9, TECH 3, ATT 4

CYBERNETYKA: Cyberoptyka z podczerwienią, Celownik, Rozszerzenie Obrazu, Anty-oslepiacz; dwa zestawy łączny (po jednym na każdym nadgarstku); Sandevistan (+3);

UMIEJĘTNOŚCI: Zmysł Walki +4, Pistolet +4, Karabin +2, Walka Wręcz +4, Broń Ciężka +2, Atletyka +3, Ukrywanie się +4, Śledzenie +3.

WYPOSAŻENIE: Smartowany pistolet Federated Arms X-9mm, mononóż Kendachi, wypaczone podejsście do świata.

dowana większość pozostałych, w tym członkowie załogi statku NA-SA, i załoga techniczna marsjańskiej bazy, będzie się bawić przez cały czas pozostały do rozpoczęcia podróży. Bary i kasyna w Stacji Raj specjalnie przygotowują się na te kilka dni i nocy wzmożonej aktywności związanej z kolejnym odlotem lub przylotem statku głębokiej przestrzeni. Udział w tym kontrolowanym szaleństwie biorą również mieszkańcy habitatu, traktując te okresy jak regularne wakacje od monotoności codziennego życia.

Rankiem ostatniego dnia pobytu bohaterów na tej stacji zostanie zorganizowany duży koncert na otwartej przestrzeni. Czołowy zespół orbitalnej muzyki, Platynowa Fala, nagrał już szereg znaczącej rangi przebojów, rozpoznawanych nawet na Ziemi. Styl kompozycji zespołu przypomina skrzyżowanie chromatycznego rocka i orbitalnego bluesa, i jest zaskakująco melodyczny i miły dla ucha, niosąc ze sobą wspomnienie najlepszych elementów starożytnej japońskiej kultury.

Platynowa Fala, przynajmniej dla pewnych wysoko postawionych osób, stała się zdecydowanie zbyt popularna. Ich ostatni przebój, „Odetchnij Próżnią”, zawiera wiele szokujących prawd o niemoralnych działaniach szeregu większych korporacji. Jedna z nich zdecydowała się uciszyć ten „głos sumienia” zanim zdołabędzie on więcej uwagi. W pustym biurze odległym o ponad kilometr od miejsca koncertu, snajper umieścił na trójnogu wyrzutnię Skorpion ze specjalnie zmodyfikowaną rakietą o laserowym systemie naprowadzania. Wśród publiczności znajduje się dwóch uzbrojonych Solo, którzy mają za zadanie wykończyć lidera zespołu, jeśli zawiedzie snajper.

Bohaterowie musieliby być naprawdę głupi, by opuścić ten koncert. Daj im do zrozumienia, że takiej okazji do dobrej zabawy nie będą mieli przez

co najmniej dwa następne lata. Jeśli pomimo wszystko nie wybiorą się na koncert, w porannych wiadomościach usłyszą o śmierci liderki zespołu. Jeśli udadzą się na miejsce koncertu przed terminem oficjalnego rozpoczęcia, będą świadkami (Trudny test Spostrzegawczości) jak ochrona zespołu w pośpiechu sprawdza teren koncertu i monitoruje zbierający się już tłum. Ochrona wygląda na zestresowaną, jak gdyby oczekiwała jakichś kłopotów.

Koncert rockowy przyciągnie ponad trzy tysiące osób. Tłum, co zaskakujące, jest nastawiony bardzo pokojowo, i różni się znacznie od wyjących hord dobrze znanych ze starej Ziemi. Bohaterowie mogą mieć również dziwne przeczucie, że ten koncert nie zakończy się całonocnymi zamieszkami. Przed główną częścią koncertu miejscowa gwiazda, Lazo, odśpiewa swój ostatni hit, co wzbudzi zachwyt tłumu. Wśród oklasków zejdzie on ze sceny, na którą wślizgną się wśród snopów stroboskopowego światła członkowie Platynowej Fali. Niecierpliwość tłumu będzie rosła dopóki na scenę nie wejdzie liderka zespołu, Janet Maul. Znana ze swojej bezpośredniości, Janet rozpocznie koncert od utworu „Mięso do przeróbki”. Jak zwykle naga, Janet wzbudzi jęk zachwytu wśród publiczności, gdy jej syntskóra zostanie spowita ruchomymi wirami pastelowych kolorów. Co pewien czas, wyświetlany na ogromnym ekranie obraz zespołu będzie również kopiowany na skórę Maul przez specjalny video-procesor. Muzyka porwie tłum, który będzie się dobrze bawić.

Po trzecim utworze, bohaterowie mogą wykonać Bardzo Trudny test Spostrzegawczości by zauważyć podejrzenie wyglądającego typu, który stojąc niedaleko w tłumie właśnie uruchamia smartowany ciężki pistolet, podłączając go do łącza w nadgarstku. Bohaterowie powinni być świadomi, że broń ręczna jest zakazana w tym rejonie stacji, a służby policyjne noszą wyłącznie pistolety odłam-



kowe. Jeśli bohaterowie skonfrontują bandziora, rzuci się on do ucieczki przez tłum. Jeśli bohaterowie zdecydują się udać się w pogoń, dopadną mężczyznę w najbliższym zaułku. Bandzior wyciągnie mononóż i ostrzeże bohaterów:

„Dajcie se siana, durnie. Nie wiecie o co chodzi. Ta sprawa przerasta was o całe głowy, a lokalna policja nie kiwnie palcem by wam pomóc...”

Bandzior ponownie rzuci się do ucieczki. Jeśli bohaterowie zaatakują, wyciągnie broń i włączy Sandevistana.

Niedaleko od miejsca koncertu, snajper rozpoczął już próbę namierzenia Janet. Wirujące kolory jej syntskóry, i termicznie zmienna sygnatura wytwarzana przez oscylujący obraz video oglupiają laserowy system naprowadzania rakiety. Snajper potrzebuje paru minut, by przeprogramować celownik i namierzyć swój cel. W tym czasie każdy z bohaterów posiadających cyberoptykę może wykonać Trudny test Spostrzegawczości (Przebiegi w przypadku Solo), by zauważyć czerwoną plamkę laserowego celownika ogniskującą się na skórze rockerki. Oczywiście nie ma czasu, by dotrzeć do snajpera i unieszkodliwić raketę, nawet gdyby bohaterowie mieli możliwość znalezienia go. Bohaterowie znajdują się wśród trzy tysięcznego tłumu, który tańczy i śpiewa w 65 decybelowym takcie. Zwrócenie na siebie uwagi zespołu jest z góry skazane na niepowodzenie.

Jeśli bohaterowie skontaktują się z policją za pomocą cybertelefonu lub telefonu komórkowego, usłyszą, co było do przewidzenia, znudzony głos operatora:

„Aaaacha. Więc wydaje się panu, że ktoś chce kogoś zabić. Acha. Snajper, mówi pan. Czy mógłby pan podać rysopis domniemanego zabójcy? Acha, nie. Czy może pan podać adres pod którym obecnie znajduje

się ten osobnik? Acha, nie. Mówi pan, że ofiarą ma być członek zespołu rockowego? Przepraszam, czy mógłby pan to powtórzyć? Przepraszam, czy mógłby pan ściszyć radio, źle pana słyszę.”

W tym mniej więcej czasie bohaterowie powinni się zorientować, że to nic nie da, a scena wyleci w powietrze na długo przed tym, zanim uda się przekonać policję, by zajęła się tą sprawą.

Bohaterowie mają właściwie do wyboru trzy możliwe sposoby uratowania Janet.

- 1) Telefon do biura ochrony lub organizatora koncertu powinien, jeśli bohaterowie będą wystarczająco przekonujący, wystarczyć, by błyskawicznie zdjęto zespół ze sceny.
- 2) Wywołanie zamieszania lub bójki wśród tłumu powinno zmusić i tak już zdenerwowanych ochroniarzy do zdjęcia zespołu ze sceny.
- 3) Jeśli bohaterowie zaczną się przeciskać przez tłum w kierunku sceny, a następnie przedrą się przez kordon ochroniarzy oddzielających tłum od sceny, jednemu z nich powinno udać się wdrapać na prawie trzy metrowe podium dosłownie parę sekund przed uderzeniem rakiety.

Snajper odpali raketę, jeśli zauważy, że ochrona koncertu (po udanej rozmowie telefonicznej bohaterów), zdejmuję zespół ze sceny. Na szczęście dla Janet, uda się jej uciec, i raketa eksploduje na pustej scenie.

Jeśli bohaterowie nie uczynią nic, by zapobiec najgorszemu, raketa całkowicie zaskoczy ochronę koncertu. Strzaskane i zakrwawione ciało Janet zostanie rzucone właściwie pod stopy bohaterów, a tłum rozbiegnie się w panice, traktując rannych i umierających. Jeśli któremuś z bohaterów uda się dostać na scenę, Prawie Niewykonalny test Spostrzegawczości (Trudny w przypadku Solo) pozwoli zauważyć

strumień gazów wylotowych rakiety opuszczającej pobliski budynek. Bohater ten będzie miał cztery sekundy na reakcję (n. p. schwycenie Janet i rzucenie się z podium) zanim raketa eksploduje, rozsypując szczątki sceny w szerokim promieniu. Setki osób zostaną ranne odłamkami metalowej konstrukcji.

Jeśli Janet przeżyje, zrobi coś równie odważnego jak głupiego – pokrywając swoje ciało krzykliwym białoczanym kombinezonem kolorów, i korzystając z cyber-audiozłącza i reszty ocalałych głośników, zażąda spokoju. Jej piorunujący, słodki głos, okraszony bogato orbitalnymi przekleństwami, uspokoi tłum do tego stopnia, że z własnej inicjatywy zajmie się on rannymi, rozstępując się po pewnym czasie by przepuścić służby medyczne i policję. Podczas gdy bohaterowie będą z zaskoczeniem patrzeć na respekt, jakim tłum darzy tą dziewczynę, dwaj pozostali przy życiu zabójcy podejmą jeszcze jedną próbę pozbycia się Janet. Prześlizgnąwszy się przez tłum, z odległości paru metrów oddadzą po dwa strzały w głowę rockerki, jeśli oczywiście nikt (to znaczy bohaterowie) ich nie powstrzyma.

Opuszczając stację rankiem następnego dnia, bohaterowie zabiorą ze sobą obraz bezsensownej przemocy rozdzielającej obydwie społeczności – orbitalne i Ziemskie. Jeśli Janet zginęła, odlot odbędzie się wśród smutnej ciszy, jaką kolonia żegna swoją ulubioną rockerkę. Jeśli bohaterom udało się uratować Janet, na Marsa zabiorą ze sobą wspomnienie drobnej, uśmiechniętej dziewczyny, która wdzięcznym pocałunkiem i ciepłym słowem pożegna ich na rampie hali odlotów.

CAŁA NAPRZÓD

Dwa dni po dotarciu do punktu L-4, bohaterowie będą musieli ponownie wcisnąć się do zatłoczonego OPT-GP. Wracając do holi odlotów windą, raz jeszcze przeżyją koszmar nieważko-

REKORDY GRY

Pojedynek Magów stał się tak popularny, że profesjonalne spotkania cieszą się popularnością turnieji szachowych dwudziestego wieku. Księga Rekordów Guinnessa zawiera dwa rekordy związane z tą grą:

Najdłuższy oficjalny pojedynek:

Rozegrany pomiędzy Harimaki Nughu i Tong Ghiyan'em, trwał 93 godziny zanim został zakończony przez komisję sędziowską. Obydwaj przeciwnicy rozpoczęli pojedynek słynnym blokiem Jakuba, zamieniając się w stacjonarne obiekty. Żaden z graczy nie odważył się potem przełamać impasu.

Najkrótszy oficjalny pojedynek:

Jonathan Shelly został zdyskwalifikowany w Paryskim Turnieju roku 2021 za niesportowe zachowanie w trzeciej rundzie. W drugiej sekundzie rundy, Jonathan zamienił się w minę przeciwpiechotną i eksplodował, eliminując swojego przeciwnika. Ta taktyka złamała niepisane dotąd prawo pojedynków — to jest pięciosekundowy okres który należy się każdemu zawodnikowi by mógł zorientować się w sytuacji danego symu. Od tego wydarzenia, zasady gry zostały oficjalnie zmodyfikowane.

ści. Jeśli bohaterowie nie wykonają Przeciętnego testu Budowy Ciała, ponownie poczują się chorzy z powodu braku ciążenia. (Biorąc pod uwagę, że ostatniego wieczora najprawdopodobniej folgowali sobie i bawili się do upadłego, może to mieć przykre następstwa). SS-Roosevelt jest statkiem starszego typu niż transport EAK-u, którym bohaterowie przybyli na stację, a jego wyposażenie pozostawia wiele do życzenia. Wymogi bezpieczeństwa w tej części podróży są jeszcze bardziej rygorystyczne niż dotychczas — NASA obawia się, że pewnym instytucjom zależy na sabotażu jej zyskowego marsjańskiego projektu. Po osiemnastu godzinach lotu, Roosevelt zacumuje z pierwszym i jedynym działającym obrotowcem głębokiej przestrzeni, SGP-Eksplorator II, dumą NASA.

Po przejściu przez ostatnią kontrolę, bohaterowie, wraz z grupą około pięćdziesięciu przypadkowo dobranych (na pierwszy rzut oka) osób, zostaną poprowadzeni na „seminarium informacyjne”. Do audytorium odprowadzi ich młoda, milcząca kobieta. Podążając za nią, bohaterowie będą mieli okazję zwiedzić część korytarzy statku głębokiej przestrzeni. Pomiędzy stalowymi wspornikami, olbrzymie oszkłone sekcje przedstawiają zapierające dech w piersi widoki przestrzeni i księżycą. Eksplorator jest olbrzymim osiągnięciem współczesnej techniki. Statek bohaterów zacumował w okolicy centrum spłotu dwóch głównych belek konstrukcji obrotowca. Każda z belek ma ponad pięć kilometrów długości, i półtora kilometrową średnicę. Po przeciwnej stronie spłotu znajdują się silniki nuklearne, dzięki którym obrotowiec jest w stanie dotrzeć do Marsa w rozsądnym przedziale czasu. Przód spłotu ochrania tarcza uderzeniowa zaprojektowana z myślą o redukcji energii cząstek, z którymi może nastąpić zderzenie podczas 14 miesięcznej podróży. Wzdłuż belek konstrukcyjnych rozrzucone są dziwnie wyglądające moduły i OPT-y służące

do transportu personelu i ładunków. Do belek zaczepione są również trzy „grawitacyjne sfery”, które zapewniają załodze statku środowisko normalnego ciążenia podczas lotu.

Po pewnym czasie, bohaterowie zostaną wprowadzeni do jednej z tych sfer, i usadowieni w wygodnych fotelach w grawitacji 0.8 g. Po sprawdzeniu, czy wszyscy dotarli i zajęli miejsca, przewodniczka stanie za niewielką katedrą na środku sali. Jej przemówienie jest wygłoszone stanowczym i spokojnym głosem — ewidentnie zostało przygotowane wcześniej.

„Witam was wszystkich. Nazywam się Julia i będę waszą opiekunką podczas tego lotu. Jeśli będziecie mieli jakiegokolwiek problemy lub pytania, nie wahajcie się do mnie zwrócić. Będzie to moja pierwsza podróż na Eksplorerze; jednakże znam już ten statek dość dobrze. Spędziłam tu ostatnie dwa miesiące, pomagając w przygotowaniach do podróży.

Oprócz załogi, Eksplorator II dostarczy na Marsa 250 pasażerów. Większość z nich pozostanie na Marsie, wprowadzając się do japońsko-amerykańskiej bazy w Chryse Planitia. Korzystając z okazji, w imieniu kolonii, chciałabym powitać wszystkich tych, którzy zdecydowali się przyłączyć do rozwijającego się społeczeństwa naszej bazy.

Pozostała część pasażerów to grono naukowców i, jak mnie poinformowano, nawet paru turystów, którzy będą wracać na Ziemię. Niektórzy z was wybrali europejsko-rosyjską bazę w Isidis Planitia jako cel swojej podróży. Jako pracownik NASA, chciałabym życzyć naszym przyszłym marsjańskim sąsiadom sukcesu.”

Julia przerwie tu na chwilę swój wykład dla zaczerpnięcia oddechu. Przeciętny test Spostrzegawczości lub Postrzegania Emocji pozwoli bohaterom zauważyć, że Julia bardzo uważnie obserwuje zebrane w sali osoby. Co



spodziewa się znaleźć, nie wiadomo. „Wkrótce zostaniecie odprowadzeni do waszych kwater, w których prześpicie większą część podróży. Mogę was zapewnić, że są one całkowicie bezpieczne. W ciągu ostatnich paru podróży urządzenia kriogeniczne były stale wykorzystywane i nie zanotowano żadnych niepokojących awarii. Załoga statku, w tym również ja, będzie również korzystać z tych urządzeń, zmieniając się na wachtach. Proces jest odrobinę nieprzyjemny, ale całkowicie bezpieczny. Zostaniecie podłączeni do interaktywnego centrum rozrywkowego przed uruchomieniem urządzeń w waszych kwaterach. Możecie go użyć, aby dowiedzieć się wszystkiego, co was interesuje, lub poprosić o pomoc.”

Spora ilość pasażerów wciąż ma czerwone blizny po złączach neuralnych, jakimi podczas ostatniej podróży podłączeni byli do matrycy statku. Statek NASA nie posiada zapasów, które pozwoliłyby utrzymać w stanie świadomości przez całą podróż wszystkich pasażerów. Zamiast tego, część załogi i wszyscy pasażerowie są umieszczeni w kriogenicznych zbiornikach, w których niska temperatura znacznie zwolni metabolizm ich ciał. Pozwala to im na odbycie długiej podróży w stanie nieważkości bez groźnych dla zdrowia skutków ubocznych, bez potrzeby regularnych ćwiczeń czy jedzenia. Aby utrzymać w całości kruchą ludzką psychikę podczas tego długiego stanu „snu”, pasażerowie zostaną podłączeni do matrycy komputera statku. Zapewni to neuralny odpowiednik utraconej na czas podróży zdolności odczytywania bodźców fizycznych. Wewnątrz neurotańca, gdyż tak nazywa się bezpośrednie połączenie umysłu z matrycą, bohaterowie będą w stanie przeżyć swoje ulubione holo filmy z perspektywy dowolnego bohatera lub bohaterki tej produkcji. Będą oni również w stanie przeglądać biblioteki statku, co jest szczególnie wskazane dla osób wybierających się na Marsa, gdzie jedna pomyłka

może kosztować życie. W neurotańcu można oczywiście rozmawiać z innymi osobami podłączonymi do matrycy, choć komputer statku nie zapewni prywatności takich dyskusji.

Dookoła bohaterów znajomi zaczną się żegnać. Młode pary, uciekające przed moralnym błotem Ziemi, będą szeptać między sobą kradnąc ostatnie pocałunki, a rodziny spędzą ze sobą ostatnie chwile na pouczeniu dzieci i wzajemnych uściskach. Wśród tych szczerych emocji, bohaterowie powinni poczuć się zdecydowanie zagubieni.

Wkrótce potem bohaterowie zostaną odprowadzeni do swoich kwater. „Kwatery” okażą się być kapsułami przypominającymi do złudzenia średniowieczne trumny. Uwieńczone po bokach kablami i tubami, wyglądają jak coś z koszmaru sennego. W bardzo impersonalny, i tylko w teorii prywatny sposób, każdy z pasażerów będzie zmuszony do rozebrania się, i ułożenia w swojej komorze. Podłączenie wszystkich czujników, tub zbierających odpady biologiczne, kroplówek, i łącz neuralnych będzie wymagało pomocy stewarda lub stewardesy (wybierz co może bardziej zawstydzić bohaterów czy bohaterki). W przeciągu paru sekund od podłączenia łączy, bohaterowie stracą świadomość zewnętrznego świata, będąc „zaabsorbowanymi” przez sztuczny świat neurotańca. Pokrywy kapsuł zaczną się opuszczać, a w ciała bohaterów zostaną wtłoczone związki odżywcze i nanoidy. Temperatura zastanie stopniowo obniżona.

W przeciągu minut, bohaterowie zostaną „wymrożeni”.

TAŃCZĄC ZE ŚWIATŁEM

Jasne światła tańczą przed twoimi oczyma, ich kolory i intensywność wręcz oślepiają. Jednak gdy podniesiesz rękę, by zasłonić oczy, nie ma to żadnego efektu. Wydawać by się mogło, że nie masz już rąk! Lecz za-

nim zdążysz się zacząć martwić, światła zostaną przytłumione, a wir kolorów zatrzyma się, odsłaniając wnętrze pokoju, którego nigdy wcześniej w życiu nie widziałeś. Jest on bardzo starannie umeblowany, i przypomina staroświecki gabinet. Półki są wypełnione wszelkiego rodzaju książkami, taśmami video i dyskami. Po drugiej stronie olbrzymiego, mahoniowego biurka siedzi bardzo atrakcyjna młoda postać kobiety/mężczyzny (przeciwny seks bohatera). On/ona powita bohatera lub bohaterkę powabnym głosem.

„Hej. Jestem twoim przewodnikiem po bibliotece. Możesz spędzić tu czas studiując wybrane dzieła lub informacje lub wybrać nowy sym. Jeśli pragniesz skontaktować się z innym pasażerem, jestem w stanie przekazać twoją wiadomość. Te oto drzwi (postać wskaże na duże drewniane drzwi w ścianie gabinetu) prowadzą do pokoju przyjęć. Tam możesz swobodnie rozmawiać z innymi. Możesz również rozpocząć multisym z dowolnie dużą liczbą osób. Informacja o rozpoczętych multisymach będzie wyświetlana na tej oto tablicy, obok biurka, w miarę napływu zgłoszeń”.

„Proszę się nie spieszyć”...

