

MÉLYŰR - Cyberpunk űr kiegészítő

Design:
Chris Young
Scott Hedrick

Eredeti ötlet:
Mike Pondsmith
David Ackerman
Glenn Wildemuth

Szerkesztő:
Derek Quintanar, S.E.
Janice Sellers

Borító: (ehe)
Doug Andersen

Belső illusztrációk: (ehe-ehe)
Malcolm Hee
Paulo Parenté
Matteo Resinati
Karl Martin
Harrison Fong
Glen Hallstrom
Mike Pondsmith
Chris Hockabout

A Deep Space tartalmazza a Near Orbit összes szabályát. A Deep Space és a Near Orbit az R. Talsorian Games jogvédett tulajdona, a fordítás az ő engedélyük nélkül készült... elvégre cyberpunkok vagyunk... :)
Elkövette: Phobos maestro (edgerunner@freemail.hu)

1: AZ ŰR SZÉLÉN

- Föld 2025
- A Hold környéke
- Ki-kicsoda a naprendszerben
- A naprendszer
- Bolygó adattábla
- Bolygóközi időeltérés tábla

2: AZ ŰR MINT KÖRNYEZET

- A Triád
- Atmoszféra
- Radioaktivitás
- A sugárzás hatásai
- Hosszú távú hatások
- Gravitáció
- Gravitáció adaptáció
- Harc nulla G-nél

3. MOZGÁS A NAPRENDSZERBEN

- Hardware
- Föld-Űr járművek
- Föld-Orbit járművek
- Orbitális hajók
- Kisebb egységek
- Harci műholdak
- Mélyűri hajók
- Az űrhajózás technikája
- Orbitális szerkezetek három egyszerű lépésben
- Hohmann Orbitális diagramm
- Az űrutazás veszélyei
- Űrharc
- Kommunikáció
- A nagytávú utazások lélektani hatásai
- Csillagközi utazás

4: FELSZERELÉS ÉS FEGYVEREK

- Felszerelés
- Járművek
- Szerszámok
- Személyes felszerelés
- Túlélő felszerelés
- Fegyverek
- 2025: Új technológia
- Felszerelés lista
- Bioware lista

5: MESTERSÉGES KÖRNYEZETEK

- Munkamodulok
- Automata gyárak
- Harci állomások
- Orbitális kolóniák
- Lakómodulok
- Orbitális modul diagrammok
- Földi bázisok
- Kristály Palota diagrammja
- Tycho holdbázis térkép

6: ÉLET ÉS MUNKA AZ ŰRBEN

- Highriderek
- Szóval, mit csinálnak ők?
- Űr karrier táblázatok
- Új képzettségek
- A karakter
- Az orbitális cégek
- Élet az Ővben
- Új világok kolonizálása

1: AZ ÚR SZÉLÉN

A legvégső határon sokkal több fém kell, hogy kemény legyél...

FÖLD 2025

A cégek irányítják a világot a felhőkarcoló erődjeikből, amíg cyborg gyilkosok serege tombol a szétrobbantott városok romjai között. A tenger egy nagy leves, vegyszerek és olaj az alkotóelemei, az ég fekete, savas eső hullik belőle. Ahol régebben dús növényzet volt, már csak kietlen sivatagok vannak. A városok tele vannak szeméttel, emberi szeméttel: divatmodellnek plasztikázott kegyetlen, harcra drótozott utcai harcosok lepik el az utcákat. A Poszt-holocaust legaljasabb helyei ezek.

Ez a Cyberpunk világa.

De csak néhány száz mérfölddel feljebb a Föld mérgezett atmoszférájától egy másik világ határa fekszik. Csöndes és hideg, ez a nagy mesterséges környezetek világa ahol nem ritkák a végtelenbe cirkáló elfogó vadászok, a pókszerű orbitális járművek és ahol elkezdődik a Titanic kaliberű mélyűri felfedezőhajók építése.

Ez a mélyűr.

A KILÁTÁS

Az egyre jobban szennyeződő környezet és a népességnövekedés motiválta az emberiséget, hogy az űr felé tekintsen. A közeli föld körüli pályákon zsúfolt a forgalom. Orbitális szállítójárművek cserélnek szállítmányt űrhajókkal és lestrapált űrhajók dokkolnak a pókháló szerű űrállomásokon. Közel kétszáz automatizált gyár lebeg itt, amelyek ontják magukból a céges piacra kerülő drogokat, műanyagokat és hadianyagot.

Mikrohullámú műholdak fogják be a napszelet és alakítják át az energiáját, hogy lesugározhassák az energiára éhező milliárdoknak. Az atmoszféra külső szegélyén gonosz, lándzsahegy alakú űrvadászok és delták köröznek, és kinetikus elvű fegyvereikkel az ellenségeik lézerműholdjait keresik.

Az L-1 stabil orbitális ponton, a Föld és a Hold között a kristálypalota forgó kereke lebeg, az emberiség első igazi űrkolóniája, és az Európai Űr Ügynökség első sikere. Az L-5 pont mögött az O'Neill Egyes lebeg, egy titáni méretű mikro-planéta, amelynek cilinderszerű része 20 mérföldre (33km) terjed ki. Kaptárszerű embertár, miriádnyi OTV-vel és űrkomppal. A Föld másik oldalán a Paradicsom Állomás fekszik, amelynek jelenlegi tömege megegyezik az O'Neill Egyesével. Az L-4 ponton lebeg, és 100km szélesre tervezik, ez a végső kolónia a Föld körül. A tervei már készen állnak, és magja csak a bővítésre vár.

A Holdon és a Marson önfenntartó kolóniák állnak, a nagyobb kráterekbe vájt folyosóikkal és falaikkal. Több mérföldnyi napenergia átalakító gondoskodik a nyers energia ellátásukról, amelyek elővé teszik az amúgy holt területet. A Hold több mérföld hosszú tömegkilövői mélyen temetve stagnálnak. Sötét emlékeztetők ezek azokra az időkre, amikor az ESA ezekkel bombázta a Földet.

Üdvözlünk az Űrkorban.

ALACSONY ORBITON

Alacsony/közeli orbitális pályán (LEO) a forgalom igen enyhe. Kommunikációs, időjárás figyelő és kéműholdak váltogatják pályáikat ez és a geo-szinkronizált orbitális pálya között, ahogy programozásuk diktálja. A LEO az űrvadászok és a harci műholdak otthona is, ezeknek könnyebb manőverezhetőségre és alacsonyabb pályákra van szükségük.

GEOSZINK ORBIT

A geo-szinkronizált orbitális pálya (22000 mérföld / 37000 km) az orbitális műhelyek, kisebb gyárak, harci műholdak (amerikai és orosz) és egyéb stabil platformok otthona. Itt dokkolnak a földről indított űrhajók és űrkompek, itt cserélnek személyzetet és rakományt, és innen folytatják útjukat ezek a Földre vagy a világűrbe.

AZ L-PONTOK

Az „L-Pontok” (LaGrange álló pontok) stabil pozíciók a Föld és a Hold között, amelyek tökéletesek hosszútávú és önfenntartó kolóniák, gyárak és építőplatformok elhelyezésére. Az L pontokon léteznek a legnagyobb űrlétesítmények: a hatalmas Kristálypalota (L-1), a mamut méretű O'Neill Egyes lakómodul (L-5), a Paradicsom Állomás (L-4), a kisebb Galileo Cilinder (L-3). A Hold mögött áll az L-2 pont, amelyet az ESA űrjárművek tesztelésére, és mélyűri expedíciók indítására használnak.

A HOLDON

2000 óta az ESA és a szövetségesei permanens kolóniákat tartanak fenn a Holdon. Az eredeti bázisok egyszerű nyomás alatt álló dómok és módosított munkamodulok voltak, amelyeket OTV-kkel raktak le a felszínre. Az utóbbi 20 éve alatt ezek a telepek kibővültek, hála a nukleáris és napenergia által hajtott lézerfűróknak, amelyek a Hold kövébe vájva újabb részeket szabadítottak fel. A vizet a Hold jegéből nyerik, és az újrahasznosításból, a levegőt pedig a felszín alatti hidroponikus kertekből.

Két permanens város van a Holdon, mindkettőt az ESA irányítja. A Tycho/Hold kolónia a nagyobb, két tömegkilővővel rendelkezik, amelyekből holdkőzetet lőnek ki folyamatosan, hogy ellássák az L-5 kolónia építkezését alapanyaggal. A populáció (2025-ben) már 18000 rúg. A másik kolónia a Kopernikusz, amely csak egy tömegkilővővel rendelkezik, és népessége 12000 fő.

A MARSIG

2011 óta, az első közös ESA / Szovjet mars expedíció óta az emberiség permanens jelenlétet alakított ki a Marson. Ezzel szemben a NASA létesítette a Kolumbusz küldetés alatt az első permanens bázist, a Chryse Planitiát, amelyből 20 hónappal később az ESA támogatásával az Isidis bázis lett.

Ez óta a NASA folyamatos repüléseket szervez a Mars felé, hogy támogassa kolóniáját. A NASA mélyűri forgó transzportjainak legutolsó osztálya, a Felderítő osztály 13 hónap alatt teszi meg az utat. A JAB-bal együtt a Chryse fontos bázissá vált, és kb. 900 embert lát el.

A marsi orbitális pálya az utóbbi három év alatt egyre tömöttebbé vált, az orbitális gyárak és munkamodulok miatt, amelyekben különleges alkotóelemeket és anyagokat gyártanak. Legalább egy tucatnyi működő automata gyár van a Mars orbitán, és ezek kétharmadát a JAB irányítja.

Bár minden befektető érdekelt a Mars terraformálásában, mivel így olcsóbbak lennének a terjeszkedések, valódi megmozdulást még nem láthattunk erre. Egy kvázi független kutatócég, amelyet Japán Mars Kutató Laboroknak ismernek (JMKL) jelentős kutatólaborot hozott létre a Mars sarki jégtetején. Ellenben jelenlegi kutatásaik eredményei ismeretlenek.

AZ ÖV

A billiónyi tonna kő és jég, mint összekavart homályos ékkövek, keringenek az ürességben a Mars és a hatalmas gázóriás Jupiter között. A Mars kolonizációját segítve és a végtelen mennyiségű ásványi gazdagságra vágyva rengeteg bányászrobot, kitermelő létesítmény és vakmerő alkalmazott szabadalja a naprendszer fő aszteroida gyűrűjét.

TOVÁBBI CÉLOK

Bár az emberiség képes lenne tovább is terjeszkedni, de a hideg és a külső bolygók atmoszférájának tolerálhatatlansága miatt ezek kereskedelmi kihasználása még várat magára. Mind a NASA, mind a JAB próbálkozik ezek ellenére folyamatosan, hogy egy új területet tárjon fel és tegyen lakhatóvá vagy jövedelmezővé.

Az ESA önműködő szondájának 2018-ban sugárzott adatai alapján a NASA egy legénységgel ellátott expedíciót indított a Jupiterre 2023 elején. A küldetés célja, hogy részletekre törő tudományos elemzéseket szerezzenek a gázóriásról és holdjairól. Egyértelműen igen sok cég érdekelt ezekben a kutatási információkban, és azt is rebesgetik, hogy a NASA valószínűleg igen jelentős mennyiségű információt titkol el előző szondái által megszerzett információiból. A küldetés igen nagy érdeklődést keltett, és azt is rebesgetik, hogy szisztematikus rádióforgalmazást érzékeltek a bolygóról. Az expedíció 2025 novemberére ér el a bolygórendszer közelébe.

E mellett egy közös legénységgel ellátott NASA/JAB küldetés is tervben van, amelyet 2025-re terveztek, ennek célja a Szaturnusz lenne. Bár a Szaturnusz gyűrűinek tanulmányozása is terve van véve, mégis a küldetés a Titán nevű holdjára fókuszálódik.

IDŐREND A MÉLYŰRBEN

1997

Tycho/Hold kolónia megalapult.

2000

A Kristálypalota építésének kezdete.

2002

Kopernikusz/Hold kolónia megalapítása.

2005

Első cégháború. A Kristálypalota építése szünetelődik, mivel az Orbital Air erőforrásait a Transworld megvédésére csoportosította át, az EBM ellen.

Patthelyzet állt fel.

2008

Az Euro-Amerikai konfliktus csak pár hétig zajlik, mivel az ESA rengeteg amerikai stratégiai támadópontot semmisít meg a Tycho tömegkilövéiből kilőtt Holdközettel.

2009

Elindul az ESA/Szovjet Mars küldetés.

2010

O'Neill Egy építésének kezdete.

2011

A Kristálypalota megnyitása.

ESA/Szovjet küldetés megérkezik a Marsra.

L-3 és L-4 kolóniák kialakításának kezdete.

2012

Az első használható nanotechnológia kifejlesztése Európai és Japán kutatólaborokban.

2013

Az első „valódi” MI aktiválása.

2015

A nanotechnológia kereskedelmi valósággá válik.

2016

A Biover az utcákra kerül.

Az O'Neill Egy megnyitása.

2017

Az első öntudattal rendelkező klónok.

L-3 kolónia elkészülte (Galileo Cilinder, O'Neill Kettő).

NASA Mars küldetés elindult.

2018

L-4 kolónia elkészülte (Paradicsom Állomás, O'Neill Három).

Elindul a második ESA/Szovjet küldetés.

Az ESA legénység nélküli szondáját a Jupiterre küldi.

2019

L-5 kolónia lázadása: a személyzet sikeresen visszaveri az ESA erőket és kinyilvánítja függetlenségét.

Az L-4-es kolónián katonás törvényeket vezettek be.

NASA Mars küldetés megérkezik.

2020

Második ESA/Szovjet küldetés érkezése.

2021

A NASA Chryse bázisának befejezése a Marson.

2022

Az első automatizált gyárak megjelenése a Mars orbitális pályáján.

Az O'Neill Kettő kijelenti függetlenségét. Az ezt követő „O'Neill háború” kb. 7 óráig tart a személyzet és az ESA között. Az örökölt barátság, a pilóták és a munkás között és azok száma miatt az ESA-nak fel kellett függesztenie irányítását. Már csak a Kristálypalotát és az L-4-et irányíthatták.

ESA/Szovjet Isidis bázis elkészülte és egy formális kolónia kormány felállta.

2023

Rendszeres NASA utak a Marsra, minden tizenharmadik hónapban.

Nagyobb legénységgel ellátott felderítő küldetést indít a NASA a Jupiter felé.

2025

A NASA Jupiter küldetésének megérkezése.

Közös JAB/NASA Szaturnusz küldetés elindítása.

És a jelen...

KIKICSODA A NAPRENDSZERBEN

Az űrben csak a fizika és a cégek törvényei működnek, ám ezek bármelyike megölhet.

ESA

Technológiai hatalomra törésükkel, amelyet 1998-ban értek el a Hermész II űrrepülőgéppükkel az Európai Űr Ügynökség szerezte meg a legnagyobb irányítási lehetőséget a kolonizált űr hirtelen táguló szférájában. Ugyan ebben az évben az ESA több millió közép-afrikai embert toborzott be űrprogramjaiba. Ezt az eseményt csak ESA toborzásnak ismeri a történelem, és egész afrikai körzeteket lőttek fel orbitális pályára, képeztek ki és állítottak szolgálatba. Az ESA szerezte meg a LEO irányítást, kifejlesztette a minden eddiginél hatásosabb Aries sorozatú űrhajókat, és a több száz munkamodulon kívül ő építette meg a hatalmas Kristálypalotát is (egy csillogó játszótér a gazdagoknak).

Az alapítása óta az ESA az orbitális termelésre fókuszált, és e miatt rengeteg más multinacionális nagyvállalattal állnak kapcsolatban, akik vagy nyersanyagokkal vagy eurodollárral fizetnek azért, hogy részesedhessenek az ipar következő generációjának előnyeiből. Az ESA kötötte meg a szövetséget a szovjetekkel is, amelynek értelmében a szovjetek viteldíj ellenében orbitális pályára nehézemelési kapacitást ajánlottak fel. Az Orbital Airt (aki az emberek űrbe juttatásának piacvezetője) az ESA felbuzdította, és még mindig ő maradt az Aries sorozatú gépek egyetlen licenszelt használója.

2015-ig az ESA volt a legnagyobb, leggazdagabb és leghatékonyabb űrszervezet amely létezett. 10% jutalékot kapott minden űrrel kapcsolatos termelésből, ő tartatta be a törvényt LEO-tól, egészen a Holdig az EEC irányította Interpol űrrendőrség segítségével. Sok nagyobb orbitális lakólétesítményt is épített, ezek közül tartozott a három nagy O'Neill kolónia is (hatalmas forgó cilinderek, amelyek Holdközvetből állnak, és fémkeretük több kilométer átmérőjű).

Sajnos ahogy az ESA nőtt és bővült, úgy lett egyre bürokratikusabb és tekintélyesebb. Az orbitális populáció legnagyobb része (kb. 68%) a Toborzásból származott és exponenciálisan nőtt. Ezek a személyek már az űrben születtek és születtek, bátrak és egyéniek voltak, valamint az orbitális kolóniákat látták otthonaiknak. Ezek a személyek, akiket csak „highrider-eknek” ismerünk, fellázadtak az egyre növekvő ESA nyomás ellen, ami miatt a túlnépesedett orbitális kolóniákon a megszokottnál rosszabb szinten kellett dolgozniuk, kevesebb pénzért. A rövid, de annál erőszakosabb összecsapások kirobbanását a highriderek és az ESA közt csak „O'Neill háborúknak” hívjuk, és e miatt vesztette el az ESA az O'Neill Egyet, és a legújabb Galileo Állomást.

2025-ben az ESA még mindig irányítja a LEO nagy részét, és övé a Kristálypalota és a Paradicsom Állomás is. Az ESA hozzáférhet a hosszútávú meghajtó technikákhoz is, és szovjet segítséggel kialakította egy Marsi kolóniát is. Minden ESA kolóniát harcias megfigyelés és kémelhárítás alatt tartanak az Interpol és az ESA kiképzett ügynökei, hogy ne ismétlődhesen meg egy O'Neill háború.

NASA

A NASA-nak az 1990-es években szembe kellett néznie a támogatások kurtításával, és azzal, hogy az USAF nem fizet neki többé viteldíjat, ezért száműzniük kellett magukat a mélyűri szondák és a tudományos felfedezések világából. A NASA Galileo űrállomást 2004-re elhagyták. Ez mondta ki a NASA végét, mint űrpionír.

A NASA mélyűri utazásra alkalmas Felfedező osztályú járművei (amelyeket az új Proteusz nukleáris meghajtó rendszer hajtott) elérhetővé válása megnyitotta az utat a külső naprendszer felé. A mára már történelmi Kolumbusz Mars expedíció tette a NASA-t és társát a JAB-ot a bolygó kolonizáció vezetőivé. Az első küldetés 63 embert juttatott a Marsra, akik elég felszereléssel rendelkeztek ahhoz, hogy egy ellátó kolóniát hozzanak létre ott. Ez után a NASA folyamatos járatokat indított a Marsra, amelyek időtartama 13 hónap (nemsokára ez 1 évre fog csökkenni).

A NASA garantálja mára az ember és rakomány szállítást a Marsra, de gépeit bérbe is adja (horribilis áráért persze). A NASA arra is használja a Marst, hogy későbbi küldetéseit innen indítsa az Övbe vagy a külső naprendszerbe. A NASA jelenleg egy személyzettel ellátott kutatólaborot és négy bányászplatformot birtokol az Övben, de többet fog telepíteni a következő egy évben.

USAF

Az Egyesült Államok Légierője a legnagyobb űrtámogatója az Egyesült Államoknak. Amíg a NASA a támogatásért harcolt a 90-es években, az USAF újra aktiválta az X-15 programot (amelyhez hozzákapcsolta a legújabb fejlesztéseit az „Orient Express” programnak), és létrehozott egy újabb sorozat magas és alacsony orbitális pályán működő vadászgépet, amelyekkel kiűthet különböző orbitális létesítményeket és járműveket. Az USAF e mellett magas

támogatást kap az olyan „Csillagháborús” fegyverzet technikák kifejlesztésére, mint a lézer vagy a kinetikus elvű pusztító fegyverek.

Az amerikai helyzet további degenerálódása miatt az USAF veszélyes és előre megjósolhatatlan erővé vált. Legalább három nagyobb mélyűri fegyverplatformot állítottak szolgálatba az elmúlt öt évben. Ezek a hatalmas, lebegő „ágyúaszádok” a NASA nukleáris meghajtó rendszerét használják, hogy elegendő hatótávval rendelkezzenek, és hogy megvédhessék az űrben található amerikai érdekeket (akármit is jelentsen ez)! Az USAF erői gyakran jelentek meg az elmúlt pár év alatt, és támogatták a lázadásokat. Bár nem mint agresszív támadóerő voltak jelen, a többi orbitális hatalom (és főleg az ESA) számára elég kellemetlenné válhatnak az USAF céljai. Az orbitális telepek, főleg az ESA legnagyobb főhadiszállása – a Kristálypalota – könnyű áldozataivá válhatnak egy „vadóc” ágyúaszádnak.

Az USAF az űr felforgatásának és a katonai kettős-gondolkodás mesterei. Több fegyverrel, lézer és kémműhoddal, és felfegyverzett járművel rendelkezik, mint bármelyik más orbitális hatalom, és nem riad vissza ezek használatától sem. Keményen kell dolgoznia azonban, mivel a NASA sikere felkeltette a kormány érdeklődését, és ha meg akarja tartani a támogatottságát, akkor bizonyítania kell a kormányának.

SRC

Az Egyesült Szovjet Blokk lassú szétesése Gorbacsov alatt, és a folyamatos lázadások miatt, amelyek a Jelcin-Gorborev váltást jellemezték a Szovjet Rocket Corps a katonai státuszából civilé csökkent. Egy briliáns megmozdulásával az SRC a MIRV rakétaflottájának 40%-át nehézemelő rakétává alakította át, és eladta az ESA-nak és más nemzeteknek. A legnagyobb erejű hordozórakétákkal és a legnagyobb mennyiségű adattal, amelyek az emberi legénységű űrtelepekről szóltak, a szovjetek becsérték magukat az űr határainak tágításába. Eladták űrruháik felületét reklámfelületnek, építkezési projecteket állítottak fel, és megalapították a KOSMOSOV-ot, egy nagy hordozórakéta kombinátot.

Az ESA-val történő információcsere után a szovjetek közepes erejű katonai jelenlétet is kivittek az orbitális állomásaikra, földi lézereik, kém, harci és lézerműholdjaik pedig idáig is voltak. Egy terebélyes lézerkomplexumot Sary Saganban teljesen átalakítottak lézerműveléses támogatóállomássá, de képesek ezt visszaalakítani 72 órán belül.

Még mindig az ESA-val szorosan dolgozva, a szovjetek erős és aktív jelenlétet alakítottak ki az űrben. Tisztán látható, hogy a Földön ők a vezetői a nyers emelőerőnek, amely segítségével orbitális pályára emelhetnek szinte bármit, és ők vezetik a hosszútávú létfenntartó technikák fejlesztéseit is. A Marson csak minimális a szovjetek jelenléte, de pletykák szólnak arról, hogy a szovjetek legénységtelen küldetéseket akarnak szervezni a közeljövőben a Vénuszra és a Merkúrra, hogy ott bányásztelepeket létesítsenek.

JAB

A Japán Űrhivatal elcserélte a gyors és olcsó munkamodul gyártási technikáit az ESA-val az űrrepülő technikákért, hogy jelen lehessenek az űrben. Ennek eredményeképpen a munkamodulok és űrállomások 85%-a japán tervezés. A japánok nem rendelkeznek nagy emelési kapacitással, vagy emberszállító lehetőségekkel, bár technikájukkal jelen voltak a Kilimandzsáró tömegkilövő építésein (az első tömegkilövőt egy japán vasúti sínen próbálták ki az 1980-as években). A nagyobb kolóniák építése terén azonban nagyon jó eredményekkel büszkélkedhetnek, ők fejlesztették ki a „mobil építőruhát”, és a technológiát, amellyel egyfajta betont lehet létrehozni a jelenlevő talaj és egy speciális kemikália keverékéből. Ezt a modern cementet használták a Marson és a Holdon is, amikor a kolóniákat építették fel.

A japánok vezetik az új technikák kifejlesztését is, egy fejjel a többiek előtt haladnak a nanotechnológiai rásegítés miatt. A legtöbb aktív aszteroida bányász felszerelés és az Ővben használt létfenntartó ruhák japán termékek, amelyek mindig a legújabb technikákat képviselik. Minden új fejlesztés egyből kereskedelmi forgalomba kerül, amely miatt legyőzhetik Nyugati ellenségeiket.

A NASA Chryse bázisán 58%-os a japán jelenlét, és a bázis alá létesített földalatti létesítmények teljesen japán befolyás alatt állnak. A japánok e mellett erősen koncentrálnak az Ővre is, és már rengeteg kísérletük jár a végső stádiumba ezzel kapcsolatban.