„Biblioteka” jest ogromnym zbiorem informacji, zawierającym większość wiedzy zebranej przez cywilizację ludzką poprzez tysiąclecia. Pytając się bibliotekarki, bohater jest w stanie „wypożyczyć” prawie dowolną interesującą go książkę, film, sym, lub interaktywną grę. Zaawansowane SI statku są w stanie kontrolować te wysoko detaliczne symulacje dla wszystkich pasażerów i członków załogi naraz, wykorzystując jedynie niewielki procent swojej pamięci operacyjnej. W tym samym czasie kontrolują większość systemów statku, wyznaczając poprawki kursu (związane z fluktuacjami pola magnetycznego), i wykonują pomiary naukowe dla badaczy, którzy podróż spędzają na wytężonej pracy.

Video Dzieciak

(Tomek Krótki)

Punk

INT 8, REF 8, OP 4, SZYB 3,
BC 4, ATR 7, TECH 4, EMP 5

UMIEJĘTNOŚCI: Neurotaniec
+4.

CYBERNETYKA: Gniazdo Chi-
pów i Procesor.

UWAGI: Tomek jest błyskotli-
wym dzieckiem, które aż się
prosi o porządnego kopniaka.

Biblioteka symów jest odpowiedni-
kiem „video bibliotek”, popularnych
w latach 90 zeszłego wieku. W symie
bohater staje się częścią opowiada-
nej historii, aktorem w komediach, fil-
mach akcji, przygody i (oczywiście)
seksu. Z taką zabawą, czas przestaje
właściwie istnieć. Nie obawiaj się
w pełni wykorzystać możliwości drze-
miących w zabawie w symie.

Na statku znajduje się ponad stu in-
nych „śpiących”, z którymi bohatero-
wi mogą się spotkać w trakcie podró-
ży. Większość z nich to naukowcy, in-
żynierowie, nauczyciele lub inny wy-
kwalifikowany personel, oraz człon-
kowie ich rodzin. Reszta to personel
wysokiej rangi NASA i JAB, lub część
załogi statku, która swój wolny czas
może również spędzać w matrycy.
Niektórzy godni uwagi pasażerowie
zostali opisani poniżej. Nie wahaj się
rozbudować przygód w matrycy we-
dług własnego uznania.

VIDEO DZIECIAK

Podczas podróży, jeden z bohaterów
zostanie wyzwany przez tego małego
urwisa na „Pojedynek Magów”, za-
dziwiająco popularną grę, która toczy
się wyłącznie w symie. Sama gra jest
elektroniczną adaptacją bitwy pomię-
dzy dwoma magami — każdy z nich
„przemienia” się w różne przedmioty
lub stwory próbując „zniszczyć”
przeciwnika — i jest niesamowicie
skomplikowana. Komputer kontroluje
przebieg każdego pojedynku. Dzie-
ciak spędził wiele nocy w symie i jest
ekspertem w tej grze. Jest również
czternastoletnim punkiem który
uwielbia „gasić wapno” — wygrywać
z dorosłymi przeciwnikami. Jeśli bo-
hater odmówi pojedynku, Dzieciak
będzie szydził i dowcipkował, wpa-
dając od czasu do czasu by, zoba-
czyć czy nie zmienił on zdania. Bę-
dzie kompletnym utrapieniem, a jego
stałe przechwałki są w stanie wku-
rzyć nawet buddyjskiego mnicha.

Jeśli bohater przyjmie wyzwanie, oka-
że się, że ma przed sobą groźnego

rywala. Dzieciak, z uwagi na swoje do-
świadczenie, posiada modyfikator +2
do rzutów umiejętności podczas gry
w „Pojedynek Magów”. Przygotował
również szereg paskudnych sztuczek,
którymi ma nadzieję zaskoczyć nie-
przygotowanego przeciwnika.

Jeśli bohater pokona Dzieciaka, bę-
dzie on oczywiście pod wrażeniem.
Tomek jest synem Adama Krótkiego,
geologa który zamierza osiedlić się
w bazie Isidis ze swoją żoną (Marią)
i dziećmi (Sławkiem, Tomkiem
i Anią). Tomek może przedstawić bo-
haterów swoim rodzicom, którzy są
bardzo poważni jeśli chodzi o prze-
prowadzkę na Marsa i będą zaintere-
sowani spotkaniem innych koloni-
stów podróżujących do bazy NASA.

DO ODWAŻNYCH ŚWIAT NALEŻY

W miarę jak statek zbliża się do Mar-
sa, Netrunner drużyny zacznie sły-
sząc pogłoski, że komuś udało się
obejść system zabezpieczeń kompu-
tera statku. Jednakże żadne szcze-
góły nie są znane. Po odrobinie sta-
rań, będzie on jednak w stanie usta-
lić, że jeden z pasażerów wykazał się
olbrzymimi zdolnościami, zbierając
zwycięstw w dużej liczbie symów
i zawodów.

Tak naprawdę, jedna z pasażerek od-
kryła pętlę sprzężenia zwrotnego we-
wnątrz pewnego symu, która umożli-
wia „wyjście” z obszaru dostępnego
dla pasażerów, co umożliwiło jej
przejrzenie dokumentów innych pa-
sażerów, ich teczek personalnych
i testowanych umiejętności. Sherie,
która jest w rzeczywistości Netrun-
nerką, oficjalnie zatrudnioną przez
bazę w Chryse, stara się znaleźć oso-
by, które zarząd kolonii mógł wynająć
do infiltracji marsjańskiego podzie-
mia (na przykład bohaterów). Jeżdż-
cy, którzy opłacili większość kosztów
podróży Sherie, liczą na to, że pomo-
że im ona przełamać kody sieci kom-
puterowej bazy, i tym samym przejąć
kontrolę nad kolonią. Z tego punktu
widzenia Sherie jest kluczową posta-



cią planowanego powstania, i jej obecność jest niezbędna, jeśli plan Jeźdźców ma mieć jakąkolwiek szansę powodzenia.

Sherie trzyma pozostałych pasażerów na dystans, i nie przyznaje się do jakiejkolwiek umiejętności Sieciowania. Dobrze opracowany plan (n. p. śledzenie Sherie podczas symów) powinien umożliwić bohaterom znalezienie „tylnych drzwi” symu, co pozwoli im obejrzeć pliki innych pasażerów. Zarówno Sherie jak i bohaterowie posiadają perfekcyjnie podrobione dokumenty, i żadna ze stron nie jest w stanie odkryć swoich przeciwników. Sherie będzie postępować bardzo ostrożnie — oficjalnie udaje się na Marsa, by zostać programistką. Jej teczka zawiera podrobione papiery wyjaśniające jej biegłość w sieci.

KONTRINTRYGA

Razem z bohaterami w kriogenicznym śnie znajduje się dwóch Solo wynajętych przez kolonistów w nadziei, że ich umiejętności bojowe pomogą wygrać rewoltę. Podobnie jak bohaterowie, posiadają oni doskonałe podrobione dokumenty, a w trakcie podróży będą się starać nauczyć umiejętności niezbędnych by utrzymać ich fałszywe tożsamości.

Jeśli bohaterowie podejmą skoncentrowaną próbę przesłuchania pasażerów, zwłaszcza tych udających się do bazy Idisis, powinni mieć szansę nabrania podejrzeń co do dwóch najeżonych Solo. Każdy bohater przepytujący inne osoby musi wykonać Trudny test Postrzegania Emocji. Udany rzut oznacza, że udało się mu ustalić czy dana osoba jest lub nie jest podstawiona.

CIEMNE CHWILE

W pewnym momencie — bohaterowie nie będą w stanie ustalić dokładnie kiedy, ale „na oko” stanie się to mniej więcej w połowie podróży, bohaterowie zostaną wciągnięci w sym znajdujący się całkowicie poza ich kontrolą.

Stanie się to stopniowo, tak że bohaterowie przez długi czas mogą sobie nie zdawać sprawy, że środowisko otaczającego ich symu uległo zmianie. Poniższe wydarzenia spróbuj płynnie włączyć w toczącą się dotąd akcję. Podczas tego symu, bohaterowie będą całkowicie odcięci od zewnętrznego świata. Komputer nie będzie reagował na ich polecenia, nie zgłosi również swojej obecności.

„Idziecie... powoli. Jedynym odgłosem są chrapliwe dźwięki waszego oddechu, dziwnie przytłumione. Rozglądając się wokół, widzicie rozległą, pustą równinę czerwonego piasku i gruzu rozciągającą się w każdym kierunku. Jesteście sami.”

Bohaterowie mogą teraz rozpocząć interakcję z symem. Każdy z nich ubrany jest w skafander kosmiczny z radiem. Udany Przeciętny test Inteligencji pozwoli na zrozumienie, jak ono działa. Skafander posiada również bioskaner i czytnik atmosfery, chociaż bohaterowie najprawdopodobniej nie będą w stanie zrozumieć większości odczytów.

Z tego symu nie istnieje żadne wyjście. Bohaterowie nie mają żadnej możliwości kontrolowanego powrotu do „normalnej” przestrzeni matrycy — chcąc czy nie chcąc, będą musieli brać udział w symie. Jeśli którykolwiek z bohaterów wpadnie na genialny pomysł zdjęcia hełmu, będzie to wymagało Trudnego testu Inteligencji by zorientować się w układzie zatrzasków, i Trudnego testu Refleksu by je otworzyć. Na bohatera czeka przykra niespodzianka — rozrzedzona atmosfera zewnętrzna spowoduje, że w krótkim czasie straci on przytomność, a następnie umrze gdy jego płuca zostaną rozerwane. Jest to jedna z metod „wypadnięcia” z symu. Bohater który „zginął” w tym symie, obudzi się kilkanaście godzin później w normalnej matrycy. Przez następne 1K6 +2 miesiące będą go dręczyły koszmary nocne, a jego Refleks zostanie obniżony przez ten sam okres

czasu o 1K3 + 1.

Przeznacz kilka minut na to, aby bohaterowie spróbowali wyjść z symu, wezwać pomocy, naradzić, i miejmy nadzieję zorientować się, że znajdują się na powierzchni Marsa. Następnie:

„Powoli zaczynacie dostrzegać zmiany w otaczającym was świetle. Przez pewien czas nie jesteście w stanie zrozumieć, dlaczego robi się coraz ciemniej, ale wkrótce dostrzegacie ciemną falę na horyzoncie. Ta strużka ciemności zdaje się rosnąć, i zbliżać”.

A niech to. Nie dość że bohaterowie utknęli w środku symulacji Marsa, to w ich stronę zbliża się najprawdziwsza marsjańska burza piaskowa. Wiatry o prędkości przekraczającej setki metrów na sekundę niosą ze sobą kamienie wielkości pięści, i nie jest to coś co można łatwo zignorować. Bohaterowie powinni się zorientować, że nie ma szans na to, by burza „przeszła bokiem”.

Szybki zwiad odkryje, że w okolicy nie ma żadnych skał, jaskiń, kanionów, czy nawet większych głazów za którymi bohaterowie mogliby się schować. Jednakże udany Przeciętny test Spostrzegawczości odkryje, że na przeciwnym horyzoncie znajduje się jakiś jasny punkt, wyraźnie odcinający się od czerwonego piasku. Istnieje szansa, że jest to schron przeciwburzowy, lub inny budynek, a przynajmniej tak będą myśleć bohaterowie. W niewielkiej marsjańskiej grawitacji, (0.4 g.), bieg jest tak naprawdę serią olbrzymich skoków. Bohaterowie muszą być bardzo ostrożni, gdyż upadek może się dla nich źle skończyć. Przeciętny test Refleksu pozwoli uniknąć posiniaczenia przy upadku. Kombinezony bohaterów nie ulegną rozdarciu, nie istnieje również niebezpieczeństwo strzaskania szklanej przestony hełmu — jest to w końcu sym.

„Zaczynacie posuwać się w kierunku jasnej plamki na horyzoncie. Choć zdaje się ona zbliżać bardzo szybko, za waszymi plecami ciemna wstążka

burzy stała się szalejącym frontem sztormowym, którego pierwsze podmuchy wydają się już was owiewać. Lepiej by było, abyście dotarli do schronienia na czas. Przed wami, plamka przybrała kształty regularnej struktury. W chwilę później zauważacie, że znaleźliście jakiś budynek mieszkalny; kopuła ciśnieniowa jasno daje do zrozumienia, że to miejsce jest w stanie uchronić was przed furją burzy, jeśli oczywiście zdołacie dotrzeć do niego na czas. ”

Przeciagnij to tak, by wprowadzić nerwowe oczekiwanie i napięcie.

„Wyczerpani, łapczywie chwytając powietrze, pokonujecie ostatnie parę metrów dzielące was od służy. Ku waszej uldze, zewnętrzny panel kontrolny jest oświetlony, a przez metrowej grubości bulaj ktoś na was patrzy z wnętrza kopuły. ”

Bohaterowie będą się spodziewać, że służa otworzy się przed nimi. Tak się jednak nie stanie. Próby otworzenia służy panelem kontrolnym również spełzną na niczym. Osoba wewnątrz kopuły wygląda na mężczyznę w wieku około czterdziestu lat. Będzie on obserwował bohaterów uważnie, ale nie zareaguje na próby porozumienia się, lub otworzenia służy. Radia bohaterów, pomijawszy ich własne błagania o pomoc, pozostaną nieme.

„Za wami, przerażająca w swym ogromie, szaleje burza. Ściana piasku, rozciągająca się w obie strony dalej, niż sięga wasz wzrok, góruje całe kilometry nad kopułą, pod której służą stoicie. Dookoła was wiatr przybiera na sile, tworząc malutkie wydmy w piasku pod waszymi stopami. Wkrótce podmuchy przybierają na sile, trąc o wasze wizjery piaskiem z siłą papieru ściernego. Służa pozostaje zamknięta, a postać wewnątrz nie odpowiada na wasze wezwania. Rozglądając się rozpaczliwie wokół siebie nabieracie pewności, że w pobliżu nie ma żadnego innego schronienia. Potem uderza w was front burzy.

Przewróceni siłą wiatru, trafieni kamieniami wielkości głowy, większość z was umrze z powodu wewnętrznych obrażeń. Na tych, którzy przeżyją, czeka los gorszy od szybkiej śmierci... Zasypani tonami czerwonego piasku, unieruchomieni i samotni, będziecie wolno oddychać, zastanawiając się, czy ten łyk tlenu będzie waszym ostatnim. W miarę jak dwutlenek węgla wypełnia wasze płuca, tracicie powoli przytomność... Tuż przed tym, jak pograżycie się w nieświadomości, słyszycie krzyk i płacz dziecka dobiegające gdzieś z oddali.

W tym momencie bohaterowie tracą przytomność. Po bliżej nieokreślonym okresie czasu, obudzą się oni wewnątrz swoich własnych symów, tak jakby nic się nie stało. Próby kontaktu z systemem SI spełzną na niczym — system komputerowy nie stwierdzi obecności „obcego” symu. Według oficjalnych logów, bohaterowie spędzili cały ten czas w swoich symach. SI odrzuci wszelkie insynuacje awarii systemów. Jeśli gracze będą naciskać, zgodnie z procedurami bezpieczeństwa, SI wykona test swoich układów i oprogramowania, ale nie wykryje niczego niezgodnego ze wzorcem.

Jeśli bohaterowie zaczną opowiadać o swoim przeżyciu, dowiedzą się, że wiele innych osób też zostało wciągniętych w marsjański sym. Szczegółowe pytania ustalą, że jedynie koloniści zmierzający do bazy Isidis weszli w kontakt z tym symem. Załoga i pozostali pasażerowie są nieświadomi tej nie do końca software'owej osobliwości.

Neurotaniec więcej nie zostanie przewany, aż do momentu, gdy w odczuciu bohaterów aż za wcześnie, ich spokój ich symów zakłóci głos „bibliotekarki” ostrzegający, że wkrótce pasażerowie zostaną obudzeni.

Koń trojański dotarł do celu.

KTO RANO WSTAJE...

Proces obudzenia jest faktycznie bardzo bolesny. Mięśnie, które leżały w bezruchu przez wiele miesięcy są zmuszane by ponownie poruszać całym ciałem. W miarę jak podnosi się temperatura wewnątrz komór, nanozupa z krwioobiegu bohaterów zostanie wymieniona na nowy zestaw nano-chirurgów by pomóc w przystosowaniu tkanek do wyższej temperatury. Pomimo tego wsparcia, bohaterowie będą najprawdopodobniej wic się z bólu gdy każdy miesiąc w ich ciele na przemian dostanie drgawek i skurczy. Komory, w których wciąż znajdują się bohaterowie ograniczają ich ruchy, dzięki czemu nie zachodzi obawa, że skurcze zerwą jakieś vitalne połączenia ich organizmów z systemem kriogenicznym. Po krótkim czasie, temperatura podniesie się do normalnej dla ludzkiego ciała. Komory otworzą się, i bohaterowie będą mogli rozmasować swoje kończyny i przystosować oczy do światła. Bohaterowie z cyberoptyką mają tu zdecydowaną przewagę, gdyż ich cybernetycznym wszczepom nie zaszkodziło zimno ani długi okres snu.

Pamiętaj, że cyberkończyny zostały odłączone na czas podróży. Ich ponowne załączenie wymaga pomocy dobrze przeszkolonego technika. Któryś z nich powinien w końcu zainteresować się bohaterami.

Bładzi, nadzy, i unoszący się w zerowej grawitacji, bohaterowie będą mogli się umyć (specjalną gąbką) i ubrać. Po długim okresie czasu pojawi się steward, zbierając pasażerów na odprawę kończącą podróż. W audytorium panuje ciśnienie 0.8 g. Mięśnie, odzwyczajone od takiego wysiłku, szybko odmówią posłuszeństwa, i pasażerowie z ulgą osuną się w fotelach. Stewardessy rozdadzą wszystkim tacki z buteleczką ciepłego, lepkiego, i okropnie pachnącego płynu, oraz wyschniętą buteleczką. Bohaterowie zostaną pouczeni przez wysokiego czarnego mężczyznę, że



to „pomoże im stanąć na nogi”. Przy katedrze stoi Julia, wyglądając na zrelaksowaną i zadowoloną. Bez wątpienia została obudzona na jakiś czas przed resztą pasażerów, by móc się przygotować.

„Witam was ponownie. SGP Eksplorator II, a wraz z nim my wszyscy, dotarli szczęśliwie na orbitę Marsa. Po zakończeniu tego zebrania rozpoczniemy transport pasażerów na powierzchnię tej planety. Dzięki niewielkiej grawitacji czerwonego globu, Eksplorator był w stanie podejść znacznie bliżej planety niż miało to miejsce w przypadku Ziemi, dzięki czemu lądowiki będą w stanie lądować bezpośrednio na powierzchni planety.”

„Podczas okresu oczekiwania na właściwy lądownik, sugeruję, abyście skorzystali z galerii obserwacyjnej, znajdującej się obok sfery grawitacyjnej. Pod nami rozciąga się wspaniała panorama Marsa, i muszę przyznać, że widok ten naprawdę robi wrażenie. Po dotarciu na Marsa, proszę zwracać szczególną uwagę na wszelkie komunikaty i ostrzeżenia dla nowoprzybyłych. Mars, pomimo wielu lat starań, jest wciąż środowiskiem bardzo niebezpiecznym dla istot ludzkich. Dla waszego własnego bezpieczeństwa i bezpieczeństwa innych, będziecie musieli stosować się do pewnych regulacji.”

„Życzę miłego dnia.”

Każdy z pasażerów otrzyma zestaw dokumentów zawierających biuletyny informacyjne, mapy, przepisy, porady jak przeżyć, więcej przepisów, oraz wszelkie podania i formy które muszą zostać wypełnione zanim bohaterowie będą mogli opuścić pokład statku. Bohaterowie mogą się zorientować (Przeciętny test Spostrzegawczości), że plik papierów kolonistów udających się do bazy Chryse jest znacznie cieńszy od grubej teczki pasażerów udających się do bazy Isidis. Dobra, stara, europejska biurokracja.

Jeśli bohaterowie zdecydują się udać do galerii obserwacyjnej, czeka na nich prawdziwa uczta. Chociaż zasłony antyradiacyjne są częściowo zastąpione by ograniczyć ilość promieni słonecznych wpadających na galerię, pod bohaterami roztacza się wspaniały widok. Mars, świecąca rdzawo-czerwona kula wiruje powoli w czarnej pustce. Dla wielu kolonistów jest to pierwsza okazja zobaczenia tej planety na własne oczy. Wielu pasażerów będzie po prostu stało, zapatrzonych w miejsce, w którym najprawdopodobniej spędzą resztę swojego życia.

Do momentu gdy lądowniki EAK-u zacumują z Eksploratorem, bohaterowie nie będą mieli nic do roboty. Potem ich cierpliwość zostanie ponownie wystawiona na próbę, gdyż pierwszym promem zabiorą się „specjalni” goście, i tylko niewielka grupa pasażerów. Zgodnie z prawem Murphy’ego, nasi bohaterowie będą dokładnie ostatnimi zaproszonymi na pokład lądownika. Podobny do OPT, lądownik jest pojazdem odrobinę mniejszym, i mniej wygodnym.