IEC

Az Internacionális Elektronikus Korporáció az űr forradalom legnagyobb túlélői, és olyan komponenseket gyárt (fegyverek, elektronikai eszközök, polimerek, nukleáris reaktorok, nevezd meg...) amelyeket virtuálisan minden nagyobb korporáció használ. Az IEC az ötödik legnagyobb cégnek van bélyegezve, de minden operációjukat földön kívülre helyezték, mivel egy feltételezhető Föld/Orbit háború esetén attól félnek, hogy nagyobbat buknának, ha Földhöz kötöttek lennének. Az IEC ebben megelőzte az EBM-et és az Arasakát is, de ezek is gyorsan csatlakoztak hozzá a kitelepülésben. Jelenleg az IEC a világ második legnagyobb orbitális alapokon nyugvó cége, és befolyással

rendelkezik minden kolónia területén. Az IEC több kutatóállomást is telepített az Öv környékére, bár ezek feladat nem tiszta.

UTÓPIA KORPORÁCIÓ

Amikor a Microtech vezetősége eldöntötte a 2010-es években, hogy a computer technológiát célozza meg, akkor egy kisebb csapatnyi előrelátó és frusztrált tudós összepakolta a motyóját és elhagyták a saját cégüket a hátsó ajtón át. Öt éven belül tökéletesítették a molekula léptékű technikákat és elkezdték kiszivárogtatni a piacra a kezdeti prototípusait a gyógyító drogoknak, a bőrát szövésnek és stb.

Miután az alaptechnikákat tökéletesítették, a fejlődés üteme erőteljesen meggyorsult. 2025-re minden nagyobb korporáció érdekeltté vált a nanotechnológia építésében, fejlesztésében és felhasználásában. Ez az új technika fejlődésével és kiemelkedésével az UK is elkezdett emelkedni, mostanra pedig a legnagyobb orbitális gyártóvá és a cégek világitó csillagává vált. Az UK technológiai kapacitása sokkal messzebb megy, mint bármelyik másik cég kapacitása, és félelmetes hírek keringenek új fejlesztéseikről.

Az UK telepeket létesít az egész naprendszerben. Hírek keringenek arról, hogy az USAF legnagyobb ágyúnaszádjának az *Andromédának* (amelyet a legerősebb létező ágyúnaszádnak bélyegeztek) e miatt kellett megsemmisülnie. Az olyan javaslatokat, miszerint az UK-nak saját mélyűri vadászokat kéne építenie, az UK vezérkara gúnyosan utasítja el.

ÖSSZEGZÉS

Míg az USAF harcmezőnek látja a mélyűrt, az orbitális játékosok nagy konstrukciós és kolonizációs lehetőségnek látják. A NASA vezeti a felfedezést, míg az ESA irányítja a legnagyobb orbitális kolóniákat és építkezéseket. A JAB rendelkezik a legfejlettebb űri építkezési technikákkal, míg a szovjeteké a legnagyobb orbitális pályára emelő erő, és az űr környezet pszichológiai hatásainak ismerete.

Ez alatt egy egész generációnyi ember születik és nő fel az űrben, a Föld kulturális örökségeitől szabadon, és új cégek virágoznak ki egy olyan környezetben, amely új kihívásokat és jutalmakat rejteget.

A forradalom elérkezett.

A VILÁG ŰRKIKÖTŐ LÉTESÍTMÉNYEI 2025-BEN

NASA

1. Kennedy Űrcentrum, Florida
Űrkomp/űrhajó felbocsátó létesítmény
2. Vandenburg Légi bázis, Kalifornia
Általános fellövő létesítmény

USAF

3. Cape Canaveral Állomás, Florida
Rakéta és delta felbocsátó létesítmény
4. Vandenburg légi bázis, Kalifornia
Általános fellövő létesítmény
5. White Sands, Új Mexikó
NLE fellövő létesítmény
6. Edwards Bázis, Kalifornia
Delta fellövő létesítmény

ESA

7. Kourou, Francia Guiana
Űrhajó felbocsátó létesítmény
8. Kairó, Egyiptom
Űrhajó felbocsátó létesítmény
9. Nairobi, Kenya
Űrhajó felbocsátó létesítmény
10. Madrid, Spanyolország
Űrhajó/delta felbocsátó létesítmény
11. Róma, Olaszország
Űrhajó/delta felbocsátó létesítmény
12. Sydney, Ausztrália
Űrhajó/rakéta felbocsátó létesítmény
13. Dakar, Szenegál
Tervezett tömegkilövő
14. Kilimandzsáró, Kenya
Tömegkilövő
15. Kanári szigetek
Orbitális emelőrendszer tervezett helye
16. Párizs, Franciaország (közös az Orbital Air-rel)
Űrhajó felbocsátó létesítmény

Orbital Air

17. Párizs, Franciaország (közös az ESA-val)
Űrhajó felbocsátó létesítmény
18. Mojave Űrkikötő, Kalifornia
Űrhajó fellövő létesítmény
19. JFK Reptér, New York
Űrhajó fellövő létesítmény
20. Midlands, Anglia
Űrhajó fellövő létesítmény
21. Melbourne, Ausztrália
Űrhajó fellövő létesítmény
22. London, Anglia
Űrhajó/delta fellövő létesítmény

SRC

23. Pletsk, Oroszország
Rakéta fellövő
24. Kasputin, Oroszország
Rakéta fellövő/tervezett tömegkilövő
25. Baikonur, Oroszország
Általános fellövő létesítmény
26. Sary Shagan, Oroszország
NLE rendszer
27. Moszkva, Oroszország
Űrhajó/delta fellövő létesítmény
28. Vladivostok, Oroszország
Rakéta/delta fellövő létesítmény

Kormány

29. Alcantara, Brazília
Rakéta fellövő létesítmény
30. Bonn, Németország
Űrhajó/delta fellövő létesítmény
31. Palmachin légierő bázis, Izrael
Rakéta/űrhajó fellövő létesítmény
32. Sriharikota, India
Rakéta fellövő létesítmény
33. Xichang, Kínai népköztársaság
Rakéta/űrhajó/tömegkilövő (tervezett)
34. Tanegashima, Japán
Rakéta/űrkomp/űrhajó fellövő létesítmény
35. Tokió, Japán
Űrhajó/delta fellövő
36. Hong Kong, Kína
Űrhajó fellövő létesítmény
37. Beijing, Kína
Űrhajó fellövő létesítmény
38. Nanjing, Kína
Űrhajó/delta fellövő létesítmény
39. Delhi, India
Űrhajó fellövő létesítmény

Egyéb kereskedelmi

40. Kahili Point, Hawaii
Tömegkilövő (építés alatt)
41. Cape York, Ausztrália
Rakéta/űrhajó fellövő létesítmény
42. Christchurch, Új-Zéland
Tömegkilövő

A NAPRENDSZER

A FÖLDBOLYGÓ

A valaha lenyűgöző kék-fehér gömb mára erősen kifehéredett, ahogy a fotoszintetikus köd felhői egyre jobban eltakarják a sűrűn lakott földtömegeket. A bolygó 78%-át takarja víz vagy jég, ezért csak egy relatív kis terület maradt a billióknak. A szennyező anyagok folyamatos termelése, az erdők kipusztítása és a természetes erőforrások szinte teljes kihasználása elrongyolta a bolygó ökoszisztémáját. Az állatvilág mindössze 10%-ka menthető meg (ezek legtöbbször elzárva és tenyésztve), míg a növények kevesebb, mint 5%-ka éri meg a holnapot.

A Föld egy külső rétegből áll, amely tektonikus lemezekké tört. Ez alatt található meg az olvadt kőzetek rétege, és ez alatt van a legbelsőbb réteg, amely olvadt vasból, és egy kemény magból áll (feltehetőleg vas vagy nikkell). Ennek a folyékony és szilárd vasrétegnek a keveréke teszi erősen mágnesessé a Földet, és ez ad neki szokatlan mágneses jelleget. A Földnek két „sugárzó öve” van, amelyek az atmoszféra szintjén túl veszik körbe a földet kb. hajlított kúp alakban (7717km sugár, 1365km szélesség, és 26450km sugár és 8000km szélesség). Ezek a Van Allen övek, és bár nem örökölten „radioaktív”, de a mágneses hurkok párja elkapja az atomi részecskéket, és ezek jelentősek lehetnek a személyzet és a felszerelés számára. Ezek korlátozzák az emberek (és állatok) által biztonságosan lakható részek kiterjedését, és néhány területük megsértheti vagy csökkentheti az élettartamát az elektronikus alkatrészeknek.

A Föld egy holddal rendelkezik, a Holddal (Luna), amely a régebbi több ezer meteorütközés miatt alakult ki. A Hold már fenntart két permanens kolóniát, amelyeken erős fűrészek és kitermelés zajlik, hogy támogathassák a LaGrange pontok építkezéseit. A jelenlevő három tömegkilövő készen áll a Holdközvet Földi pályára juttatására, és a kolonisták számára egy holdi munkanap megegyezik két héttel a Földön.

A MARS

Ez a bolygó hasonlít a Földre a legjobban az egész naprendszerben, de még ez is rendelkezik jelentős eltérésekkel. A külső rétege ennek is kemény, és úgy tűnik, hogy a belső részek legtöbbször hűl, ami extrém gyenge mágneses aktivitást eredményez. A Mars még mindig vulkanikusan aktív, és a mozgó tektonikus részei miatt vulkánok is képződhetnek, amelyek minden esetben sokkal nagyobbak a Földiekénél. A legtöbb vulkán a „Tharsis régióban” keletkezik, és ezek közül a legnagyobb az Olympus Mons, amely 550km széles, és 24km magas. Összehasonlítva a Föld legnagyobb vulkánjával, amely 120km széles és mindössze 9km magas a tengerszintjéhez képest, a különbség látható. Legnagyobb medencéje a Valles Marineris, amely 4000km hosszú, 600km széles és 6km mély, egy akkora vízmosás, amely a Földön New Yorktól Los Angelesig terjeszkedhetne.

Sok felszíni nyoma van a Marson a víz eróziójának, amely azt jelenti, hogy valaha víz futott a Mars felületén. Ezzel szemben mára már csak kevés nyomát lehet ennek fellelni. A Marsnak csak kicsiny atmoszférája, mivel ennek legnagyobb része a karbonát kövekbe ivódott, és ahogy a bolygó hűlt, a víz is jéggé vált. Mivel nincs ózonpajzs, a bolygó felszíne sokkal több napi UV-t kap, mint a Föld, annak ellenére, hogy messzebb van annál.

A Marsi felszín vastagon van porral borítva, amely ha felszáll homokviharakat okozhat, és nagyon életveszélyessé teheti az utazást. Akár az egész bolygófelületet is beterítheti egy nagyobb vihar, és ekkor előfordulhat, hogy napokig nem látszik a Nap fénye. A bolygó egyik része vulkanikus, míg a többi része ütközésektől horpasztott, és ezeken a helyeken vastagon áll a por és a fagyott vízréteg.

Télen a sarkok nagyobb területei fagyott széndioxidból állnak. Nyáron ez a széndioxid kiszabadul, és maga után hagyja a fagyott vizet, ezzel is bizonyítva, hogy mennyi fagyott víz (és atmoszféra) van a bolygón. A telepek kutatói már hosszú ideje gondolkodnak azon, hogy hogyan lehetne feloldani ezt a fagyott vízmennyiséget, amellyel lehetségesé válna a Mars revitalizálása.

A Marsnak két kisebb holdja van: a Phobos és a Deimos. Mind az ESA, mind a NASA kisebb legénységgel ellátott telepeket installált ezekre, hogy felügyelhessék az orbitális kommunikációs adásokat. E mellett mindenki igényt tart a holdak felületére, mivel igen jó lehetőségekkel rendelkeznek, de eddig még senki nem tett agresszív lépéseket vagy nyert csatát. Bárhogy is legyen, a csatába még be lehet szállni, amíg van egy kis terület szabadon...

A Mars arra felé indul, hogy az emberiség egy stabil állomása legyen, és orbitális pályái már így is megteltek műholdakkal és automata gyárakkal. A Chryse és Isidis bázis folyamatosan bővül, és kapja az emberellátást.

Egy távolabbi aspektusa még van a Mars kolonizálásának: korábbi legénység nélküli szondák és a NASA felderítőgépek olyan érdekes formációkat mutattak, amelyek valahogy „természetellenesek”. A két legnyilvánvalóbb ilyen ereklye a „Cydonia Arc”, amely egy furán formázott hegy, amely felülről nézve a kamerákon át úgy festett, mint

egy humán (vagy humán-közeli) arc, és egy sorozatnyi nagyon reguláris formáció, amelyeken látszik, hogy valamilyen céllal formázták őket. Az elvárások szerint a közelebbi vizsgálatok után megtudjuk majd, hogy mindkét (és a később felbukkanó többi) formáció is természetes eredetű. Ezzel szemben a kolóniák kiküldött csapatai nem tudtak korrekt bizonyítékokat felhozni arról, hogy ezek természetes eredetűek lennének, és arra sem voltak képesek, hogy valamilyen intelligens mechanizmust találjanak a teremtésükben. A NASA filejai, amelyek erről szólnak titkosítottak.

MERKÚR

A Merkúr található a legközelebb a Naphoz, és lényegében nem más, mint egy légmentes kőlabda. Annyira közel van a Naphoz, hogy a felszínének hőmérséklete eléri a 200°C-ot. Azonban mivel forgástengelye majdnem függőleges a Nap felé, a sarkainak egy része fagyott is lehet. A Merkúr lassan forog, egy teljes fordulata 59 földi nap alatt történik meg, és csak gyenge mágneses mezeje van, amely időlegesen képes elkapni a Nap intenzív ionizált radioaktív sugarait.

A Merkúrra nem tekintenek úgy, mint egy kolonizálható bolygóra a magas hőmérséklete és a magas radioaktivitás szintje miatt. Ezzel szemben a Vénusszal együtt személyzet nélküli bányásztelepek telepíthetők rá, főleg a sarkokra. Gazdag erőforrásai lehetnek itt kevésbé párologó elemekből, bár az Öv bányászata nagyobb hasznot ígér kevesebb kockázattal és költséggel. Szintén tervbe van véve egy nagyobb napenergia felvevő/továbbító, amely ennek az orbitális pályájára telepíthető.

VÉNUSZ

A Vénusz hasonlít a Földre méretében, sűrűségében és viszonylagos naptávolságában. Ezzel szemben sűrű széndioxidos atmoszférája (kb. 90-szer sűrűbb az atmoszférája a Föld tengerszintjén mértéknél) és magas felszíni hőmérséklete (460°C) teljesen lakhatatlanná teszi. Bőségesen vannak jelen felszínén a kénes összetevők, és ezek savas kénréteget alkotnak a felszín felett 50-80 kilométerre. A gázok boszorkányfőzetét folyamatosan világítják a villámok és a kavargó szelek (nem túl erősek, de a sűrűség és a nyomás kellő erővel ruházza fel őket). Ezek a körülmények erősen kopott felületet eredményeznek, és a pusztákat csak ritkán szakítja meg egy vulkán (amelyek közül a legnagyobb a Maxwell Montes, amely kb. 12 km magas).

Jelenleg nincs nagy tere itt az emberiségnek egy ilyen környezetben.

AZ ÖV

Több ezernyi „ismert” aszteroida és még több soha nem látott alkotja az Övet. A legnagyobb gyülekezete az aszteroidáknak a Mars és a Jupiter közti területen van, és általánosan Fő Aszteroida Övnek” nevezik. Az űrutazás hajnalától kezdve csak Övnek ismert hely nagy lehetőségekkel kecsegtet a tudósok és a cégek számára.

Az aszteroidák összetétele változékony. Sok anyagból állnak, és néhány esetben fémekben is gazdagok, és más olyan ásványokban, amelyek a modern gyártáshoz szükségesek. A legnagyobb csábítása a helynek abban rejlik, hogy az aszteroidákban elég nagy koncentrációban fordulhatnak elő az olyan anyagok, amelyek ritkák a Földön, és ez elég is ahhoz, hogy a nagyobb játékosok kikutassák és monopolizálják az Övet.

Az Öv legnagyobb aszteroidája a Ceres, amely megközelítőleg 930km széles és az Öv egy negyedének súlyával rendelkezik. A NASA már két automatizált bányászplatformot telepített erre, amelyek legénység nélkül dolgoznak, kitermelnek amit tudnak, részlegesen feldolgozzák, majd kis tömegkilövőjük segítségével kilövik a kitermelt anyagokat az Űrbe, az Övön kívülre. Ezeket folyamatosan gyűjtik és felhasználják a Marsi építkezések alatt.

A JAB a kisebb aszteroidákat kutatja, majd ezeket kicsi tolórakétákkal kitolja a fő aszteroida koncentrációból, és csak ott kezdi el feldolgozásukat.

Az Övön dolgozni nagyon veszélyes feladat. Bár az Öv maga igen stabil konfiguráció, a komponens aszteroidái véletlenszerű pályákon nyüzsögnek, és gyakran kiszámíthatatlanul pörögnek vagy más tárgyakhoz csapódnak párnak. Ütközések gyakran fordulnak elő, és ekkor kisebb törmelék felhők és nagyobb darabok repkednek szét minden irányba, néha még az Övön kívülre is. Ezek a repeszek elég erősek ahhoz is, hogy átszakítsák egy munkamodul vagy egy űrhajó burkolatát is. A nagyobb darabok több kilométer kiterjedésűek is lehetnek, és gyorsan mozognak megjósolhatatlan pályájukon.

Ezek az okok miatt az Övben dolgozó felszerelések többsége távolról felügyelt automata rendszerek, amelyek csak a minimális, és szükséges felszerelést hordozzák, pont annyit amennyi kell a bányászathoz, és az Övön kívülre juttatáshoz. Nem lehetetlen azonban, hogy a jövőben permanens állomásokat is létrehoznak a Kirkwood Réseken, mert itt alacsonyabb az objektumsűrűség a Jupiter gravitációs rezonanciái miatt.

AZ ÓRIÁSBOLYGÓK

A Jupiter, a Szaturnusz, az Uránusz és a Neptunusz alkalmatlan olyan kolóniák kialakítására, mint ami a Marson vagy a Holdon van. Ezek a bolygók virtuálisan csak nagy gázlabdák, amelyeknek nincs valódi „felszíne”, bár a Jupiternek és a Szaturnusznak van kemény magja, és ez valószínűleg többször nagyobb, mint maga a Föld. Ezeknek a bolygóknak a külső részeik fagyottak, a Naptól számított nagy távolságuk miatt. Ezzel szemben a folyékony részeik hatalmas nyomása miatt extrém hőmérsékleteket is elérhet a bolygó belseje. Ezek az extrém körülmények mellett az elemek használhatatlan formái is előfordulhatnak úgy, mint a fémhidrogének és stb.

Ezeknek a bolygóknak az atmoszférái kémiai levesből áll, amely miatt gyakorlatilag nincs nagy különbség a maga a bolygó és az atmoszféra között. A bolygó magjában termelődő hő felfelé taszítja az anyagokat, míg azok mire leérnek lehűlnek és visszasüllyednek. A folyékony/gáz bolygók forgása erőszakos turbulenciákat okoz, amelyeket nagy felhőkavargásokként láthatunk.

Az óriásbolygók tudományos kérdéseket hagynak maguk után, amelyekre csak a következő évek felelhetnek a szondás és az elemzéses kutatások során.

JUPITER

A naprendszer legnagyobb bolygóján akkor a turbulencia, hogy arra nincs megfelelő hasonlat a Földön. A bolygó felszíne gyorsan mozgó „felhő” rétegekkel van borítva, amelyek kihatnak az örvényekre, és ezek olyan vonalakat és „örvényeket” eredményeznek, mint amilyeneket megfigyelhetünk az Űrből. A legnagyobb ilyen örvény a „Nagy Vörös Folt”, amely egy hosszú életű vihar, 40000km kiterjedésű és kb. 300 éve zajlik.

A Jupiter legfontosabb része a mágneses mezeje, amely 1200-szor nagyobb mint a Földé, és 19000-szer erősebb annál. Ez az erős mágneses mező radioaktivitást termel, amely az atmoszféra felső rétegében kezdődik és 3 millió kilométerre nyúlik ki az Űrbe. Ebben a körzetben a radioaktivitás ezerszer erősebb, mint amennyire szükség van egy védtelen ember megöléséhez. Holdjainak többsége (minden nagyobb) beleértve a Callistot és az Iot, ebben a mágneses mezőben és ebben a halálos sugárzásban lakik.

A Jupiternek 16 ismert holdja van, ezek mindegyike egy „örvénylő” orbitális pályán vannak fixen, és egy gyűrűt alkotnak, amelynek külsején elektromosan töltött fénykoszorú található. Az erős radioaktivitás és mágneses jelenség miatt a Jupiter kolonizálhatatlan és a bányászata sem lehetséges, mivel a környezet még egy erősen levédett eszközt is megsemmisíti. A többi hold általánosságban túl kicsi ahhoz, hogy bányászati potenciált nyújtson.

A NASA egy kisebb legénységgel ellátott küldetést szervezett ebbe a rendszerbe, hogy megszondázzák a Jupiter külső rétegeit, és holdjait. A DSS *Pathfinder* és nyolcfős legénysége ebben az évben (2025) érik el a gázóriást, és a tudományos társadalom izgulva várja a fejleményeket.

A SZATURNUSZ

A Szaturnusz néhány tekintetben a Jupiter sokkal kisebb verziója. Az atmoszférája hasonló és ez is rendelkezik olyan „Folttal”, amely hasonlít a Nagy Vörös Foltéhoz. A Szaturnusz nem annyira színes, mint nagytestvére, mert messzebb van a Naptól, és hidegebb emiatt. E mellett azok az elemek többsége, amely a káprázó színekért felelősek nincsenek jelen a Szaturnusz légkörében.

A Szaturnusz mágneses mezeje kisebb mint a Jupiteré, de még így is a Föld sokszorosa, és ez is gyűjti és termeli a halálos radioaktivitást. A Szaturnusznak 17 holdja van és szemcsékből összetett gyűrűje, amelyben sok rés van, amit a holdak gravitációs vonzása okoz. A gyűrűk között mérhetetlen elektronikus aktivitás van, amely folyamatossága miatt mágneses reakciókat vált ki. A Szaturnusz hatalmas mágneses mezővel bír, bár összehasonlíthatatlanul kisebbel, mint a Jupiter. A holdak és a gyűrű ebben a mezőben található.

A Szaturnusz a legkönnyebben beazonosítható égitest a naprendszerben, mivel gyűrűi még szabad szemmel is láthatóak.

TITÁN

A Titán a Szaturnusz magnetoszférájának peremén helyezkedik el, és lényegesen nagyobb a Holdnál. A többi holddal ellentétben a Titán rendelkezik tényleges atmoszférával, ami nitrogén és metán keverékéből áll. A speciális keverék miatt a nyomás másfélszer akkora, mint a Földön. A titán felszínét a legtöbb helyen folyékony etán alkotja.

Bár a Titán relatív hideg, a felső atmoszféra rétegeit melegíti még a napfény. A magas nyomás és az atmoszféra összetétele lehetővé teszi, hogy összetett szénhidrátok alakuljanak ki és hulljanak a felszínre. Bár a NASA szondái

már jelentős mennyiségű információval szolgáltak a Titán összetételéről és felépítéséről, mégsem erősíthették meg vagy cáfolhattak rá arra, hogy az organikus összetevők esője életet eredményezhetett a Titán fotokémikális atmoszférájában. Ennek eredményeképpen a Titán a JAB/NASA szondák nagyobb célponttá vált.

URÁNUSZ

Az Uránusz egy majdnem teljesen jellegzetességek nélküli világoskék fagyott gömb, ammónia és metán felhőkkel az egén. 15 holdja van és ezek legtöbbje jelentős nagyságú (háromszor akkora, mint a Hold). Gyenge gyűrűk is kialakultak körülötte. Az Uránusz is erős mágneses mezővel rendelkezik, amely folyamatosan radioaktivitással bombázza gyűrűjét és holdjait, ezért alkalmatlanná teszi őket az emberi életre vagy a bányászatra.

NEPTUNUSZ

Méretben és összeállításban hasonlít az Uránuszra, de még hidegebb. A Neptunusz hasonló légköri turbulenciákkal rendelkezik, mint a Jupiter és neki is van (inkább sötét) foltja. 8 holdja van, és ezek közül egy jelentősebb méretű (Triton). Erős mágneses mezeje miatt csak kisebb holdjai használhatóak.

PLÚTÓ

Egy kis labdányi fagyott víz és metán kering ikerholdja, Charon mellett. A Plútó a külső naprendszer fagyos vándora. Orbitális pályája excentrikus, és egyik része beleér a Neptunuszéba.

A Plútó teljesen alkalmatlan a kolonizálásra, mivel annyira messze van a Naptól, hogy annak fénye már semmire sem használható fel. Nem sok lehetőséggel kecsegtet elérése, még a bányászattal sem. A jövőben esetleg feltöltőpont lehet, ahová az űrhajók dokkolnak, ha naprendszereken át utaznak, és itt majd feltölthetik magukat vízzel, de addig is csak, mint börtönbolygónak lehetne felhasználni (kiberpszichóknak). Nem lesz kedvelt üdülőtelep, az biztos.

AZ ÖV JELENTŐSEBB ASZTEROIDÁI			
Név	Sugár (km)	Forgási idő (óra)	Orbitális periódus (év)
Ceres	457	9,08	4,61
Pallas	261	7,81	4,61
Vesta	250	5,34	3,63
Hygeia	215	18,40	5,59
Davidia	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

BOLYGÓ ADATTÁBLA

A következő táblázatban a naprendszer bolygóiról szól pár általános információ. A legtöbbjük a földi normákhoz van hasonlítva, amely sokkal használhatóbb, mint a pontos értékek millibárban és Kelvin fokban. Ezekhez hozzá lehet jutni egy egyszerű datatermről, ha kell.