CZĘŚĆ TRZECIA: WSZĘDZIE DOBRZE, ALE W DOMU NAJLEPIEJ

Podróż na Marsa trwać będzie jedynie siedem godzin. Po prawie dobowym okresie oczekiwania, wyda się to bardzo krótkim okresem czasu. Lądownik wyląduje bardzo twardo, co bohaterowie odczują we wciąż bolących mięśniach. Wyjście z lądownika prowadzi do tunelu powietrznego, a następnie do sali przylotów. Lżejsze, marsjańskie ciążenie, będzie dla bohaterów zaskoczeniem, zwłaszcza gdy zdezorientowany błędnie sprawi, że będą się przewracać o własne nogi. Każdy, kto nie wykona Przeciętnego testu Refleksu wy-

wróci się niezgrabnie, padając na twarz. Rejon doków jest połączony z główną kopułą bazy podziemną kolejką elektryczną, która jednorazowo jest w stanie zabrać do pięćdziesięciu osób. Po krótkim okresie oczekiwania, bohaterowie zostaną przewiezieni do samego serca administracyjnego skrzydła bazy Isidis. Tutaj zostaną stłoczeni jak krowy wysyłane na przeróbkę. Formy, skanery, idiotyczne pytania, i więcej form sprawi, że nawet najspokojniejszy z bohaterów poczuje się chory. W końcu cała grupa zostanie oficjalnie powitana przez burmistrza kolonii. Chociaż przemówienie samo w sobie nie jest takie nudne, bohaterowie nie zwrócą uwagi na jego słowa, ponieważ postać która wygłasza to przemówienie jest ni mniej ni więcej tylko starszym mężczyzną znanym z marsjańskiego symu! Z dużego video-ekranu na bohaterów patrzy twarz mężczyzny, który przyglądał się ich śmierci w symie, mężczyzny, który nie uczynił nic, by im pomóc.

Ale przecież to był tylko sym... A do tego najprawdopodobniej jakaś awaria systemu.

Urzednicy EAK-u oraz tymczasowi goście zostaną skierowani gdzieś indziej, natomiast w hali pozostanie 325 nowych kolonistów, którzy zdecydowali się przeprowadzić na Marsa. Każdy z nich został zakwalifikowany do bazy Isidis na podstawie swoich umiejętności, które zostały ocenione jako niezbędne do dalszego rozwoju kolonii. Każdemu z kolonistów przydzielono miejsce w strukturze pracy kolonii, a dzieci zostaną odesłane do specjalnej szkoły, gdzie pozostaną, dopóki nie skończą osiemnastu lat. Następnie staną przed wyborem przyłączenia się do któregoś z gangów pracy, lub pozostania w szkole na dalszym rygorystycznym szkoleniu. Zarząd bazy zaleca, aby wszyscy koloniści uczęszczali na kursy doszkalające, by stale podnosić swój poziom umiejętności. W tak małym społeczeństwie jakim

Modem:

Solaris VI cybermodem,
Szybkość +4, Ściany Danych
+8, Pamięć 20 jp.

Dostępne programy:**Doberman**

Sila: 3

JP: 5

Rodzaj: program wykrywający

Do Zobaczyska

Sila: 3

JP: 1

Rodzaj: program wykrywający

Niewidzialność

Sila: 4

JP: 1

Rodzaj: program utajniający

Pole Siłowe

Sila: 4

JP: 2

Rodzaj: program ochronny

Killer IV

Sila: 4

JP: 5

Rodzaj: Łodolamacz

Hydra

Sila: 3

JP:

Rodzaj: Anty-Demon

Afreet

Sila: 3

JP: 3

Rodzaj: Demon

Głupi Jasio

Sila: 3

JP: 3

Rodzaj: Program antypersonalny

Podpalacz

Sila: 4

JP: 4

Rodzaj: Program antypersonalny

jest baza Isidis nie ma miejsca dla obiboków i niebieskich ptaków, żyjących z pracy innych.

PIERWSZE ZEBRANIE

Po zakończeniu oficjalnego powitania, bohaterowie wraz z innymi nowoprzybyłymi kolonistami zostaną poprowadzeni do swoich kwater i zapoznani z ogólnym rozkładem bazy. Każdy nowy kolonista (lub każda rodzina) otrzyma pomoc doświadczanego kolonisty, który wyjaśni im podstawowe rzeczy związane z ich nowym domem. Następnie wszyscy zostaną poprowadzeni na placyk, na którym odbywają się nieoficjalne zebrania kolonistów i ich rady, wybranej po to, by przedstawiały interesy wszystkich kolonistów bezpośrednio zarządowi bazy. Wspólne narady mają miejsce co dwa miesiące, i zwane są po prostu „Zebraniem”.

Aby pomóc nowym kolonistom w aklimatyzacji, nowe Zebranie zostało zaplanowane na dzień ich przylotu. Zostaną oni ciepło powitani przez starszych kolonistów, oraz poczęstowani bufetem z jedzeniem i napojami, jakich nie widzieli od czasu opuszczenia Ziemi (co poniektórzy nigdy nie widzieli takich uczt). Zebrania są zazwyczaj prowadzone przez doktora Siergieja Lerpowskiego, głównego medyka kolonii. Mówiąc wyraźnie, pomimo wyraźnego rosyjskiego akcentu, wygłosi on mowę powitalną, która trwać będzie ponad półgodziny. Oprócz oficjalnego powitania, wspomni on o bardziej przyziemnych sprawach, takich jak koszty ulepszenia systemu edukacji dziecięcej, czy obawach związanych z systemem hermetycznych zamknięć drugiego modułu mieszkalnego, i tak dalej.

W tym czasie bohaterowie powinni być tak wyczerpani, że tylko zmniejszona grawitacja utrzymuje ich na nogach. Zaczynają też powoli rozumieć, dlaczego tak mało osób zwykle stawia się na Zebrania. Ich nowe łóżka wydają im się spełnieniem marzeń.

BYŁE SIĘ ZADOMOWIĆ

Od tego momentu bohaterowie są właściwie pozostawieni sami sobie. Otrzymają hasło do jednego z trzech systemów komputerowych stacji, które umożliwi im dostęp do pomieszczenia stacji, w którym mogą zostawić i otrzymywać wiadomości od swojego pracodawcy. Jednakże do czasu pierwszego spotkania, wiadomości pozostawione przez nich pozostaną bez odpowiedzi. Każdy z bohaterów ma odpowiednią zastępną dymną, by móc uchodzić za pełnowartościowego kolonistę. Kto wie, życie w tym społeczeństwie może dla niektórych okazać się lepsze niż życie na starej Ziemi.

Sama kolonia zawiera niesamowicie różnorodną mieszaninę ras i zawodów. Oprócz wysoce wykwalifikowanych techników i naukowców, którzy przybyli tu w nadziei znalezienia lepszego życia dla siebie i swoich rodzin, w bazie Isidis znajdują się wciąż gangi pracy zatrudnione jeszcze przed wybuchem wojny O'Neilla. Od czasu wybuchu tych zamieszek, stosunki pomiędzy gangami a zarządem kolonii stale ulegają pogorszeniu. Kolonisci utrzymują niewielki oddział „policyjny”, zwany potocznie Kolonialną Milicją. Zarząd bazy przymyka na to oko, aby pozbawić kolonistów argumentu, że nie mają wpływu na swój los czy zarządzanie kolonią. Milicja jest uzbrojona jedynie w tasery, bowiem kolonistom nie pozwala się używać pancerzy czy broni pociskowych.

Życie kolonistów jest raczej nudne. Pomieszczenia mieszkalne są znacznie mniejsze i mniej wygodne niż było to obiecanie w reklamówkach EAK-u w Europie, jedzenie wcale nie jest tak urozmaicone jak podczas powitalnego bufetu, i zadziwiająco mdłe w smaku. Członkowie gangów od lat dodają do swoich potraw ostrych przypraw, by obudzić smak. Dla przeciętnego ziemianina ich jedzenie



pochodzi prosto z piekła, i jest zupełnie niejadalne. Już w przeciągu pierwszych paru dni część nowych kolonistów zacznie narzekać.

Bohaterowie mogą bez przeszkód waleś się po bazie. Jednakże wejście do sporej części skrzydła administracyjnego jest zastrzeżone dla personelu administracyjnego i zarządu. Jest ono bardzo dobrze strzeżone przez personel wyposażony w smartowane karabiny odlamkowe. W miarę jak dni zamieniają się w tygodnie, bohaterowie najprawdopodobniej staną na krawędzi zanudzenia się na śmierć. Naturalne wydają się próby urozmaicenia ich życia. Wysiłki w celu zorganizowania dyskotek, koncertów, czy choćby turnieji drużynowego strzelania do siebie z pistoletów na farbę, spotykają się z niesłychanym odzewem pośród kolonistów, zwłaszcza tych naukowców i techników, którym doszczętnie przez zarząd kolonii. Choć zarząd kolonii przeciwstawi się wszelkim tego typu „niekonstruktywnym” zajęciom, zacięcie kolonistów sprawi, że będą się one odbywać mimo wszystko. Pozwoli to bohaterom na lepsze zapoznanie się z innymi kolonistami, nawiązanie przyjaźni, romansów, a może nawet na miłość. Szczegóły wydarzeń pozostawiamy twojej wyobraźni. Pamiętaj, że spora część kolonistów to typowi „jajogłowi” którzy nie mają pojęcia, jak dobrze się bawić, a pozostali zbyt obawiają się nadstawić karku przed zarządem, by samemu coś zorganizować i poprowadzić. Bohaterowie będą tu zdani na własną inwencję i zdolności organizacyjne.

PIERWSZE ROZKAZY

Po pierwszych pięciu tygodniach pobytu bohaterów w bazie, zostaną oni pod różnymi pretekstami wezwani do skrzydła administracyjnego. W końcu wszyscy spotkają się w tym samym pomieszczeniu, gdzie otrzymają wyraźne polecenie zajęcia miejsc na wygodnych kanapach obok skromnego baru.

Dwie minuty później, nieznamy mężczyzna wejdzie do pomieszczenia. Przedstawi się jako Robert Forrin, szef służb bezpieczeństwa stacji. Zapewni on bohaterów, że to pomieszczenie jest absolutnie bezpieczne, i rozpocznie tłumaczyć im zadanie, którego podjęli się wykonać jeszcze na Ziemi.

„Mieście dość czasu by żyć się z personelem bazy i zaadoptować się do waszych nowych personalii. Przepraszam, że trwało to tak długo, ale musieliśmy mieć pewność, że nikt nie podejrzewa prawdziwego powodu dla którego pojawiliście się w tej bazie.”

Jeśli bohaterom udało się dobrze bawić przez ten okres czasu, a służby porządkowe wciąż zmywają ze ścian farbę po ostatniej rundzie strzelania terenowego, Robert doda coś niepochlebnego odnośnie marnowania potencjału personalnego stacji.

„Miejmy nadzieję, że to spotkanie okaże się jedynym do momentu wykonania przez was misji. Jakiegokolwiek późniejsze informacje dla was, czy wasze wiadomości dla mnie, będą przekazywane przez Sieć, w rejonie który specjalnie dla was przygotowaliśmy.”

„Całej kolonii zagraża niebezpieczeństwo. Ktoś próbuje podważyć władzę zarządu. Wierzymy, że te wysiłki są kierowane przez samozwańczych „przestępczych bossów” naszej bazy, którzy żyją z przemytu narkotyków z bazy Chryse i orbitalnych placówek. Zdelegalizowaliśmy broń osobistą i narkotyki w naszej bazie dla dobra ogółu. Jednakże ostatnio udało nam się zarekwirować szereg środków odurzających oraz broni przemysłowej pod naszym nosem do bazy. Wiemy też, że w bazie Chryse ci przestępcy mają potężnego sojusznika, zwanego „Piasek”. Niestety, nie udało się nam odkryć jego tożsamości, czy roli jaką odgrywa w spisku.”



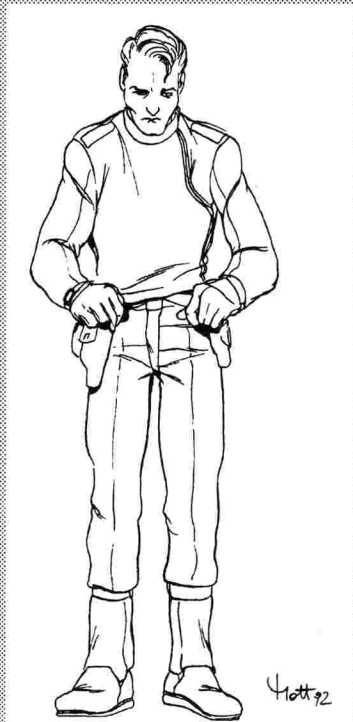
Rubin Hanaub
Solo

INT 8, REF 7, OP 9, SZB 6, BC 8, TECH 5, ATR 8, EMP 9, SZ 5

UMIĘJĘTNOŚCI: Zmysł Walki +6, Wytrzymałość +2, Przemówienia +2, Zdolności Przywódcze +5, Etykieta +2, Spostrzegawczość +4, Ekspert (Taktyka małych oddziałów) +4, Przeszukiwanie baz danych +2, Przeżycie w Przestrzeni +3, Atletyka +3, Poruszanie się w Zerowej Grawitacji +3, Pistolet Maszynowy +4, Karabin +3, Walka Wręcz +3, Ukrywanie się +3, Podstawy Techniki +4, Materiały wybuchowe +2, Elektronika +2, Zabezpieczenia Elektroniczne +1

CYBERNETYKA: Procesor z łączem smartguna i Sandevistanem; jeden zestaw łącz (prawy nadgarstek); biomonitor.

UWAGI: Pewny siebie. Właściwy człowiek na właściwym stanowisku. Popiera racje kolonistów, ale oprze się jakimkolwiek próbom przemocy.



Erick Jons
Pilot

INT 7, REF 7/8, OP 6, SZB 7, BC 6, TECH 6, ATR 5, EMP 3, SZ 4

UMIĘTNOŚCI: Rodzina +3, Astronawigacja +5, Fizyka +2, Programowanie +2, Spostreżawczość +4, Znajomość Przestrzeni Wokółmarsjańskiej +2, Pilot OPT +6, Przeżycie w Przestrzeni +3, Pilotaż wahadłowców/samolotów kosmicznych +3, Poruszanie się w Zerowej Grawitacji +4, Poruszanie się w Otwartej Przestrzeni +5, Podstawy Techniki +3, Broń Ręczna +4, Elektronika +3.

CYBERNETYKA: Procesor z łączem pojazdu, smartgunem i Sandevistanem; dwa zestawy łącz (oba nadgarstki); biomonitor, wzmocnione antyciała, Booster Adrenaliny, cyberoptyka z antyosłepiaczem, teleoptyką, celownikiem.

UWAGI: Ostrożny i kompetentny.

„Musimy odkryć nazwiska głównych członków tego spisku, oraz ich kontakty poza naszą bazą. Musimy również schwycić „Piaskę” i tym samym ukrócić jego użyteczność. W tej sprawie polegamy na was i na informacjach, które możecie nam zapewnić. Zarząd bazy nie pozwoli NIKOMU zagrozić bezpieczeństwu kolonii. Pamiętajcie, płacimy wam bardzo dobrze za pomoc, ale nie lekceważcie nas. Jeśli spróbujecie nas zdradzić, słono za to zapłacicie.”

Robert posiada dostęp do wszystkich informacji jakich EAK posiada obecnie na temat „rebelii”. Niestety, są one bardzo ograniczone. Zarząd ma na oku szereg kolonistów, tak zwanych dysydentów, jak również dwóch członków gangu pracy, którzy najprawdopodobniej są łącznikami z bazą Chryse i orbitalnymi placówkami. Bohaterom zostaną udostępnione szczegółowe informacje dotyczące tych osób. Są one podane poniżej.

Forrin nie zamierza ostrzec przedwcześnie podejrzanych poprzez ograniczenie ich pola manewru, czy areszt. Ma nadzieję, że podejrzani doprowadzą go do innych członków spisku. Ma też nadzieję, że bohaterowie będą w stanie doprowadzić go do cennych informacji na ten temat.

Bohaterowie, biorąc pod uwagę, że jest to ich pierwszy kontakt z zarządem bazy od czasu opuszczenia Ziemi, mogą zarządzać bronią i ekwipunkiem. Oczywiście istnieje limit na to, co mogą otrzymać z powodu obaw, że ich kamuflaż zostanie spalony. Każdy z bohaterów, który posiada cyberkończynę, może zainstalować w niej pistolet odtłamiący; jednakże Forrin będzie nalegał, aby bohaterowie wstąpili do kolonialnej policji. W ten sposób nie tylko uzyskają dostęp do Rubina (patrz poniżej), ale będą mieli legalny powód noszenia taserów. Forrin będzie bardzo stanowczy, nalegając aby broń była użyta jedynie w przypadku ostateczności, gdyż

zniszczy to kamuflaż bohaterów.

Netrunnerzy drużyny otrzymają również cyberdek (patrz poniżej) wraz z ostrzeżeniem, że jakkolwiek próby infiltracji systemów komputerowych bazy są równoznaczne z terminacją kontraktu. Bohaterowie będą mieli również dostęp do szeregu programów, w tym podrasowaną wersję Niewidzialności o sile 4. Forrin wyjaśni, że ma to im pomóc w śledzeniu w sieci podejrzanych osób. Wszystkie programy zostały specjalnie zmodyfikowane tak, aby w przypadku użycia ich Niewidzialność przeciwko systemom komputerowym bazy, kasowały się uruchamiając alarm. Robert nie omieszcza poinformować o tym bohaterów, którzy nie otrzymają żadnych innych programów — szef bezpieczeństwa ma własnych netrunnerów, na których będzie polegał w wypadku większych kłopotów.

Po tych ostatnich słowach, Forrin da do zrozumienia, że spotkanie zostało zakończone. Bohaterowie zostaną osobno odprowadzeni do swoich poprzednich zajęć, bogatsi o nowe informacje dotyczące sytuacji w bazie. Prawdopodobne jest, że z powodu braku innych możliwości, bohaterowie spróbują zwrócić bliższą znajomość z osobami wymienionymi przez Forrina. Jednak wydarzenia potoczyłyby się znacznie bardziej ciekawie, gdyby nazwiska na liście okazały się ludźmi, których bohaterowie zdążyli już spotkać i polubić (lub znienawidzić). Poniżej znajdują się informacje dotyczące tych osób.

DR. SIERGIEJ LERPOWSKI

Siergiej jest głównym lekarzem bazy, i jak twierdzi Forrin, jest „upartym rosyjskim głupcem”. Lerpowski pracował w jednym z większych szpitali w Moskwie jako ekspert chirurgi urazowej. Po burzliwej młodości, i rozważeniu wszelkich marzeń dotyczących reformy służb medycznych w Rosji, czy choćby poprawy ich warunków, Siergiej wyjechał do Europy, by przeskoczyć się w zakresie neurochirurgii, a następnie zapisał się do



Rosyjskiego programu kolonialnego. Jak bohaterowi zdolali się przekonać, jest on obecnie ważną osobistością w kolonii, i prowadzi większość z Zebrań. Siergiej jest człowiekiem otwartym, i bez oporów będzie dyskutował na temat swoich poglądów na życie. Jest przekonany, że koloniści powinni otrzymać taką samą władzę na terenie bazy jak urzędnicy EAK-u i Rosji, a w sprawie podejmowania decyzji, głos kolonistów powinien być ostateczny. Słabością lekarza są szachy — choć trudno mu znaleźć wystarczająco dobrego przeciwnika, nie może odmówić popołudniowej partyjki nikomu, kto przy okazji chciałby porozmawiać o sprawach kolonii.

RUBIN HANAUB

Jako szef Milicji Kolonialnej, ma ogromny wpływ na pozostałych kolonistów. Rubin był członkiem sił zbrojnych Indii, i jest zarówno doskonałym przywódcą, jak i genialnym taktikiem, zdeterminowanym by nie dopuścić do tego, by kolonię rozerwały spory i właśnie które okazały się zgubą jego rodzinnego kraju. Hanaub wierzy, że jego milicja jest w stanie powstrzymać wszelkiego rodzaju zamieszki, nawet biorąc pod uwagę zwiększającą się populację bazy. Jednakże w jego opinii, dyktatorski sposób sprawowania władzy przez obecny zarząd klóci się z podstawowym celem istnienia bazy. Rubin jest jedną z nielicznych osób, które są w stanie przerzucić most nad przepaścią dzielącą personel techniczno-naukowy bazy, a gangami pracy. Większość kolonistów traktuje go z dużym respektem.

MARGARET HILTON

Margaret jest inżynierem komunikacyjnym o bardzo silnej woli, i wyrobionej opinii na każdy temat, która przyleciała na Marsa przedostatnim transportem. Jej wadą jest umiłowanie argumentów — Margaret jest w stanie klócić się z każdym o dosłownie wszystko. Normalna rozmowa z nią jest prawie niemożliwa,

a wśród pozostałych kolonistów już dawno dorobiła się przydomka „babsztyl”. Margaret uważa, że zarząd kolonii to biurokratyczne monstrum, które próbuje zgnieść jej wolność, a dysydenci tacy jak doktor Lerpowski to tylko „niewyparzeni krótkowzroczni zawadiacy, którzy mają okropny zwyczaj wciągać w kłopoty innych”. Jej reputacji nie pomaga fakt, że nie myli się co do tych dwóch spraw. Margaret, pomimo swojej tuszy, jest w gruncie rzeczy miłą osobą, która podświadomie szuka kogoś, kto ją cierpliwie wysłucha, potakując od czasu do czasu. Jeśli którykolwiek z bohaterów będzie miał do tej kobiety cierpliwość, może liczyć na jej dozągoną lojalność, oraz matkowanie („Powinieneś coś zjeść... tak mizernie wyglądasz. Jesteś pewien, że nie jesteś chory? Powinieneś założyć coś cieplejszego”).

ERICK JONS

Pilot wahadłowca, który przewozi pasy i personel pomiędzy bazą Isidis a stacjami orbitalnymi. Bohaterowie szybko przekonają się, że spotkanie się z nim jest prawie niemożliwe. Nigdy nie ma go w domu, a przesłane wiadomości pozostają bez odpowiedzi. Jeśli bohaterowie zaczną się o niego wypytywać wśród gangu pracy, jego znajomi wzruszą ramionami („Erick? A, pewnie miał dzisiaj lot. Spróbujcie za tydzień...”).

Jeśli bohaterowie nie mają NAPRAWDĘ dobrego powodu na spotkanie się z Erickiem, obudzą jego podejrzenia. Jeden z bohaterów zostanie wkrótce „zacumowany” (patrz poniżej).

PALLA KARMULIN

Palla dowozi materiał konstrukcyjny, i jest obecnie zatrudniana przy konstrukcji nowej bazy Olympus. Handluje większością rzeczy nielegalnie sprowadzanych do bazy Isidis, w tym narkotykami i ekwipunkiem. Jej głównym dostawcą jest Erick, paru ludzi z bazy Chryse, gdzie handel jest obłożony mniejszymi ograniczeniami niż w bazie Isidis, oraz niewielka grupa Jeźdźców



Palla Karmulin

Członek Pracgangu

INT 9, REF 7, OP 8, SZB 4, BC 5,
TECH 7, ATR 5, EMP 5, SZ 7

UMIEJĘTNOŚCI: Pracgang +4, Zastraszanie +2, Znajomość Półświatka +6, Postrzeganie Emocji +3, Spostrzegawczość +3, Ekspert (Konstrukcja) +6, Wykształcenie i Wiedza Ogólna +4, Przeżycie w przestrzeni +4, Operator Ciężkiego Sprzętu +5, Poruszanie się w Zerowej Grawitacji +3, Poruszanie się w Otwartej Przestrzeni +3, Podstawy Techniki +3, Broń Ręczna +3, Walka Wręcz +3, Środki Medyczne +3.

CYBERNETYKA: Procesor z łączem pojazdu; jeden zestaw łącz (lewy nadgarstek); biomonitor; syntetyzator mowy; Szpony.

UWAGI: Niebezpieczna, ostrożna, należy się z nią liczyć.



Przestrzeni z placówek orbitalnych. Palla jest bardzo niebezpieczna i ma wielu znajomych wewnątrz swojego gangu pracy, których może „skrzyknąć”, jeśli bohaterowie staną się dla niej problemem. Palla ukryła w sobie tylko znanych miejscach w bazie sporą ilość broni. Podobnie jak w przypadku Ericka, jeśli bohaterowi obudzą jej podejrzenia swoim zachowaniem, jeden z nich zostanie „zacumowany”.

„ZACUMOWANY”

Jeśli bohaterowie zaalarmują Ericka lub Pallę, lub jeśli będą po prostu bardzo oczywiści w swoich działaniach, jeden z nich zostanie uwiedziony przez młodą afro-amerykańską dziewczynę zwaną Aneta Tula. Nastąpi to stopniowo, i nie powinno być takie trudne, zwłaszcza jeśli któryś z bohaterów ma wyjątkowo duże ego czy zbyt aktywne hormony.

Aneta nie wie nic, co mogłoby zainteresować zarząd bazy lub bohaterów. Spędziła większą część swojego życia w przestrzeni, będąc zabraną w dzieciństwie z Ziemi podczas oryginalnego naboru EAK-u. Aneta jest uzależniona od paskudnego syntetycznego narkotyku zwanego Światłem Gwiazd, który wprowadza w euforię i dodaje 1 do INT. Poza tym środek ten jest bardzo drogi, bardzo uzależniający, i bardzo rzadki w przestrzeni. W bazie Isidis posiada go wyłącznie Palla — wygodnie dla niej.

Spędziwszy całe swoje dorosłe życie w przestrzeni, Aneta jest wysoka, delikatnie zbudowana i całkiem atrakcyjna. Aneta pracuje jako chemik w laboratorium EAK-u, i została wciągnięta w narkotyki przez „przyjaciela” na przyjęciu. Tula boi się ujawnić fakt swojego uzależnienia przed władzami kolonii, gdyż obawia się, że zostanie wyrzucona z bazy. Udało się jej również ukryć to przed całym społeczeństwem kolonii z wyjątkiem paru członków pracgangu. Niestety, aby zapewnić sobie stały dopływ narkotyku, Aneta musiała zgodzić się na żądania Pally i Ericka, którzy zmusili

ją, by uwiodła jednego z bohaterów aby dowiedzieć się, kim on właściwie jest. Jednakże Aneta jest z natury łowczynią serc, i porzuca zdobytych mężczyzn równie szybko, jak ich zdobywa. Zamknięte środowisko bazy Isidis w znacznym stopniu ogranicza jej „talent”, dlatego też Aneta jest jedynym członkiem pracgangu, który naprawdę nie może się doczekać nowego transportu kolonistów.

Aneta Tula

Technik (Chemik)

INT 8, REF 5, OP 4, SZB 6, BC 5, TECH 8, ATR 9, EMP 7

UMIEJĘTNOŚCI: Moda i Styl +3, Postrzeganie Emocji +4, Uwodzenie +5, Perswazja +4, Chemia +6, Matematyka +4, Atletyka +4, Poruszanie się w Zerowej Grawitacji +8, Walka w Zerowej Grawitacji +3, Podstawy techniki +3, Malowanie +2.

CYBERNETYKA: Jeden zestaw łączy (prawy nadgarstek).

UWAGI: Uważaj na tą panią...

Aneta nie wie nic o żadnych intrygach poza własnymi podejrzeniami, że coś się dzieje. Będzie zdecydowanie zaprzeczać, gdy ktoś oskarży ją o to, że została „podstawiona”, a potrafi być BARDZO przekonująca, jeśli tylko tego chce. (Wyobraź sobie miłą urażoną niewinność, tży w oczach, przytulanie się do wybranego bohatera, rozpaczliwe zaprzeczenia....) Jeśli bohaterowie będą w jej obecności rozmawiać na tematy związane z rebelią, własną działalnością, lub zarządkiem bazy, potraktuj ich słowa tak, jakby zostały bezpośrednio przekazane Palli i Erickowi.

Jeśli bohaterowie odrzucą afekty Anety, odegra się ona na nich uwalniając pierwszego z rzędu kolonistę, a następnie paradując z nim przed nosami bohaterów.

COŚ TU ŚMIERDZI...

To wydarzenie powinno zająć z udziałem tylko jednego bohatera. Najlepiej wybrać do niego postać, która jest po-

datna na emocje i ma „miękkie serce”. Pewnego dnia, bohater ten przechodzi obok skrzydła administracyjnego bazy. Olbrzymie szklane okno zapewnia widok marsjańskiej powierzchni, a jednocześnie symetrycznego korytarza naprzeciwko, w prywatnej sekcji EAK-u. Bohater, wyglądając z nudów przez okno, zauważy przez przypadek jakiś ruch w sąsiednim korytarzu. Mała postać, najprawdopodobniej dziecko, przebiega wzdłuż okna w kierunku kolejnej sekcji bazy. Sekundy później, w pogoni za dzieckiem, wzdłuż okna przebiega grupa ciężko uzbrojonych strażników EAK-u. Jeśli bohater pozostanie przy oknie, zauważy, że strażnicy po chwili wracają, ciągnąc za sobą opierające się dziecko. Oczywiście bohater nie może usłyszeć niczego, ale widzieć, że dziecko głośno krzyczy.

Jeśli bohater nie pomyśli o tym, aby się schować, musi wykonać łatwy test Szczęścia, albo zostanie zauważony przez strażników. Cała grupa zniknie wkrótce za opancerzonymi drzwiami w głębi skrzydła administracyjnego, a bohater pozostanie sam na sam z dręczącą go myślą, że coś w tej całej wydarzeniu mu nie pasuje...

Ta myśl będzie prześladować bohatera dzień i noc, jednakże nie będzie on w stanie zrozumieć dlaczego. Miejmy nadzieję, że opowie on o tym zdarzeniu reszcie drużyny. W połowie opowieści nagle zrozumie co było nie tak.

Ręce dziecka były zdecydowanie za długie.

PIERWSZY KONTAKT

Dwa tygodnie miną, a bohaterowie nie zbliżą się ani trochę do rozwiązania przedstawionej im zagadki. Szereg osób zostanie postawionych w stan „aresztu domowego” gdy okaże się, że niektóre pomieszczenia uznawane przez zarząd bazy za bezpieczne, w rzeczywistości okazały się podsłuchiwane przez kolonistów. Podczas tego okresu bohaterowie za-



uważa wielu członków pracgangów zbierających się w krótkich i cichych zebraniach. Zauważony kątem oka język migowy, jakim porozumiewają się podczas tych zebrań członkowie gangów jest absolutnie niezrozumiały dla bohaterów. Każda próba zapytania tych osób o te spotkania spotka się z wyrazem zaskoczenia i zaprzeczeniem, że coś takiego wogóle miało miejsce. Jeśli bohaterowie będą „cisnąć” członków pracgangów, spotkają się z brakiem zaufania i wściekłością. Nie mają szans dowiedzieć się czegokolwiek tą drogą.

Coś najwyraźniej się dzieje...

Jeśli bohaterowie zaczną rozpytywać o dziecko, lub przy nieznanym namiętnością o eksperymentach lub badaniach genetycznych, zorientują się, że inni koloniści nic na ten temat nie wiedzą. Imię „Piasek” też nic nikomu nie mówi. Dr. Lerpowski, zapytany o eksperymenty genetyczne, rozejrzy się wokół spanikowanym wzrokiem, i wyszepta:

„Mam pewne podejrzenia... Na Marsie są prowadzone eksperymenty, które spotkały się z całkowitym zakazem na Ziemi. Nic nie wiem na pewno, ale jeśli przyjmiecie radę paranoicznego starca, nie będziecie rozmawiać o tym zbyt głośno...”

Jeśli bohaterowie będą przepytывать członków gangów pracy odnośnie Piaska lub dziwnego dziecka, nie otrzymają żadnych odpowiedzi poza odrobinę zdziwionymi spojrzeniami.

Kiedy zaczniesz uważać, że bohaterowie zadali wystarczającą liczbę pytań, pozwól im znaleźć niewielką kartkę w jednym z ich pokoi. Na kartce napisana jest krótka wiadomość:

„Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o mnie, ty i twoi znajomi powinniście spotkać mojego przedstawiciela przy służbie D3b jutro o 17:00. Weźcie ze sobą skafandry. Piasek”.

Notka ta jest napisana zamazystym

charakterem pisma, czarnym atramentem. Powinno to zaciekawiać bohaterów którzy najprawdopodobniej nigdy nie widzieli ręcznie pisanego dokumentu, gdyż w obecnych czasach papier stał się wspomnieniem, a wieczne pióro oznakiem zbytku. Próby przyrównania charakteru pisma do próbek dostępnych w kolonii i w systemie komputerowym nie powiodą się.

Następnego dnia, o ustalonej godzinie, na bohaterów przed służą będzie czekać krępy, czarnoskóry mężczyzna. Nie będzie się dużo odzywać, ale da do zrozumienia, że bohaterowie mają udać się za nim. Powoli pójdzie on do hangaru pojazdów, i wsiedzie do kabiny marsjańskiego wędrowca, otwierając dla bohaterów tylny luk pasażerski. Przednia kabina ma miejsce tylko dla kierowcy, i żaden z bohaterów się do niej nie zmieści. Ciemnoskóry mężczyzna nie zdradzi celu ich podróży. Będzie natomiast bardzo stanowczy, jeśli chodzi o nie używanie zestawów radiowych kombinezonu.

Wnętrze pojazdu jest hermetyczne, i bohaterowie mogą zdjąć helmy i porozmawiać. Afrykanin jest odcięty stalową grodzią od kabiny pasażerskiej, i nie włączy się do dyskusji. Parę chwil później pojazd ruszy z miejsca, wytaczając się powoli na kamienisty marsjański grunt i uda się w kierunku systemu kanionów i jaskiń znajdujących się niedaleko bazy.

Bohaterowie będą podróżować przez ponad godzinę, podskakując na marsjańskich wybojach. Przez opancerzone okna, bohaterowie będą mogli ujrzeć pustkowia otaczające ich. Będą przekonani, że są nie są wzięci w kierunku jakiegokolwiek znanego habitatu. Nawet baza Chryse leży dokładnie w przeciwną stronę.

W tym momencie odezwie się alarm, i wędrowiec skoczy gwałtownie do przodu. Grunt pod nim, składający się z luźnych pokładów piasku i ka-



George Tarant (alias Piasek)

Netrunner

INT 8, REF 8, OP 3, SZB 5, BC 7,
ATR 5, TECH 7, EMP 0 (6, zobacz
uwagi)

UMIĘTNOŚCI:

George: Interfejs +4, Spostrzegawczość +6, Neutralny Język Symboli (NJS) +6, Programowanie +3, Wiedza o Sieci +3, Atletyka +2, Podstawy Techniki +5, Cybertechnika +4, Elektronika +4.

„Piasek”: Interfejs +2, Spostrzegawczość +7, Zdolności Przywódce +4, Atletyka +6.

CYBERNETYKA: Cybersprawy

(dwoje oczu) z Rozszerzeniem Obrazu, Anty-osiępiaczem, i Zmianą Koloru; Cybernogi (obie) z Realskinn, Osłoną Radiacyjną i Wzmocnieniem Stawów; Cybernogi (lewa) z Realskinn, foną

Radiacyjną i Wyrzutnią Mikrorakiety; Edytor bólu; Gniazdo chipów i Procesor.

WYPOSAŻENIE: W swojej bazie ma dostęp do różnorodnych narzędzi i broni. Zwykle będzie miał ze sobą przynajmniej chipy pamięci — Przeżycie Marsjańskie, Kultura Europejska, chipy refleksu — Bron Ręczna, Pilot Wędrowca +2 i broń mikrofalową Technonica 15.

UWAGI: Schizofrenia tej postaci przerodziła się w zupełne rozszczepienie dualnej osobowości. Co ciekawe, olbrzymia ilość zainstalowanej cybernetyki nie spowodowała redukcji empatii obu osobowości. Zamiast tego, George, który jest nieświadomy swoich cybernetycznych części, cierpi na zaawansowaną cyberpsychozę, wynikłą z utraty całej empatii, natomiast Piasek, który wydaje się być osobą bardzo charyzmatyczną, potrafi w pełni wykorzystać cybernetykę ciała. Jest to potencjalnie katastrofalna sytuacja która musi zakończyć się gwałtownym załamaniem nerwowym.

mieni obsypie się, wrzucając pojazd w głąb ciemnego kanionu. Chociaż powierzchnia wydawała się wystarczająco solidna dla sensorów pokładowych, wibracje kół wędrowca musiały obluźować podłoże, otwierając na wpół zasypany kanion, do którego obsunie się lawina kamieni, tony piasku, i sam wędrowiec.

Prawie dziesięć metrów pod powierzchnią gruntu pojazd zatrzyma się gwałtownie, ciskając niefortunnych bohaterów na przednią śluzę. W tym miejscu kanion zwęża się, i wędrowiec zaklinował się bez nadziei, nosem w dół. Kamienie i gruz wciąż obsypują się dookoła niego, spadając paruset metrowej głębokości rów.

Bohaterowie są pottuczeni i obolali, ale żywi. Niestety, nie udało im się uzyskać jakiegokolwiek odpowiedzi od kierowcy — interkom pozostanie martwy. Wskazania monitorów służą sugerując, że kabina pilota utraciła swoją hermetyczność.

Tak naprawdę kierowca jest całkiem martwy — impakt zderzenia zmiażdżył cały przód pojazdu. Sam pojazd jest absolutnie niesprawny, i umiejętności bohaterów są niewystarczające, aby go ponownie uruchomić. Tylnia śluza nie uległa uszkodzeniu, i bohaterowie mogą bez problemu wydostać się z wędrowca. Każdy z nich, który się na to zdecyduje, ujrzy przepaść, która rozciąga się setki metrów w dół pod nimi. Ściany rowu znajdują się w odległości około dwóch metrów od śluz i nachylają się nad pojazdem aż do miejsca, gdzie przez niewielki otwór wpada światło słoneczne.

Dalsze rozpoznanie ujawni, że zderzenie zniszczyło większość elektroniki pojazdu, poza wskazaniem czytników i oświetleniem. Podtrzymywanie życia, system nawigacyjny i ekwipunek komunikacyjny nie działa. Zestawy radiowe kombinezonów mają zbyt mały zasięg, by można było nimi wezwać

pomoc. Wody i powietrza jest pod dostatkiem (zapas wystarczy na przynajmniej parę dni), ale nie ma żadnych zapasów jedzenia. Jeśli bohaterowie nie powiedzieli nikomu dokąd się udają, przez jakiś czas nikt najprawdopodobniej nie zauważy ich nieobecności. Potem upłynie jeszcze jakiś czas, zanim zostanie zorganizowana ekspedycja ratunkowa. Czekanie w pojeździe wydaje się bezsensowne. Całe dni mogą upłynąć zanim ktoś zacznie szukać w tej okolicy, a pozycja wędrowca nie jest stabilna — w każdej chwili może się głębiej obsunąć. Bohaterowie nie są w stanie naprawić systemów pojazdu, choć ciężkie butle tlenowe na jego pokładzie okażą się bardzo przydatne.

Przeszukawszy wnętrze pojazdu, bohaterowie odkrywają ekwipunek do wspinaczki i pistolet ciśnieniowy do wstrzeliwywania haków w skalne ściany. W zestawie znajduje się również kilkaset metrów polimerowej liny, z pętlami co jeden metr. Wspinaczka nie będzie najłatwiejszym zadaniem dla bohaterów, ale nie niemożliwym. Pierwszy bohater, który będzie musiał wbić haki, musi wykonać dwa Trudne testy Atletyki. Następni alpinisci muszą jedynie wykonać jeden taki test. Bohater, któremu nie powiedzie się test, straci uchwyt i spadnie, zabijając się na skalistym podłożu setki metrów niżej, jeśli oczywiście nie pomyślał o przywiązaniu się liną do wędrowca. Przewrotność popłaci, choć zderzenie z kamienną ścianą spowoduje 2K6 obrażeń. Ostatni bohater, który wespnie się na powierzchnię spowoduje obsunięcie się żlebu, który uderzy lawiną kamieni i żwiru w wędrowca, wytrącając go z równowagi. Dwie sekundy później bohaterowie usłyszą potężną eksplozję, a podmuch gorącego powietrza z wnętrza rowu jednoznacznie wyjaśni, co dzieje się z wędrowcami gdy łatwopalne paliwo eksploduje w obecności czystego tlenu.

Powierzchnia Marsa wydaje się być tak samo monotonna w każdą stronę, a bohaterowie mają jedynie ogół-



ne pojęcie, z której strony przybyli. Po godzinie marszu w tym kierunku, na horyzoncie pojawi się niewielki pojazd, który wkrótce zmieni kurs by spotkać się z bohaterami. Pojazd ten okaże się łazikiem, z którego wysiądzie samotny mężczyzna. Chociaż zestawy radiowe kombinezonów drżyny są sprawne, nie uda się im nawiązać kontaktu z mężczyzną, który jednak odpowie gestami na próby porozumienia się.

Bohaterowie jeszcze o tym nie wiedzą, ale ten właśnie mężczyzna jest poszukiwanym przez nich Piaskiem. Prawdziwym imieniem mężczyzny jest George Tarant. Jest on inżynierem genetykiem pracującym dla NASA w bazie Chryse. George jest również kompetentnym netrunnerem i technikiem, który z powodu wszczepienia sobie ogromnej ilości cybernetyki cierpi obecnie na zaawansowaną cyberpsychozę. W jej rezultacie jego osobowość rozszczepiła się. Mężczyzna jest zarówno George'em Tarantem, jak i Piaskiem, tajemniczą postacią którą tropi EAK wierząc, że to on kieruje przygotowywaną rewoltą.

Wiele lat temu, zaraz po instalacji głównych systemów komputerowych w bazie Isidis, George wykonał szereg „nalotów” na ich banki pamięci. Jako początkujący (i chciwy) genetyk, George liczył na to, że znajdzie w archiwach pamięci jakieś użyteczne informacje dotyczące nowych gatunków ryb, zbóż, czy nawet roślin, które mogą rosnąć na powierzchni Marsa. Jednak to, do czego się dokopał było najpilniej strzeżonymi sekretami EAK-u i JAB-u. Odkrył bowiem dane dotyczące „Projektu Adaptacja”. Projekt ten, fundowany przez wiele dużych korporacji, w tym EAK, ma na celu stworzenie organizmów które mogłyby przeżyć w surowych marsjańskich warunkach. Haczykiem jest fakt, że EAK nigdy nie tracił czasu na eksperymenty z roślinami czy zwierzętami — te badania prowadzone były na ludziach.

George miał jedynie przelotny kontakt z gangami pracy, którzy sprzedali mu oprogramowanie i broń; nie wie nic o ich planach przejęcia władzy w bazie Isidis. On sam rozpoczął samotną kampanię, głównie w Sieci, aby zatrzymać eksperymenty „Projektu Adaptacja”, który jest w jego opinii niemoralny. Jego głównym argumentem jest to, że ofiary nieudanych eksperymentów są zabijane lub używane w kolejnych eksperymentach. Dziecko które widział jeden z bohaterów było właśnie efektem jednego z najnowszych eksperymentów. George zdobył poparcie pracgangów bazy Isidis, którzy uważają, że każda aktywna działalność wymierzona przeciw EAK-owi może się przydać w ich własnych planach. Z tego właśnie powodu dostarczają mu wiadomości o poczynaniach zarządu EAK-u w bazie Isidis.

„George” jest cichy, zamknięty w sobie i inteligentny. Ta osobowość nie jest świadoma swojej cybernetyki, i nie użyje jej nawet w przypadku zagrożenia życia.

„Piasek” jest bardzo otwarty i gwałtowny. Zmiana pomiędzy tymi dwoma osobowościami jest zawsze nagła i spektakularna, kulminując się zmianą koloru cyberoptyki, która zaczyna wirować głębokim szkarłatem, nadając mężczyźnie wyraz maniakałnej determinacji. Piasek widzi się jako opiekun „nowej rasy” genetycznie zmodyfikowanych osobników, wyrzucanych przez korpów na powierzchnię i na orbicie Marsa. Użyje wszystkich dostępnych mu opcji by chronić siebie i swoich podopiecznych, oraz aby zatrzymać dalsze eksperymenty genetyczne.