Objektum	Forgás (nap)	Váltakozás (°C)	Gravitációs nyomás	Átlag hőmérséklet	Atmoszférikus összetevők	Fő légköri összetétel
Föld	1	1	1	15	1	N ₂ , O ₂ , H ₂ O
Merkúr	0,38	58,65	0,28	165	Minimális	He, Na, O
Vénusz	0,95	243,01	0,88	457	90	CO ₂ , N ₂
Hold	0,27	27,32	0,17	@	0	@
Mars	0,53	24,63	0,38	-55	0,007	CO ₂ , N ₂ , Ar
Jupiter	11,2	0,41	2,34	*	*	H ₂ , He, CH ₄
Szaturusz	9,45	0,43	0,93	*	*	H ₂ , He, CH ₄
Titán	0,40	15,95	0,40	-170	1,5	H ₂ , CH ₄ , Ar
Uránusz	4,01	0,75	0,79	*	*	H ₂ , He, CH ₄
Neptunusz	3,88	0,80	1,12	*	*	H ₂ , He, CH ₄
Plútó	0,18	6,39	0,04	<-250	Minimális	CH ₄

Megjegyzések:

*Mivel az óriásbolygóknak nincsen megkülönböztethető felszínük, ezért ezek az értékek nagyon széles mértékben változhatnak. A hőmérséklet értékek a -270 foktól az abszolút nullán át, a több ezer fokos hőségig terjedhetnek. A nyomásértékek is így változhatnak.

@Ezek az értékeknek nincsen jelentőségük, mert az objektum nem rendelkezik légkörrrel.

BOLYGÓKÖZI IDŐELTÉRÉS: KOMMUNIKÁCIÓS KÉSLEKEDÉSI IDŐK

A messzi célpontokkal történő kommunikáció időbe kerül, és ezt percekben és másodpercekben mérjük attól függően, hogy a Földhöz közeli vagy távoli pályán van-e az objektum.

Objektum	Késleltetés
Hold	0,83mp közeli / 1,12mp messzi
Merkúr	4p, 18mp közeli / 12p, 18mp messzi
Vénusz	2p, 7mp közeli / 14p, 30mp messzi
Mars	3p, 1mp közeli / 22p, 17mp messzi
Aszteroida Öv	18p, 20mp belső él / 22p, 56mp külső él
Jupiter	32p, 41mp közeli / 53p, 47mp messzi
Szaturnusz	66p, 23mp közeli / 92p, 10mp messzi
Uránusz	143p, 46mp közeli / 175p, 10mp messzi
Neptunusz	238p, 53mp közeli / 260p, 40mp messzi
Plútó	237p, 23mp közeli / 417p, 40mp messzi

2: AZ ŰR MINT KÖRNYEZET

Űrben vagy gyorsan megtanulod a szabályokat, vagy nem élsz elég ideig, hogy megtanulhasd azokat...

A TRIÁD

Az emberiség heves rohama az anyabolygójától az óriási kiterjedésű bolygóközi űrbe megvilágította törekény természetét. A kisebb politikai érdekeltségek, és a piti sérelmek igen gyorsan eltörpülnek az élet egyszerű realitása mellett, az ellenséges környezetbeli túlélés mellett.

Felejtse el a designer ruháit, az arczabaszatait és a fegyvereit. Az Űr a legveszélyesebb környezet, ami létezik. Egy védtelen ember csak pár másodpercig létezhet kegyetlen birodalmában, miután a tüdeje összeomlik, a vénái felszakadnak és kivérzik, de ez előtt már meg is fagyott a teste. Ez az a hely, ahol vagy gyorsan megtanulod a szabályokat, vagy nem élsz elég ideig ahhoz, hogy megtanulhasd őket.

Emlékezz a Triádra.

Minden Űrben született gyermek ismeri a triád kritikus faktorait. Ezek Atmoszféra, Radioaktivitás és Gravitáció. Ezeket az állapotokat tanítják meg minden gyermeknek és lakónak, és ez teszi őket orbitális kultúrává. A rossz összetételű atmoszféra percek alatt megölhet, a radioaktivitás napok alatt, a kis gravitáció pedig nyomorékká tehet örökre. Egy régi highrider szólás az „ARG”, fellelhető fülgyűrűkön és tetoválásokon is: „ARG – ha nem emlékszel rá, ez lesz az utolsó, amit kimondasz.”

ATMOSZFÉRA

A triád első lába az atmoszféra. Nem elég, hogy megfelelő nyomás legyen, megfelelő keverékre is szükség van. Ez nem csak az emberek számára fontos, az eszközöknek is van atmoszféra igénye, és csak meghatározott atmoszférában képesek működni, vagy el kell távolítani a működésük alatt termelődő gázokat. Egy kis oxigén az argon hegesztő szobában olyan halálos lehet, mint a túl sok széndioxid a levegőben.

ÖSSZETÉTEL

A legtöbb karakter csak amiatt aggódik, hogy legyen elég levegője a légzéshez. A földi standard 1000 millibáros nyomás mellett a levegő összetétele: 75% nitrogén, 24% oxigén és 1% egyéb, amely nyomokban tartalmazza a széndioxidot, a vízgőzt és az egyéb gázokat. Ezzel szemben magas nyomású környezetekben a nitrogén kicsapódik a vérből, ezért ezt megfelelő mennyiségű héliummal kell pótolni, míg az alacsony nyomású környezetekben az oxigénszintet kell megemelni, hogy könnyebb legyen ennek mennyisége. A lakómodulokban más problémák is adódhatnak. Az O'Neill platformoknak elegendő CO₂-t kell termelniük, hogy a farmok elég növényt termeljenek, az automata gyáraknak figyelniük kell az atmoszféráik szennyeződési szintjeire, és a műholdaknak is figyelniük kell a kóbor ionokra, amelyek a külső Űrből hatolhatnak beléjük.

KIFOGYÁS AZ OXIGÉNBŐL

Ha az újrafeldolgozód felmondja a szolgálatot, lehet, hogy a nyomás miatt nem lesz gondod, de a levegőd elkezd fogyni. Ha nincs nyomáscsökkenés, akkor nehezen lehet csak megállapítani, hogy a levegő rossz, vagy dohos. Ha a karakter ilyen helyzetbe kerül, akkor ezt nem minden esetben tudja azonnal megállapítani. Hogy az oxigénszint mennyi ideig elég az attól függ, hogy mennyien égetik, és hogy ezek mennyire aktívak.

Egy órányi oxigén maradt: A légzés nehezzé válik. INT, REF és HIDV három ponttal csökken, de nem permanensen. Öt percnyi oxigén maradt: Minden három percenként az alany elveszít egy pontnyi INT-et. A karakterek azonban visszaszerzik ezeket 1D6/2 (lefelé kerekítve) pont kivételével, ha az oxigénszint ismét helyreáll.

Minden oxigén eltűnt: Minden karakter automatikusan elájul. E mellett minden körben amíg nincs oxigén, a karakterek elveszítenek 1D6 INT pontot, az előző veszteségek mellé.

1D10 perccel az után, hogy a karakterek INT tulajdonsága eléri a nullát, a karakterek HOLTAK.

NYOMÁS

Persze a megfelelő keverék mellé megfelelő légnyomás is kell. Semmi sem hevíti fel jobban a Highridert, mint az a vékony, sikító hang, amelyet a lakómodulból szökő nyomás kelt. Még egy gyermek is képes felkapni egy űrruhát, vagy bebújni egy életmentő légbuborékba másodpercek alatt, ha ez a veszély áll fel. Semmi sem dühíti fel a Highridert jobban, mint amikor valaki valami hülyeség miatt kilyukasztja a nyomászárat.

Valami olyan hülyeséggel mondjuk, mint egy fegyverrel löni.

A KITÖRŐ NYOMÁS

A nyomás kiegyenlítés megbontása igen komoly károkat okoz. Ennek mérete persze a hajófaltól függ, de az űrben a falak és a struktúrák nem túl vastagok. Az anyagok drágák, és nehezen beszerezhetőek, a forgatónyomaték és a tolóerő miatt pedig kiegyensúlyozott tömegre és gyorsulásra van szükség. Egy orbitális szállítójármű hajófala pár milliméter vagy valamivel vastagabb fémből és pár centiméter habból áll – ez annyira elég, hogy megtartsa a légnomást, és kint tartson bármilyen apró részecskét, amely nekiütözik.

Jó oka van annak, hogy miért ilyen vékonyak az űrjárművek falai. Amikor a kozmikus sugárzás (mint az alfa részecskék) fémbe ütözik, és átjut azon, a radioaktivitás káros hatása elhanyagolható, de ha a sugárzás megakad a rétegekben, és csak az apró részecskék jutnak át, akkor az kellemetlen másodlagos sugárzási hatásokat eredményezhet. Röviden vagy megállítasz minden sugárzást, vagy pedig megengeded, hogy az ártalmatlan cucc átfolyhasson.

Szerencsére az Űr még relatív üres. A mikrometeor ütközések esélye egy az ezerhez, míg egy komolyabb találkozás esélye még karcsúbb. A legnagyobb veszély az Űrben az ember maga! Minden évben egyre több szemét kerül ki orbitális pályára, és ezek csak egy ütközésre várnak.

E mellett mindig lesz egy olyan idióta, aki egy nagy kaliberű kézfegyverrel tüzet nyit egy lakómodulban. Bár a fegyvereket igen erősen szabályozzák, és tiltják azoknak Űrbéli szállítását, mégis vannak olyan vállalkozó szellemű Szólók, akik képtelenek ezek nélkül élni. Ennél gyakrabban történik meg az a hiba, hogy egy idióta Földi orvgyilkosságot követ el egy kézfegyverrel egy nyomás alatt álló térben. Ezeknek általában az lesz a vége, hogy a szerencsés megöli saját magát, a célpontját és mindenki mást a teremben, mert a lövedéke kilyukasztja a falat. Az olyan Szólók, akik ilyeneket csinálnak, és valahogy véletlenül túlélnek, általában a nyitott légzsilipben találják magukat. Űrruha nélkül.

Persze még ragozhatjuk: Mondjuk egy .45-ös kaliberű fegyverrel löttél, és kilyukasztottad a hajófalat. Ha elfogadjuk, hogy a lövedék kijutott az állomásról, akkor az azt jelenti, hogy a lövedék ugyan olyan sebességgel mozog tovább, lényegében örökre. Ha az orbitális pálya irányában lötték ki a lövedéket, akkor az állomás sebességét is bele kell számolni az alapsebességébe. Kicsit később egy OTV száll fel a Földről. A 3km/mp sebességgel mozgó lövedék kilyukasztja az OTV vékony falát, és kéttucat építőmunkás meghal, mikor a kabinjuk falán rés nyílik a világűrbe.

Emlékezz: A lőfegyvereket nem tolerálják az Űrben. Vigyél inkább egy kést.

Hajótörzsek Sebzés Felfogó Értékei	
Űrjármű „bőr”	8SFÉ
Belső törzs	8SFÉ
Belső részek	4SFÉ
Nehéz szállító jármű „bőr”	10SFÉ
Állomás törzse	20SFÉ
Munkaplatform törzse	10SFÉ
Űrjárművek páncélzata (pontonként)	25SFÉ
O’Neill kolónia fal	300SFÉ

Standard térfogat és méret értékek	
Lakómodul (15m x 4m)	188m ³
Labor/munkahely (30m x 10m)	2355m ³
Légzsilip (3m x 3m)	21m ³
Űrkomp raktér (20m x 5m)	392m ³
Űrhajó repülőfedélzet (4m x 3m)	28m ³
Űrjármű főfedélzet (33m x 3m)	233m ³
O’Neill kolónia (16100m x 6440m)	524,16 Billió m ³

ÁTHATOLÓ SEBZÉS

A vákuumba kiszökő levegő szempontjából a legnagyobb tényező az, hogy mekkora nagy a lyuk, amelyen át ezt megteheti. Ennek kiszámolásához a következő formulára van szükségünk:

Minden egy pontnyi átjutó sebzésért egy 2cm átmérőjű lyuk keletkezik a hajótörzsen. Példa: Egy gyorjet fegyverrel lövöm a hajó falát, amely 18 pontnyi sebzést okozna. 13 sebzést nem tud felfogni a hajófal. Egy 26 cm átmérőjű lyuk keletkezik a falon.

Emlékezz, hogy a külsőfal páncélzatát is be kell számolni.

EVAKUÁCIÓS IDŐ

Minden 2cm átmérőjű lyukért hat köbméter ($6m^3$) levegőt vesztesz el körönként. Például, ha egy 8cm átmérőjű lyuk van a hajófalán, akkor a szakasz huszonnégy köbméternyi levegőt veszít körönként. Hogy mennyi ideig vagy még képes lélegezni vákuumon kívül mást is, tudnod kell, hogy hány köbméternyi levegőd volt. Ezt egyszerűsíti az, hogy a modulok általában henger alakúak. Az általános szabály:

$3,14 \times \text{hosszúság} \times (\text{sugár négyzete})$ köbméter.

Például egy harminc méter hosszú és tíz méter átmérőjű hengeres modulnak 2355 köbméter levegője lehet.

Ezeket az értékeket a modulokon is mindig fel szokták tüntetni, azok külsején, belsején, az ajtók, és az ablakok mellett fluoreszkáló festékekkel. Amikor egy modul légnyomásának $\frac{1}{4}$ -e elveszik, akkor a modul automatikusan és légmentesen lezárul, és riadót jelez.

Két eszköz van, amivel a kisebb lyukakat gyorsan és egyszerűen be lehet foltozni:

Ragacs labdák: Ragadós fehér folyadékkal töltött ping-pong labda méretű műanyag labdák, amelynek töltete, ha levegővel érintkezik, megkeményedik, és egyenletesen eloszlik, hogy beterítse a lyukat. Egy labda 5 centiméternyi lyukat képes befedni, és egy átlagos űrlakó hat vagy hét ilyen hord magánál minden időben. Egy labda ára 0,2 Eb.

Gyors folt: Fémháttal ellátott ragadós műanyaglemez. Kihajtva 30cm x 30cm méretű. A hátukat letépvé azonnal lehet őket használni. Minden lakómodulban kéznél van ezekből egy-kettő. 5 Eb darabja.

Persze vész helyzetben bármi jó, ami képes betapasztani a nyílást. Ha nagyon kell, akkor akár egy asztal is képes befogni a lyukat, vagy akár egy test is (legyen az élő vagy holt).

HA A FOLTOZÁS HIBÁS

Ha a nyomáskiegyenlítést elrontotta egy lyuk, akkor a Mesélőnek figyelemmel kell kísérnie, hogy a légnyomás csökkenésnek milyen káros hatásai van a játékosokra. Ezeket háromszor kell leellenőrizni: felezett értéken, negyedelt értéken, és nulla értéken. Megjegyezzük, hogy ez standard értékre vonatkozik, magasabb nyomásértéken nem kell addig próbát tenni, amíg a nyomásértéke el nem éri a standard nyomás felét. Ha a nyomás alacsonyabb volt, akkor a felezett értékre nem kell dobni.

Felezett érték

Ennél a pontnál a levegő gyérré válik, és nehezzé válik a légzés. A karaktereknek Fizikum próbát (FIZ + 1D10) kell tenniük Átlagos (15) célszám ellen, különben elájulnak nyomáskiegyenlítésig.

Negyedelt érték

Kevesebb oxigén van jelen, mint amennyire feltétlenül szükség lenne ahhoz, hogy öntudatodnál maradj. A karaktereknek Nagyon Nehéz célszám ellen kell próbát tenniük, hogy öntudatuknál maradjanak. Három perc után a karakterek elvesztenek 1 pont Intelligenciát, és ez ismétlődik minden harmadik percben amit negyedelt értékben töltenek el (agyi sérülés a hypoxia miatt). Amikor a nyomás ismét helyre áll, akkor 1D6/2 (lefelé kerekítve) ponton kívül minden elveszett pont visszatér a megfelelő terápiával. E mellett minden körben a karakterek 1D6/2 sebzést kapnak, ahogy a nitrogén kicsapódik a vérükből. Ez addig tart, amíg a nyomást ki nem egyenlítik, vagy a nyomás le nem csökken nulla értékre. Ez nem történik meg, ha a karakterek hélium/oxigén atmoszférában vannak. Miután a nyomást kiegyenlítik, a karakterek Fizikuma 1D6/2 ponttal csökken, permanensen.

Nulla érték

A helyiség légmentes. Ha a karakterek még maguknál vannak, akkor 5D6 másodpercük van arra, hogy végignézzék előttük lepergő életük filmjét. 1D6 sebzést kapnak körönként a megmaradt nitrogén kicsapódása miatt, és 1D6 Intelligenciát is vesztenek, amely összeadódik az előzőleg elvesztett pontokkal. 1D10 körrel az után, hogy a karakter elvesztette minden Intelligenciáját, a karakter eléri a Halálos 10 értéket és MEGHAL. Még a testrészei sem jök szervbankokba. Hatalmas horzsolások jelennek meg, és a vér kispriccel az orron és a szemén át.

Példa: Scarv véletlenül átlövi a kicsi laboratórium falát, amelyben éppen vannak. Pár pillanat alatt a nyomás lecsökken felezett értékre. Scarv próbát tesz, és balszerencséjére elveszti eszméletét. Szerencséjére azonban társa Lorani sikert ér el a próbán. A csökkentett nyomás miatt elkezdi szökni vérükből a nitrogén, amely 1D6/2 sebzést okoz mindkettőjüknek. Lorani nagy nehezen egy foltal betömi a lyukat, majd mivel már elérték a negyedelt értéket, elájul. Pillanatokkal később a mentőosztag reagál, és új nyomással töltik meg a labort.

Mind Scarv, mind Lorani három pontnyi Intelligenciát veszített (Scarv nem volt valami okos kezdéskor sem, most a kettes Intelligenciájával olyan szinten van, hogy akár egy káposztát is viselhetne a feje helyén). Mindketten 1D6/2-t dobnak, hogy meglássák hány Intelligencia pontot vesztenek permanensen. Lorani egyet dob, ami felezve és lefelé kerekítve nulla. Lorani visszakapja minden elvesztett Intelligenciáját. Scarv 4-et dob, ami azt jelenti, hogy 2 pontnyi Intelligenciát elbukott örökre. Jelenlegi 3-as Intelligenciáján leggyakrabban használt szava a „Hah?” lesz, és elég sokat fog majd parancsokra várni.

„Elhagytad a Földet, és minden amit elfelejtesz magaddal hozni eséllyel a halálodat okozza; bármi amit magaddal hoztál, de nem működik megfelelően a halálodat okozza; ha nehézséged adódik számíts arra, hogy bármi a halálodat okozhatja.”

- Nathan Spring parancsnok, „Űrszaruk”

RADIOAKTIVITÁS

A Triád második lába a radioaktivitás. A radioaktivitás parányi atomi részecskékből áll, amelyek láthatatlanul keresztülhatolnak az emberi testen, és ezzel károsít és sérüléseket okozhatnak abban. A radioaktivitás sebezheti a DNS cellákat is, és ezzel növelik a rák vagy a reprodukciós sejtek mutációjának esélyét, vagy csak egyszerűen megölnek.

A radioaktivitást milliradokban és radokban mérjük. Bár a normál radioaktivitást radokban mérjük, a dózisos általában sokkal kisebbek, és milliradokban vannak (a rad 1/1000-e). A teljes rados dózis már tényleg nagyon ártalmas. Egy átlagos űrlakos tucatnyi radot szed be halála előtt.

Amikor egy földi gondol a radioaktivitásra, akkor atombombák és mutáns szörnyek lebegnek a szeme előtt. Egy highrider már tudja, hogy ez valójában sokkal finomabb. Minden élőlény folyamatosan ki van téve valamilyen radioaktív bombázásnak, legyen ez kozmikus sugárzás, napfény, vagy a természetben is előforduló szén 14 izotóp vagy a kálium 40. Ezek a kitevések összegződnek, és a végén az organizmus sérülését vagy halálát okozzák.

Az Űrben három nagyobb sugárzási forrás van:

1. kozmikus és háttér sugárzás
2. nukleáris erőművek és meghajtók
3. napkitörések

A kozmikus sugarak apró részecskék, amelyek folyamatosan bombázzák az Űrt. Életünk alatta rengeteg ilyen szedünk be, amely miatt genetikai mutációk léphetnek fel. Az erőművek sugárzása nagyon intenzív és halálos. A napkitörések általában iszonyatosan erősek és nagyon rövidek (bár a napviharok hosszabb ideig is eltarthatnak, de ekkor gyengébbek).

MENNYI SEBZÉST BÍRSZ KI?

Egy Cyberpunk karakter 50 radnyi (50000 millirad) sebzést képes elviselni úgy, hogy semmi kellemetlen mellékhatást nem szenved el. A karakterlapodon vezetned kell, hogy a karaktered mennyi radioaktivitást szenved el élete során, mivel a radok halmozódnak, és nem lehet őket eltüntetni.

A sugárzás sebzése két tényezőtől függ: a dózis méretétől és az időtől, ami alatt megkaptad azt. A rövidtávú hatásokat könnyű kijátszani, de az olyan hosszútávú hatásokat, mint a rák vagy a mutációk túl nehéz lenne azonnal applikálni a karakterre. A Mesélőnek kell eldöntenie, hogy az ilyen hatások hogyan jelennek meg a karakter statisztikáira nézve. Fejlettebb rák vagy torzulás esetén a Mesélő csökkentheti a karakter Reflex vagy Fizikus statisztikáit, a reprodukciós sejtek sérülése pedig sterilitást is okozhat. Ezt a Mesélőnek kell inkább eldöntenie, és nem a kockának.

SUGÁRZÁSI HATÁSOK TÁBLÁZATA

A sugárzás fizikai mellékhatásai nem jelentkeznek azonnal, hanem lappangási idejük lejártával fejtik ki hatásukat. Minden időleges tulajdonságvesztés (amelynél nem szerepel hatóidő) azonnal és hiánytalanul pótlódik, ha a karakter megkapja a kellő gyógykezelést, és végigpiheni a lábadozási időt. Az előző hét alatt szerzett sugárdózis értéke hozzáadódik minden azonnali sugárzási hatás számolásához, és mivel az ember minél több sugárzást szed be, annál érzékenyebb lesz, ezért a meglévő radok számának fele beleszámít minden azonnali hatás számolásába. Az azonnal szerzett dózist (amelybe NEM számolódik bele a már beszédett sugárzások miatt növelések) pedig jelölni kell a sugárzási történet lapon.

Példa: Átlagos Joenak egy reaktort szerel, és közben balszerencséjére 15 radnyi sugárzást szerez. Mivel már sokszor kapott életében kisebb dózisoskat (22 rad szerepel karakterlapján), ezért ezek egy része hozzáadódik az azonnali hatáshoz. A múlt héten 3 radot szerzett, ezért ez azonnal hozzáadódik az azonnali hatáshoz (18). A maradék 22 rad fele szintén hozzájárul, így 29 rad lesz a végső hatás. Szerencséjére ez még nem jár kellemetlen mellékhatásokkal, így

egy enyhe fejfájáson kívül mást nem tapasztal. Joe karakterének sugárzási történet részére újabb bejegyzés kerül (29+15=44, ez már közel van...).

AZONNALI HATÁSOK

Tulajdonság csökkenések, sebzés, betegségre hajlamosság tartozik bele az azonnali hatásokba, és ezek halmozódhatnak. A Fizikum veszteségek azonban nem halmozódnak, hanem mindig a legújabb dózisszintnyi érték érvényesül. Az új szint szerint kell mindig Halál ellen dobni. 751 rad felett add hozzá a Fizikum módosítót a halál esélyéhez.

A rövidtávú hatások túlélése után még két hosszútávú hatás is kialakulhat: a rák vagy a mutációk.