Podczas pierwszej części spotkania, „George” będzie bardzo spokojny. Wydawać się jednak będzie, że czuje się bardzo niepewnie w otoczeniu tylu osób, ale szczerze chce im pomóc. Kartka, którą otrzymali bohaterowie, pochodzi od George'a. To on chciał się z nimi spotkać, wykorzystu-

jąc ich zainteresowanie Piaskiem. Wypadek wędrowca pokrzyżował nieco jego plany, ale George jest wciąż ciekawy skąd bohaterowie wiedzą o dziecku, i czy zamierzają coś zrobić w tej sprawie, podejrzewa bowiem, że mogą okazać się jego sojusznikami. Jeśli bohaterowie spróbują uwięzić George'a, lub w jakikolwiek sposób użyć przemocy, spróbuje on nieśmiałym śmiechem skomentować ich paranoiczne i głupie w jego opinii akcje. Jeśli bohaterowie nie odstąpią od swoich poczynąń, lub naprawdę zamierzają go skrzywdzić, George zdenerwuje się i nastąpi zmiana jego osobowości.

Kombinezon jest nowoczesnego kroju, ale wyraźnie inny od skafandrów używanych przez bohaterów. Logo NASA zdobi jego przód, ale poza nim skafander nie posiada żadnych oznaczeń. Mężczyzna w środku wygląda na około 30 lat. Łysieje, a jego bladoniebieskie oczy skaczą od bohatera do bohatera. Wygląda na zaskoczzonego i poruszonego obecnością bohaterów, ale zaoferuje im swoją pomoc, wskazując na łazika. Pojazd jest starszej daty, ale wydaje się sprawny. Jest to na nieszczęście jedynie łazik, który nie jest w stanie zabrać więcej niż cztery osoby i nie jest hermetyczny. Bohaterowie mogą oczywiście jechać na zmianę, a mężczyzna dostosuje prędkość łazika do tempa pieszych. Po krótkiej i bardzo wyboistej podróży, bohaterowie dotrą do małej kopuły ciśnieniowej, podobnej do tych używanych podczas awarii głównych kopuł baz lub baraków pracgangów na miejscach budowy.

W środku, bohaterowie i ich nieznajomy gospodarz mogą zdjąć hełmy. Gospodarz przedstawi się, mówiąc z wyczuwalnym amerykańskim akcentem, mówiąc że jest turystą, który w wolnych chwilach zbiera rzadkie kamienie do swojej rosnącej kolekcji. Będzie również twierdzić, że jego radio uległo uszkodzeniu, i nie mógł wcześniej porozumieć się z bohaterami. Wnętrze kopuły wygląda jak ka-

walerka urządzona w najlepszym akademickim stylu — na podłodze w nieładzie znajduje się ekwipunek, ubrania i zwykłe śmieci.

George jest ciekawym, choć zamkniętym w sobie człowiekiem. Wydaje się czuć nieswojo w towarzystwie tylu obcych osób. Jego oczy skaczą tu i tam, jakby nie wiedział, gdzie utknąć swój wzrok. Będzie stale mówił, wyciągając z bohaterów wiadomości takie jak ich wiek, zawód, czy upodobania literackie. Będzie również zainteresowany ich rodziną i pozostawionymi na Ziemi domostwami. Jeśli temat wędrowca nie wypłynie z inicjatywy bohaterów, George zapyta co stało się z pojazdem, i czy nikt nie ucierpiał w wypadku. George będzie bardzo zasmucony jeśli dowie się, że kierowca zginął. Nie przyzna się, że go znał, a tylko nie lubi bezzsensownych śmierci. Łatwy test Psychologii w tym momencie ustali, że George mówi prawdę, i na prawdę przejął się wypadkiem. Trudny test Psychologii wystarczy by

utwierdzić bohaterów w przekonaniu, że coś tu jest nie tak, ale nie będą w stanie ustalić, co tak ich niepokoi.

W końcu George zacznie się pytać o zarząd bazy Isidis. Powie, że słyszał różne pogłoski, i będzie chciał wiedzieć, czy to prawda, że koloniści są coraz bardziej niezadowoleni. Jeśli bohaterowie przytakną, George zaoferuje pomoc swoją i swoich znajomych.

Jeśli bohaterowie wspomną o kalekiej dziewczynce, George zdenerwuje się.

„Jestem inżynierem genetykiem, ale mogę tylko zgadywać, że ktoś manipuluje ludzkimi genami. Jest to nielegalne, a ja temu zakazowi tylko przyklaskuję. Nie wierzę aby ktokolwiek był na tyle niemoralny by eksperymentować na dzieciach, ale przecież od dawna korporacje żyją według jedyń swych własnych praw. Mówicie że to dziecko było w centrum bazy... Ich bezczelność jest przerażająca.”

George wypyta bohaterów o wszystkie szczegóły związane z dziewczynką. Poprosi ich następnie o pomoc, oferując, że przekaże wszelkie informacje o nielegalnych poczynaniach zarządu bazy Isidis swoim pracodawcom w bazie Chryse.

Jeśli bohaterowie napomkną o „Pia-sku”, George zamruga ze zdziwienia, i poprosi o powtórzenie pytania. Następnie zaprzeczy jakiegokolwiek wiedzy na ten temat, mówiąc:

„Piasek... to właściwie legenda. Jej pochodzenie ginie w historii kolonizacji Marsa. Wiem na pewno, że Jeźdźcy opowiadali o nim jeszcze podczas wojen O'Neill'a. Ich opowieści wspominają o wspaniałym przywódcy, który poprowadzi ich do zwycięstwa przeciw zniechęconym ciemnościom. W przypadku Marsa, tym ciemnością był EAK i jego kontrola nad orbitalnymi habitatami.” George uśmiechnie się.

„Jeźdźcy mówili, że EAK pozbawia ich wolności i że oni, jako prawdziwi obywatele przestrzeni, powinni mieć prawo decydowania o swoim własnym życiu. W końcu tak właśnie się stało. Niestety, w walkach zginęło wiele osób.”

George wstanie, tak jakby chciał nalać sobie coś do picia, i nagle zatrzyma się, jakby o czymś zapomniał.

„Wielu kolonistów tutaj na Marsie, zwłaszcza w bazie Isidis, przybyło z pierwotnych habitatów. Przynieśli ze sobą całą orbitalną kulturę, łącznie z wszystkimi opowiadaniem. Oczywiście, ich walka ma dopiero nastąpić.”

George spojrzy na bohaterów przenikliwie, a jego oczy zalśnią wewnętrznym żarem. Potrwa to tylko krótką chwilę, a George zaraz odpręży się. Bohaterowie nie będą pewni, czy cały to zdarzenie nie przewidziało im się.

Rozmowa może się teraz potoczyć



na dwa różne sposoby:

Jeden: Jeśli George uzna, że bohaterom zależy na widzianej dziewczynie, i nie podobają im się poczynania zarządu bazy Isidis, George w końcu pochyli się, i wyszepcze:

„Przyjaciele, wydajecie się być szczerze zaniepokojeni tym, co dzieje się w waszej bazie. Jestem tylko prostym genetykiem, ale ja i moi przyjaciele staramy się powstrzymać tych oprawców. Czy bylibyście chętni nam pomóc?”

Jeśli bohaterowie wyrażą zgodę, będzie kontynuował:

„Nie obrażcie się, ale jesteście tu nowi. Nikt was jeszcze o nic nie podejrzewa. Ja wierzę, że EAK przeprowadza nielegalne eksperymenty na genetycznie zaprojektowanych dzieciach. Dzieje się to nie tylko w waszej bazie, ale i w orbitalnych habitatach. Potrzebuję solidnych dowodów zanim będę się mógł zwrócić do władz. Jeśli moglibyście mi ich dostarczyć, byłbym do zgonnie wdzięczny.

Jest prawdopodobne, że bohaterowie zapytają się, co z tego będą mieli, lub jak George jest w stanie im pomóc. Ów zdziwi się, i odpowie:

„Jak już wspomniałem, jestem naukowcem, a nie szpiegiem. Jednakże znam osoby, które mogą wam pomóc, dostarczając ekwipunek. Może oni również będą potrzebować waszej pomocy. Mogę się z nimi skontaktować i dowiedzieć, czy chcieliby z wami porozmawiać.”

Wkrótce później George zasugeruje, aby bohaterowie wrócili do bazy Isidis. Podruci ich paręset metrów od bazy, ale nie zgodzi się podjechać bliżej. Grzecznie odrzuci też wszelkie próby zaproszenia go do bazy, mówiąc że musi załatwić parę spraw. Odjedzie, mówiąc na pożegnanie:

„Wkrótce się z wami skontaktuję. Szukajcie mnie w Sieci przez następ-

nych parę tygodni. Muszę mieć czas, aby dotrzeć do osób które mogą dostarczyć potrzebnych wam rzeczy.”

Dwa: Jest też możliwe, że bohaterowie doprowadzą do konfrontacji z George'm, twierdząc, że to on jest Piaskiem. Rozmowa stanie się serią oskarżeń i tłumaczeń, gdyż chociaż George jest w rzeczywistości tym, za kogo uważają go bohaterowie, to jest on nieświadomy swojej drugiej osobowości i jej powiązań z spiskiem pracgangów. Będzie zaprzeczał oskarżeniom z uporem człowieka niewinnego. Jeśli bohaterowie nie przestaną, w końcu straci on cierpliwość, założy skafander, i spróbuje opuścić kopułę. Jeśli bohaterowie spróbują go powstrzymać, George spanikuje, jęcząc, że bohaterowie zwariowali, i użyje siły by uciec. Pamiętaj o tym, że ściany kopuły są bardzo cienkie — nawet pocisk z pistoletu odłamkowego może przebić jej poszycie. Zakładając, że większość drużyny wybrała się na tę wycieczkę, George zostanie w końcu obezwładniony. Przeszukanie kopuły ujawni, że:

* Radio zostało celowo przez kogoś odłączone (zrobił to George), i może zostać łatwo naprawione. Bohaterowie mogą go użyć, by skontaktować się z bazą.

* Wewnątrz kopuły, oprócz legalnego ekwipunku i zapasów, bohaterowie znajdą pistolet mikrofalowy i plik marsjańskich map, pokrytych ręcznymi adnotacjami. Przejrzenie wszystkich zapisków zajmie ładnych parę godzin, ale wytrwali oprócz notatek dotyczących rzadkich kamieni, znajdą zapiski dotyczące spotkań z kimś z bazy Isidis. Po rozczytaniu bazgrołów George'a okaże się, że następne spotkanie ma się odbyć za 16 dni. Na mapie znajdują się też wskazówki dotyczące sposoby wcześniejszego skontaktowania się. Po powrocie do bazy, bohaterowie będą w stanie ustalić, że zaznaczona na mapie lokalizacja jest miejscem budowy bazy Olympus, gdzie pracuje obecnie wiele pracgangów, na

wielotygodniowych zmianach.

Po powrocie do bazy, bohaterowie będą musieli się gęsto tłumaczyć. Biurokraci w zarządzie bazy (którzy absolutnie nie wiedzą, że bohaterowie pracują dla EAK-u), będą rozwścieczeni utratą wędrowca. Bohaterów czekają indywidualne przesłuchania. Sam na sam z komisją, będą musieli odpowiedzieć na pytania dotyczące tego, co robili na powierzchni Marsa o tej porze i w tym towarzystwie.

Jeśli bohaterowie zapragną potwierdzić historię opowiedzianą im przez George'a, mogą zwrócić się bezpośrednio do zarządu bazy Chryse, który potwierdzi wszystkie dane dotyczące inżyniera genetyka, łącznie z tym, że obecnie znajduje się on na wakacjach.

Zaledwie parę godzin po powrocie do bazy, bohaterowie zostaną skonfrontowani w publicznym miejscu przez rozwścieczonego członka pracgangu. Chociaż widzieli tego afrykanina wcześniej, nie będą go znali z imienia, a on nie będzie zwracał sobie głowy formalną etykietą:

„Coż mogło się stać na powierzchni, że wracacie tu bez naszego przyjaciela? Nie zwróciliście nam nawet jego ciała! Mamy naprawdę wierzyć, że był na tyle głupi aby wjechać do pierwszej lepszej dziury, lub że wasze radio po prostu uległo awarii?”

Wszelkie próby wytłumaczenia lub załagodzenia sprawy spalą na panewce. Afrykanin pogrozi pięścią „Nie zapomniemy wam tego” i oddali się.

PRZYJDŹ, CIEMNOŚCI

Pod koniec drugiego miesiąca pobytu bohaterów w bazie Isidis, nastrój środowiska kolonistów ulegnie gwałtownej zmianie. Zostanie to spowodowane dwoma wydarzeniami, mającymi miejsce w tym samym tygodniu.

Po pierwsze, zarząd bazy wyda oświadczenie.



Bill Bourke

Pilot

INT 7, REF 7, OP 8, SZB 7, BC 9,
TECH 5, ATR 5, EMP 6

UMIEJĘTNOŚCI: Rodzina +5, Pilot (Delta) +4, Pilot (OPT) +2, Poruszanie się w zerowej grawitacji +5, Walka w zerowej grawitacji +3, Przeżycie w przestrzeni +3, Spostrzegawczość +3, Podstawy techniki +4, Pistolet +1, Walka Wręcz +5, Broń Ciężka +2, Programowanie +3, Rosyjski +2, Niemiecki +2.

CYBERNETYKA: Procesor z łączem pojazdu, dwa zestawy gniazd (na nadgarstku).

WYPOSAŻENIE: Skinsuit, Pas z Mikronarzędziami, Mononóż Kendachi

UWAGI: Nienawidzi Europejskiej Agencji Kosmicznej.



Tara Hartley

Technik

INT 8, REF 5, OP 4, SZB 5, BC 6,
TECH 6, ATR 7, EMP 4.

UMIEJĘTNOŚCI: Prowizorka +3, Elektronika +5, Fizyka +5, Matematyka +5, Podstawy Techniki +2, Programowanie +5, Pilot (OPT) +1, Poruszanie się w Zerowej Grawitacji +2, Poruszanie się w Przestrzeni +3, Przeżycie w Przestrzeni +2, Spostrzegawczość +2, Walka Wręcz +2, Wykształcenie i Wiedza Ogólna +5, Rosyjski +2.

CYBERNETYKA: Procesor ze złączem technicznym/maszynowym; Jeden zestaw gniazd (na nadgarstku); Gniazdo Chipów.

WYPOSAŻENIE: Skinsuit, Laptop, Ręczny taser Dynatech, Pas z narzędziami, w tym latarka laserowa, Chipy - Pistolet +2, Pilot (Wędrowiec) +2.

UWAGI: Nienawidzi personelu EAK.

„Z powodu niedawnych uszkodzeń cennego ekwipunku będącego na wyposażeniu bazy, wynikłych z zaniedbań procedur bezpieczeństwa podczas zbędnych wycieczek poza bezpośredni teren bazy, przywilej korzystania z pojazdów kolonii został ograniczony. Od dnia dzisiejszego, korzystanie z wyposażenia bazy, poza skafandrami osobistymi, musi zostać zatwierdzone przez zarząd bazy. Wszyscy koloniści, którzy zamierzają udać się poza teren bazy, muszą przedłożyć na ręce specjalnie powołanego komitetu zarządu stosowną petycję.”

„Jesteśmy pewni, że wszyscy koloniści poprą ten projekt, gdyż przedstawione wymagania mają na celu zwiększenie bezpieczeństwa i wydajności kolonii.”

„Dziękujemy za uwagę.”

Bohaterowie byliby mądrzy, gdyby przez parę dni po wydaniu tego oświadczenia, schodzili z oczu innym kolonistom. To właściwie ich przygoda z wędrowcem stała się podstawą i bodźcem do ograniczenia wolności kolonistów.

Po drugie, Thomas King, jeden z członków milicji, został aresztowany przez siły bezpieczeństwa za nielegalne posiadanie broni palnej. Oficjalne oświadczenie mówi, że podczas procesu Thomas został uznany winnym działania na szkodę kolonii poprzez zagrożenie bezpieczeństwa bazy, i pozostanie w areszcie dopóki nie pojawi się możliwość odesłania go na Ziemię. Rodzina Kinga otrzymała pozwolenie na wyjazd razem ze skazanym. Ta decyzja denerwuje wielu kolonistów, w szczególności natomiast jest z niej niezadowolony Rubin Hanaub.

Nerwy zaczynają puszczać, a szeptane rozmowy wskazują na to, że tematem następnego Zebrania, które ma odbyć się za tydzień, będzie odpowiedź kolonistów na pociągania za-

ządu.

Na Zebranie przyjdą prawie wszyscy koloniści, w sumie 795 osób, ale tylko niewielu członków pracgangów. Jak zwykle, zebranie będzie prowadzone przez dr. Lerpowskiego, który szybko zakończy oficjalne rozpoczęcie, i przejdzie do rzeczy. Mówiąc z wyraźnym zafrasowaniem, powie on:

„Chciałbym poprosić, aby wszyscy nowi koloniści, oraz ci, którzy jeszcze nie utracili swoich złudzeń odnośnie życia w tej kolonii, opuścili to zebranie. Nie chciałbym aby paru zgryźliwych weteranów zepsuło wam szczęśliwe życie.”

Zaskoczone szeptu i przestępowanie z nogi na nogę będzie jedyną odpowiedzią na prośbę doktora. Wzruszając ramionami, Lerpowski poprosi aby parę osób, najlepiej członkowie milicji (być może bohaterowie), sprawdzili czy korytarz prowadzący do sali zebrania jest pusty i zamknęli drzwi. Przeciętny test Spostrzegawczości pozwoli zauważyć, że w przeciwieństwie większości pomieszczeń bazy, ten pokój jest wolny od kamer. Doktor będzie kontynuował.

„Przybyliśmy tu, aby znaleźć nowy dom. Aby uciec od zatrutego środowiska, tłumów i rozpaczki Ziemi. Ale tu nie znaleźliśmy wolności. Tutaj możemy iść jedynie tam, gdzie nas popędzają. Możemy wyjść z bazy tylko wtedy, gdy otrzymamy pozwolenie. Nie możemy nosić broni, i co najgorsze, nie mamy żadnego głosu w sprawie naszej przyszłości — przyszłości tej kolonii.”

„Czy jesteśmy dziećmi które nie mogą o siebie zadbać?”
Przemówienie doktora będzie się stawać coraz bardziej płomienne w miarę upływu czasu. Podczas gdy nowi koloniści będą w większości siedzieć cicho, inni będą potakiwać, i gorliwie szeptać. Ewidentne jest, że zarzuty doktora są podzielane przez większość kolonistów.

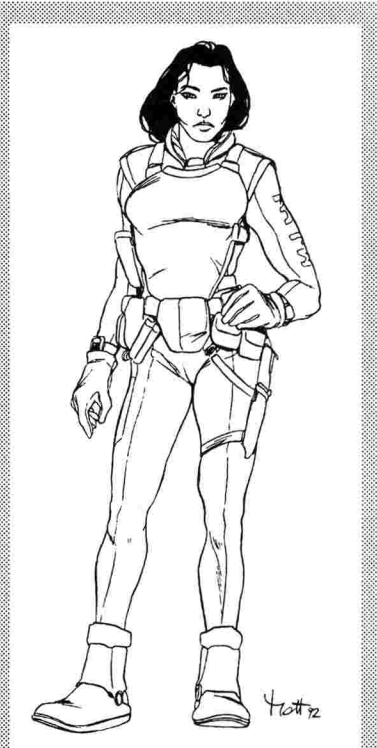
„Nasze prośby, petycje i apelacje miały mniejszy efekt niż ciskanie grochem o ścianę. Dlaczego nasze zapasy żywności są wciąż tak ograniczone? Dlaczego otrzymujemy jedynie przestarzałe, niskiej klasy wyposażenie? Jaki jest status projektu terraformacji Marsa, i dlaczego my, ludzie którzy mają skolonizować tę planetę, nie jesteśmy o tym informowani na bieżąco?”

Wysoka kobieta wstanie w przednim rzędzie, i z oczywistym sarkazmem zapyta:

„Być może, doktorze, powinniśmy przeprowadzić się do Chryse, lub nawet z powrotem na Ziemię? Czy tam będzie lepiej?”

„Nie, Margaret. Bez wątplenia nie będzie tam lepiej. Ale nie możemy stać i patrzeć jak te korporacyjne slugusy rządzą niepodzielnie tą planetą, prawdopodobnie niszcząc jej potencjał, dla własnego zysku. Nie będę żył pod dyktatorskim rządem, bez względu na to, jak duże ochłapy będą mi rzucać. Musi przejść kontrolę nad własną przyszłością! My, koloniści, stanowimy teraz dwie trzecie populacji tej bazy. Nadszedł czas, aby wprowadzić w życie decyzje, które zmieniają życie nasze, naszych dzieci, i naszych wnuków.”

Możesz przedłużyć tą dyskusję tak bardzo, jak to uważasz za stosowne. Doktor zasugeruje, aby wszyscy uzbroili się, na przykład w narzędzia inżynierskie, które mogą być do tej roli przystosowane. Ton jego głosu sugerować będzie, że on już tak uczynił. Lerpowski wierzy, że przewaga liczebna kolonistów wystarczy, aby przejąć kontrolę nad systemami komunikacyjnymi, uzbrojeniem, i głównymi systemami transportu bez rozlewu krwi. Okaże się jednak, że oprócz doktora, jedynie niewielu kolonistów ma odwagę aktywnie wystąpić przeciw zarządowi bazy. Niewielka grupa obecnych na zebraniu członków



Angelina Tomas
Medyk

INT 9, REF 6, OP 5, SZB 6, BC 5,
TECH 7, ATR 8, EMP 8, SZ 6

UMIEJĘTNOŚCI: Medycyna +3,
Postrzeganie Emocji +4, Perswazja +3, Biologia +6, Chemia +6,
Diagnoza +2, Operacja Komór Kriogenicznych +3, Farmaceutyka +4, Przeszukiwanie Baz Danych +3, Poruszanie się w Zerowej Grawitacji +2, Przeżycie w Przestrzeni +3, Spostrzegawczość +2, Podstawy Techniki +4, Wykształcenie i Wiedza Ogólna +6, Francuski +1.