SUGÁRZÁSI HATÁSOK TÁBLÁZATA

Azonnali dózis	Tulajdonság csökkenés esélye	Időleges FIZ veszteség	Permanens FIZ veszteség	REF veszteség	VONZ veszteség	INT veszteség	HIDV veszteség	Betegségi hajlam	Sebzés	Halál esélye
<50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
50 – 100	5%	-1 2D10+4 óraig	-	-	-	-	-	-	-	-
101-200	40%	-1 2D10+4 óraig	-	-1	-	-	-	+10%	-	2%+FM 2 hónap
201-300	70%	-2 2D10+4 óraig	-	-1	-	-	-	+30%	-	7%+FM 2 hónap
301-400	90%	-2 1D6/2 napig	-1	-1	-2 foltos hajvesztés	-	-	+60%	1D6-2	30%+FM 1D6-1 hét
401-500	100%	-1 1D6+1 napig	-1		+1 teljes hajvesztés	-	-	+100%	1D6	50%+FM 3D10 nap
501-750	100%	-1 1D10+4 napig	-1	-1	-	-	-	+100%	1D10-2	75%+FM 3D6+2 nap
751-1000	100%	-1 2D10+1 napig	-1	-1	-	-	-	+100%	1D10	90%+FM 1D10+4 nap
1001-5000	100%	-2 3D10 napig	-1	-1	-1	-2	-2	+100%	2D6	95%+FM 1D6+1 nap
>5000	100%	-1/8 óra	-1	-2	-1	-3	-3	+100%	2D10	100%+FM 5D10 óra

A SUGÁRZÁS HOSSZÚTÁVÚ HATÁSAI

Teljes dózis	Fizikai hatás	Játékhatás
>50	Nincs	Nincs (persze a valóéletben valaki már itt is rákot szerezhethet, mert hajlamos rá, de ez Cyberpunk, és nem egy orvosi útmutató).
100	Mutációk	Lásd alább
200	Kisebb rák	Lásd alább
300	Hályog	A karakter megvakul, de orvosi módszerekkel korrigálni lehet. Nincs hatással kiberoptikákra.
	Halvaszületés	A női karakterek ha terhesek lesznek ez után gyakrabban vetélnek el spontán abortusszal vagy nem fejlődik ki teljesen a gyermekük és meghal az anyaméhben.
400	Leukémia	1 a 300-hoz az esélyed leukémiára, amely a következő 5-7 évben épül ki. Minden további 50 rad duplázza az esélyed.
	Közepes rák	Lásd alább
450	Sterilitás	10% esély van arra, hogy a karakter steril lesz, ez 25%-ra nő 500 radnál, 50%-ra 550 radnál, 90%-ra 600 radnál, 99%-ra 650 radnál, és 100%-ra 750 radnál.
600	Súlyos rák	Lásd alább
750	Halálos rák	Lásd alább

RÁK

A nem halálos sugárzási sebés legrosszabb mellékhatása. A Mesélőre bízunk, hogy a rák természetét meghatározza, de minél nagyobb dózist kapott a karakter annál biztosabb, hogy a rák súlyos vagy halálos. Ha a rák halálos, akkor az gyorsan terjed a karakter testében, és 2D10+4 hónapon belül teljesen szétterjed, majd megöli a karaktert.

Persze 2025-öt írunk. A lézerebészet, a kemoterapiás „mágikus lószerek”, és a nanotechnológia is gyógyíthatja a rákot, ha időben fedezik fel. Konzultálj gyakran a legközelebbi orvostechnikussal vagy ripper dokival. E mellett a rák automatikusan megállhat a fejlődésben (dobj D10-zel, és imádkozz az 1-ért, balek!), ami azt jelenti, hogy csak szunnyadva van jelen, és nincs hatása. Persze e mellett bármikor újra fellángolhat, és elkezdhet terjedni...

A Rák és Te

Oké, szóval a rákra vonatkozó szabályok elég általánosak. Tényleg Kezelések és Tumorokat akartok játszani? A karaktereknek egy nagyobb napszélben vagy egy olvadó reaktor mellett nem azon kell aggódni, hogy mik lesznek a hosszútávú hatások! Ha az Űrben történik veled egy baleset, akkor általában sötétben világítva ér véget léted.

MUTÁCIÓK

A mutációk a való életben (és nem a Marvel képregényekben) nem adnak különleges előnyöket a karaktereknek, és nem is változtatják meg azt lényegesen. Egy sejt mutációja általában megöli a sejtet, de az egésze kegyetlen részét az ivadékaid fogják majd megszívni.

A reprodukciós sejtek mutációja csak nagyon ritkán kedvező. Az ivadékok mutációinak többsége ártalmas. Ha mutációt szerzel sugárzás miatt, akkor azt nézd meg az alábbi táblázatban.

Ivadékok mutációi táblázata	
Dobás	Eredmény
1	Jóindulatú (Mesélő határozza meg)
2-3	Ártalmatlan
4-7	Deformált, elveszít 1D6 pontot 1D6/2 tulajdonságából, amelyet a Mesélő határoz meg.
8-10	Halvaszületett.

KIBERNETIKÁK

A kiberverek nem immuninsak a sugárzásra csak azért, mert nem organikusak. A kozmikus sugárzás iszonyatos pusztítást képes véghezvinni az áramkörökben, és akkor a komolyabb sugárzásforrásokról még nem is beszélünk. Amikor a karakter azonnali sugárzási hatásokat szenved el, minden 100 rad után egy mikrohullám mellékhatást kell dobni a kibernetikáira (CP alapkönyv). Ha ennek 1-es, 3-as vagy 4-es eredménye háromszor vagy többször fordul elő, akkor a végtag teljesen használhatatlan (a végtag árának fele vagy több a javítási költség). A mikrohullám / EMP árnyékolás 500 radot von le a kibervégtagra ható rövidtávú sugárzás azonnali hatásából.

SPECIÁLIS SUGÁRZÁS TÍPUSOK

KOZMIKUS SUGARAK

A kozmikus sugarakat milliradokban mérjük. Normális esetben egy ember a Földön 250 milliradnyi sugárzást szerez évente. Ezen a szinten egy ember 200 évig élhetne, és csak ekkor szedné össze a „veszélyes” 50 radot. Ezzel szemben az Űrben nincs ózonpajzs ami felfogja a kozmikus sugarak nagy részét (jó, 2020-ra már a Földön sincs nagyon, de mégis több van, mint az Űrben). Az űrkolóniák vastag fala elegendő ahhoz, hogy a kozmikus sugarak bombázását gyakorlatilag nullára csökkentse, de egy űrkomp vagy űrjármű fala képtelen erre. Röviden minden alkalommal, amikor kilépsz egy munkamodulból, kolóniából vagy dómból, elkezdted elszervenvedni a bombázást.

Minden óra alatt, amit kint töltesz 1D6 milliradot kapsz.

ERŐMŰVEK ÉS NUKLEÁRIS MEGHAJTÓRENDSZEREK

Normál körülmények között a legtöbb Földi soha nem találkozik egy nukleáris balesettel. Egy fegyver vagy erőmű szintű sugárzással csak akkor találkozna a Földi, ha a fegyvert ledobják, vagy ha az erőmű leolvad. Szerencsére ez nem történik meg olyan gyakran, mint ahogy történhetne. A radioaktív felszerelés drága, és a Cégek nem szeretnek pocskolni. Persze vannak olyanok is, akik elég hülyék ahhoz, hogy az elhasznált radioaktív anyagok közt kezdenek keresgélni...

Az Űrben ezernyi apró nukleáris reaktor működik minden időben, ezek műholdakat, szondákat, és munkamodulokat hajtanak. A Mélyűri hajók elég erőmű kapacitással rendelkeznek ahhoz, hogy keresztülhaladjanak a Naprendszeren. Amire bármelyik reaktor képes, bármikor az a hiba okozása, amely hatására az egész legénység sugárzás alá kerül.

A nukleáris sugárzás gyorsan öl! Minden körben dobj D10-zel, ha a hatókörzetben van valaki. Ennyi radot kap a delikvens! Nem milliradot! Egy tíz perces kitevés elegendő ahhoz, hogy kegyetlenül megöljön valakit (gondolj csak bele, hogy Mr. Spock milyen gyorsan ment le a *Khan Haragjában*).

Az erőművek sugárzását le lehet védeni azzal, hogy speciális arany és ólom ötvözetű védőruhát viselsz, ezek RFÉ-je (Radioaktivitás Felfogó Érték) hatos (6 radot fognak fel körönként).

Példa: Be kell menned egy hasadó reaktorba leállítani azt. A vészhelyzet megállításához 3 körre van szükség (kb. 30 másodperc). Kidobjuk a kontaktus nagyságát: 10, 7, 8. Normálisan ez 25 pontot jelentene, de mivel sugárzásvédő ruha volt rajtam, ez azt jelenti, hogy csak 7-et kapok. A többi a ruha fogta fel. Persze ha sokáig szarakodnék, akkor a ruha sem védene meg elég hatásosan.

Mr. Spocknak fel kéne vennie egy sugárzáselleni ruhát.

NAPSZELEK

A Nap egy hatalmas fúziós reaktor, amely a Naprendszerünk közepe táján csücsül és időről időre energiaingadozásokat eredményez. Amikor a kibocsátott energia eléri a maximum szintet, akkor a Nap egy halálos részecske radioaktív hullámot indít útjának, amelyet napszélnek nevezünk.

A napszelek megszakítják a kommunikációt, zavarják az energiaforrásokat, korrodálják a napelemeket, szép fényeket csinálnak az égbe, és rengeteg élettartamra elegendő sugárzással ajándékoznak meg. A napszél olyan gyorsan ölhet, mint egy nukleáris erőmű, mivel hat óra élettartama alatt akár 60 radot is termelhet. A napszélről csak kevés hely maradhat védve: a Föld, a halmozottan páncélozott orbitális kolóniák, és a Mars vagy Hold felszíne alatt levő kolóniák.

A napszelek ritkák, és rengeteg olyan eszköz van, amelyek képesek felfedezni a napszél épülését, és legrosszabb esetben is két órával annak kitörése előtt jeleznek. A karakterek számára elkerülhetetlen is lehet a napszél, ha éppen egy munkamodulban vagy valami hasonlóban vannak. Éppen ezért a kisebb állomások és mélyűri űrhajók többsége (80%-a) rendelkezik egy kicsi és megerősített szobával, amely teljesen védve van ez ellen, és 20 személy befogadására alkalmas. Ez a „vihár menedék” 20 napra elegendő élelemmel, vízzel és levegővel rendelkezik, de iszonyatosan kicsi, és agyzsibbasztóan unalmas. Elég sok ilyenbe szerelnék be braindance lejátszókat, hogy a bentlakók ne egymást öljék meg egy hosszabb napszél alatt. Bármilyen anyag amit saját magad és a napszél közbe raksz csökkenti a szél erejét.

Napszelek előfordulása

A napszelek előfordulásának esélye folyamatosan nő. Minden hónapban dobj 2D10-zel, és ebből vond le azt, hogy hány hónappal ezelőtt volt utoljára napszél. Ha az eredmény 2 vagy kisebb, akkor napszél keletkezik. A napszél általában 1D10 napig tart, dobj még egy D10-zel, hogy megtudd az utolsó nap hanyadrészig tartott a szél.

A napszelek rendelkeznek Erővel is, amely meghatározza, hogy hány D6-tal kell dobni hatását óránként mindenkinek (röviden: (Erő)D6 rad óránként). Ezt az értéket csökkentheti a páncélzat, az űrjármű fala, a víz vagy üzemanyag tartályok, a Hold salak, más karakterek, stb.

Napszél erőssége	
Dobás	Erő
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

GRAVITÁCIÓ

A Triád végső lába a Gravitáció. Nincs olyan hely az univerzumban, ahol a nincs gravitáció jelen, de a legtöbb helyen a gravitáció olyan gyenge, hogy szinte nem is létezik. Ez technikailag a mikrogravitáció, ismertebb nevén a „zéró-g”. Sajnos az emberi test gravitációs mezőben fejlődött jelenlegi szintjére, ezért nagyon nehezen adaptálja csak annak hiányát. Mivel még egyetlen mesterséges gravitációs mezőt sem fejlesztettek ki, ezért az űrlakóknak vagy mesterségesen kell szimulálniuk a gravitációt a centrifugális erővel, vagy meg kell tanulniuk nélküle élni.

A zéró gravitáció hatásai a földi testre ritkán halálosak, de gyakran károsak azokra, akik még vissza akarnak térni az anyaföldre. Folyadék gyűlik a mellkasodba és az arcodba, és ezért dagadnak nézel ki (de legalább elrejtí a ráncaidat), de ez azt is eredményezi, hogy a szervezeted lebontja és kiválasztja tévedésből az extra véred (dehidratál). Magasságod akár öt centiméterrel is megnőhet, de a csontjaid elkezdik elveszteni kalcium tartalmukat, és ezért a csontjaid elgyengülnek (egyre nagyobb lesz az esélyed a vese- vagy húgyhólyagkőre). A tested káliumot választ ki, ami miatt megzavarodik a szívritmusod. A szíved gyengébben pumpálja a vért, mivel nincs ami lehúzza tested alsó részébe a vért. Az izmaidnak nem kell harcolniuk a gravitációval, ezért azok elvesztik tónusukat, és elkezdnek leépülni. Egy idő után a tested képtelenné válik gravitációs környezetben létezni. És még nem is beszéltünk a zéró gravitáció pszichológiai hatásairól.

Öt útja van annak, hogy egy űrlakó minimalizálja a zéró gravitáció fizikai hatásait:

1. Drogokkal. Kalcium tablettákkal, vízmegtartó tabletták, és erőszehűzők (hogy emeld a vérnyomásodat). Bár rövidtávra hatásos, de a drogok elvesztik hatásosságukat egy idő után, és a tested függővé válik rájuk (főleg akkor lesz ez kellemetlen, ha visszatérsz a gravitációba).

2. Gyakorlás. Edz az izmaid és terheld a csontjaid, mint a gravitáció. A gyakorlatok ideje egyre növekedni fog, pár hónap múlva már legalább napi négy óra gyakorlatra lesz szükséged. Két óra gyakorlásra van szükséged naponta a Holdon, egy órára naponta a Marson. Nehéz aerobik gyakorlatokat kell végezned ekkor, amelyben a fő szerepet a biciklizés és a taposómalmon futás játssza.

3. Majdnem mesterséges gravitáció. Centrifugák, gravitációs kerek, forgó állomások (mint a Kristálypalota), stb. A centrifugális erő úgy hat mint a gravitáció. Sajnos a dolognak vannak hátrányai is, úgy mint a Coriolis hatás (a forgás oldalmozgást is kelt), és a gyakran előforduló émelygés, zavartság és túl zárt környezetben akár sérülések is.

4. Megfelelő ruházat, elasztikus anyagokból, amelyek olyan testhelyzetekbe kényszerítik a végtagokat, amelyek megerőltetik az izmokat, és gátolják a mozgást. A Szovjetek kedvelik ezeket a „pingvin ruhákat”, mivel aki ezeket viseli, annak a mozgása egy kicsit kacsázósra hasonlít. Ennek a ruhának az egyik variációja az Alsótest Negatív Nyomó Berendezés, egy henger, amely a csípőtől alulra takar, és a kintinél alacsonyabb nyomást generál. Ez a lábakra kényszeríti a vért, és emiatt a szívnek dolgoznia kell.

5. Biotechnika / Nanotechnika. Elvesztett csont vagy izomszövet javítására, újraépítésére. A technológia képes közvetlenül megjavítani a rongálódott részeket, és ennek segítségével nem lesz szükség többet drogokra, testedzésre vagy bármi másra. Ennek hátránya a magas ára. Olyan eszközök is vannak, amelyek elektromos módszerrel stimulálják az izmokat, ezzel is lassítva az izmok bomlását.

GRAVITÁCIÓ ADOPTÁCIÓ

Azonnali, rövidtávú és hosszútávú hatásai is vannak annak, ha egy emberi test egy gravitáció nélküli környezethez adaptálódik. A leggyakrabban előforduló azonnali hatás az Űr Adoptációs Szindróma (SAS, lásd később). A rövidtávú hatások közé tartozik az, hogy az űrlakók testállása a folyamatos meghajlás (űrbéli semleges testtartás), a mellkas folyadékkal telik meg, a test a túl sok kiválasztott anyag miatt dehidratálódik, és a csontok meggyengülnek és törékennyé válnak. A szemekre is hathat a nulla gravitáció, az öregebb űrhajósok szemüvegesek, bár a távollátás javulhat. A hosszútávú hatások között a legyengült immunrendszer, és a bőrbetegségek is előfordulhatnak.

ŰR ADOPTÁCIÓS SZINDRÓMA

Az Űr Adoptációs Szindróma mozgásszervi betegség. Az űrutazók kb. fele szenved tőle első alkalommal, és nincs rá mód, hogy megjósolják mire hat a betegség, és mire nem. Nem is manifesztálódik addig, amíg a karakter meg nem mozdul nulla gravitációs környezetben (egy zárt kabinban vagy akár leszíjazva is). A hirtelen, és előre megjósolhatatlan hányás nem ismeretlen tünet, és a tengeri betegség is gyakori. Étvágyvesztés is gyakori, és tünetek többsége a náthára emlékeztet. Az alkoholisták vagy a gyakori ivók könnyebben túlesnek ezen. A szindróma rendszerint elmúlik a negyedik napra.

A nulla gravitációs térben eltöltött harmadik órán belül dobj 1D10-zel. A 2 vagy az alatti eredmény esetén első repüléskor azt jelenti, hogy permanensen immunissá váltál a szindrómára. Ha nem ez az első repülésed, akkor semmi zavaró hatást nem szenvedsz a repülésed alatt. 3-as eredmény esetén kicsit émelyegsz, de 1D10 órán belül jól leszel. 4-9 dobás esetén a teljes hatást szenveded el, 1D6/3 + (a dobás fele) napig (3.3 – 6.5 nap intervallum, tartsd meg a törtrészt). 10-es dobás esetén addig nem tudsz felépülni a szindrómából, amíg be nem kerülsz újra egy gravitációs környezetbe (egy hatalmas centrifuga elegendő). Ha az űrben születted, akkor négyet levonhatsz a dobásodból. Ha első repülésed, akkor adj az értékhez egyet, ha nem, akkor vonj le egyet az értékből.

FIZIKAI LEÉPÜLÉS

Az első pár nap után a karakterek elkezdik elveszteni testfolyadékaikat, és ezzel elkezdenek dehidratálódni. Az izomvesztés és a csontok ásványi tartalmának csökkenése is elkezdődik. Ez növeli a vesekő kifejlődésének esélyét. Magnézium és kalciumvesztés is jelentkezik, és ezek miatt szívrendellenességek is kialakulhatnak.

Testgyakorlatok nélkül a karakter elveszít egy Fizikum pontot havonta, az első két hónapig. Ez után a harmadik hónapban már nem, hanem csak a negyedik hónapban jelentkezik a leépülés. Ez után a hatodik, a kilencedik hónapban jelentkezik és így tovább, minden vesztés után egy hónappal elhúzódik a következő leépülés. Ezt lehet kompenzálni testgyakorlatokkal, ennek időtartama napi két óra, de ez hathavonta még egy órával nő (maximum 6 óra naponta). Fárasztó és kimerítő gyakorlatok ezek, amelyeket mindenképpen el kell végezni. Centrifugális erők használata is megteszi e helyett, de a speciális ruhák használata csak fele olyan hatékony (több időt igényel). Ez a gyakorlási idő kell a Holdon is, de a Marson csak a fele. Megjegyezzük, hogy az olyan energikus tevékenységek, mint az üldözés vagy a harcolás beleszámít a gyakorlatba.

PSZICHOLÓGIAI HATÁS

Az Űr felfedezésének korai időszakában a súlytalanság mentális problémái még nem jelentkeztek. A legtöbb asztronauta már tapasztalt volt a fura környezetekben, gyakoroltak már speciális víztartályokban és szabadeséses szimulációkban.

A huszonegyedik század megváltoztatta ezt. Először is: az új űrutazók már nem képzett tudósok vagy pilóták, ők cégesek, laborkutatók és satöbbi. A zéró gravitációs adaptáció sokkal nagyobb probléma számukra. Néhányan zavartak, diszorientáltak és „űrbetegek” lesznek. Mások folyamatosan aggódnak amiatt, hogy merre van a fel vagy a le.

Ez alatt egy egész generáció kolónista nőtt fel az Űrben, és ezek otthona és munkahelye is ez a környezet lett. Az új űrlakóknak nem jelent semmit az, ha egy 500 méter magas hangár tetején kell fejfel lefelé lógva szerelniük egy panelt. Ez nekik mindennapos. Bár ők is beszedik a tablettáikat, és végzik a testgyakorlataikat, mégsem gondolnak arra, hogy merre van a fel vagy a le. Az első űrhajósoknak speciális rögzítő hálókra volt szükségük, hogy ne szálljanak ki a kabinjaikból. A második generáció már nem is használja a kabinokat. Egyszerűen csak keresnek egy alkalmas helyet, rögzítik magukat valamihez, és kényelmesen relaxálva alszanak egyet. Ahogy ez a generáció felnőtt, elkezdte a saját képére formálni a környezetét, hogy kényelmesebb legyen. A nagy nyitott tereket kisebb lakórészekre osztották anélkül, hogy átjárókra vagy hidakra gondoltak volna. A folyosók helyére mozgó kapaszkodókat szereltek, hogy könnyedén mozgathassák az embereket. A liftek, lépcsők és létrák hirtelen eltűntek mindenhol. A székeket bármilyen alkalmas felületre ráillesztik, vagy nem is használják.

Az eredmény?

A környezet olyan lett, hogy az elrémiszt minden gravitáción nevelkedett, gravitáció szerető Földlakót.

A Földről érkező Cyberpunk karakterek súlyos adaptációs problémákkal szembesülhetnek. Egy olyan környezetben találhatják magukat, amelyben nem létezik a fel és a le, és nincsen semmi, ami a gravitációra emlékeztetne. A vacsorák általában úgy végződnek, hogy a különböző kaják minden irányba és szögbe repkednek, és a folyosók is gyakran végződnek aljnélküli aknába. Harc? Felejtsd el!

ÚJ SZAKÉRTELEM: ZÉRÓ G MANÓVER

Ez a szakértelem szükséges segédeszközök (EVA pakkok, stb.) nélküli, nullagravitációs térben történő mozgáshoz. A testsúly emelésével, elrugaszkodással, vagy egy nehéz tárgy eldobásával a használó képes gondtalanul mozogni a súlytalanságban. Az elrugaszkodás, és a másik oldalon történő (ütközésmentes) lefekezéshez Átlagos (15) próba szükséges. További információkat lásd később.

HARC SÚLYTALANSÁGBAN

Egy gravitációs mezőben történő harc gyakran a gravitációtól függ. A harcos nekivághatja magát az ellenfelének és kibillentheti azt egyensúlyából, vagy megragadhatja, hogy erővel fogva tartsa vagy eldobja. De ezek mindegyikéhez szükség van gravitációra. Nem sokat ér egy testütés, ha te is ugyan olyan gyorsan haladsz az ellenséggel együtt a fal felé utána. A harc gyorsan végződik, ha egy ütés után azonnal frogni kezdesz. A legnagyobb problémája a nulla gravitációnak, hogy nem törli ki Newton harmadik törvényét. Egy nagy kaliberű fegyver könnyedén felkenheti a használóját a falra a visszarúgása miatt. A gyorjet fegyvereknél nem jelentkezik vagy nem teljesen jelentkezik ez a visszarúgás, de még így is jelen van.

Ha valaki használ egy lőfegyvert, akkor Reflex + 1D10 próbát kell tennie 15-ös célszám ellen, különben elesik. Ezt a próbát módosíthatják a következő körülmények.

Visszarúgás Mentődobás táblázat	
Kis kaliber (.22, .32)	+2
Közepes kaliber (9mm, .38)	+5
Nagy kaliber (.45, .44, .357)	+10
Puska kaliber	+10
Automata sorozat	+10
Kitámasztó állás	-4
Velcro talpú cipő	-2
Erős Fizikum	-2
Nagyon Erős Fizikum	-4
Mágneses bakancsok	-4

Sikertelen próba esetén a karakter a tüzeléssel ellentétes irányba kezd el repülni, hiányzó pontonként 0,5m/s sebességgel. Ha a karakter hátrarepülés közben eltalál valami keményet, akkor 1D6 sebzést szenved el az ütközéstől 2m/s sebességegységenként (a törtrészek is számítanak). E mellett a karakter irányítatlan forgásba is kezd (ebből csak egy Átlagos Zéró G Manőver dobással lehet kikerülni).

Példa: Scarv egy .357-es kaliberű fegyverrel lő egy folyósón menekülő célpontjára. 5 ponttal bukja el visszarúgás mentődobását, ezért a hátrátáncorodik 2,5m/s sebességgel. Szerencsétlenségére a fal csak 2 méterre van tőle. Keményen ütközik, és 2D6 ütközési sebzést kap a torzójára.

ÚJ SZAKÉRTELEM: ZÉRÓ G HARC

A szakértelem segítségével a karakter tudja, hogy hogyan kell súlytalanságban biztonságosan használni a lőfegyvereket (kitámasztja magát, stb.). A szakértelem egy módosított harcművészet is, amely segítségével a karakter ütések és rúgások is kivitelezhet úgy, hogy ellensége közelében marad, és nem sodródik el, valamint az emelőerő segítségével a karakter dobásokat és fogvatartási technikákat is kivitelezhet. Az Űrben nevelkedett karakterek automatikusan rendelkeznek ezzel a szakértelemmel 1-es szinten, de később növelhetik ezt FP-ból. Ez nem egy manőverező szakértelem, arra a Zéró G Manőver szakértelem használandó. További információkat lásd később.

VISSZATÉRÉS A GRAVITÁCIÓBA

A dolgok nem térnek vissza a normál kerékvágásukba csak azért, mert belekerültél egy gravitációs mezőbe. Némi csontsérülés permanenssé válhat, míg a visszatérés utáni erőnléti és testi funkciók attól függően rendeződnek, hogy a karakter milyen módszerekkel edzette magát a súlytalanságban. Minél többet gyakorolsz, és minél több időt töltesz a centrifugában, annál gyorsabban térhetsz vissza. Általánosságban minden súlytalanságban eltöltött hónapért egy napot kell eltölteni a centrifugában, de ez feleződik, ha a karakter energikus gyakorlatokat végzett mindig, vagy többet gyakorolt naponta, mint amennyit kellett volna. A visszatérés ideje azonban duplázódik, ha a karakter kihagyott edzéseket, vagy kevesebbet edzett mint amennyit kellett volna. Az elvesztett folyadékmennyiséget egy hónapon belül pótolhatja a test, az elvesztett izomtömeget pedig egy vagy két hónapon belül. Az elvesztett csontszilárdság visszaszerzése sokkal hosszabb ideig tart, és néha nem is lehetséges (a veszteség permanens). Miután a karakter gravitációs mezőben él, egy Fizikum pontot szerez vissza minden 1D6/2 hét alatt (vagy hosszabb idő alatt, ha a Marson van, vagy a Holdon). Azonban minden súlytalanságban eltöltött év (vagy ennek jelentősebb törtrésze) után egy Fizikum pont permanensen elveszik.