CYBERNETYKA: Procesor z łączem technicznym/maszynowym; jeden zestaw gniazd (na nadgarstku); Gniazdo Chipów; Biomonitor.

WYPOSAŻENIE: Skinsuit, Laptop, Przenośny Zestaw Autodoktor, Ręczny Taser Dynatech, Chipy — Pistolet +2, Przeżycie w Przestrzeni (Mars) +3, Sztuka Walki (Według uznania Mistrza Gry) +2.



Shamat Hulith

Medyk

INT 9, REF 7, OP 6, SZB 6, BC 7,
TECH 7, ATR 6, EMP 6, SZ 9

UMIEJĘTNOŚCI: Medycyna +5,
Postrzeganie Emocji +4, Perswazja +4, Zdolności Przywódcze +2, Biologia +2, Botanika +4, Zoologia +3, Diagnostyka +2, Operacja Komór Kriogenicznych +3, Elektronika +3, Przeszukiwanie Baz Danych +3, Spostrzegawczość +4, Podstawy Techniki +3, Wykształcenie i Wiedza Ogólna +4, Francuski +2, Atletyka +3, Pistolet +3, Skradanie się +2.

CYBERNETYKA: Procesor; Jeden zestaw gniazd (nadgarstki); Gniazdo Chipów.

WYPOSAŻENIE: Skinsuit, Laptop, Komlink, Rakiety „Popper” z zapasową amunicją, Ręczny Taser Dynatech, Chipy - Przeżycie w Przestrzeni +2, Walka Wręcz +2.

pracgangu, głównie afro-amerykańskiego pochodzenia, wydaje się być podejrzenie opanowane podczas całego zebrania.

Spotkanie zakończy się prośbą doktora, aby wszyscy przygotowali się na możliwą konfrontację i powrócili na zebranie następnego wieczora, „gotowi pochwycić swoje przeznaczenie”.

Czy bohaterowie zameldują swoim przełożonym, lub szefowi bezpieczeństwa bazy, o tym zebraniu? Usłyszeli przecież nazwiska przywódców spisku, i wiedzą, że działania kolonistów koordynuje doktor Lerpowski. Być może ich kontrakt okaże się łatwiejszy niż podejrzewali to ich pracodawcy. Nawet jeśli bohaterowie nie złożą raportu, następnego dnia doktor i szereg innych osób zostanie postawionych w stan aresztu domowego, a ich kwater strzec będzie ciężko uzbrojony personel sił bezpieczeństwa. Major kolonii wyda oświadczenie, w którym wspomni o tym, że niektórzy koloniści zostali odizolowani od reszty społeczeństwa z uwagi na prezentowane przez nich zagrożenie bezpieczeństwa, oraz że żadne próby obalenia legalnej władzy zarządu bazy Isidis nie będą tolerowane.

Czy bohaterowie czują najmniejsze chociaż skrupuły będąc poganiaczami niewolników? A może odpowiada im bat w ręce?

CZĘŚĆ CZWARTA:

BUNT

Teraz, bohaterowie powinni zrozumieć istotę konfliktu w bazie.

Po pierwsze: Kolonia jest rządzona w gruncie rzeczy przez EAK. Wielu Jeźdźców pracujących w bazie, jak również zatrudnionych na placówkach orbitalnych, zamierza przejąć władzę na wzór krwawych rebelii podczas wojen O'Neilla.

Po drugie: Ziemsy koloniści są z wielu powodów rozczarowani obecnym zarządem bazy. Emocje i logika toczą zaciekle boje w świadomości ludzi, którzy zamierzają spędzić resztę swojego życia, a co najważniejsze, założyć rodziny i wychować dzieci w „Nowym Świecie”. Dla nich przyszłość kolonii jest równoznaczna z ich własną przyszłością.

Spora część kolonistów popiera dążenia Jeźdźców, i zamierza pomóc im w przejściu władzy. Zarząd bazy nie może po prostu aresztować wszystkich kolonistów, i zamierza poczekać aż wybuchnie powstanie. Wtedy będzie pewien, że eliminacja przywódców spisku zgasi zapal buntowników i uda się przywrócić spokój (eliminując lub deportując najbardziej zaangażowanych w spisek). Forrin i jego przełożeni liczą na to, że bohaterowie wskażą im przywódców spisku, jak również pomogą ograniczyć rozmiar powstania poprzez dotarcie do wewnętrznych kręgów spisku.

Bohaterowie mają teraz odrobinę czasu na powalęsanie się po bazie. W końcu stanie się to dla nich oczywiste, że muszą w jakiś sposób bezpośrednio skontaktować się z Jeźdźcami przygotowującymi powstanie. Istnieje szereg sposobów zwrócenia na siebie uwagi tak, by Jeźdźcy zaryzykowali spotkanie z bohaterami. Pomysły na przebieg tego spotkania zostały opisane poniżej. Najlepszym posunięciem bohaterów byłoby rozpuszczenie plotki, że posiadają oni pewnego „asa” w rękawie. Forrin zgodzi się na przykład „udostępnić” bohaterom plan szybów wentylacyjnych stacji. Plany te są dla buntowników prawdziwą gratką, gdyż nie udało się im ich dotychczas uzyskać, i robią wiele, by je uzyskać.

Chociaż właściwie wszyscy koloniści znajdujący się w bazie są w pewnym sensie związani z nadchodzącym powstaniem, niektórzy z nich są szczególnie zaangażowani, lub ważni dla powstańców. Jest raczej nieprawdo-



podobne, by te osoby odkryły się przed bohaterami. Ci mogą ich znać, ale nie powinni wiedzieć, że mają do czynienia z nieformalnymi przywódcami spisku. Jednakże trudno będzie przed bohaterami ukryć fakt, że osoby by te cieszą się poważaniem wśród innych Jeźdźców i kolonistów z orbitalnym pochodzeniem, oraz że wydają się mieć spory wpływ na rozwój wydarzeń. Te cztery osoby, wraz z Pallą i Erickiem, stanowią trzon spisku, i to ich próbuje schwycić Forrin.

Bill Bourke

W okresie kiedy Jeźdźcy wystąpili zbrojnie przeciw EAK-owi w orbitalnych koloniach dookoła Ziemi, wielu Europejczyków i Azjatów wtopiło się w zdominowane przez osoby afrykańskiego pochodzenia społeczeństwo orbitalne, i uznało się za nieodłączną jego część. Bill, który w tym okresie był znany jako James McIvoy, był pilotem bojowej delty w Orbital Air, i latał w ochronie konwojów gdy przestrzeń stała się niebezpieczna. Chociaż jego pensja pochodziła z konta EAK-u, Bill nigdy nie lubił tej korporacji, a zwłaszcza sposobu w jaki traktowała ona ludzi.

Kiedy rozpętała się wojna, Jeźdźcy w całej przestrzeni schwycili za broń i zgodnie wystąpili przeciwko EAK-owi. Bill porwał swoją deltę, i przez wiele dni polował na orbicie na transporty wojska EAK-u. Niestety, jego dom, oraz wielu przyjaciół zostało straconych podczas nieudanego powstania w Stacji Raj. Tydzień później, Bill dociągnął swoją potrzaskaną deltę do doku O'Neilla Jeden, wzbudzając przerażenie techników podziurawionym kadłubem i szczątkami większości silników, sypiącymi się za pojazdem.

Bill pracuje obecnie jako technik elektronik w bazie Isidis, i wyczekuje momenty, kiedy znowu będzie mógł stanąć do walki przeciw EAK-owi. Tym razem nie zamierza przegrać.

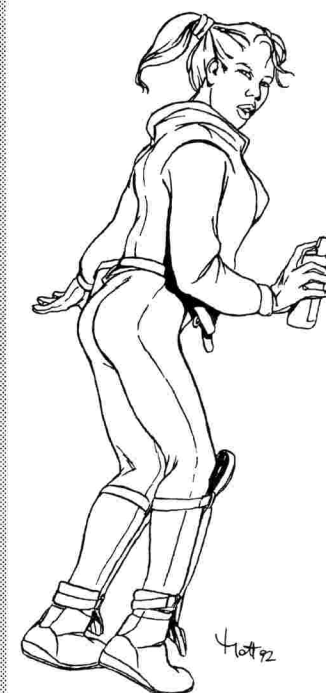
Tara Hartley

Tara jest najprawdopodobniej jedynym Jeźdźcą w bazie, który nie ma nic przeciwko Europejskiej Agencji Kosmicznej. Naprawdę, nic ją ci korpi nie obchodzi. Tara przybyła do bazy Isidis dwa lata temu, wraz ze swoim mężem, jako część ekipy fundowanej przez rosyjski kapitał, a mającej na celu badanie powierzchni Marsa.

Tara i jej mąż, Michael, byli specjalistami w dziedzinie radiacji elektromagnetycznej i mieli za zadanie zbadać w każdym szczególe jonosferę Marsa, by móc sporządzić mapę bezpiecznych korytarzy powietrznych dla pojazdów lądujących i startujących z powierzchni planety. Dwa miesiące po rozpoczęciu badań, Michael zginął, kiedy jego rosyjski skafander uległ poważnej awarii. Z powodu braku dyscypliny i niedbałości o procedury bezpieczeństwa, rosyjska ekipa nie przyszła umierającemu człowiekowi na czas z pomocą. Ciało Michaela zostało dostarczone dzień później do bazy w wyrazem niewyobrażalnego cierpienia zastygniętym na twarzy. Pomimo dwóch lat, jakie minęły od tej chwili, Tara wciąż żyje w szoku, nie przyświecając wielkiej uwagi wykonywanej przez siebie pracy. Nienawidzi Rosjan z głębi duszy, i nie pragnie niczego tak jak całkowitego pozbycia się ich z bazy.

Angelina Tomas

Angelina jest utalentowaną Afrykańską biochemistką, która rozpoczęła swoją karierę w pewnej korporacji operującej z Kryształowego Pałacu, zanim EAK wymusił jej zamknięcie z powodu domniemanego udziału w spisku Jeźdźców. Angelina z dnia na dzień znalazła się bez pracy; na dodatek z powodu wygórowanych cen życia w Kryształowym Pałacu nie była w stanie powiązać końca z końcem. Okazało się również, że inne przestrzenne korporacje nie zamierzają zatrudniać kogokolwiek, kto był chociaż podejrzany o kontakt z po-



Sherie Phils

Netrunner

INT 8, REF 6, OP 7, SZB 5, BC 5, ATR 5, TECH 3, EMP 9

UMIĘJĘTNOŚCI: Interfejs +6, Spostrzegawczość +6, Programowanie +5, Znajomość Sieci +6, Atletyka +4.

CYBERNETYKA: Gniazdo Chipów i Procesor.

WYPOSAŻENIE: Elysiall cybermodem, Szybkość +4, Pamięć 20 j.p., Ściany Danych +6.

Załadowane programy:

Balron (5) : Robal, Młot, Drogówka, Czarodziejska Księga (Wszystkie z modyfikatorem -4 do prędkości deku).

Afreet (3) : DecKrash, Ogień Piekielny (Wszystkie z modyfikatorem -2 do prędkości deku).

Do Zobaczyska (3)

Niewidzialność (3)

wstańcami.

Angelina uciekła na Marsa, gdzie nie jest jednak w stanie wykorzystać, nie mówiąc już o rozwijaniu, swoich umiejętności. Angelina śni o wyrzuceniu wszystkich biurokratów EAK-u przez najbliższą służbę... w slipkach.

Shamat Hulith

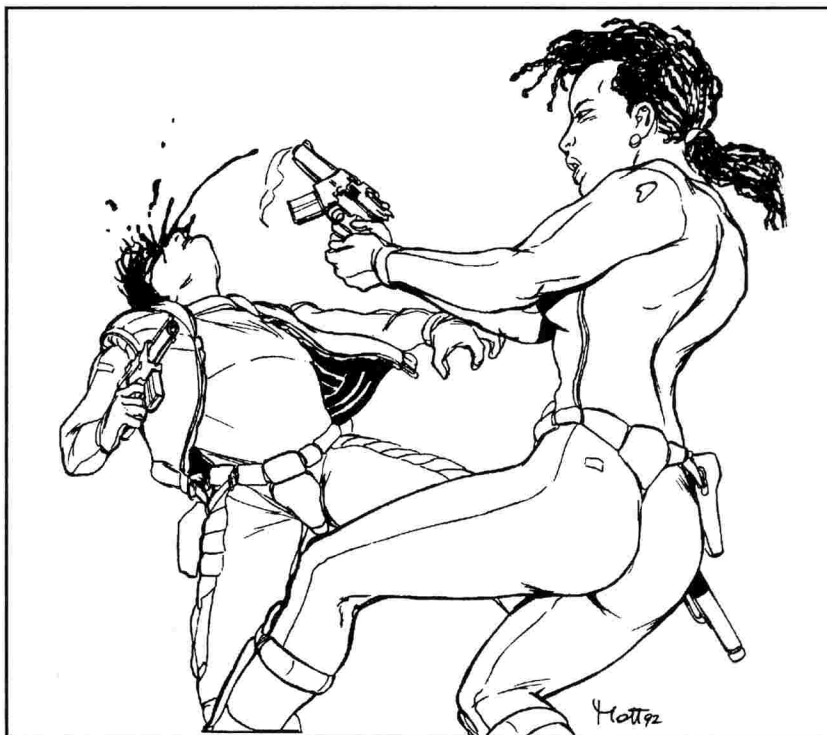
Shamat przybył do bazy Isidis bezpośrednio z Ziemi, nie przeszkadza mu to jednak w posiadaniu wendetty przeciwko EAK-owi. Jego rodzice zostali zabici przez skałę wyrzuconą z mass-drivera EAK-u na Lunie podczas pierwszego orbitalnego konfliktu.

Shamat przybył na Marsa z nadzieją, że uda mu się zaszkodzić agencji, a nawet złamać jej kontrolę nad bazą. Jest niesłychanie inteligentnym Afrykaninem, który jako genetyk pracuje nad stworzeniem roślin, które mogłyby rosnąć w surowych marsjańskich warunkach, oraz całym sercem popiera projekt terraformacji czerwonego globu. Shamat utrzymuje kontakt z Georgem (Piaskiem) i wie wszystko o eksperymentach na ludzkim materiale genetycznym dokonywanych w bazie Isidis. Jest również przekonany, że EAK opóźnia projekt terraformacji dla własnych korzyści, to znaczy aby móc kontrolować personel sprowadzany na Marsa, oraz umieścić własnych ludzi w przyszłym Marsjańskim rządzie.

JAK WYGLĄDA SYTUACJA?

Pracgang bazy Isidis to doskonałe wyszkolona grupa ponad trzydziestu pięciu Jeźdźców, dwóch Solo z Ziemi, oraz dwoje Netrunnerów. Jeden z nich znajduje się obecnie w bazie Chryse, druga natomiast (Sherie Phils) zostanie opisana później. Pracgangowi udało się zdobyć doskonałe wyposażenie, jednak ma on pewien problem...

Przejęcie kolonii spełni na niczym, jeśli powstańcom nie uda się zdobyć skrzydła administracyjnego, gdzie mieści się zarząd bazy. Jak dotąd



Jeźdźcy nie znaleźli nikogo spośród personelu EAK-u, komu mogliby zaufać, i nie mają właściwie szans na dostanie się do dobrze strzeżonego skrzydła zarządu. Oryginalnie, jeden z kolonistów, Thomas King, miał przedostać się do skrzydła administracyjnego tuż przed wybuchem powstania i zapewnić Jeźdźcom zwycięstwo. Obecnie jednak jest on w więzieniu. Planem awaryjnym była obiecana pomoc Rubina Haubesa. Niestety, został on postawiony w stan aresztu domowego, i nie może dotrzymać swojego słowa. Zdesperowani Jeźdźcy liczyli na to, że Sherie uda się przedostać przez wewnętrzne systemy zabezpieczeń komputera bazy i zdobyć kontrolę nad służbami. Okazało się jednak, że te pliki są wyjątkowo dobrze strzeżone. Z tego powodu Jeźdźcy szukają teraz kogoś, kto byłby w stanie im pomóc.

Bohaterowie będą się im wydawać strzałem godnym zaryzykowania. Są raczej nowi, i jest mało prawdopodobne, że zarząd bazy będzie ich o coś podejrzewać. W oczach Jeźdźców, bohaterowie wydają się tylko

czekać na okazję, by coś zrobić. Oczywiście Jeźdźcy nie podejmą zbyt dużego ryzyka, ale jeśli bohaterowie dobrze rozegrają swoje karty, będą chcieli z nimi rozmawiać.

KRÓTKA PIŁKA

Jeśli Netrunner(zy) drużyny zdecyduje się wejść do Sieci (Zobacz mapkę Sieci bazy na str. 117) będzie miało miejsce następujące spotkanie:

Bohater odwróci się, instynktownie wyczuwając za sobą ikonę innego netrunnera. Ten runner nie jest mu znany z ikony, a poruszać się będzie z prędkością zastanawiającą jak na legalnego użytkownika Sieci. Ikoną tą będzie Sherie Phils, z którą bohater powinien się już spotkać podczas podróży na Marsa. Nie ma jednak powodu, żeby obydwójce rozpoznali się teraz (chyba, że tego chcesz).

Sherie Phils (zobacz str. 119)

Sherie jest w trakcie rozpoznawczego rajdu na system komputerowy bazy Isidis. Próbuje ona ocenić siłę systemów zabezpieczających wokół



systemów zasilania i przetwarzania powietrza bazy. Niestety, jej specjalnie podrasowany program Niewidzialność właśnie padł i Sherie potrzebuje paru sekund by go ponownie odpalić z zapasowego deku. Jeśli bohater używa własnego programu Niewidzialność, nie zostanie zauważony, i będzie mógł spokojnie obserwować jak Sherie momentalnie rozplynie się w powietrzu. Bohater może (a właściwie powinien) spróbować śledzić intruza za pomocą swojego programu Do Zobaczyska i własnych programów ukrywających.

Jeśli bohater zdecyduje się śledzić netrunnerkę, i używa Niewidzialności, ma cztery tury zanim Sherie go wykryje. Jeśli bohater uruchomi Dobermana, Sherie zauważy go natychmiast, i rozpocznie kontratak. W przeciwieństwie do „bezpiecznych” spotkań w symie SGP Eksplorer II, Sherie jest przygotowana do walki, i nie pozwoli nikomu przeszkodzić w swojej misji. Nie jest też idiotką, i wyłączy się z Sieci jeśli tylko uzna, że zagraża jej śmierć.

Spotkanie z Sherie powinno dać do zrozumienia bohaterom, że opozycja aktywnie przygotowuje się do powstania, i może planować coś już na najbliższą przyszłość. Istnieje również szansa nawiązania kontaktu z przywódcami rebelli poprzez Sherie.

NIE POZWÓL bohaterom „skopcić” Sherie w tym momencie. Jest na to zdecydowanie zbyt sprytna, a bohaterowie nie posiadają oprogramowania na tyle ofensywnego, by poważnie jej zagrozić. Tak naprawdę, to Sherie stanowi zagrożenie dla bohatera. Jeśli okaże się, że bohater znajduje się na krawędzi śmierci, popalony przez oprogramowanie Sherie, możesz rozegrać spotkanie tak, aby Sherie poznała bohatera, a nawet nazwała go ksywą pod którą był znany w symach statku głębokiej przestrzeni. Sherie, zdumiona i w pewnym sensie zakłopotana (ma zbyt miękkie serce by zabić kogoś dobrze jej zna-

nego, a kto właściwie nic jej nie zrobił i wygląda na przypadkową ofiarę) wyłączy się z Sieci, oszczędzając bohatera. Bohaterowie powinno udać się wyłączyć. Na wezwanie służb medycznych odpowie (ach te przypadki) Angelina Tomas, która akurat znajdowała się w pobliżu, a jest jednym z najlepszych medyków na stacji, jak również jednym z przywódców nadchodzącego powstania. Ratując bohaterowi życie, Angelina będzie uważnie go obserwować, a nawet dyskretnie zacznie go rozpytywać, co stało się w Sieci, czy zauważył dokładnie kto był napastnikiem, i tak dalej. Bohater, będąc wciąż w szoku, nie powinien jeszcze zrozumieć, kto zaatakował go w Sieci — zostaw to odkrycie na moment, gdy Angelina opuści pokój. Bohater powinien jako tako wylizać się z ran do momentu ponownego spotkania się z Sherie w Sieci (patrz poniżej). Ważniejsze jest jednak to, że z powodu jej miękkiego serca, bohaterowie zdobyli teraz bardzo ważną informację — a mianowicie to, kto jest netrunnerem buntowników.

PIASKI CZASU

Jeśli bohaterowie oczekują na wiadomość od George’a (Piaska), złoży on im wizytę w publicznym kwadracie Sieci bazy Isidis. George nie użyje swojej ikony Piaska podczas tego spotkania, a jedynie prymitywną ikonę poczynającego netrunnera. Spotkanie będzie bardzo krótkie, i treściwe. Jeśli bohaterowie spróbują uwięzić lub zaatakować George’a, posiada on następujący ekwipunek/programy:

Cyberdek: Prywatnie wykonany, Szybkość +3, Jednostki Pamięci 10, Sciany Danych +2.

Żaladowane programy: Reflektor (5), Pole Siłowe (4), Replikator (3), Niewidzialność (3)

George ma ze sobą plik wyszczególniający lokacje w Sieci, gdzie bohaterowie mogą zostawiać mu, lub jego znajomym, wiadomości.