Példa: Szegény Scrv Egy egész évet töltött egy munkamodulban, mivel már csinált egy-két olyan dolgot, amiért csúnyán néztek rá. A laborban nem kellett túl sok időt eltöltenie, de balszerencséjére már nem olyan jó az elméje és nem emlékezett a kötelező gyakorlatok nagy részére. Kezdő Fizikuma 9 volt. Az első hónap végén ez 8-ra csökkent. A negyedik hónapban továbbcsökkent 7-re, míg a hatodik hónapban ez már csak 6 lett. A kilencedik hónap már 5-ön állt. Véletlenül ezután eltörte a minibárt, ezért kirúgták. Visszatér a Földre. Mivel eltöltött már egy évet a súlytalanságban, ezért permanensen elveszít egy Fizikum pontot. E mellett 20-64 napjába kerül, hogy visszaszerezze elvesztett fizikumát.

3. MOZGÁS A NAPRENDSZERBEN

Űrjárművek – tekervényes rendszerek, amelyek finoman összekötve támogatják az életet, eltüntetik a távolságot, és ha kell, akkor pusztítanak.

A HARDWARE

Az űrjárműveknek négy fajtája van. Ezek: Földről felszálló Orbitális hajó, Orbitális szállítóhajó, Földről felszálló Űrhajó, és Mélyűri hajó. Mindegyik fajta hajó az adott környezetéhez igazodik.

Űrjárművek kódjai

Az űrhajók is rendelkeznek karakterisztikákkal, amelyek a következők lehetnek:

Típus • Ár • Személyzet • Utasok • Meghajtás típusa • Éghető elemek • Energiaellátás típusa • Szenzorok • Computerek • Raktér • Tevékenységek • Fegyverállványok • Páncélzat • Sebzés pontok • Megsemmisülési pontok • Vadászok

Típus: Az űrjármű típusa, és feladata.

Ár: A gyártó által javasolt kereskedelmi ár, millió euróban értendő. A használt darabok ennek a 30-80%-ába kerülnek.

Személyzet: A megfelelő működéshez szükséges kezelőszemélyzet.

Utasok: A rendelkezésre álló hálólhelyek mennyisége és típusa.

Meghajtó típusa: A hajtóművek száma és típusa. Minden hajtóművet itt sorolunk fel.

Éghető elemek: Az éghető elemek teljes száma.

Energiaellátás típusa: A rendszereket ellátó energiatermelők típusa.

Szenzorok: Az alap érzékelési értékei a szenzoroknak.

Computerek: A fedélzeten levő computerek száma és kapacitása, valamint azok tárolt programjai.

Raktér: A raktérek száma és kapacitása. Minden 20m³ átalakítható kabinnak 8 utas számára.

Tevékenységek: A hajó által megtehető tevékenységek száma harci körönként.

Fegyverállványok: Mennyi hely van a hajón a fegyvereknek, védelmi rendszereknek vagy páncélzatnak.

Páncélzat: A hajó által elbirt maximális páncélmennyiség.

Sebzés pontok: A hajó által elbirt sebzés mennyisége.

Megsemmisülési pontok: Mennyi extra sebzést képes elviselni a hajó (miután működésképtelenné vált) mielőtt felrobbanna.

Vadászok: A hajó által hordozható vadászok mennyisége, és az, hogy ezek mennyi raketeret használnak el.

FÖLDRŐL FELSZÁLLÓ ŰRHAJÓK

Az a helyzet, hogy mind a mai napig nem létezik valódi földről felszálló űrhajó. A NASA kifejlesztett egy hibrid járművet, amely egy személyzeti részből és egy meghajtó rendszerből áll, amellyel lehetséges lenne a mélyűri utazás egyenesen a Földről, de még egyetlen működő prototípust sem gyártottak le. A Japánok is elkezdtek fejleszteni egy ilyen járművet, a Minerva STS prototípust, de fejlesztése közben rengeteg tervezési hiba merült fel, a befektetők nem kis bánatára. A Minerva hidrogén és nukleáris meghajtással szállna fel a Földről, és Orbitális pályán kapcsolódna egy hosszútávra tervezett reaktorhoz és hajtóműhöz.

FÖLDRŐL FELSZÁLLÓ ORBITÁLIS HAJÓK

Az Űrkorszak fő alkotóelemei ezek, utasokat és rakományt visznek fel (és hoznak le) orbitális pályákról.

RAKÉTÁK

A rakéták általában egy motorból, egy üzemanyagtartályból és egy raktérből állnak, e mellett nagyon drágák és csak ritkán használhatóak fel újra. A legtöbbjük csak felviszi szállítmányát orbitális pályára, majd visszazuhan a légkörbe és elég. A leggyakrabban használt típusok az Európai Űr Ügynökség (ESA) Ariane VI, a japán Hiyaku V, és az amerikai ALS (fejlesztett kilövőrendszer). A legnagyobb rakéták a szovjet fejlesztésű nehézemelő platformok.

A leggyakoribb kereskedelmi forgalomban levő modell az Orbital Air által fejlesztett HMLPV-15B (nagy súlyú rakomány emelő jármű), amely egy robotirányított, olcsó, szilárd üzemanyaggal meghajtott rakéta, amely nagy mennyiségű rakományt képes az Űrbe juttatni. Újrahasználható meghajtó rendszereikkel a magasabb orbitális pályákat is elérhetik.

ŰRKOMPOK / MINI-KOMPOK

Ezeket a járműveket vagy egy rakétával (mint a mostani amerikai űrkompokot), vagy egy emelőplatformmal indítják el. A kompokat máshogyan elérhetetlen orbitális pályákra szokták irányozni és embereket vagy rakományt is szállíthat.

Négy fajta űrkompp van rendszeresítve 2025-ben: az egyik a standard NASA Shuttle II, amely az 1990-es évektől áll már szolgálatban, a másik a szovjetek KosmoSov űrkomppja szintén ezekből az időkből, a harmadik a Hermes I-b mini-komp, amelyet általában építőszemélyzet szállítására használnak és végül a NASA HL-25, amelyet raktérre optimalizáltak.

Shuttle II • 200 • 2 • 0 • Kémiai • 10 • Telepek, fűtőanyag cella • 50% • 3 • 200m³ • 2 • 6 • 2 • 12 • 4 • 1 x Flitter
HL-25 Űrkompp • 100 • 2 • 2 • Kémiai • 5 • Telepek • 50% • 2 • 50m³ • 2 • 4 • 1 • 7 • 3 • Nincs
Hermes I-b Űrkompp • 120 • 2 • 12 • Kémiai • 5 • Telepek • 50% • 2 • 20m³ • 2 • 4 • 1 • 7 • 3 • Nincs

DELTÁK / CIRKÁLÓK

Ezeket a nagy sebességű, szuborbitális űrhajókat harcra és elfogásra tervezték. Általában két meghajtó rendszerrel rendelkeznek: egy normális szuperszonikus motorral, amellyel elérhetik a 35000 méter magasságot, és egy szilárd hajtóanyagos meghajtóval, amellyel orbitális pályára juthatnak fel. Néha nagyobb szuperszonikus gépek viszik fel őket orbitális magasságig, vagy elhasználandó rakétákkal lövik fel magukat orbitális pályára. Mélyűri űrhajók raktereiben is feltűnnek igen gyakran.

Miután orbitális pályára álltak, a delták könnyedén manővereznek rá orbitális célpontokra manőverező hajtóműveikkel. Kémiai lézerekkel, űr-űr rakétákkal, műhold elhárító rakétákkal és kinetikus aknáikkal gyorsan lecsapnak, majd megmaradt üzemanyagukkal biztonságos távolságba kerülnek. Az Európai Űr Ügynökség csak kevés deltával rendelkezik (24), a legtöbbet az USAF birtokolja (118), de nem sokkal maradnak le mögöttük a szovjetek sem (67).

Delta • 80 • 1-2 • 0 • Kémiai • 7 • Telepek, fűtőanyag cella • 55% • 2 • 2m³ • 2 • 8 • 1 • 5 • 2 • Nincs

LESZÁLLÓEGYSÉGEK

A leszállóegységeket arra tervezték, hogy fellövés után leszálljanak a Marson, a Holdon vagy kisebb testeken. Képtelenek a Földön landolni. Két fajtájuk lehet: a Holdra hitelesített, amely képes landolni bármilyen testen, ami nem nagyobb, mint a Hold, és a Marsra hitelesített, amely képes landolni bármilyen Mars nagyságú testen, de ennek kevesebb raktere van.

Hold leszállóegység • 50 • 2 • 6 • Kémiai • 8 • Telepek, fűtőanyag cellák • 50% • 2 • 15m³ • 1 • 3 • 2 • 5 • 3 • Nincs

NAGYENERGIÁJÚ LÉZERES EMELŐRENDSZEREK (NLE)

A Nagyenergiájú Lézeres Emelőrendszerek kis rakományhordozó rakéták, amelyek nem rendelkeznek motorral vagy meghajtó rendszerrel. Ezek helyett csak üzemanyag van bennük, és ezt egy földi lézerekkel hevítik be. Olcsók, és hatásosak rakományok szállításához.

ŰRREPÜLŐGÉPEK

Másképpen TAJ-ok (Transz – Atmoszférikus Járművek). Több meghajtó rendszerrel is működnek, egy normál sugárhajtóművel szállnak fel, és emelkednek, majd egy scramjet meghajtóval repülnek ki hiperszonikus sebességgel az alacsonyabb orbitális pályákra, és onnan egy egyszerű rakéta elég, hogy kirepüljenek az Űrbe. A TAJ-okat nem tehetnek meg mélyűri utazásokat. Alacsony Orbitális pályára mennek, és ott dokkolnak egy orbitális modulba, ahol szállítmányt vagy legénységet cserélnek, majd visszatérnek a Földre. Az orbitális modulokból OTV-k viszik tovább a szállítmányokat.

Több modell is megtalálható a szabadpiacon, ezek közt van az amerikai fejlesztésű Orient Express (ezt csak ritkán látni, a legyártott tizből hat van forgalomban), és a sokkal gyakoribb Hermes és Aries sorozat tagjai (mindkettőt az ESA fejlesztette). Ezek mellett megtalálható még a japán TAV-12 is, amely azonban sokkal kisebb, mint az előzőek.

Aries II • 350 • 5 • 48 • Kémiai • 8 • Telepek, fűtőanyag cellák • 50% • 3 • 30m³ • 3 • 4 • 0 • 7 • 3 • Nincs
TAV-12 • 220 • 3 • 4 • Kémiai • 8 • Telepek, fűtőanyag cellák • 50% • 3 • 30m³ • 3 • 4 • 0 • 7 • 3 • Nincs

TÖMEGKILÖVŐK

Mágneses „rakéta vasutak”, amelyek kisebb tömegű konténereket képesek kilőni alacsony orbitális pályára. A tömegkilövők maximum 10 tonna kilövésére képesek egyszerre. Utasok feljuttatására képtelenek, mert a gyorsulás túl nagy lenne számukra. A tömegkilövők pályája a Földön 3 km hosszúak, a Holdon ezeknek elég 155m is.

ORBITÁLIS HAJÓK

ORBITÁLIS SZÁLLÍTÓHAJÓK (OTV)

Az OTV-k az alacsony orbitális pályák és az L pontok közt képesek mozogni és rakományt vagy legénységet szállítani. Három fajtája van:

Teherszállító OTV: Tojás-alakú járművek, amelyek rakományukat orbitális pontok közt képesek szállítani. Az egész egy hajtóműből, üzemanyagból és egy rakományrészből áll a könnyebb kezelhetőség érdekében. Az ESA birtokolja a legtöbbet, de a Szovjetek is rendelkeznek párral. Az ESA és az Orbital Air birtokolja virtuálisan a monopóliumot a személyszállító OTV-k terén.

Teherszállító OTV • 40 • 2 • 1 • Kémiai • 10 • Telepek, üzemanyag cellák vagy napelemek • 50% • 2 (10ME) • 2 x 30m³ • 1 • 3 • 1-3 • 5 • 3 • Nincs

Személyszállító OTV • 50 • 4 • 16 • Kémiai • 10 • Telepek, üzemanyag cellák vagy napelemek • 50% • 2 (10ME) • 2 x 10m³ • 1 • Nincs • 1-3 • 5 • 3 • Nincs

Mélyűri OTV: A teherszállító OTV nagyobb verziói, több üzemanyagot és energiát szállítanak, valamint nagyobb legénységi résszel rendelkeznek. Landolhatnak aszteroidákon vagy kisebb holdakon. Mélyűri Felfedezőhajókon is használják őket, mint leszállóegységeket.

Mélyűri OTV • 70 • 2 • 16 • Kémiai • 10 • Telepek, üzemanyag cellák vagy napelemek • 50% • 2 (10ME) • 10m³ • 1 • Nincs • 2-4 • 7 • 4 • Nincs

KISEBB EGYSÉGEK

A kisebb egységek rövidtávú járművek, amelyek személyi szállításra alkalmasak. Két kategóriába esnek:

LEBEGŐK

A lebegők kisebb járművek, amelyek négy személy, és maximum 1 köbméter rakomány szállítására alkalmasak. Lakómodulok közti szállításra alkalmasak, és nem landolhatnak mindenhol.

Lebegők • 10 • 2 • 2 • Kémiai • 3 • Telepek • 30% • 1 (10ME) • 4m³ • 1 • Nincs • 0 • 3 • 1 • Nincs

MUNKAMODULOK

Egyemberes kapszulák, amelyek manipulátor karokkal, és tolórakétákkal rendelkeznek. Orbitális építkezésekkor használják őket, és csak kis távolságok megtételére alkalmasak.

Munkamodulok • 5 • 1 • 0 • Kémiai • 2 • Telepek, napelemek • 30% • 1 • 4m³ • 1 • 1 • 1 • 4 • 2 • Nincs

HARCI MŰHOLDOK

A harci műholdak emberi legénység nélküli fegyverplatformok. Földről irányítják őket, de autonómításra és kezdeményezésre is programozhatóak.

Harci műholdak • 40 • nincs • nincs • Kémiai • 3 • Telepek, napelemek • 65% • 2 • nincs • 1 • 10 • 4 • 6 • 2 • nincs

MÉLYŰRI HAJÓK

A Naprendszer igazi hosszú vontatóhajói. Mindegyik más felépítésű, felépítésüket küldetésük célja határozza meg. A hajó legénysége majdnem lefagyasztott állapotban, braindancere kötve alszik, amíg az autonóm rendszereket a központi computer irányítja közvetlen idegi kapcsolatokon át. A braindance folyamatos érzékszervi stimulálása alatt a legénység „tapasztal”, ezért megtartják épelméjüket. A braindance szimulációkat meg is lehet osztani, így az egész legénység egy szimulációban maradhat. A legénység ez alatt teljesen védve van mindenfajta sugárzástól.

A mélyűri hajóknak idáig négy típusa van:

MÉLYŰRI FELFEDEZŐ HAJÓK

Űri laboratóriumok ezek, amelyek érzékelőkkel, computerekkel, és felszereléssel vannak ellátva. A legénység (amely gyakran a katonaságtól származik) váltja egymást, aki nincs szolgálatban, az lefagyasztva alszik. A lefagyasztott tudósuk azonban ez alatt is kiértékelhetik az összegyűjtött adatokat, és ezek csak akkor ébrednek fel, ha elérkeznek a küldetés tárgyához, vagy ha esemény történik. Jelenleg négy ilyen hajó van: a Szovjet Gagarin, az ESA DaVinci, a közös Japán-Amerikai Far Frontier, és az amerikai Pathfinder. Egy hajó pedig építés alatt áll, az ESA Kepler-e.

MFH • 2500 • 8 • 60 • Kémiai, nukleáris • 8, 12 • Nukleáris, napelemek, üzemanyag cellák • 90% • 5 • 4 dokk: 1db 15m³ szondatároló, 2db 45m³ készlettároló, 1db 8m³ készlettároló • 3 • Nincs • 0 • 15 • 6 • 2db leszállóegység, 2db mélyűri OTV, 6 szonda.

FORGÓK

A forgók masszív, nyílt-felépítésű hajók, amelyek folyamatosan két bolygó között forognak. Jelenleg a Mars és a Föld között. Miután mozgásba hozták, a forgóknak csak nagyon kevés üzemanyag kell, hogy megtartsák pályájukat, ezért nagyon olcsó működtetni őket. Specializált OTV-k kapják el, és állítják meg őket, ahogy a bolygók közelébe érnek, és ezekkel történik meg a személyzet, és a legénység csere. Egy amerikai forgó már szolgálatban áll (Explorer II), és 14 hónapos utat biztosít a Mars felé (hamarosan 12-re csökkentik). További kettő építkezése folyik, ezeket az ESA építteti.

Forgó (fél) • 250 • 4 • 20 (a tervezett modellekben ez már 200) • kémiai, ionos • 6, 2 • Telepek, napelemek • 60% • 3 • 1000m³ • 2 • Nincs • 0 • 8 • 4 • 3-4 OTV, 2 leszállóegység.

KLIPPEREK

Gyors teherszállító hajók, amelyek meghajtó rendszerből, üzemanyagból, minimális létfenntartásból és raktérből állnak. Bár sok Klipper tervrajza van már meg, még egyetlen egyet sem gyártottak le, vagy állítottak szolgálatba.

Klipper • 70 • 2 • 2 • Kémiai, nukleáris • 6, 12 • Telepek, üzemanyag cellák, napelemek • 60% • 2 • 50m³ • 2 • Nincs • 0 • 6 • 2 • 1 teherszállító OTV.

HORDOZÓK

A Hordozó egy újfajta harci űrhajó, amely a Mélyűri Felfedező és a Klipper tulajdonságait vegyíti. Raktere dokkokká van alakítva, ahonnan gyorsan kilőhető mini-komponát, vagy deltákat lehet kibocsátani. Egyetlen sem létezik, de az USAF rengeteg tervrajzzal rendelkezik.

Hordozó • 1400 • 6 • 6 • Kémiai, nukleáris • 6, 12 • Nukleáris, üzemanyag cellák, napelemek • 80% • 3 • 125m³ • 4 • 7 • 3 • 15 • 4 • 6 delta vagy 5 mini-komp, 1 teherszállító/személyszállító OTV.

ÁGYÚNASZÁDOK

Az igazi harci űrhajó. A nemzeti politikát tartatják be a Földtől nagyon messze, és persze maximálisan felfegyverezve. Jelenleg az ESA kettőt épített, a szovjetek egyet rendelkeznek a Hold orbitális pályáján, és egyet építenek, az amerikaiak, pedig kettővel rendelkeznek. Az amerikaiak harmadik hajója, az Andromeda rejtélyes módon eltűnt miután egy ismeretlen, masszív űrobjektummal találkozott.

Ágyúnaszádok • 2500 • 8 • 4 • Kémiai, nukleáris • 8, 15 • Telepek, nukleáris, napelemek • 80% • 4 • 200m³ • 6 • 14 • 4 • 20 • 7 • 2 Mélyűri OTV, 4 delta.

AZ ŰRHAJÓZÁS TECHNIKÁJA

Az űrhajó a rendszerek bonyolult hálózata, amelyben minden kihat a másikra a mozgásért, a létfenntartásért és a harcért. Gyakran található meg többször is ugyan az a rendszer, hogy legyen tartalék, ha az első elromlik.

MEGHAJTÓ RENDSZEREK

A meghajtó rendszerek segítségével mozognak a hajók. Ezek az elsődleges meghajtásért felelősek, a kisebb pozícióváltásokért a tolórakéták felelősek (amelyekkel nem foglalkozunk úgy, mint rendszeradatok, stb.).

Kémiai motorok: Folyékony oxigént vagy hidrogént használnak fel, amelyek együttes elégetésével megszerzik a kívánt nyomást, és ez tolóerőt eredményez. Gyorsan reagálnak, de sok üzemanyagot használnak el.

Ion motorok: Nem produkálnak nagy tolóerőt, de sokáig működnek, és folyamatos gyorsulást eredményezhetnek. Sokkal kevesebb üzemanyag kell nekik, mint a kémiai motoroknak, de manőverezhetőségük is sokkal rosszabb, mint ezeké.

Nukleáris motorok: Folyékony hidrogént, ammóniát vagy vizet kényszerítenek keresztül egy nukleáris reaktoron, mint hőforráson keresztül. Nagyon nagy hőmérsékletet érhetnek el, és sokkal kevesebb üzemanyagot használnak el, mint a kémiai motorok.

Naperómű meghajtók: Tükrökkel koncentrálnak a napfényt egy központi üregbe, ahol az üzemanyagot besűrítik és elégetik. Sok tekintetben ez egy nukleáris meghajtó, de ebben az esetben a reaktor a nap. Pihekönyűek, de a tükrök miatt rossz manőverezhetőséggel rendelkeznek.

Napvitorlák: Nem kívánnak semmilyen üzemanyagot, mert a nap fotonikus „nyomását” használják fel meghajtásnak. A tolóerő enyhe, de sokáig fenntartható. Ezzel szemben gyakorlatilag nem manőverezhetőek, és a napvitorláknak több négyzetkilométernyi vitorlaterület kell, amivel sok vizuális (segélykérő)jelzést takarhatnak. A napvitorlás hajók általában rendelkeznek kisebb kémiai rakétákkal is, ha valamilyen komolyabb manővert kell végrehajtaniuk.

Antianyag motorok: Többen is kísérleteznek ezzel, a NASA, a mélyűri hajóihoz, az USAF a harci hajóihoz, és az Orbital Air, az igazán olcsó szállítóhajóihoz. Az antianyag meghajtók nem lesznek elérhetőek még legalább húsz évig.

ÉGHETŐ ELEMELK

Az éghető elemek határozzák meg, hogy egy hajónak mennyi üzemanyaga van. Minél több üzemanyag fér el, és minél kevesebbet használ el a motor, annál több éghető anyaggal rendelkezik a hajó.

ENERGIA ELLÁTÁS

Minden hajónak szüksége van energiára, hogy üzemeltesse a kommunikációs-, létfenntartó-, fegyver- és egyéb rendszereket. Az energiaellátás típusa a működési környezettől, az energiakövetelményektől, és az ártól függ.

Nukleáris reaktorok

Akkor használják őket, ha hosszútávra kell energia, mint például a mélyűri küldetések alatt. Nagyon nagyok, de több évig is képesek energiát termelni.

Napelemek

Könnyűek, és nem kell nekik üzemanyag. A napenergiát használják a leggyakrabban a fegyvertelen műholdak, és a kisebb holdi felszerelések. A Marson nem lehetséges használni ezeket, mert egyszerűen nincs elég fény. A napelemek nem termelnek bolygók árnyékában, ezért ezeknek tartalékenergia is szükséges.

Brayton naperóművek

Parabolatükrök, amelyek a napfényt folyadékokkal telített csövekbe fókuszálják. A felhevített folyadék egy turbinát hajt, amelyet dinamókhoz kötnek. Elegendő energiát termelnek, de napfény kell hozzájuk és könnyű célpontok.

Üzemanyag cellák

Oxigén és hidrogén bontásával termelnek elektromosságot. A holdi OTV-k használják leggyakrabban, mert az oxigén tartályuk energiatermelésre és létfenntartásra is használható. Az állomásokon a termelt szennyvizet gyakorta ilyen módszerrel bontják le, és állítják össze újra.

Telepek

Egyszerű energiaraktározók, amelyeket általában akkor használnak, ha a napelemek üzemképtelenek.

ÉRZÉKELŐK

Az érzékelőket navigáláshoz, célpontok megtalálásához és beméréséhez használják. A szenzorok tudományos adatok begyűjtésére is használhatók. Minél kifinomultabb a célpont, annál nagyobb eséllyel találja meg a célpontot.

COMPUTEREK

A számítógépek nélkülözhetetlenek a bolygóközi navigáláshoz, és szinte lehetetlen egy működő számítógép rászegítése nélkül navigálni a Föld orbitális pályáján is, főleg a forgalmasabb részekben (Nagyon Nehéz feladat). Egyetlen fegyvert sem lehet számítógép nélkül használni. Minden hajó számítógépnek rendelkeznie kell egy Helyi Navigációs programmal, és a mélyűri hajóknak ezen felül szükséges egy Bolygóközi Navigáció és egy Asztronómiai Adatbázis program is. A Célzó program a fegyverek használatához szükséges, bár a védelmet kézzel is lehet kezelni. Az erős sugárzás miatt a legtöbb létfenntartó programról biztonsági másolat is létezik (általában ezek a Navigációs programok). Az archivált programok kicsomagolása és betöltése 10 percbe kerül Memória Egységként.