„Witam, przyjaciele. Wydaje mi się, że moi znajomi byliby chętni rozpocząć z wami współpracę, ale obecnie nie posiadacie niczego, co mogłoby ich zainteresować. Jeśli chcielibyście przekazać im w geście dobrej woli coś, co mogłoby im się przydać, pojawię się znowu, by z wami porozmawiać. Zostałem też poproszony, aby was ostrzec. Jeśli spróbowacie nas zdradzić, drogo za to zapłacicie, i tu pozwoliłem sobie zacytować moich znajomych. Oczywiście wiem, że to tylko forma wyrażenia emocji, i że wcale nie było to potrzebne, prawda? Musimy powstrzymać to zło, zanim w okrutny sposób zginą jeszcze jakieś dzieci!”

Bohaterowie otrzymają wystarczającą ilość czasu, by skopiować plik George’a, który następnie zniknie, wyłączając się z Sieci.

NIEPRZYJAŹNI SĄSIEDZI

Jeśli bohaterowie wydali George’a swoim pracodawcom, zniknie on bez śladu. Członkowie pracowni, którzy mu pomagali, zorientują się po pewnym czasie, że coś jest nie tak. Powiązanie sprawy śmierci kierowcy wędrowca i zniknięcia George’a jest tylko kwestią czasu, i Jeźdźcy nie omieszkają złożyć bohaterom prywatnej wizyty w celu otrzymania wyjaśnień.

Spotkanie to będzie miało najprawdopodobniej formę zasadzki zastawionej na bohaterów. Jeźdźcy będą wściekli, i należy pamiętać, że są uzbrojeni w noże, klucze francuskie, a paru z nich posiada pistolety odłamkowe. Sytuacja może bardzo szybko zakończyć się krwawą jatką, chyba że bohaterom uda się wyłgać z tej sytuacji.

NEGOCJACJE I KONTRAKTY

W końcu bohaterowie powinni umożliwić spotkanie z rebeliantami. Jeśli



uznasz, że trwa to zbyt długo, możesz przesłać bohaterom wiadomość od Forrina, który wręcz żąda, aby takie spotkanie zostało zaplanowane, co jak tłumaczy, pozwoli uniknąć rozlewu krwi.

Członkowie pracgangu są zdesperowani, i powinni się zgodzić na spotkanie z bohaterami właściwie od ręki. Spotkanie nastąpi po godzinach normalnej pracy w którymś z wielu pomieszczeń magazynowych. Na spotkanie nie pojawiają się przywódcy buntu; zamiast nich, pracgang wyśle parę osób o bardziej „płaskim” profilu.

Tych dwoje przedstawicieli, Afrykańscy mężczyźni o imionach Khual Chantha i Fogrin Humal, są pracownikami budowlanymi luźno związanymi ze spiskiem. Są kawalerami, na Marsa zostali zrekrutowani ze Stacji Raj na długo przed wybuchem wojen O'Neilla. Obydwaj są winni Palli sporą ilość gotówki, i zgodzili się spotkać z bohaterami za częściowe umorzenie ich długów (związanych z narkotykami).

Informacje znajdujące się w posiadaniu bohaterów (te dotyczące skrzydła administracyjnego) są dla buntowników bezcenne, i jeśli bohaterowie prześlą je na ręce reprezentantów, zyskają zaufanie przywódców spisku. Jeśli natomiast bohaterowie odmówią rozmów z reprezentatami, i będą nalegać na spotkanie z przywódcami spisku, początkowo spotkają się z odmową, ale już wkrótce spotka się z nimi Shamat Hulith. Spiskowcy będą się starali przekonać bohaterów, że przyszłość bazy jest dla nich równie ważna jak dla innych kolonistów. Jeśli to zawiedzie, członkowie spisku wskażą na to, że bazą rządzi prawie wyłącznie EAK, który jest znany z dbania o wyłącznie swoje interesy. Spiskowcy napomkną również, że wiedzą sporo o projekcie „Adaptacja” w nadziei, że bohaterowie zgodzą się im pomóc.

Jeśli wszystko inne zawiedzie, koloniści są w stanie zebrać do 50,000 e\$

w ramach łapówki dla bohaterów. Oczywiście, ponieważ informacje przekazane bohaterom przez szefa służby bezpieczeństwa zostały fałszowo sfalszowane, EAK nie interesuje się szczegółami umowy zawartej przez bohaterów ze spiskowcami.

VIVA LA REWOLUCJA

Przed bohaterami czeka nieubłagane wybranie ról, jaką chcą odegrać w nadchodzącym powstaniu. Jeśli będą się trzymać EAK-u, i swojego kontraktu, to w tym momencie posiadają wystarczającą ilość informacji, by zadowolić swoich przełożonych, i otrzymać wypłatę. Będą zmuszeni pozostać na Marsie jeszcze trzy lata, żyjąc wraz z kolonistami, których zdradzili, a którzy mogą zacząć się domyślać co było grane. Bohaterowie powinni sobie również zdawać sprawę, że ponieważ widzieli takie rzeczy jak projekt „Adaptacja”, czy prawdziwy stan rzeczy w kolonii (jak na przykład niski poziom życia i zniewolenie kolonistów), EAK może nie pozwolić im wrócić na Ziemię. Po ludziach w końcu chodzą wypadki.

Zasadniczo, to koloniści mają rację w sporze. Jednakże, znając bohaterów, mało prawdopodobne jest, że wszyscy z nich postąpią ze szlachetnych pobudek. Pomagając kolonistom, mogą oczekiwać silnej pozycji w hierarchii, która zastąpi obecny rząd bazy. Zbudowanie nowego życia w wolnej bazie Isidis może wydać się bohaterom znacznie bardziej atrakcyjne niż powrót na rozdartą przemocą Ziemię.

Niezależnie od tego, jak bohaterowie zdecydują się postąpić, powstanie wybuchnie dokładnie za trzy tygodnie. Oto możliwe wersje rozwoju wydarzeń:

1) Bohaterowie wystawili kolonistów do wiatru, i rebelia upada. EAK decyduje się użyć zbędnej siły, zabijając lub okaleczając wielu kolonistów. Przywódcy spisku są eliminowani lub schwytani, a spokój

w kolonii zostaje przywrócony przez zarząd bazy. Pozostali spiskowcy, w tym Palla i Erick, zostają deportowani na Ziemię, aby tam stanąć przed europejskimi sądami.

2) Powstanie przebiega bez bezpośredniego udziału bohaterów.

3) Bohaterowie zdecydowali się pomóc kolonistom. Dzięki swojej unikalnej pozycji w oczach EAK-u, bohaterowie są w stanie otworzyć buntownikom skrzydło administracyjne, jak również zapewnić dodatkową broń i wyposażenie. Najważniejszym jednak ich atutem będzie efekt zaskoczenia, gdyż szef służb bezpieczeństwa jest przekonany o lojalności bohaterów (a raczej ich chciwości i chęci zainkasowania milionów czekających bezpiecznie na tajnych kontaktach).

Koloniści są przekonani, że mogą zmusić zarówno EAK jak i rosyjskich „protektorów” do ustąpienia w kwestii wysuniętych żądań niezależności bazy, jeśli tylko uda się im zdobyć cztery główne sekcje bazy. Należy pamiętać, że wszystkie główne systemy bazy zostały zdublowane na wypadek awarii w jednym z sektorów.

* Zakład Przetwarzania Powietrza

Usytuowane na najniższych poziomach bazy znajdują się dwa zakłady, których zadaniem jest przetwarzanie powietrza, wody i odpadów do ponownego użytku. Zakłady te utrzymują atmosferę na zadanym poziomie w całej bazie. Możliwa jest zmiana składu i ciśnienia powietrza w bazie, lecz nie można odciąć dopływu powietrza do wybranych sekcji — w każdej służbie znajdują się ręczne przepustnice bezpieczeństwa.

Te zakłady są raczej łatwe do zdobycia, gdyż są obsługiwane przez członków pracgangu, a oprócz tego mogą być odcięte i utrzymane przez niewielką liczbę obrońców.



* Generatory Mocy

Baza Isidis jest zasilana przez baterie słoneczne oraz dwa reaktory jądrowe znajdujące się w odległości 1 km po obu stronach bazy. Te stacje są w pełni zautomatyzowane i są pod kontrolą niezależnej SI. Zdobycie bezpośredniej kontroli nad tymi placówkami jest właściwie niemożliwe. Dystrybucja mocy w samej bazie jest kontrolowana z panelu komputera znajdującego się w specjalnym pokoju niedaleko zakładów przetwarzania powietrza. Wstęp do tego pokoju mają jedynie załogi naprawcze i dwóch dyżurnych techników.

Zakłócenie dopływu mocy do urządzeń kolonii może mieć destrukcyjny wpływ na stabilność bazy, i koloniści nie posuną się do manipulowania oprogramowaniem panelu, jak również nie zdecydują się na dłuższe niż chwilowe odcięcie mocy, chyba, że nie będą już mieli innego wyboru.

* Pokój Komunikacyjny

Główny pokój komunikacyjny znajduje się w centrum skrzydła administracyjnego i jest trudnym do zdobycia celem. Zapasowy pokój komunikacyjny znajduje się w drugim skrzydle bazy, i był zwykle strzeżony przez pojedynczego strażnika. Obecnie, z uwagi na obawę zarządu przed buntownikami, przed drzwiami tego pomieszczenia ustawiono dwóch strażników z lekkimi pancierzami i pistoletami odłamkowymi.

Koloniści mają nadzieję, że kontrola nad tym pomieszczeniem umożliwi im dostęp do wiadomości wysyłanych z i przychodzących do bazy. Pomieszczenia komunikacyjne mogą zostać wyłączone bezpośrednio z pomieszczenia dystrybucji mocy, lub pośrednio przez główny komputer bazy.

* System Komputerowy

Trzonem kolonii jest jej system komputerowy, który zapewnia codzienną

kontrolę nad prawie wszystkimi systemami bazy. Pokój kontrolny znajduje się w skrzydle administracyjnym, i jest chroniony przez uzbrojony personel i automatyczne systemy bezpieczeństwa. Wszystkie inne pomieszczenia i systemy mogą zostać odcięte lub wyłączone właśnie z tego pokoju. Jeśli buntownicy nie zdobędą tego pomieszczenia, ich powstanie jest z góry skazane na niepowodzenie.

Głównym celem ataku kolonistów będzie właśnie pomieszczenie kontroli systemu komputerowego, i tu walki będą najkrwawsze.

GODZINA ZERO

O 19:00 czasu bazy Sherie Phils (z nowym wyposażeniem), strzeżona przez dwóch Solo którzy towarzyszyli jej z Ziemi, podłączywszy się do wewnętrznych linii telefonicznych skrzydła administracyjnego, rozpocznie swój Sieciowy rajd na system komputerowy bazy. Sherie jest ubezpieczana przez drugiego Netrunnera, członka pracgangu znanego jako Robert Saler. Obydwójce są ukryci w szybie wentylacyjnym w dolnych rejonach bazy, i ich fizyczne odnalezienie jest właściwie niemożliwe. Sherie przygotowując się do tego rajdu, zmieniła konfigurację swojego deku i załadowanego oprogramowania. Jej celem jest próba przejścia kontroli nad systemem komputerowym stacji. W tym celu będzie musiała przedrzeć się przez cały Łód stacji aż do centrum systemu. W tym czasie członkowie pracgangu przygotowują się do ataku na służby bezpieczeństwa.

Jeśli Netrunner drużyny zdecyduje się przeszkodzić Sherie, lub po prostu będzie w Sieci, ujrzy co następuje:

Daleko przed tobą w labiryncie zewnętrznego oprogramowania obronnego widzisz innego netrunnera, znając sylwetkę operatora systemu. Nagle postać ta zatrzymuje się, i uruchamia jakiś program. Tuż przed nim pojawia się olbrzymi metaliczny szkielet, ubrany w czarne jak noc

Robert Saler

Netrunner

INT 7, REF 7, OP 6, SZB 7, BC 6, ATR 8, TECH 6, EMP 5

UMIEJĘTNOŚCI: Interfejs +3, Spostrzegawczość +3, Wiedza o Systemie +3.

CYBERNETYKA: Gniazdo Chipów i Procesor.

WYPOSAŻENIE: Zetatech 7710 cybermodem, Szybkość +4, Pamięć 20 Jp, Ślany Danych +4.

Załadowane Programy:

Balron (Jp5, Siła 5): Płaszczak, Ogień Piekiełny (Obydwa z modyfikatorem -2 do prędkości deku)
Płaszczak (Jp 2, Siła 3)
Ogień Piekiełny (Jp 4, Siła 4)
Reflektor (Jp 2, Siła 5)
Do Zobaczyć (Jp 1, Siła 3)
Niewidzialność (Jp 1, Siła 3)
Pancerz (Jp 2, Siła 4)

UWAGI: Robert jest członkiem pracgangu, który zdobył pewne doświadczenie jako netrunner. Nie dorównuje umiejętnościom Sherie (dlatego to ona przeprowadza rajd), ale jest w stanie zapewnić jej pewną ochronę, biorąc na siebie innych Netrunnerów i oprogramowanie defensywne.



Strażnik EAK-u

Solo

INT 5, REF 7, OP 6, SZB 5, BC 7,
ATR 4, TECH 2, EMP 3, SZ 4

UMIEJĘTNOŚCI: Zmysł Walki +4,
Spostrzegawczość +2, Poruszanie
się w Zerowej Grawitacji +5,
Walka w Zerowej Grawitacji +3,
Poruszanie się w Przestrzeni +4,
Pistolet +3, Atletyka +2, Zastras-
zanie +1.

CYBERNETYKA: Cyberoptyka z An-
tyosłepiaczem i Celownikiem;
Edytor Bólu; Gniazdo Chipów; Pro-
cesor z łączem smartguna i Ke-
renzikov +1.

WYPOSAŻENIE: Mundur, Kamizel-
ka Kuloodporna (WB 10), Kombi-
nezon Próżniowy, Pistolet odłam-
kowy Silver Shadow lub pistolet
rakietowy H & K P-11 (P 0
K P 4KG/6mm pociski rakietowe 5
1 NZ — traktuj jako gyrojet, zo-
bacz Eurosource, str 74), Maska
tlenowa, komlink.

szaty i noszący poczerńniętą koronę. Być może nigdy w życiu nie widziałeś programu zwanego Liczem, ale z pewnością słyszałeś pogłoski dotyczące jego przerażających możliwości, a co gorsze, jego ofiar. Twój umysł rejestruje rozblysk, i pojawia się trzecia sylwetka netrrunnera. Jego, a właściwie jej ikona przedstawia wysmukłą kobietę w szacie uszytej z tańczących płomieni i trzymającą błyszczącą szablę w dłoni. Szkielet wysuwa rękę w kierunku kobiety, śmiejąc się potępieńczo, ale szabla zakreśla świecący łuk, i szkielet rozpada się w kaskadzie wyładowań. Bez chwili zastanowienia kobieta unosi dłoń, a z jej palców strzela strumień jasnoczerwonego światła, uderzając prosto w pierś zaskoczonego sysopa, który pada wstecz, dymiąc. Jeszcze jeden snop światła, i ikona sysopa znika, krzycząc — usmażony lub po prostu nieprzytomny sysop wypada z Sieci.

Ikona kobiety rozplywa się i znika — Niewidzialność.

Bohater może w tym momencie zdecydować się stawić czoło Sherie. Oczywiście nie wie, że jest ona wspomagana przez Roberta, który poprzez sprzęgnięcie deków „jedzie” na jej cieniu. Obydwój netrrunnerów będą się starać zgubić pogoń, udając się w głąb centrów logicznych, gdzie Sherie zamierza selektywnie unieruchomić część procedur bezpieczeństwa stacji. Jeśli bohater nie odstąpi od pogoni, Robert odetnie go od Sherie, starając się zająć go walką i opóźnić, podczas gdy Sherie będzie kontynuować swój plan.

ATAK

Podczas gdy w Sieci Sherie rozpaczliwie próbuje zdobyć kontrolę nad systemem, w bazie rozpoczną się działania innego typu. Prawie cały pracgang, uzbrojony w noże i pistolety odłamkowe, rozmieścił się we wcześniej wyznaczonych miejscach i jest gotowy by zaatakować siły bezpieczeństwa. Sherie ma pięć minut, by przeprowadzić swój

raid. Po tym czasie, koloniści atakują bez względu na wynik walki w Sieci. Wstępny atak rozpocznie się, gdy koloniści, uzbrojeni w tasery, obezwładnią paru strażników strzegących głównego wejścia do skrzydła administracyjnego, podczas gdy inni zajmą Zakłady Przetwarzania Powietrza i Pomieszczenie Dystrybucji Mocy. W zależności od powodzenia misji Sherie, oraz postawy netrrunnera drużyny, automatyczny alarm może wogóle pozostać nieuruchomiony. Koloniści odetną również zapasowy pokój komunikacyjny oraz zabarykadują zewnętrzne śluzy, tak by służby bezpieczeństwa nie mogły zaskoczyć ich z zewnątrz.

Trzy niewielkie grupy kolonistów czółgają się w stronę centrum komputerowego szybami wentylacyjnymi, mając nadzieję, że uda im się zaskoczyć ochronę skrzydła administracyjnego. Dwie podobne grupy posuwają się wolno w stronę centrum służb bezpieczeństwa, mając nadzieję na zdobycie broni tam składowanej. Wszystkie pięć grup powinno dotrzeć do swoich celów dokładnie po upływie pięciu minut, które miała Sherie.

Gdy niewielka grupka wściekłych kolonistów zaatakuje frontalnie skrzydło administracyjne i wywalczy sobie drogę w głąb sekcji w kierunku centrum komputerowego, rozlegną się alarmy. Zarząd bazy oczekiwał takiego rozwoju wydarzeń, i jest całkowicie przygotowany. Po uruchomieniu alarmów przez strażników, oddzielne sekcje skrzydła administracyjnego zostaną od siebie odcięte w przeciągu trzydziestu sekund, a wszystkie systemy kontroli zdobyte przez kolonistów, w tym awaryjne centrum komunikacyjne i pomieszczenie dystrybucji mocy, zostaną wyłączone. Forrin, a wraz z nim zarząd bazy nie mają się po co spieszyć — odizolowany kolonistów, są gotowi czekać aż tamci zrezygnują i się poddadzą. Dopóki zarząd bazy kontroluje centra komunikacyjne, komputerowe, i bez-



pieczeństwa, koloniści nie mają szans na wydostanie się.

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem Forrina, to:

Koloniści zostaną odcięci w różnych sekcjach bazy, i nie będą w stanie kontynuować ataku, ani się wycofać. Kluczowe pomieszczenia takie jak zakład przetwarzania powietrza i centrum kontroli mocy są najeżone ukrytymi w ścianach i wyposażonych w detektory ruchu jak również zdalne sterowniki laserami przeciw-piechotnymi. Do kolonistów upierających się przy pozostaniu w tych pomieszczeniach zostanie otworzony ogień.

Koloniści czolgający się w szybach wentylacyjnych natrafiają na pancerne kraty, których nie było na planach, a które zostały zainstalowane we wszystkich szybach. Do rozcięcia tych krat potrzebny jest ciężki sprzęt, którego koloniści nie mają (choć pamiętać należy o latarce laserowej Angeliny Tomas). Za kolonistami w szybach pojawia się personel służb bezpieczeństwa, i szybko stłumi jakiekolwiek próby oporu granatami i zawiązcami.

W Sieci, Sherie najprawdopodobniej uda się dotrzeć do centralnego procesora. Jednakże tam spotka dwóch wytrenowanych i wyposażonych przez Interpol Netrunnerów z ultra-nowoczesnymi dekami i zabójczym czarnym Lodem. Ci Netrunnerzy zadają o to, by zarówno Robert, jak i Sherie, nie byli w stanie wyjść z Sieci (używając Kleju i Głupiego Jasia). Robert, który nie ma doświadczenia w pojedynkach na Sieci, zostanie po prostu usmażony Podpalaczem. Sherie natomiast zginie walcząc, zabita ciosem w plecy przez Licza którego nie zdążyła unieszkodliwić. W miejsce jej świadomości zostanie zaimplantowana pseudo-inteligencja, czyniąc z niej marionetkę zarządu bazy.

Istnieją tylko dwie możliwości przechylenia szali zwycięstwa na stronę rebelii. Obie drogi wymagają aktywnej pomocy (w przeciwieństwie do

opozycji) bohaterów:

- 1) Sherie dotrze do centralnego procesora wspierana przez Netrunnerów drużyny i zacznie otwierać drzwi do odciętych sekcji oraz odcinać dopływ mocy do laserów. Wsparcie dwóch innych Netrunnerów powinno wystarczyć, by Sherie rozprawiła się z czarnym Lodem EAK-owskich netrunnerów.
- 2) Bohaterowie użyją swoich wpływów w EAK, by dostać się do skrzydła administracyjnego po wybuchu, lub tuż przed wybuchem powstania, a następnie pomogą kolonistom zdobyć centrum komputerowe. Mogą również przesłać Forrinowi fałszywe informacje dotyczące przywódców spisku, jak również czasu rozpoczęcia walk. Im więcej zamieszania, tym większa szansa na powodzenie zbrojnego ataku.

Pamiętaj również, że jeśli George żyje i nie został uwięziony przez zarząd bazy, będzie się starał pomóc buntownikom. Masz do wyboru dwie opcje, lub ich kombinację:

1. George jest netrunnerem o pewnym doświadczeniu. Choć zamknięty w sobie i z gruntu rzeczy nieśmiały, wejdzie do Sieci by nawiązać kontakt z Sherie i/lub bohaterami. Nie posiada on programów ofensywnych (patrz powyżej), lecz jest w stanie odwrócić uwagę Łodźiarzy, a nawet przyjąć na swoje Pole Siłowe, Reflektor i Replikator parę ataków.
2. Poinformowany o dacie wybuchu powstania, George, gnany niezrozumiałym dla siebie (ale nie dla Piaska) impulsem, przyjedzie do bazy Isidis łazikiem, i dawno zdołowanym kodem otworzy awaryjną szluzę w jednym z magazynów. Jeśli w obecności George'a dojdzie do walk pomiędzy kolonistami a personelem EAK-u, George sta-

Oficer Bezpieczeństwa EAK-u

Solo

INT 6, REF 8, OP 7, SZB 7, BC 6, ATR 5, TECH 5, EMP 3, SZ 4

UMIEJĘTNOŚCI: Zmysł Walki +5, Spostrzegawczość +4, Poruszanie się w Zerowej Grawitacji +5, Walka w Zerowej Grawitacji +4, Poruszanie się w Przestrzeni +4, Skradanie się +4, Przeczucie w Przestrzeni +3, Pistolet +3, Elektronika +2, Zastraszanie +3.

CYBERNETYKA: Cyberoptyka z Antyślepiaczem, Celownikiem, i Podczerwienią; Gniazdo Chipów; Procesor z łączem smartguna i Kerenzikovem +1; Dopalacz Adrenaliny.

WYPOSAŻENIE: Takie samo jak strażnicy; zamiast pancerza ukrytą koszulkę kevlarową (WB 8), i Ręczny Taser Dynatech. Posiadają dostęp do łazików, wędrowników, czy skoczków zgodnie z zapotrzebowaniem.

Netrunner EAK-u /Agent Netwatchu

Netrunner

INT 8, REF 7, OP 6, SZB 5, BC 6,
ATR 5, TECH 7, EMP 5

UMIĘTNOŚCI: Interfejs +4 lub
+5, Spostrzegawczość +4, Wie-
dza o systemie (Mars) +4, Pro-
gramowanie +6.

CYBERNETYKA: Gniazdo Chipów
i Procesor.

WYPOSAŻENIE: EBM 7.0 cybermo-
dem; Szybkość +5, Pamięć 20 Jp,
Ściany Danych +7.

Ładowane programy:

Wybór Mistrza Gry, w zależności
od tego jak bardzo chce on utrud-
nić bohaterom życie, i czy zamie-
rza zaferować Sherie pomoc
George'a. Jako minimum Łodzia-
rze powinni mieć ze sobą Klej,
Głupiego Jasia, Podpalacza, Li-
cza, Pancerz, oraz Pole Siłowe.

nie się Piaskiem. Z błyszczącymi
krwawą czerwienią oczami, po-
prowadzi Jeźdźców w ataku na
pozycje EAK-u. Ze swoją cyber-
netyką, Piasek jest bardzo groź-
nym przeciwnikiem – jego kop-
nięcia i uderzenia pięścią są
w stanie tamać kości i rozbijać
głowy. Jeśli Piasek kogokolwiek
zabije w walce wręcz, krucha
ściana oddzielająca osobowości
George'a i Piaska runie, i biedne-
go genetyka ogarnie całkowita
cyberpsychoza. Z furią berserke-
ra będzie on walczył z persone-
lem bezpieczeństwa, a gdy za-
braknie przeciwników, bardzo
prawdopodobne jest, że zwróci
się przeciwko Jeźdźcom i koloni-
stom. Powstrzymanie Piaska-
George'a może kosztować wię-
cej, niż była warta jego pomoc...

Ponieważ jednak bohaterowie naj-
prawdopodobniej nie pomogą po-
wstańcom, bunt załame się, a jego
przywódcy zostaną deportowani na
Ziemię, a Piasek rozstrzelany. Boha-
terowie będą musieli jakoś spędzić
czas pozostały im do wygaśnięcia
kontraktu. Oczywiście mieszkanie
w jednej bazie z pracgangiem, który
podejrzewa bohaterów o sprzedanie
się zarządowi bazy nie wpłynie pozy-
tywnie na spokój ich snów, zwłasz-
cza z upływem czasu, gdy koloniści
złożą wszystkie elementy układanki.

Jeśli rebelia zostanie stłumiona, ale
bohaterowie nie ostrzegli zarządu,
lub w inny sposób nie wypełnili
wszystkich warunków kontraktu (to
pozostawiamy do interpretacji praw-
nikom EAK-u), dowiedzą się, że ich
kontrakt został rozwiązany, a oni sa-
mi zostaną aresztowani i wyrzuceni
do bazy Chryse, zdani na własne siły
i portfele dopóki nie uda się im po-
wrócić na Ziemię. Może teraz zaczną
żałować, że nie pomogli kolonistom?

Oczywiście, jeśli bunt się powiedzie,
będzie to w dużej części zasługą boha-
terów. Mogą oni liczyć na wdzięczność
kolonistów, i zaproszenie do pozosta-

nia w niepodległej bazie, jeśli chcieliby
zacząć swoje życie od nowa...

**MAPA SIECI BAZY ISIDIS Z KLUCZEM
KLUCZ DO GŁÓWNEGO SYSTEMU KOM-
PUTEROWEGO BAZY ISIDIS**

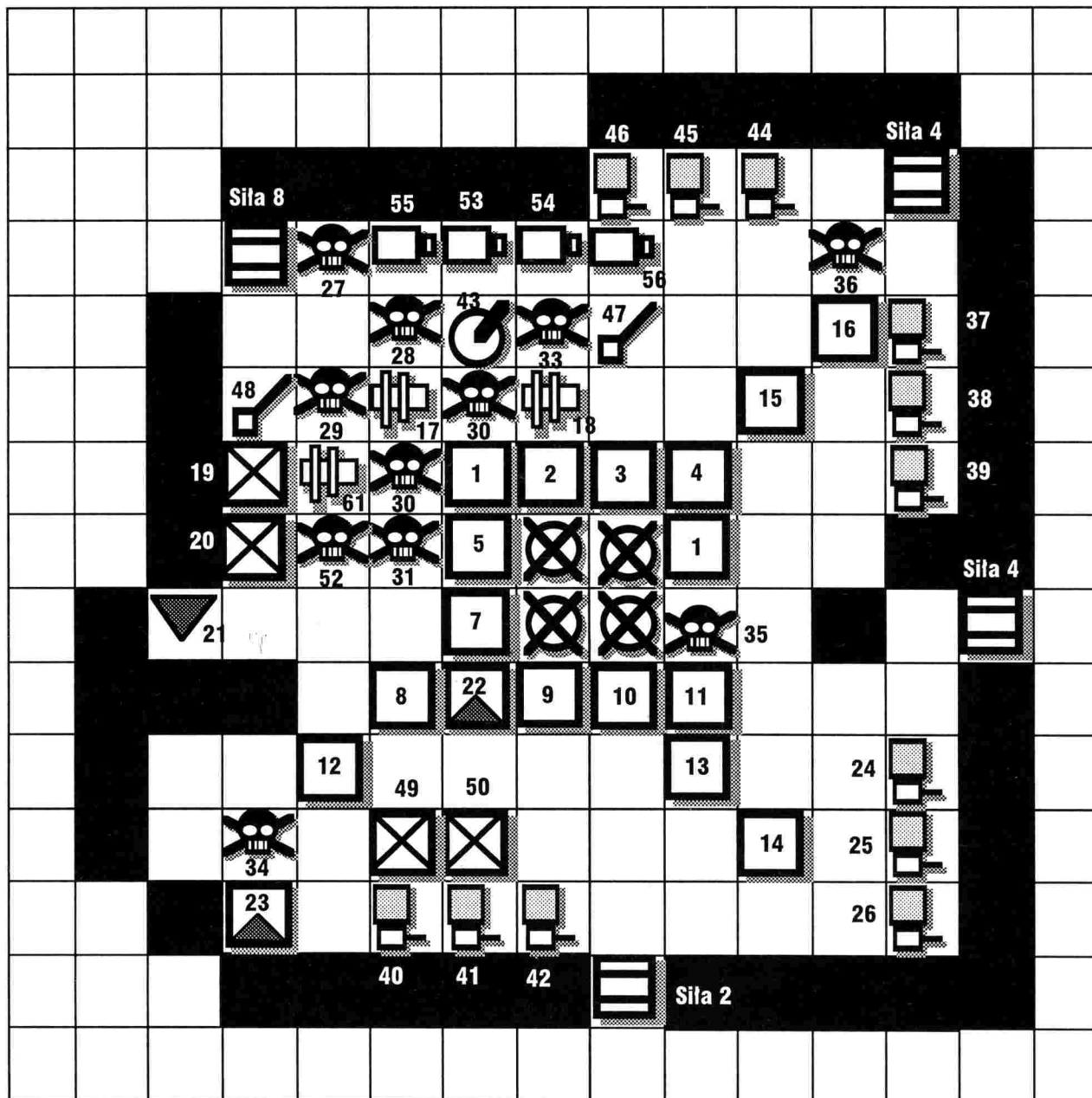
**4 Procesory, INT 12, Ściany danych
o sile 6.**

Zwykle dyżur ma jeden sysop.

**AI — inteligentna, będzie obserwować
wydarzenia ale nie włączy się do akcji,
geometryczna ikona.**

- 1] Prywatna korespondencja (zabezpie-
czenie pliku o sile 4) 10 Jp
- 2] Pliki służb bezpieczeństwa
(zabezpieczenie pliku o sile 4) 10 Jp
- 3] Zapisy Administracyjne 10 Jp
- 4] Zapisy Handlowe i Logi lotów 10 Jp
- 5] Projekt „Adaptacja” i związane z nim
pliki (zabezpieczenie pliku o sile 6)
10 Jp
- 6] Zapisy Handlowe i Logi lotów 10 Jp
- 7] Zapisy Administracyjne 10 Jp
- 8] Logi budowy i pojazdów 10 Jp
- 9] Zapisy Administracyjne 10 Jp
- 10] Zapasowe jednostki pamięci 10 Jp
- 11] Pliki badań naukowych 10 Jp
- 12] Pliki badań naukowych 10 Jp
- 13] Sym do wirtualnej nauki/badań 8 Jp
- 14] 3 symy do nauki szkolnej 4,4,2 Jp
- 15] Pliki badań naukowych 10 Jp
- 16] Pliki badań naukowych 10 Jp
- 17] Panel kontroli przetwarzania powie-
trza
- 18] Panel kontroli przetwarzania wody
- 19] Videoekran kontroli lotów kosmicz-
nych
- 20] Videoekran kontroli lotów kosmicz-
nych
- 21] Holoprojekcja kontroli lotów kosmicz-
nych
- 22] Długodystansowe łącze do Stacji Raj
- 23] Długodystansowe łącze do Bazy
Chryse
- 24] Stacje komputerowe kolonistów
- 25] Stacje komputerowe kolonistów
- 26] Stacje komputerowe kolonistów
- 27] Doberman
- 28] Płaszczak
- 29] Nokaut
- 30] Nokaut
- 31] Ogluszacz





- 32] Płaszczak
- 33] Wilk (ChromeBook 1, str. 91)
- 34] Pies Strażniczy
(ChromeBook 1, str. 91)
- 35] Wilk
- 36] Pies Strażniczy
- 37] Stacje komputerowe kolonistów
- 38] Stacje komputerowe kolonistów
- 39] Stacje komputerowe kolonistów
- 40] Stacje komputerowe kolonistów
- 41] Stacje komputerowe kolonistów
- 42] Stacje komputerowe kolonistów

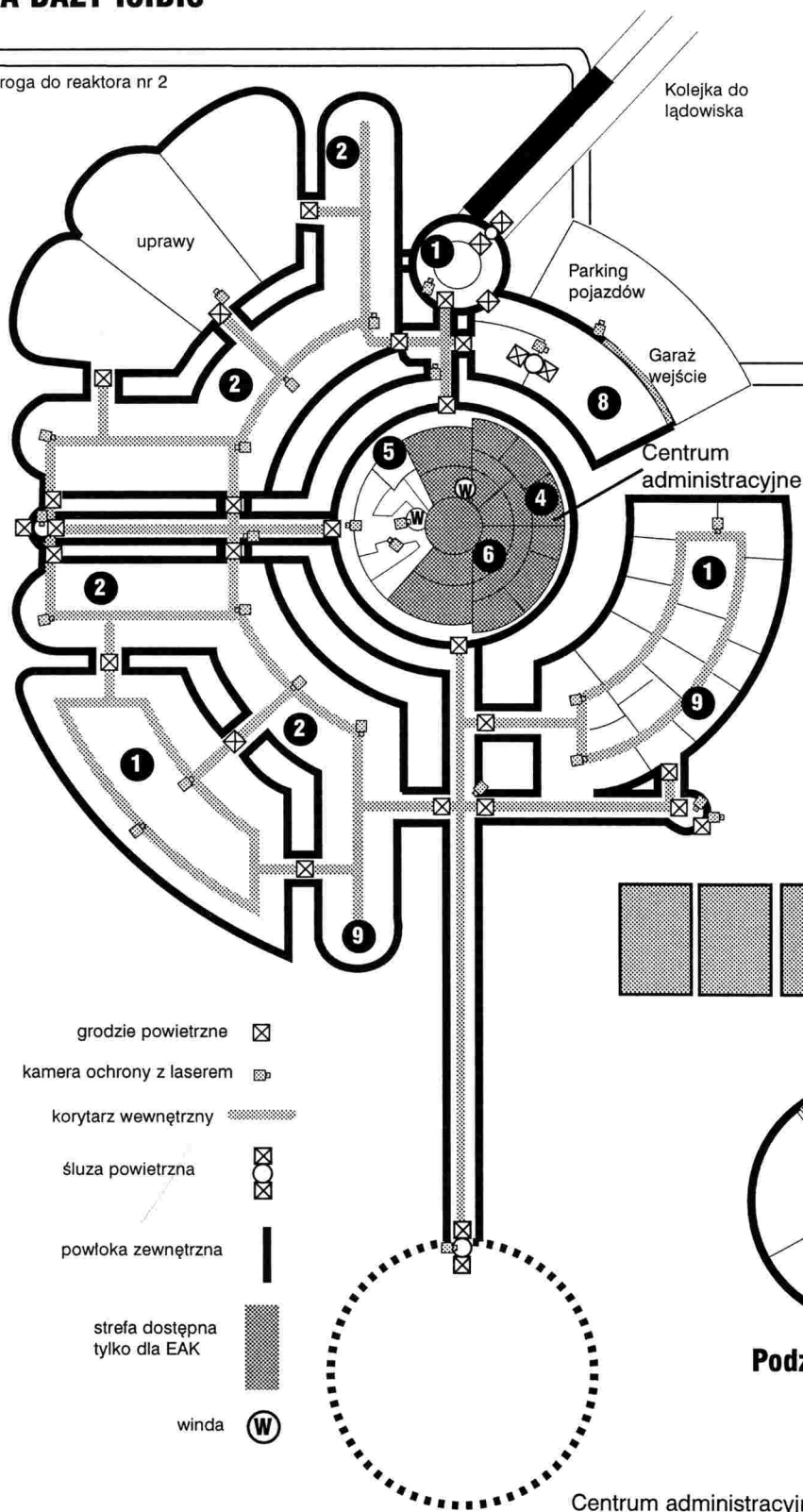
- 43] Alarmy skrzydła administracyjnego
- 44] Stacje komputerowe zarządu administracyjnego
- 45] Stacje komputerowe zarządu administracyjnego
- 46] Stacje komputerowe zarządu administracyjnego
- 47] Główna śluza dostępu do skrzydła administracyjnego
- 48] Awaryjna śluza dostępu do skrzydła administracyjnego

- 49] Videoekran w ogólnodostępnej części bazy
- 50] Videoekran w ogólnodostępnej części bazy
- 51] Panel sterowania dystrybucją mocy generatorów
- 52] Nokaut
- 53] Kamery w ogólnodostępnych obszarach bazy
- 54] Kamery w ogólnodostępnych obszarach bazy
- 55] Kamery w laboratoriach/montowniach



MAPA BAZY ISIDIS

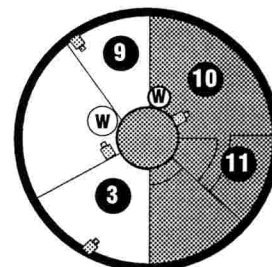
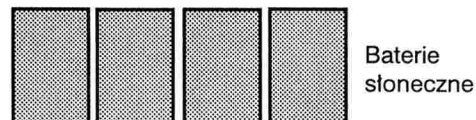
Droga do reaktora nr 2



KLUCZ LOKACJI

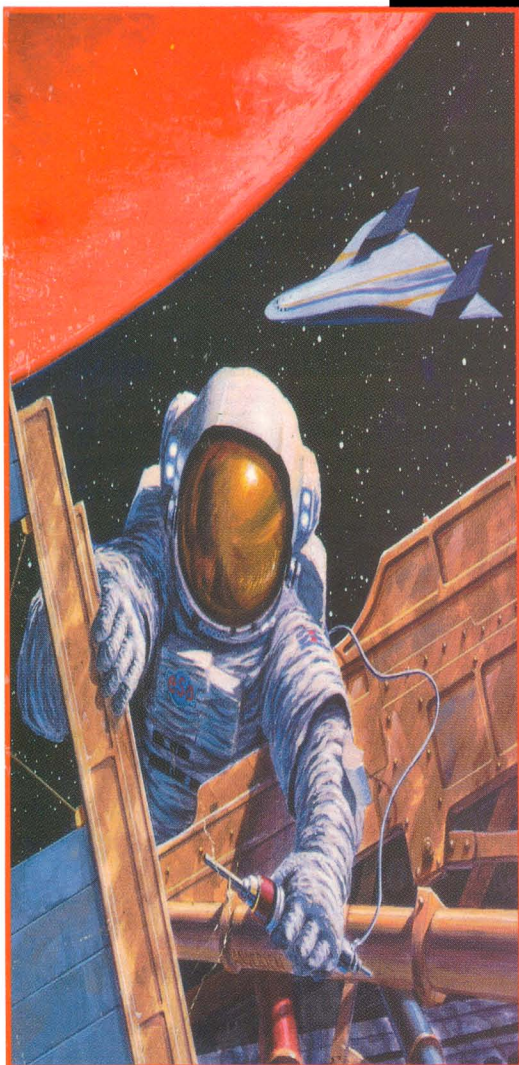
1. Laboratoria i Montownie
2. Pomieszczenia Mieszkalne
3. Przetwarzanie Atmosfery
4. Główne Centrum Komunikacyjne
5. Awaryjne Centrum Komunikacyjne
6. Główne Centrum Komputerowe

7. Główna Śluza
8. Hangar Pojazdów
9. Magazyny
10. Laboratoria Projektu „Adaptacja”
11. Centrum Dowodzenia Służb Bezpieczeństwa (Baterie dział ziemia-powietrze znajdują się na wzgórzach dookoła bazy)



Podziemie - poziom -1





POZA KRAWĘDZIA

Pod twoimi stopami wolno obraca się Ziemia. Samotny glob opanowany przez zaborczą, uwięzioną w coraz bardziej skażonym środowisku ludzkość. Zdesperowani krawędziarze walczą z chciwymi korpami o ochłapy dóbr upadającej cywilizacji. Ludzkość ma tylko jedną drogę ucieczki — w górę, poza swoją rodzinną planetę.

W miejsce absolutnego zimna, i idealnej przejrzystości. Tam gdzie olbrzymie cylindryczne światy wirują powoli na niebie, smukłe jak igły delty wykreślają skomplikowane krzywe na gwiazdnej tablicy, a pajęczne pojazdy orbitalne dostarczają zaopatrzenie do tytanicznych statków kosmicznych.

Ludzkość wyciąga rękę — po Kosmiczną Otchłań.

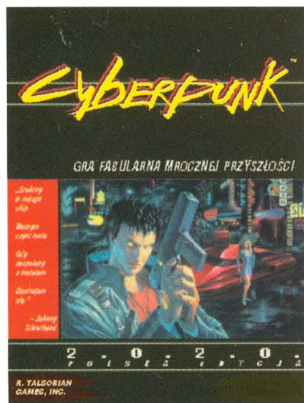
Odkryj Przyszłość Cyberpunka w Kosmicznej Otchłani — kontynuacji sagi przedstawionej w „Niskiej Orbicie”. Jest rok 2025. Pierwsza generacja Jeźdźców Przestrzeni walczy o wolność z ziemskimi władcami kosmosu. Kolonie księżycowe rozbudowują się, a niebo nad Ziemią zatłoczone jest korporacjami walczącymi o kosmiczne wpływy. W tym samym czasie, rządy i prywatni przedsiębiorcy w poszukiwaniu pieniędzy i wiedzy stawiają pierwsze kroki na powierzchni Marsa i Pasie Asteroid. Kto wie co odkryją sondy wysłane do badania gazowych gigantów?

Głęboka Przestrzeń rozszerza listę pojazdów i ekwipunku zamieszczoną w „Niskiej Orbicie”. Zawiera mapy księżycowych kolonii *Tycho* i *Kopernik*, oraz marsjańskiej bazy *Chryse*. Na koniec zamieściliśmy przygodę „Czerwony Konflikt”, w której niezadowolenie mieszkańców naukowej bazy Isidis okazuje się być czymś więcej niż nasi bohaterowie spodziewali się!

Pozwól twojej kampanii *Cyberpunka 2020* wyrwać się z Ziemi i osiągnąć pułap na którym zaczyna się

KOSMICZNA OTCHŁAŃ

SUPLEMENT
DO SYSTEMU



ISBN 83-86758-10-4



9 788386 758104



R. TALSORIAN
GAMES, INC.

© Copyright 1993 R. Talsorian Games All Rights Reserved.
© Cyberpunk is R. Talsorian's trademark name for its game of the dark future.
© Deep Space is a trademark of R. Talsorian Games Inc. All Rights Reserved.
© Copyright 1997 for Polish edition Copernicus Corporation.