Ha másképpen nem írja a leírás, akkor a hajó számítógépe két memóriával rendelkezik, Sebessége 0, és Ereje 2. E mellett minden számítógép rendelkezik egy Navigációs programmal, és egy Robotpilóta programmal. A hajók és modulok számítógépei kisebb rendszereknek számítanak. Értelemeszerűen minél kisebb és specializáltabb a hajó, annál kisebb a háló.

Név	Funkció	Erő	ME	Ár
Helyi Navigáció	Navigálás bolygók orbitális pályáján, kilövéshez, landoláshoz és dokkoláshoz hozzáadódik az Ereje.	1-3	2	1000/Erő
Bolygóközi Navigáció	Bolygóközi navigálás, az Erejét hozzá kell adni a próbákhoz. Asztronómiai Adatbázis nélkül nem ér semmit.	1-2	2	1000/Erő
Asztronómiai Adatbázis	Bolygó és csillag információk.	1	3	600
Tudás	Összegyűjti az érzékelők adatait a tudományos csoport számára, szükséges az adatgyűjtéshez és értelmezéshez.	1	1	500
Tudásbázis	Kiterjedt adatbázis a tudományok csoportnak. Az adatgyűjtéshez és értelmezéshez hozzáadódik az Ereje.	1	1-3	200/ME
Célzó	Az Érzékelő adatait célzási adatokká formázza. A lövéshez hozzájárul az Ereje. A fegyverekkel nem lehet lőni ilyen program nélkül.	1-4	1	800/Erő
Robotpilóta	Automata/Távirányítás. Kód kell a rendszerhez féréshez. Különböző szintjei vannak:			
1. szint	Csak helyi navigáció. Pilóta szakértelem +1. Szürke.	1	1	2000
2. szint	Csak helyi navigáció. Pilóta szakértelem +3. Szürke. Használhat chaff-ot és flare-t.	2	2	4000
3. szint	Bolygóközi navigáció, Pilóta szakértelem +1; Helyi navigáció, Pilóta szakértelem +3, bármilyen védelmi operációt végrehajthat. 1. biztonsági szint.	3	3	6000
4. szint	Mint a harmadik szint, plusz használhat fegyvereket is, de erre -2 módosítója van. 2. biztonsági szint.	3	4	8000
5. szint	Mint a harmadik szint, de bármit megtehet büntetés nélkül. Fekete biztonsági rendszer, csak az USAF számára elérhető.	4	4	15000+

FEGYVERRENDSZEREK

Az űrhajók fegyverzetének az a célja, hogy megnyomorítsa, vagy megsemmisítse a másik célpont űrjárművet. A sebzések szintje azonnali halált okoznak egy védtelen embernek.

Lézerek

Koncentrált fénysugarak, amelyek felhevítik és megolvasztják a célpontot. Messzire visznek, de az aeroszokol megtörhetik, és hatástalaníthatják.

Sínagyúk

Erős mágneses fegyverek, amelyek kisebb lövedékeket gyorsítanak fel hiperszonikus sebességre. A lövedék lehet fém, vagy műanyag „fémszoknyával”, hogy ne szűrje ki egy másik mágneses mező.

Rakéták

Lehetnek hőkövetők, vagy radar irányítottak, céljuk, hogy aktívan levadásszák a célpontot. Nagy-erejű robbanó, vagy nukleáris töltettel lehetnek felszerelve.

Részecske sugarak

Részecskével dúsított sugárzás, amely egyszerre okoz hő és sugárzás sebzést. Az ilyen sugarak gyorsan eloszlanak mágneses mezőkben vagy nagyobb háttérsugárzásban.

Kinetikus elvű pusztító fegyverek

Apró lövedékeket lőnek ki nagy sebességgel a sörétes puska elvén. A fegyver nagy területet terít be, és úgy töri át a páncélt, mint a felchette.

Megjegyzés: Az energia igényük miatt a sínagyúk és a részecske sugarak egy nem-telep, vagy üzemanyag cella típusú energiaforrást foglalnak le. Minden ilyen fegyver egy forrást foglal le, amelyet nem használhat semmi más. Ha nincs külön erőforrás, akkor a fegyverek a hajó telepeit szívják le. Ez computer, érzékelő vagy létfenntartás kihagyásokat, hatékonyság csökkenést vagy teljes leállást okozhat.

VÉDELMEK

Az úrfegyverzet káros hatásai ellen az alábbi védekezési formákat találták ki.

Páncélzat

Megerősített anyagrétegek a törzs körül. Bár nagyon hatásos, igen komoly tömeggel növeli a hajó tömegét, ezért csökkenti a hajó számára rendelkezésre álló Éghető Elemeket. A Páncélzat pontokat le kell vonni a bejövő sebzések értékéből, és csak ez után sebződik a törzs. Bármilyen páncélzat jelenléte megduplázza a manőverek árát, és ez nem csökken, ha lerongyolódik vagy megsemmisül a páncélzat. Akinek szüksége van rá, annak minden Páncélzat pont 10SFÉ-t jelent. Ha a páncél átszakad, akkor a Páncélzat egy ponttal (10SFÉ-vel) csökken.

Chaff / Flare

Érzékelők és rakéták becsapására használják. A Chaff több milliónyi apró fémtörmeléket lő ki az ürbe, amely megzavarja a radarhullámokat, és ezért a radarokon több ezer célpont jelenik meg hirtelen. A Flare a hajóval megegyező hőmérsékleten izzik, ezért nagy eséllyel megzavarja a célzó rendszereket, és a rakéta a flarebe csapódik a hajó helyett. Mindkét elterelés három körig működik. Általában egyszerre lövik ki őket. Egy chaff/ flare kibocsátó öt töltettel rendelkezik, egy töltet -10%-ot ad a támadóknak a befogás dobáshoz (-15% rakétáknak) három körig.

Ellenrakéták

Miniatűr rakéták, amelyeket azért fejlesztettek ki, hogy elfogják az ellenséges rakétákat. Csoportosan lövik ki őket, hogy legalább egy eltalálja az ellenséges rakétát. Sikeres pusztítják el a rakétát, ha D10 dobáson 1-et érsz el. Az ellenrakétákat nem lehet ellenséges rakéta nélkül kilőni. A kinetikus elvű fegyvereket is fel lehet használni bejövő rakéták ellen, ezeknek 20% esélyük van, de ekkor ebben a körben csak erre a célra lehetnek, offenzívan nem.

Aeroszokok

Homályok gázok, amelyek megtörik és elvezetik a lézereket. Bár nagyon hatásosak, gyorsan eloszlanak. Az aeroszokok 4 körig vannak jelen. A lézer sebzését 5 – eltelt körök száma értékkel csökkentik. Az aeroszol kilövők 5 töltettel rendelkeznek. Összeadódóan 10%-kal csökkentik a lézer találatának esélyét. Ez kihat a védekező hajóra is. Az aeroszol előnye az, hogy a védekező hajó eközben kitérhet, vagy csökkentheti a távolságát. A „Csillagport” csak most kezdték el használni, ezek tudományosan előállított gázkristályok, amelyek ugyan olyan hatással rendelkeznek, mint az aeroszokok. Ennek hat körbe kerül mire eloszlik, de négyszer annyiba kerül.

Zavarók

A zavarók elektronikus jeleket küldenek ki, és ezekkel zavarják az ellenség érzékelőit. Ha külön erőforrásról működnek, akkor teljes hatást produkálnak (-30%), ha telepről vagy üzemanyag cellákról működnek, akkor csak felezett hatással működnek (-15%).

SEBZÉS PONTOK

A Sebzés pontok mutatják meg, hogy egy hajó mennyi sérülést képes elszenvedni. Minden hajónál szerepel, hogy mennyi sebzést bír ki, mielőtt megsérülne valamelyik rendszere. Kisebb eltérések előfordulhatnak, de a legtöbb esetben az éghető elemek sérülnek meg.

Minden hajó rendelkezik még Megsemmisülési pontokkal is. Ezek a felrobbanás valószínűségét mutatják meg akkor, amikor a hajó már nagyon lesérült. Amikor már minden rendszer sérült, egy D10 dobás szükséges (eredmény egyenlő vagy kisebb a megmaradt Megsemmisülési pontokkal), különben felrobban a hajó. A hajónak csak abban a körben kell dobnia, ha ismét eltalálták.

AZ ŪRJÁRMŰ BELSEJÉBEN

Az ūrjárművek belsejének legnagyobb része lakhatatlan, és a meghajtó rendszer, valamint az üzemanyag foglalja el. A belső falaknak két fajtája lehet: részleges vagy tömör. A részleges falak egyszerű helyiségválasztók, gyakran még csak nem is hangszigeteltek. A tömör falak strukturális részek. A részleges falak 4 SFÉ-vel rendelkeznek, és 15 pontnyi sérülés után keletkezik rajtuk akkora lyuk, hogy valaki átférhessen. A tömör falaknak 8 SFÉ-jük van, és 30 pontnyi sérülés után keletkezik rajtuk egy ember nagyságú lyuk.

A részleges ajtók légmentesen zárulnak, de a tömör ajtók igen. A tömör ajtók kielégítő szigetelést nyújtanak biotoxinok ellen is (kivéve persze azokat, amelyek kieszik az ajtót). Azok a tömör ajtók és falak, amelyek a nukleáris meghajtó, az energiaellátás és a sugárzás menedék körül vannak sugárzás ellenállónak vannak jelölve. Ezek értékei triplázódnak sugárzás ellen.

VÁSÁRLÁS, FELSZERELÉS ÉS KARBANTARTÁS

Az űrjármű egy nagyobb befektetés. Még egy OTV is több millió dollárba kerül, míg egy nagyobb járművet csak a nagyobb cégek vagy kormányok engedhetnek meg maguknak. A használt járművek árai, az eredeti 30-80%-a lehet, ez a korától és az állapotától függ. Az új űrjárművekre várni is kell, ez OTV esetén pár hónap, mélyúri hajó esetén pár év. Miután megvásárolták a járművet, hónapokra van szükség a használóhoz állítására és kiegészítésére.

A kezdeti vásárlás mellett a karbantartás is igen pénzigényes. Az új járművek tíz százaléka a karbantartási ár évente, használt modellek esetén ez háromszorozódik. A karbantartás igen időemésztő, de ennek kihagyása minden esetben halálos.

ORBITÁLIS SZERKEZETEK HÁROM EGYSZERŰ LÉPÉSBEN

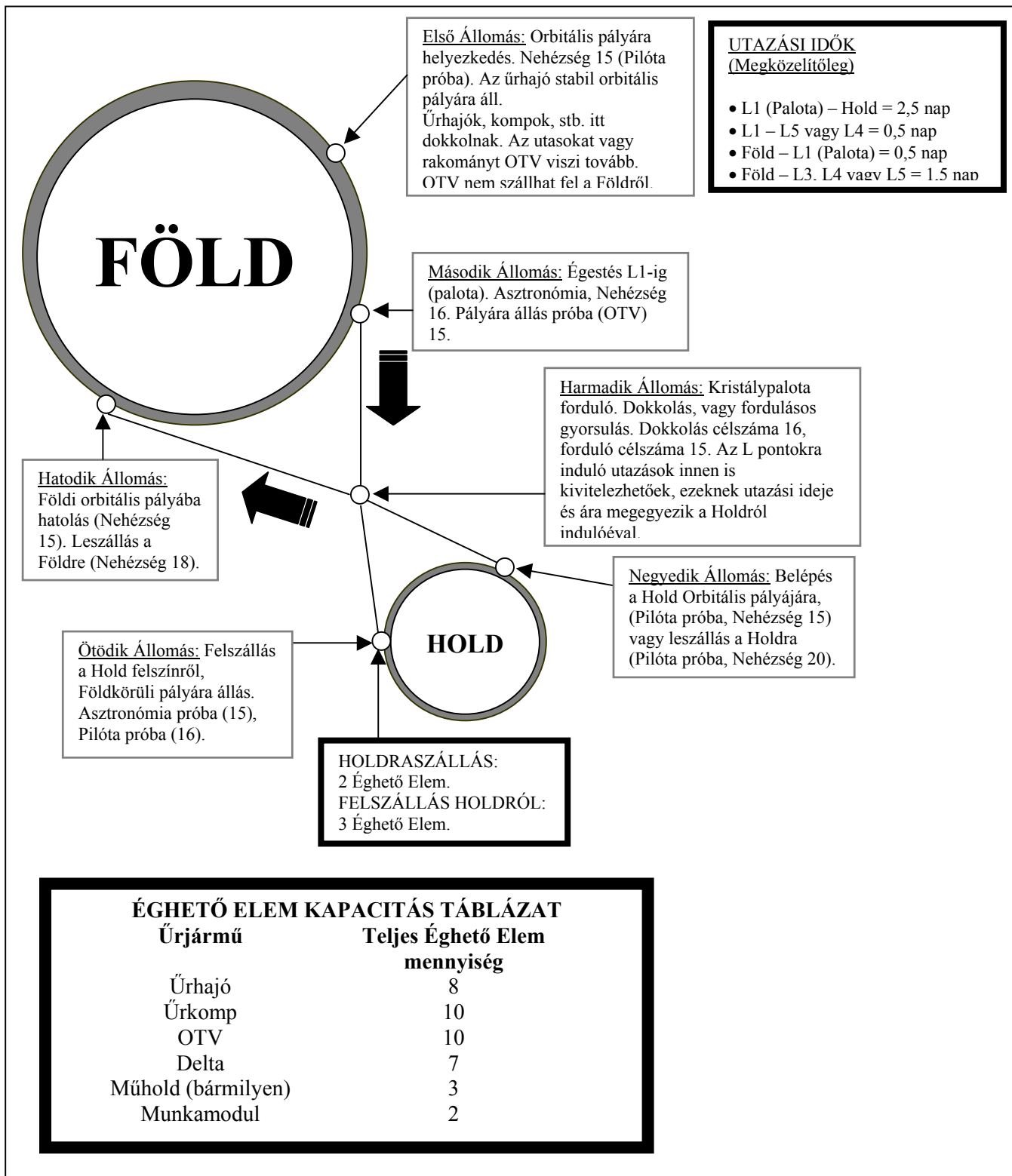
ELSŐ LÉPÉS: AZ ORBITÁLIS PÁLYÁK TÍPUSAI

LEO

Az Alacsony Földi Orbitális pálya rövidítése. Ez a 150-2000km-es régió. A legtöbb munkamodul itt található, néhány orbitális transzferállomás mellett.

GEO

A Geostacionárius pálya rövidítése (más néven Clarke öv). Az a régió, amelyben egy mesterséges égitest a Föld keringési sebességével egy időben kerüli meg a Földet. Virtuálisan minden kommunikációs és időjárás figyelő műhold itt van, néhány munkamodullal együtt. Nincs túl sok emberi legénységgel rendelkező állomás itt, mert a külső része belelóg a Van Allen övbe.



Magas Orbitális pálya

Bármi a GEO felett, beleértve az O’Neilleket is. Néhány munkamodul szintén megtalálható erre felé, a Kristálypalotával együtt. A Hold is magas orbitális pályán kering.

Hohmann orbitális pályák

Egy germán tudós után nevezték el, aki tanulmányozta ezeket a elliptikus orbitális pályákat. Az ezek közti utazáshoz csak minimális üzemanyag szükséges. Lényegében az ezek melletti utazás felezi az utazási időt, ha a kezdeti és a vég pont egy ilyen pontban végződik.

Gyors transzfer orbitális pályák

Két pont közti leggyorsabb utazás, de rengeteg üzemanyagba kerül. Ritkán használják csak, mert sok üzemanyagot emészt az utazás, és ennek súlya mellé csak kevés rakomány fér el.

Napközi orbitális pályák

Egyszerű pályák a Nap körül. Elhagyott üzemanyagtartályok, nukleáris és toxikus hulladék és egyéb szemét kering itt.

MÁSODIK LÉPÉS: ŰRNAVIGÁCIÓ EGYSZERŰSÍTÉSE I. – FÖLDI ORBITÁLIS PÁLYA

A Sci-fi mozikkal ellentétben a Cyberpunk világában az űrhajóknak törődniük kell olyan dolgokkal, mint az üzemanyag kapacitás, az orbitális röppályák vagy a fékezőtűz. Ezt mutatja a Hohmann Orbitális Diagramm, más néven a Hohmann nyolcas. Minden ponttal jelölt résznél két dolog történhet. A pilótának először is ki kell számolnia a pályáját (Asztronómia próba), aztán üzemanyagot kell égetnie, hogy úgy változtassa a pályáját, ahogy akarja.

Az olyan összetett dolgokkal, mint a folyamatos gyorsulás a gravitációs hullámokkal és többi asztronómiai rémálom helyett leegyszerűsítették az üzemanyag fogyasztást éghető elemekre. Minden alkalommal, amikor a jármű pályát változtat, el kell égetnie egy éghető elemet. Ha egy hajó kifogy az éghető elemekből, akkor nem képes több pályakorrekcióra.

Egy standard út a Föld orbitális pályájáról a Hold orbitális pályájára 3 éghető elembe kerül: egy az orbitális pálya elhagyására, egy a fordulóra a Kristálypalotánál, az út felénél (Te nem gondolkodtál el rajta, hogy miért pont ott van?), és egy a Hold orbitális pályájára álláshoz.

A Földről felszállás 4 éghető elembe kerül, a leszállás 3-ba. Ezért van az, hogy a legtöbb űrjármű nem száll le a Földre, hanem csak dokkol az orbitális pályán. A Holdra szállás 2 éghető elembe kerül, a felszállás 3 elembe. A Marsra szállás és onnan felszállás ugyan annyi éghető anyagba kerül, mint a Holdon.

AZ ŰRUTAZÁS MAGAS ÁRAI

Több, mint 50 évvel az után, hogy Neil Armstrong kitűzte az amerikai lobogót a Holdon, az űrutazás még mindig nagyon drága. Sokkal nagyobb különbségekkel rendelkezik egy földi és egy űrutazás, és ez biztosítja, hogy az űrutazás még hosszú évekig kifizetődő maradjon. A Földön a gravitáció a barátod, de az űrben a legnagyobb ellenséged.

Árak

Nem-retúr utazások a Földről (Eurodollárban).

Végállomás	Utasok			Rakomány	
	Turista	Első osztály		1 kg	1 tonna
LEO	1500	2500		50	40000
GEO	2500	3000		65	50000
L1	2500	3000		70	53000
L2-5	3000	4000		70	53000
Hold orbitális pálya	4000	5500		80	60000
Hold felszín	5000	7500		95	72000
Végállomás	Mélyálom	Turista	Első osztály	1 kg	1 tonna
Merkúr	28000	45000	75000	240	220000
Vénusz	14000	25000	40000	135	100000
Mars orbitális pálya	15000	30000	50000	150	110000
Mars felszín	20000	35000	58000	180	130000
Ceres	25000	42000	70000	225	200000

A Mars utazások a Vénuszt is érintik, a Hohmann orbitális árak 8%-kal drágábbak.

HARMADIK LÉPÉS: ŰRNAVIGÁCIÓ EGYSZERŰSÍTÉSE II. – BOLYGÓKÖZI UTAZÁS

A bolygóközi utazáshoz nagyon nagy türelem kell. Gyorsan nem lehet bolygók között utazni. Két technika van, amely lecsökkenti az üzemanyag emésztést, és megnöveli a sebességet, valamint a rakteret: a légfék és a gravitációs ostorok.

Légfék

Nagyon nagy mennyiségű üzemanyagra van szükség a bolygók közti utazáshoz (és még több üzemanyag kell ennek az üzemanyagnak a mozgatásához, amihez még több mozgató üzemanyag kell, stb.), és valójában több, mint a hajó tömegének felét az üzemanyag teszi ki. A fékezéshez szükséges üzemanyag minimalizálásával megnövelhető a rakter, vagy meggyorsítható a hajó. A hajó érkezéskor belép a bolygó légkörébe, amikor a hajó kinetikus energiája, termális energiává konvertálódik. A légfék használata megduplázza a rakteret, még a légpajzs súlyát is beleszámolva. A

Leonov a 2010 c. filmben légféket használt, speciálisan egy ballont (egy összeomló légpajzsot). Sajnos, jelenleg nem ismert olyan állóképességű anyag, amely kibírna ilyen stresszt.

Gravitációs ostorok

A gravitációs ostorok segítségével egy hajó „ellophat” némi nyomatékot egy másik testtől. A tipikus példa erre, amikor a sci-fi filmben a hajó élesen halad a bolygó körül, hogy elhagyhassa annak tömegvonzását. Sajnos, ez nem ilyen egyszerű. Ez nem egy két-feles probléma (űrhajó, bolygó), egy bolygó mellett elrepülő hajó sebességet nyer, nem a bolygóhoz képest (az megmarad), hanem a Naphoz képest (ami három-feles problémát állít fel: Nap, bolygó, űrhajó). Az űrhajó nyomatékot nyer a bolygó Nap körüli nyomatékából (értelemszerűen, a bolygó elveszít némi sebességet, és egy *kicsit* közelebb lesz a Naphoz).

A gravitációs ostorok nem mindig jók vagy elérhetőek, de ha vannak, akkor rengeteg időt és üzemanyagot lehet spórolni velük. Nézd meg a Mars utazást: egy minimum energiájú Hohmann egy 971 napos utazás, de a Mars a Vénusz felé csak 510 nap (általában, azonban ez módosulhat 455 és 10 nap között is).

AZ ŰRUTAZÁS VESZÉLYEI

Az űr jóindulatú, ha figyelsz arra, hogy mit csinálsz. Emellett egy csomó kellemetlen esemény lepheti meg a tapasztalatlan utazót.

Meteorok

A meteorok nem olyan gyakoriak, mint ahogy hiszed. Nagyon sok tér van kint, és kevesen vannak ennek kitöltésére. Emellett azonban történnek ütközések. A meteorok többsége olyan kicsi, mint egy porszem vagy kb. hasonló nagyságú. Az ezekkel történő ütközések nagyon gyakoriak, naponta többször történnek meg, és nem csinálnak nagy kárt, legfeljebb megkarcolják a fényezést. Ritkábban fordulnak elő nagyobb szemcsék, ezek viszont komolyabb sérülést is okozhatnak. Minden nap összeadódóan 0,1% van egy komolyabb ütközésre. Ez 0,3%, ha a jármű az aszteroida övben van. A Föld orbitális pályáján levő dolgoknak is esélyük van ütközésre. Ütközés esetén az alábbi táblázat használható.

METEOR SEBZÉS TÁBLA	
Dobás	Sebzés
01-50	1SP
51-75	1D6/2SP
76-90	1D6SP
91-95	1D10SP
96-98	2D10SP
99	3D10SP
00	5D10SP és dobj még egyszer!

Mivel a meteorok gyorsan mozognak, a páncél csak keveset véd ellenük; a páncélok értékének csak a fele érvényesül ezek ellen. A páncél mértékétől függetlenül, a meteorok minimum 1 Sebzés pontot sebeznek.

Aszteroidák

Az aszteroidák elég nagyok ahhoz, hogy az érzékelők felismerjék őket, és kikerülhesd. Valójában a Bolygóközi Navigációs program automatikusan megteszi ezt. Az aszteroidák nagyon ritkák. Ha egy aszteroida ütközik egy hajóval, akkor nem nagyon kell aggódni többé...

Bolygóközi gyűrűk / üstökösök

A bolygóközi gyűrűk csillagközi porból állnak, amelyeket felfogott a bolygó tömegvonzása. Minden gyűrű rendelkezik veszélyességi szinttel, ami azt jelenti, hogy ennyi D6 órába kerül átutazni ezeken. Ha a szint kisebb, mint 1, akkor add össze addig, amíg az érték el nem éri az egyet, és csak akkor dobj D6-tal. Ez után nullázd az értéket. Az üstökösök hasonlítanak az aszteroidákhoz, mert a nyomukban ott maradó hordalék úgy viselkedik, mint egy bolygógyűrű. Ezeknek is van veszélyességi szintjük, és ugyan olyan nehéz átjutni rajtuk, mint egy bolygógyűrűn.

Bolygógyűrűk és veszélyességi szintek			
Szturnusz gyűrűi	Szint	Uránusz gyűrűi	Szint
A	5	#1	0,1
B	0	#5	0,1
C	2	#4	0,1
D	2	Alfa	0,1
E	0	Béta	0,1
F	0	n	0,1
G	0	r	0,1
		s	0,1
		e	0,1

Napszelek

A Nap időnként kitör, mint egy vulkán, de ekkor láva helyett energizált részecskéket bocsát ki. A Földön ez szinte észlelhetetlen. A nagyobb állomásoknak, mint az O'Neill-ek, vagy a mélyűri hajók vannak sugárzás menedékei. A Holdállomások holdközettel, a Mars bázisok pedig marsi közzettel és a Mars atmoszférájával vannak ez ellen védve. Ellenben azok, akik éppen úton vannak a Föld és a Kristálypalota között, azoknak nem kell többet foglalkozniuk a gyermeknemzési terveikkel. Szerencsére a sugárzási övekkel rendelkező bolygók árnyékolják ezeket a hajókat, és levonják Erejüket a Napszél erejéből (használd a legnagyobb erejének a dupláját ez ellen). Ennek hátránya, hogy a hajó mozog, és nem marad örökké az Övben, és az is lehetséges, hogy a hajó több sugárzást szenved az Öv miatt,

mint a Napszélől szenvedett volna. Emellett, akik nagyon messze vannak a Naptól, azok is védve vannak. Minden 150,000,000 km távolság után oszd el a Napszél Erejét annyival, ahányszor ilyen távol vagy a kitöréstől (felfelé kerekíts mindent).

Radioaktív Övek

Az erős mágneses mezővel rendelkező bolygók, mint a Föld vagy a Jupiter összegyűjtik a kis részecskéket gyűrűkbe. Ezeket hívjuk öveknek. Minél erősebb a mágnesessége a bolygónak, annál erősebben radioaktív az Öv. A Földnek kettő Öve van, a Jupiternek 10. Minden Öv rendelkezik Erő karakterisztikával, ami azt jelzi, hogy a benne tartózkodóknak naponta hányszor kell dobniuk a káros hatásokra. Például a Föld belső és külső Övének értékei 2 és 1. Másrészt a Jupiter második Övének Ereje 10, szóval a karaktereknek minden 2,4 óra után dobniuk kell, hogy mennyi radioaktivitást szereztek. Valójában ennek az Övnek az értéke több mint 20 lenne, csak lecsökkentettük a játszhatóság kedvéért. A karaktereknek legalább egyszer dobniuk kell minden Övön áthaladásért. A páncélzat és az űrjármű falai csökkentik ezt a sebést.

Sugárzási sérülés táblázat

A páncélzat szintje, és a falak páncélozottsága csökkenti a megkapott dózis eredményét, de egyetlen dózis sem csökkenthető 0,1 rad alá. A computereknek minden részleges rész 0,1 páncélszintet és minden tömör rész 3 páncélszintet jelent. Minden teljes 10 pont páncél eggyel csökkenti a hatást (minimum 0). A computerekre vonatkozó hatások összeadódnak, és minden computer külön dob.

Dobás	Hatás emberekre	Hatás computerekre (összeadódóan)
0	0,1 x D10 Rad.	Leállás 6-os dobás esetén (dobj 1D6-tal).
1	1D6/2 Rad.	Leállás 1D6/2 körre, Egyszerű próba Elektronikára vagy Berhelésre beindítja újra.
2	1D10/2 Rad.	Leállás 1D6 körre. Egyszerű próba Elektronikára vagy Berhelésre beindítja újra.
3	1D6+2 Rad.	Leállás 2D6 körre. Az érzékelők megvakulnak 1D6/2 körre. Átlagos próba Elektronikára vagy Berhelésre beindítja újra.
4	1D10+2 Rad.	Leállás meghatározatlan ideig. Az érzékelők megvakulnak 1D6 körre. Nehéz próba Elektronikára vagy Berhelésre beindítja újra.
5	3D6 Rad.	Leállás meghatározatlan ideig. Az érzékelők megvakulnak 2D6 körre, és aztán 5D10 körig -10%-kal működnek. 1D6/2 Memóriahely törlődik. Nagyon Nehéz próba Berhelésre és két egymást követő Nehéz próba Elektronikára beindítja újra a rendszert.
6	3D10+5 Rad.	Leállás meghatározatlan ideig. Az érzékelők megvakulnak 3D10 körre, és aztán 20D10 körig -20%-kal működnek. 1D6 Memóriahely törlődik. Szinte Lehetetlen próba Berhelésre és két egymást követő Nagyon Nehéz próba Elektronikára beindítja újra a rendszert.
7	5x D10 Rad.	Leállás meghatározatlan ideig. Az érzékelők megvakulnak 10D10 körre, és aztán permanensen -40%-kal működnek. 1D6 Memóriahely törlődik. Szinte Lehetetlen próba Berhelésre és két egymást követő Szinte Lehetetlen próba Elektronikára beindítja újra a rendszert.
8	8x D10 Rad.	A computer javíthatatlanul tönkremegy. Az érzékelőknek vége. Minden memória törlődik.

Radioaktív Övek Ereje

Jupiter Övei	Radioaktivitás Ereje	Szaturusz / Uránusz / Neptunusz Övei	Radioaktivitás Ereje
#1	5	#1	4
#2	10	#2	4
#3	9	#3	4
#4	7	#4	3
#5	5	#5	1
#6-7	4	Megjegyzés: Ezek csak játékadatok, nem valóságos mérések eredményei. A valóságos eredmények ennél sokkal nagyobbak is lehetnek.	
#8	3		
#9	2		
#10	1		

„A NAGY GALAKTIKUS GHOUL”

A Földről Marsra utazó űrhajók időnként megmagyarázhatatlan problémákat produkálnak. Ezeket az űrhajósok a nagy galaktikus ghoul működésének mondják, mert szerintük ez itt él valahol. Az 1960-as években kezdte el működését, amikor két szovjet szonda hirtelen elpusztult, és a Mariner 4 is irányítási problémáktól szenvedett. 1969-ben a Mariner 7 hirtelen eltűnt az irányítók képernyőiről, és csak 7 órával később jelent meg újra, más koordinátákon és erősen lecsökkent adatforgalommal. A Mariner 9, amely először volt képes lefényképezni a Marsot, időnként azonban a földi operátorok elvesztették felette az irányítást, de a végén sikerült megtartani. Később az egyik szovjet szonda leszállás közben képtelenné vált beindítani az ellentoló rakétáit, és levitorlázott a felszínre. Egy másik megszakította működését húsz másodperccel az után, hogy leszállt, a tökéletes állapota ellenére. A földi orbitális pályán a Pegazus 1 műhold (amelyet már lekapcsoltak), ismét működésbe lépett. Ez után a Ghoul csöndben maradt egészen 2009-ig, amíg az első legénységgel rendelkező misszió le nem szállt a Marsra. Ekkor az összes hangosbeszélő egy egész percig azt üvöltötte, hogy „Yankee Doodle Dandy”, maximum hangerőn (ezt KÉPTELENEK voltak számítógépek produkálni). A Ghoul előfordulásának esélye, és annak hatásai teljesen a Mesélőn múlnak.

ŰRHARC

„Buck Yeager hadnagy éles fordulóba fordította deltáját, és elengedte mindkét szárnyra szerelt rakétáját a bejövő Kosmos harci műholdra. A szovjet harci műhold hátratántorodott, és a harci eszköz elkezdte szórni lőtávolságán kívülre a halálos rakományát...”

Felejtsd el.

Az igazi űrharc nem ilyen. Az igazi űrharc a számítógépeken múlik és nem az emberen. Nanszekundumok alatt egyetlen emberi elme sem képes feldolgozni a bejövő adatokat, és kiszámolni a röppályákat, bemérni a célpontot, tüzelni, és futatni a védelmet. A Legmagasabb Határ harcmodora az érzékek és stratégiaváltások harca, megtűzdelve azonnal pusztító fegyverekkel. Az emberi elem értéke csak az intuícóban, a stratégiában vagy a fagyottra száradt hamburgerben maradt meg.

Harci sorrend

A harci kör sorrendje az alábbiak szerint zajlik: Röppálya, Fegyverzetcélnázás, Tevékenység, Levezetés, és Sebzés Megállapítás. Mind az öt tevékenység egy standard Péntek Esti Véres Testek harci kör alatt zajlik le.

Röppálya

A harci kör elején a harcban résztvevők körübelüli röppályájának számolása zajlik le. Akár a mélyűrben történjen, akár a Földi orbitális pályán, a röppályák limitálva vannak ezekre:

1. A támadó közelít, a célpont mozdulatlan.
2. A célpont közelít, a támadó mozdulatlan, és támadásra vár.
3. A célpont mozog, a támadó hátulról követi.
4. A támadó megelőzi a célpontot hátulról.
5. Mindketten szemből közelítenek.
6. A támadó pályája hirtelen keresztezi a célpontét.
7. A célpont eltávolodik a támadótól.

Számold ki, hogy a küzdő felek milyen messze vannak egymástól. A kezdeti távolság $1000\text{km} + 3D10 \times 150\text{km}$. Ez persze csak akkor jelentkezik, ha a küzdő felek azonos orbitális pályán mozognak. Ha ellentétesen, akkor gyorsabban elmennek egymás mellett, mintsem ráállhatnának egymásra. Általánosságba véve a LEO 3000km magasan van a Föld fölött. A standard űrfegyverek hatótávja 1500 km, kivéve a Részecské sugárét, amely 1500 km osztva a Sugárzási Öv Erejével, amelyben a hajó tartózkodik. A Geostacionárius orbitális pálya 38000km magasan van, amely nagyon sok mozgást igényel a célzáshoz. A Mélyűrben található objektumokat csak Mélyűri hajó érhetik el.

A PEVT szabályai alapján egy űrhajó 15 kilométert tesz meg egy harci kör (3 másodperc) alatt. Ez alapján egy deltának 200 körbe (600mp / 10p) telik felérni a Földről a LEO-ra, célzni és löni.

Fegyverzetcélnázás

Ebben a fázisban mindkét fél megpróbálja bemérni a másikat és becélolni. A célzáshoz kisebbet vagy egyenlőt kell dobni, mint a hajó alap érzékelő értéke. Ezt a százalékot csökkentheti a Sugárzási Öv (-5% / Erő), és a jelenlevő napszél (-5% / Napszél Ereje). Emellett erre kihatással van a távolság is (-5% minden 500km távolságért, az elsőt kivéve), a zavaró berendezések (-10% / zavarási pont), és ezt növelheti az, ha a célpontot már az előző körben befogták (+10%).

A rakétáknak is dobniuk kell befogásra minden körben a kilövés után. A találat alapesélye 80%. Befogás nélkül nem lehet tüzelni, de meg tudod mondani, hogy van valami ott.

Példa: Egy USAF delta beméri egy Kosmos XII harci műholdat. Militech StarTrak 5 érzékelőjével 55%-a van erre. Sajnos, a műhold a belső Van Allen Övben van (Erő 2, -10%). Nincs Napszél (-0%), és a műhold 1600km messze van (-20%). Nincs zavarója (-0%), és már előző körben bemérték (+10%). A számolás után a bemérés esélye 35% lett. A pilóta 50-et dob, és a célpont eltűnik a képernyőről. Legalább a következő körig.

Tevékenység

Ebben a fázisban a küzdő felek a legmegfelelőbb tevékenységre utasítják a computerüket. Az opciók számát a hajó computerének típusa határozza meg. A zavarok elkerülése végett minden fél leírhatja utasításait egy papírra, és ezeket egyszerre nézi meg a Mesélő. A tevékenységek a leírás sorrendjében történnek meg, de a védelmi tevékenységek elsődlegesek. A játékos kihagyhatja ezt, ekkor nem tesz semmit a hajó.

Távolság növelése: A meghajtók begyűjtása, hogy növeljék a távolságot két hajó között. Ekkor a hajó sebessége 15km / kör sebességgel csökken. Ha a sebesség negatívvá válik, akkor a hajó visszafelé sodródik. A Távolság növelése tevékenység a Távolság csökkentése tevékenység ellen használandó, és egy Éghető Elembe kerül.

Kitérő manőver: -10% a találatra mind a támadónak, mind a védőnek. Két éghető elembe kerül. Rongálódott hajótűvel is lehet használni ezt, mert a manőverhez a másodlagos meghajtókat használja a hajó.

Távolság csökkentése: A meghajtók begyűjtása, hogy csökkentés a távolságot a két hajó között. Ez 15 km / fázissal növeli a sebességet, vagy a Távolság növelése hatásait szünteti meg. Egy Éghető Elembe kerül.

Aktív védelem: Ebben az esetben bármilyen védelmi eszköz használható, de mindegyik csak egyszer körönként. Emlékezz, hogy sok védelmi eszköz hatással van a védekező fegyverzetére is.

Tüzelés: Tüzelés egy vagy több fegyverrel. Bármennyi célpontra lehet lőni egy körben, de minden fegyverrel csak egyszer lehet lőni körönként. Értelemszerűen a sínágyúk és a részecske sugarak rengeteg energiát emésztnek, és a sok lövés esetén elfogy a hajó energiája. Csak sikeres befogás után lehet lőni a célpontra.

Mozgás

A rendszer absztraktilitása miatt lehetetlen az űrjárművek távolságának fejben tartása. Emellett értelmetlen is, mert az űrjárművek lőhetnek és fordulhatnak bármilyen szögbe. Nincsenek egymás seggét követő harcok az űrben.

Miután a kezdeti távolságot meghatározták, kövesd nyomon a sebességek által a távolság változását. Ez kihat a rakéták becsapódásának idejére. A rakéták 100 km / fázis gyorsulással rendelkeznek, és csak mozognak.

Levezetés

Miután a tevékenységeket levezették a találati esélyeket kell meghatározni. Ehhez az alábbi táblázat nyújthat segítséget.

Fegyver találati esély		
Fegyver	Alap esély	Sebzés
Lézer	70% vagy kevesebb	4D10
Részecske Sugár	60% vagy kevesebb	5D10**
Kinetikus elvű fegyverek	60% vagy kevesebb	3D10+5
Sínágyú	50% vagy kevesebb	7D10
Rakéta	50% vagy kevesebb	6D10

* A Részecske Sugarak Erejét csökkentik a Sugárzási Övek és a Napszelek.

** Az R-Sugarak a sebzésen kívül 1D6 Sugárzási Sérülést is produkálnak, amelyeket a Sugárzási Sérülés Táblázatból lehet meghatározni.

Sebzés megállapítás

Miután egy fegyver eltalálta a célpontot, meg kell határozni a sérülés mértékét, és annak helyét. Ehhez ki kell dobni a fegyver sebzését, le kell belőle vonni minden páncélzatot, és a maradék sebzést be kell jelölni a célpont sérülés jelzőjén. Minden átjutó sebzéspont egy betűt jelöl be a hajó sérülés jelzőjén, ez minden hajó esetében más. A betűk egy rendszert jelölnek, ezek bejelölése a rendszer üzemképtelenné válását jelzik.

É = Éghető elem

F = Fegyver

V = Védelem

E = Energia ellátás

S = Szenzor

Az eltalált rendszerek elvesznek javításig, kivéve az érzékelőket, és az éghető elemeket, amelyek 15%-ot vesztenek minden egyes találat után. A nagyobb objektumok, mint a lakómodulok, vagy nagyobb hajók részekre vannak osztva, amelyeket külön kell kezelni. A többszörösen eltalált hajók egyre inkább alkalmatlanná válnak a harcra, majd a túlélésre.

Példa: Ha egy Ágyúaszád hat sebzés pontot kap, akkor az első sebzéspont használhatatlanná tesz két éghető elemet, a második sebzéspont egy fegyvert tesz tönkre, a harmadik még egy éghető elemet pusztít el, a negyedik roncsolja az energiaellátást, az ötödik még két éghető elemet éget el, és a végső hatodik pedig szintén kiiktat egy fegyvert. Bár a hajó sok éghető elemmel rendelkezett, mégis volt több is, amely egy helyen volt (Éx2), ezért nagyobb lett a kár. Az Ágyúaszád azonban még így is pusztító, bár kisebb manőverezhetőséggel és tüzérvél rendelkezik.

Ha a hajón egy nem-létező blokkot lönek ki, akkor a sebzés nem vándorol tovább, hanem jelöletlen marad. Ha az összes éghető elemet kilövik, akkor a hajó csak egy sodródó tömeg. A számok, amelyek az elemeket jelölő betűk után vannak a Megsemmisülési pontok. Ezek kilövésekor a hajón már elpusztultak a működő rendszerek, és a hajó statikája és integritása sérül. Miután az utolsó működő rendszert is kilövik (a sebzés jelző elhagyja az utolsó betűt), vagy ha a hajó Sebzés Jelzője Megsemmisülési pontokon áll és további sebzést kap, dobj 1D10-zel. Ha a dobás nagyobb, mint amennyi Megsemmisülési pont van még, akkor a hajó felrobban, amely rengeteg másodlagos hatással jár.

HAJÓ SÉRÜLÉSJELZŐK

Komp: (Éx2) F É S É E É V É F É S 4 3 2 1

Mini-komp: É F É E S 3 2 1

Úrrepülők: É F É E É V É 3 2 1

Delta: É F É E É 2 1

Leszállóegység: É F É V É 3 2 1

Teher/személyszállító OTV: (Éx2) F É V É 3 2 1

Mélyűri OTV: (Éx2) F É V É F É 4 3 2 1

Munkamodul: É F É 2 1

Lebegő: É É É 1

Mélyűri felfedező: (Éx2) F (Éx2) V É S É E É S É F É V É 6 5 4 3 2 1

Forgó: É F É E É V É S 4 3 2 1

Klipper: (Éx2) E É F (Éx2) V 2 1

Ágyúaszád: (Éx2) F É E (Éx2) F É V É S É F É E É S É V É S 7 6 5 4 3 2 1

Hordozó: (Éx4) F (Éx3) E (Éx2) F É S É V É S É F É 4 3 2 1

Szonda: (Éx2) E (Éx2) E (Éx2) E 2 1

Harci műhold: F É F E F V 2 1

LEGYILKOLT / MEGNYOMORÍTOTT

Ha egy hajó elvesztette minden energiaellátását és meghajtó rendszerét, akkor a hajó nyomorékká válik. Ha nem tud lógni vagy mozogni, akkor pedig legyilkoltta. Ebben az esetben nem számít, hogy van-e még élő legénysége. A legyilkolt járműveket általában nem éri meg újrahasznosítani, vagy begyűjteni.

NUKLEÁRIS FEGYVERZET

A nukleáris fegyverzetet nem használják a Földön, mert nincs neki elég hely az eloszláshoz, és nagyon sok kormány képes seggbe rúgni azt, aki mégis használni akar valami ilyesmit. Persze emiatt senki nem aggódik az Ūrben. Persze vannak egyezségek, amelyek tiltják a nukleáris fegyvereket, de ha mindenki elpusztul, akkor nincs bizonyíték, nem?

A nukleáris robbanás egy félelmetesen nagy sugárdózist termel és enged szabadjárá, amely megsüti az elektronikákat, a computereket, a felszerelést és magát az embert is. Ha nukleáris robbanás történik, akkor minden 5km-en belül levő

dolog 10000 rad sugárzást kap (15 dobás a Sugárzási Sérülés Táblázaton). 5 és 10 km között ez 5000 radra esik vissza (7 dobás). 10 és 20 km között ez már csak 2000 rad (3 dobás, és a dobások 1D6+2).

Ezt csökkentheti egy megfelelő pajzs, mint például a páncélok, egy nagyobb tömeg (aszteroida) vagy egy kisebb (másik hajó).

DELTÁK / KOMPOK BEVETÉSE

Az Ágyúnaszádok és a Hordozók egy deltát vagy kompot tudnak bevetni körönként, más tevékenységek mellett. Tíz körbe kerül visszadokkoltni egy deltát, és egyszerre csak egyet lehet. A delták két körrel a kibocsátás után kezdenek tevékenykedni.

KOMMUNIKÁCIÓ

A huszadik század második felére a kommunikáció szükségessége bombaszerűen robbant ki. A huszonegyedik század első felére ez egy atombombává vált. Még a leggyorsabb űrjárműnek is, amely 100km-t tesz meg másodpercenként, több hónapba kerül a bolygóközi utazás. Másrészt a rádióhullámok percek alatt ott vannak. A naprendszer rádióterképén három fényes folt van (a Nap, a Föld és a Jupiter), és rengeteg kisebb, amelyek úgy terülnek el, mint a só a fekete alapon. A rádió jelentősen olcsóbb is – egy levél eljuttatása a Marsra a Földről 100eb-ba is kerülhet, és csak hónapok alatt jut el, míg egy nem-annyira fontos rádióüzenet talán, ha 10eb-ba kerül és napokon vagy órákon belül ott van, a forgalomtól függően.

HOLTIDŐ

Másrésztől akármilyen gyors a rádió, nem elég gyors. 300,000 km / másodperces sebességével még így is órákba kerül, mire eléri a külső bolygókat. A bolygók közt rekedt űrhajó izolált. Egy bolygóközi beszélgetés nem hasonlít egy normál beszélgetésre, a késlekedési idő miatt olyan, mint egy hangposta. Elküldöd és fogadod az üzeneteket.

A 2025, Naprendszer c. fejezetben találhatóak meg az egyirányú kommunikáció késlekedési idejei (más néven Holtidők) a Föld felé. Két másik pont Holtidejének kiszámításához erre kell építeni. A bolygók is lehetnek közeli vagy távoli pályán a Naptól. Ennek megállapításához dobj, átlagolj, gyűjts csillagászati adatot vagy csak egyszerűen válassz.

E mellett két bolygó kommunikációja megszakad, ha a legmesszebb vannak éppen egymástól, mert akkor közöttük áll a Nap.

KONZOLCOWBOYKODÁS

A Földről feldekázni egy LEO műholdra nem jelent gondot. A Geostacionárius pályán azonban már érezhető a holtidő (-1 REF). A Kristálypalotára csatlakozás komolyabb holtidőt jelent (-3 REF), míg az O’Neillek vagy a Hold területe már veszélyes (-4 REF). A Hold pályáján kívülre dekázás virtuálisan lehetetlen (-20 REF a Marsra, -50 REF a Jupiterre, és így tovább).

Nem azt mondtuk, hogy lehetetlen, csak nagyon nehezen kivitelezhető. Mivel több száz kilométernyire vannak, ezért komolyabb holtidővel kell számolni, ami végzetes is lehet, és mivel nincsenek hosszútávú ugrópontok (csak néha egy-két űrjármű), ezért magadnak kell elgyalogolnod oda. Amikor a késleltetés eléri az egy percet már beszélni sem tudsz szemtől-szembe.

De megpróbálták...

A legnagyobb utat virtuálisan talán „Agy-halott” Gutierrez tette meg 2008-ban, amikor rácsatlakozott a Voyager 2-re. Mivel nem volt hosszútávú kapcsolata, végig kellett „gyalogolnia” az egész utat. Szerencsére az apja a LunaComm vezérigazgatója volt, azé a cégé, amely az űrkommunikáció specialistája. „Agy-halott” írt egy vírust, amely arra utasította a Hold messzi oldalán levő antennákat, hogy keressék meg a Voyager 2-t. Ez csaknem egy teljes holdéjszakáig (14 nap) tartott. A srácnak volt egy orvostechnikus haverja is, aki bekapcsolta infúzióba, és stimulátorokkal látta el az utazás alatt. Ha a Net terének sebességét is beszámoljuk, akkor az utazással telt tíz nap nagyon komoly idő. Az utazást majdnem megszakította egy LunaComm technikus, amikor észrevette, hogy az egyik antenna egy „nem-klienst” fog be, de szerencsére inkább bízott a computerben. A Voyager 2-nek nem volt elég „agya”, hogy sok dolgot lehessen csinálni vele, de „Agy-halott” otthagyt rajta egy névjegykártyát. Pár héttel később a NASA egy rutin adatbegyűjtés alatt két képet emelt ki a nyers adathalmazból, amelyet a halott Voyager 2 küldött. Az egyik egy teve volt, a másikon ugyan az a teve, csak felrobbantott állapotban. A második képen egy felirat volt: „Látjátok milyen messze mentem, hogy elfüstöljek egy Camelt???” Több fontot veszített a súlyából, és apját is visszaléptették, de a 7 billió mérföldes kapcsolatát nem lehet elverni.

Dalics-típus léleltató

Az igazán szadista Mesélő tényleges késleltetéseket is bevezethet. Ebben az esetben a Kristálypalota felé csatlakozás 1 körös lemaradást jelent, a Hold pedig kétköröset. A Cowboy kiadja a parancsot, és a reakcióra meg kell várnia a késleltetést. A Marsra csatlakozó karakterek azt vehetik észre, hogy előbb megette őket a JÉG, mielőtt észrevehették volna, hogy megérkeztek.

RÁCSATLAKOZNI MÁSHAJÓ HÁLÓZATÁRA

A hajó computerére rá lehet csatlakozni, pont, mint a Földön. A computerek folyamatosan kommunikálnak, még bolygóközi távolságokkal is. A valós idejű dekázás azonban lehetetlen, hacsak a két computer nincs nagyon közeli pályán. A hajó computer adaterődnek, vagy mini-hálózatnak tekintendő. A katonai computer kommunikáció kódolt, és a computerek izoláltak is lehetnek, amely esetben nem lehet rájuk csatlakozni. Képesek arra is, hogy bemérjék melyik antenna vette az adásukat. Ha rossz irányba mennek a jelek, akkor automatikusan riadót fújnak.

A NAGYTÁVÚ UTAZÁSOK LÉLEKTANI HATÁSAI

Az űrutazás egy szigorúbb fogság, mint egy börtön. Miután elindultál nincs visszaút, mert nincs elég üzemanyag. Az utazások nagyobbik felét mélyálomban töltöd, fagyasztva vagy braindance-re kötve, ekkor nincs is sok probléma. Ezzel szemben a nem-lefagyasztott legénységnek éberrel figyelnie kell. Nincs nappal, csak éjszaka az induláson és érkezésén kívül, és ugyan azt a monoton feladatot kell teljesítened minden alkalommal, azzal együtt, hogy a computeren és a többi megfáradt legénységen kívül nincs kivel beszélgetned. Az ablakokon át csak a nagy üres semmit lehet látni, és ez a hónapokig tartó elzártság egyeseket megőrjíthet. Ez okozta, hogy az űrutazás korai fázisai alatt az *Explorer I.* kapitánya megőrült, és megsemmisítette a cryotartályok irányítóberendezéseit. Ezzel a tetteivel 94 személyt ölt meg 2024-ben. Az üzenetek küldése és fogadása össze sem hasonlítható egy normális személyes beszélgetéshez, ezért a személyzetet folyamatosan váltják, és az éppen szolgálaton kívüli személyzet mélyálomban pihen.

BRAINDANCE

A braindance az egyetlen eszköz, amely lehetővé tette a hosszabb, bolygóközi utazásokat. A mélyálm alatt az embereket nem fagyasztják le ténylegesen (mert ez visszafordíthatatlan szövet károsodást okozna), csak addig a szintig, amíg az alanyok metabolizmusa elméletileg nullára csökken. Ezzel szemben az agy elég aktív marad. Stimuláció nélkül az agy elkezd felásni a kellemetlen dolgokat. A braindance szimuláció alatt a személy aktív lehet egy virtuális környezetben, és megszerezhet minden olyan dolgot, amit a test akar. Ez lehetővé teszi, hogy a legénység passzívan figyelje a hajó működését mélyálomban (bár az aktív tevékenységhez ébernek kell lenni). A virtuális környezetek segítségével az utasok fel is készülhetnek az úti célra, megkaphatják azt a kiképzést, amire szükségük lesz az adott környezetben anélkül, hogy a hajó hatalmas területét lefoglalnák ezek a létesítmények.

CSILLAGKÖZI UTAZÁS

Jelenleg nincs mód rá, hogy egy másik csillaghoz utazzunk méltányos idő alatt. Jelenleg a legmesszebb levő űrjármű a már régóta halott robot, a Voyager 2, amely 8 billió mérföldre van a Földtől. Ezt a rekordot azonban hamarosan javítja majd a Project TAU, amelyet közel húsz éve lőttek fel, és ezer Csillagászati Egység (CS.E. A csillagászatban a távolság megadására használt egység. Egy egység a Föld közepes naptávolságával, azaz 149,598km-rel egyenlő.) megtételére tervezték. A heliopauza az úti célja, ahol a napszél és a csillagközi térben levő gázanyag találkozik. Ez a naprendszer valódi határa. Az ESA-nak több terve is van, amellyel valósíthatja a csillagközi utazást, ám ezeknek antianyag hajtóművel kell rendelkezniük, és ez még erősen fejlesztés alatt van. Ezeknek a hajóknak több száz évre van szükségük az út megtételére, és csak az eredeti legénység gyermekeinek, a gyermekeinek gyermekei láthatják azt, ahogy a célszillag feltűnik a kijelzőkön. Vannak hasonló tervű hajók is, amelyek fagyasztott embriókat szállítanak, és amikor közel érnek a célhoz, akkor kiengednék ezeket, felnevelnék, és amikor elérik a felnőtt kort, akkor kiképeznék őket a felfedezésre.

4: FELSZERELÉS ÉS FEGYVEREK

Űrruhák, bőrruhák, gyorsfoltok, EVA egységek...
Ezek nélkül sehova sem mennél az Űrbe.

FELSZERELÉS

Az eszközök, a fegyverek és a felszerelés ugyan olyan fontos az Űrben, mint a Földön. Bár sok dolog ugyan olyan mind a két helyen, mégis vannak olyan eszközök, amelyeket módosítani kell az új környezethez.

Űrruhák

Űrruha nélkül nem mehetsz ki az Űrbe. A modern Űrruhákat úgy képezték ki, hogy egyenletes nyomást alakítsanak ki az űrruha feji és testi részében is, és ezt megfelelő hőmérséklettel is megtámogassák bármilyen környezetben.

Több típusa is van az Űrruháknak. A *standard Űrruhák* kommersz Űrruhák, amelyek egyen méretekben készülnek és szinte mindenkire egyenlően jók. 3 pszi nyomást tartanak fent mind a légző, mind a testi részen, és az egész test felületén olyan hőmérsékletet tartanak fent, amely az életben maradáshoz szükséges tartományba esik, bármilyen extrém is legyen a környezet.

A *bőrruhákat* a turisták használják általában, de olyan feladatoknál is használják, ahol az ügyesség létfontosságú (például a delta és a munkamodul pilóták). Olyan vékonyak, mint egy második bőr, az ízületeknél megerősítésekkel rendelkeznek, és egy egyszerű sisakkal kell hordani őket. 40-60 perces oxigén tárolóval rendelkeznek. A ruha felületi feszültsége tartja egyben a testet a vákuummal szemben, és a nyomást elvezeti a ruha belseje. A levegőt felmelegíti a ruha, hogy fenntartsák a test hőmérsékletét. A bőrruhák csak nagyon gyenge védelmet biztosítanak a sugárzás ellen, és a limitált levegőcseréjük miatt a teljes sötétséget vagy napsütést maximum tíz percig bírják (ez után túlzottan lehül/felforrósodik a ruha).

A *munkaruhákat* a munkások használják teherbírásuk és keménységük miatt. Általában félkemény anyagokból épülnek fel (keményburkú sisak és torzó rész, flexibilis karokkal és lábakkal), hogy bírják az építkezésekkel járó megpróbáltatásokat. A ruha elviselhetővé teszi a környezetet és életben tartja a munkást 8 óráig bármilyen űri vagy holdi környezetben.

A *harci ruhák* feljavított munkaruhák egzoszkeletális rásegítéssel (+1ERŐ/FIZ, maximum +11-ig).

A *sugárzáselnyelő ruhákat* magas sugárzású környezetben szükséges használni, egyébként úgy épülnek fel, és úgy néznek ki, mint a munkaruhák. A marsi ruhák standard ruhák, amelyeket a Mars környezetéhez igazítottak. Ezek könnyebbek, de bírják az extrém viszonyokat, és az Űrbéli használatot is. Pletykálják, hogy a Szovjetek már kifejlesztettek olyan Űrruhát is, amely bírja a Vénusz környezeti viszonyait is, erre azonban még nincs semmilyen bizonyíték sem.

2021 óta a legnagyobb előrelépés a Fejlesztett Harci/Építkezési Személyi Páncél (*Advanced Combat/Construction Personal Armor – ACPA* a továbbiakban) kifejlesztése volt. Űrben az ACPA egységnek nem kell a saját súlya ellen küzdenie a gravitációval, és beépített manőverező hajtóművel könnyedén mozoghat. Az ACPA egy személyes, ember-alakú űrjárművé vált. Ha egy munkához kiterjesztett EVA aktivitás kell (mint például nagyobb súlyok manipulálása), akkor egyre többször igényelnek ACPA használatot ehhez. Persze a legnagyobb felhasználási lehetősége az ACPA-nak a katonai felhasználás, konkrétan az USAF körében. Az ACPA képességiről és felhasználási lehetőségeiről a *Maximum Metal*-ban olvashatsz.

RUHA HIBA TÁBLÁZAT

Dobás	Hiba	Eredmény
01-50	Lassú szivárgás	1D10/2 százalékkal csökken a levegőellátás időtartama.
51-75	Gyors szivárgás	6D10 percen belül elveszik minden levegő.
76-85	Szakadás	Mint a Gyors szivárgás, leszámítva, hogy egy gyorsfoltozás 90%-kal lassítja ezt.
86-95	Hűtőrendszer hiba	3D10 percen belül túlmelegszik a karakter.
96-98	Kommunikációs rendszer hiba	A ruha rádiója elromlik. Nagyon Nehéz próba javításra.
99	Arcelemez törés	Mint a Gyors szivárgás, leszámítva, hogy egy gyorsfoltozás 90%-kal lassítja ezt (és megvakítja a karaktert).
00	Nagyobb szigetelési hiba	Minden nyomás azonnal elveszik.

Karbantartás és Ruha hiba

Az űrruhák nem ruhadarabok. Összetett gépezetek, amelyeknek rendszeres karbantartásra van szükségük, mint minden gépezetnek, különben romlik a hatásfokuk. Ha az autód elromlik, elkéssel a munkából. Ha a ruhád romlik el, akkor meghalsz.

A cégek és a kormányok ruháival felbérelt vállalkozók foglalkoznak. Kisebb szervezetek vagy magánszemélyek esetén saját maguknak kell karbantartaniuk a ruhákat. Az űrruhák hosszú utat jártak be, az eredeti '80-as években használt űrruha húsz óra karbantartást igényelt minden használt óra után. Egy standard 2020-as űrruhának két óra karbantartásra van szüksége minden ötven óra használat után. A bőrruháknak fele ennyi karbantartásra van szüksége, míg egy sokkal mechanikusabb harci ruhának egy óra karbantartásra van szüksége minden négy óra használat után.

A ruhák karbantartásának kimaradása nem feltétlenül figyelemfelkeltő – egészen addig, amíg el nem kezd szivárogni az oxigén. A legtöbb hiba csak lassú vagy kisebb szivárgás. De vannak olyan hibák is, amelyek azonnal ölnek. Minden két óra használat után összeadódó 1% az esély a meghibásodásra karbantartott űrruha esetén. Bőrruháknak csak négy óránként kell egyszer dobniuk. Nem-karbantartott űrruhák esetén dupla ennyiszer kell dobni, és meghibásodás esetén 5%-al nő a hibadobás eredménye (Ez minden karbantartás nélkül eltöltött hét után duplázódik, de egy karbantartási fázis törli az egészet). Megéri pár percet rááldozni naponta arra, hogy túlélj.

Űrruha típusa	Ára	SFÉ	RFÉ	Bevetési idő	Felvétel
Standard	15000 eb	10	2	6+2	3 perc
Bőrruha	2500 eb	6	0	1+1/3	2 perc
Munkaruha	20000 eb	16	3	8+2	4 perc
Harci ruha*	50000 eb	25	6	6+2	8 perc
Sugárzáselnyelő ruha	30000 eb	16	6	8+2	4 perc
Mars ruha	15000 eb	7	2	5+2	3 perc
Vénusz ruha**	?	?	?	?	?

SFÉ: Sebzés Felfogó Érték

RFÉ: Radioaktív Sugárzás Felfogó Érték

Bevetési idő: Működési idő + tartalékok

Felvétel: Ennyi időbe telik felvenni a ruhát. Levenni szintén ennyi ideig tart, de gyorsabban is le lehet rángatni.

*: Csak katonai modell, +1 FIZ ERŐ.

** : Feltételezhetően pletyka.

EVA MANŐVEREZŐ EGYSÉGEK

~: Speciális, túlnyomásos gázzal töltött egységek, amelyek tartalmának részleges kiengedésével könnyedén lehet mozogni az Űrben, a lakómodulok vagy objektumok körül. Delta-V-ben, vagy sebesség változtatási képességben (m/sec) fejezik ki hatékonyságukat. Minden sebesség változtatás (történjen bármilyen irányba) elhasznál némi delta-V mennyiséget. A karakternek emlékeznie kell, hogy a teljes delta-V mennyiségnek a felére szükség van, ha meg akar állítani valamilyen manővert. Háromfajta manőverező egység érhető el:

Kézi egység: Gyors utazásokhoz használják, egy nitrogéntartályból, két szelepből és egy nyélből áll. A felső elsütő hatására a bal száj enged ki egy kis gázt, az alsó elsütő hatására a jobb száj sül el. Csak megfelelő mennyiségű gyakorlás után lehet hatásosan kezelni az egységet, minden tíz perc után REF-1 próba szükséges, amíg a karakter nem szerez elegendő gyakorlatot (1D6 hét). Ha elrontja a próbát a karakter, akkor hibázik a manőverében. A kézi egység előkészítése harminc másodpercet vesz igénybe, és 150m/sec sebességváltoztatásra elegendő delta-V-vel rendelkezik.

Kisebb háti egység: Az egység a ruha hátuljára csatlakozik velcro-val, és komolyabb irányítási lehetőséggel rendelkezik, mint a kézi egység. Egy beépített irányítóegységgel, és egy kezdetleges computerrel is rendelkezik, amelyek megvédik az egységet (és a viselőjét) a pörgéstől. Három perc alatt készül fel az egység a használatra, és 500m/sec mennyiségű delta-V-vel rendelkezik.

Fejlesztett manőverező egység: Ez a legnagyobb manőverező egység. Hevederekkel csatlakozik a ruhához, hogy elérje a lehető legnagyobb stabilitást. Ha az űrruha eléggé felszerelt, akkor az egységet interface aljzatokkal is lehet irányítani. Visszajelzéseit egy beépített kijelzőre vagy Times Square Marquee-ra tudja kiírni. Beépített, redundáns irányítórendszerével és computereivel segíti a használatot. Reflektorokkal is rendelkezik, amelyek hat órán át bírják. Tíz perc alatt készíthető fel használatra, és 2000m/sec delta-V-t tartalmaz.

BUBORÉK MENEDÉKEK

A buborék menedék egy műanyag környezeti menedék, amely megvédi a nyomásbaleset túlélőit. Ez megtalálható minden kompon, űrrepülőn, munkamodulon és OTV-n. Egy összecsucott esernyőre hasonlít zárt állapotában, de használatkor azonnal felfújódik egy félkörszerű formába, amelynek egyik oldala homályos, a másik pedig ezüstös. A buborék magjában egy hat inch vastag fémrúd van, amelyben az oxigén, és a levegő tisztító egységek vannak, egy kevés vízmennyiség, egy elsősegély csomag, limitált CO² kaniszterek, amelyek 20 percnyi helyváltoztatáshoz elegendőek, és egy vészjelző antenna, amely 1000km-ig hatásos. A menedék a magja köré fújódik fel, körülbelül 3 másodperc alatt. Egy megnagyobbítható légszilip szolgál a ki- vagy be- szállásra.

Három méretben fordulhatnak elő: egy, négy vagy hat személyesek lehetnek. Mindegyik 24 órára elegendő víz és levegő mennyiséggel rendelkezik a legénységének. Értelemszerűen ha egy személy használ egy hatszemélyes menedéket, akkor az hat napig láthatja el a menekültet, de ez él fordított arányban is.

A *vészbuborékok* az egyszemélyes buborékok még kisebb verziói, amelyek átmérője alig egy méter. A karakterek bemásznak ezekbe, magukra húzzák a zipzárt, felteszik az oxigénmaszkot és várnak, hogy valaki megmentse őket. Ezekben csak egy kisebb rádió van, amely 3km-ig hatásos, és egy keresőfény. Két óráig biztosítja a túlélést, becenevén csak „morál buborék”.

JÁRMŰVEK

Előfordul, hogy a Mars vagy a Hold felszínén kell utazgatni, és ehhez egy kicsit drága multság lenne egy űrjármű használata. Specializált járműveket készítettek e célra.

Holdjárók

Erőmű: Nukleáris Izotóp meghajtás Napelem tartalékkal.

Teljesítmény: 500km (600km nappali fényben) hatótáv, 80km/h (95km/h nappal) maximum sebesség, felezett sebesség, ha a rakomány meghaladja az 1000kg-ot.

SSP: 20.

A Holdjáró egy holdi környezetre átalakított „furgon”. Bármire használható: emberek vagy nyersanyag szállításra, vagy szükség esetén páncélozott harckocsinak is használható. Két mesterséges emelője van, amelyekkel közel 400 kg-ot képes megemelni. A napelemek mozgathatóak, és automatikusan követik a Nap haladási irányát. A pilótafülke nyomás alatt áll, és két ember számára (vagy vészhelyzet esetén nyolcnak, begyömöszölve) biztosít teret. Húsz napnyi ellátmányt szállít (két emberre lebontva). A kabinnak limitált védelme van csak a sugárzás ellen. 2 tonna rakományt képes elszállítani, de rakodómodulját le is lehet cserélni, és egy húsz ember szállítására elegendő másodlagos kabint lehet a helyére tenni. Ez két napig képes ellátni a húsz embert. Átalakítható hadszíntéri kórházzá is, ekkor a modul egy teljes sebészeti részleget is magába fogadhat, három intenzív kezelőhellyel.

A páncélozott verzió a kommunikáció tálcá helyén egy forgatható, páncélozott lövegtorony áll, és a raklap helyén rengeteg felszín-felszín és felszín-űr rakéta található. Alapból 6SFÉ-vel rendelkezik, de felpáncélozható 50SFÉ-ig is, azzal kitétel, hogy minden felszerelt 10 pontnyi páncél 5%-al csökkenti a hatótávot, és a páncélozás nem érinti a rakteret (amit persze lehet külön páncélozni). A holdjárókat lehet távirányítással is irányítani, de a helyi irányítás mindig elsődleges a távirányítással szemben. A Holdjárókat más bolygókon is lehet használni, ekkor azonban a napelemeket le kell cserélni nukleáris reaktorokra.

Marsjáró

Erőmű: Dupla Nukleáris Izotóp meghajtás.

Teljesítmény: 800km hatótáv, 60km/h maximum sebesség, 30km/h sebesség, ha több, mint 500kg-ot szállít.

SSP: 30.

A Marsjáró nagyon hasonlít a Holdjáróhoz. Különbség viszont, hogy a Marsjáró teljesen a Marshoz lett átalakítva. Nem rendelkezik napelemekkel, és atmoszférára tervezték. Az ablakokat többhéjú műanyaggal burkolják, amely megvédi azokat a homokviharoktól. Hasonlóság, hogy az erőmű aktív hűtő hurkokkal van kiegészítve, amelyek védve vannak a homok bejutásától. A raktér zárt. A rádió/radar antenna árnyékolt, amely normálisan csökkenti a hatótávját. Mivel a Mars nagyobb, mint a Hold, ezért a horizont, és a látótáv is nagyobb. A Marsjáró 1 tonnát bír, és mesterséges emelői 150kg-ot képesek emelni. A járművet 40SFÉ-ig fel lehet páncélozni (normálisan 10SFÉ páncél van rajta), de minden felrakott 10 pont 10%-al csökkenti a hatótávot. A Marsjárót nem lehet más bolygókon használni (kivéve talán a Titánt), mert aktív hűtéséhez atmoszféra szükséges.

Holdbogár

Erőmű: Telepek

Teljesítmény: 150km hatótáv, 30km/h maximum sebesség, 20km/h két emberrel és kb. 40kg felszereléssel.

SSP: 10.

A Holdbogár virtuálisan nem változott az eredeti Holdjáró felépítésétől, amelyet még 50 éve használtak az Apolló programban. Két űrruhás személyt, és 100kg rakományt képes elszállítani. Teljesen nyitottak és nem lehet őket páncélozni. Távirányíthatóak, de a helyi irányítás mindig felülírja ezt. Lehet fegyverzetük, de ezek katonai felhasználása reménytelen (3SFÉ, ha elbújsz mögötte).

Marsbogár

Erőmű: Telepek

Teljesítmény: 50km hatótáv, 25km/h maximum sebesség, 18km/h két emberrel és kb. 40kg felszereléssel.

SSP: 14.

Hasonlít a Holdbogárra, azzal a különbséggel, hogy ezt egy műanyag fólia fedi. Ezzel szemben az űrruha itt is elengedhetetlen. A jármű 15SFÉ-re páncélozható (normálisan 5SFÉ-vel rendelkezik), de ez csökkenti a hatótávolságát 35 km-re.

Szökdécselő

Erőmű: rakéták, telepek

Teljesítmény: 400km hatótáv, amely 20km-rel csökken minden megkezdett 200kg rakomány után. 30 ugrás, mind 20km-es, lebeghet is, ez 25km-nyi hatótávot fogyaszt percenként. 120km/h földi sebesség, elhagyhatja vagy beléphet a Hold tömegvonzásába egyszer, rakomány nélkül.

SSP: 15.

A szökdécselőt gyors és könnyű vontatási feladatokra használják. A jármű kisebb ugrásokkal halad, de képes elhagyni a Hold gravitációját is egyszer. Több ugrást hajtanak végre, miután újra kell tölteni őket üzemanyaggal. Emellett meg is emelhetnek rakományt, mint a helikopterek, ekkor 1500kg-ot tudnak 120km-re szállítani. A legénység kabinja általában nincs nyomás alatt az ugrások alatt, mert túl sok levegőt használna fel a folyamatos nyomás alá helyezés. A kabinban két reguláris és két lehajtható szék van, amelyek lehajtásával további 3m³ raktér nyerhető. A terheket a jármű testére aggatják, ez azonban meggátolja azt, hogy a jármű elhagyja a Hold gravitációját. Ha a jármű már orbitális pályán van, akkor egy lestrapált OTV-vel egyenlően használható, és négy éghető elemmel rendelkezik. A szökdécselőket az aszteroida övben is használják, bár nem oda tervezték őket. A szökdécselők tíz napi-emberi ellátással rendelkeznek. Általában tudományos csapatok, vagy bemutatókhoz használják őket.

Sugárbicikli

Erőmű: Rakéták, telepek.

Teljesítmény: 3000km hatótáv, 300km/h maximum.

SSP: 8.

A sugárbicikli olcsó szállítási lehetőség két mesterséges létesítmény között. Egy vagy két ember beszáll, belövi az indítást, és pár óra múlva a másik létesítményen dokkolnak. Csak pár órás működésre vannak felkészítve, de gyakran túlhajtják őket. Radarja sokkal kifinomultabb, mint feltételeznénk, ezért lehetséges az, hogy könnyedén bemérheti őket bármelyik hajó. Nem ugrálhatnak orbitális pályák között, csak olyan orbitális létesítmények között, amelyek közel azonos magasságban vannak. Teljesen nyitottak minden számára, és nem páncélozhatóak. Rendelkeznek „helyzettartó” opcióval is, ekkor a beépített computer úgy gyűjtja be a hajtóműket, hogy a jármű egy helyben álljon.

SZERSZÁMOK

Az Űrben használt szerszámoknak rengeteg olyan dologgal kell számolniuk, amelyekkel Földi testvéreiknek nem. Egy normális csavarhúzó például lehetetlenség gravitáció nélkül használni, mert a csavaró mozgás egyszerre forgatná a csavart, és a használót is, ezért minden űrben használt szerszám energiával működik (újrátölthető telepekkel és kis motorral), és csak gyengén hat rájuk Newton Harmadik Törvénye. Minden szerszám ezen felül tele van gyűrűkkel, mágnesekkel és velcroval, hogy minimalizálják az elhagyás esélyét.

MEGHAJTOTT SZERSZÁMOK

Ezek a szerszámok kis motorokkal rendelkeznek, amelyek hajtják őket, és ezeket újratölthető telepek táplálják (4 óra használat után 4 óra újratöltés). Ezek közé tartozik:

Csavarhúzó: 15 változtatható fejjel, ezek közt csavarkulcsokkal, franciakulcsokkal és hex kulcsokkal. Ellenforgató adapterrel is rendelkezik, amely kompenzálja a gravitáció hiányát.

Vákuum-forrasztó: Egy magas hőfokon hevített pálcából, és egy szívóegységből áll, amelynek feladata, hogy felszívja a forrasztás közben elszabaduló olvadt forrasztóanyagot. Vákuumban is használható, ekkor egy kefével tisztítható le a melléktermék.

Kézi mini-vákuumszívó: A levegőben maradt EVA maradványokat, vagy kiömlött anyagokat lehet felszívni vele. Folyékony és szilárd anyagokat is el tud nyelni.

Más technikai felszerelések:

Mikro-szerszámok: Kisebb csavarhúzó, és egyéb elektronikai eszközök.

Kombinált elemlámpa: Nagyerejű elemlámpa, az elején a standard reflektor, a közepén pedig egy szupervillató funkció található.

Techscanner: A Földi változat eredetije, 80%-os hatékonysággal működik.

Szimatoló: Kis kézi készülék, amelynek feladata, hogy folyamatosan figyelje a széndioxid, oxigén és szénmonoxid szinteket, valamint az egyéb atmoszférába kerülő gázokét (90%). Ha ezek a szintek nagyobbak, mint a meghatározott optimális szint, akkor egy hangos riasztást ad le az egység. Ez jó lehetőség arra, hogy megtudd mikor lesz rossz a lég.

Nyomásriasztó: Ez a kicsi barométer folyamatosan figyeli a levegő nyomását, és azonnal riasztást ad le, ha a nyomás 5%-al nő vagy csökken. A kisebb szivárgások felfedezésére tökéletesen alkalmas, és a legtöbb beépített szimatoló egységgel is rendelkezik.

Sugárásmérő: A jelenlevő sugárzás mértékét határozza meg radokban. 2 méteres körzetben működik.

SZEMÉLYES FELSZERELÉS

A Legmagasabb Határon ezeket minden Highrider használja.

Velcro: Két oldalas velcro szalagok vagy párnák, amelyeknek egyik oldala velcro, a másik pedig ragasztóanyag. Folyamatosan használják, hogy ne veszítsék el a dolgokat, minden rögzítésére jók, legyen az könyv, toll, eszköz vagy alvó gyermek. A nagyobb létesítményeknek hatalmas velcro felületei vannak, amelyekre bármi felragasztható. A velcro-t gyakran falakon és oszlopokon is használják, az Ūr pedig folyamatosan „hangos” a felszakadó velcro hangjától.

Lap padTM: Egy kis LCP párna, limitált chip memóriával. Az ujjaidal rajzolsz az LCD kijelzőre a saját stílusoddal, és a párnán ezek betűkké vagy alakzatokká állnak össze. A chip memória 100 oldalnyi bejegyzést tud tárolni, ha megtelik chipet lehet benne cserélni, vagy le lehet tölteni bármilyen más memóriával rendelkező egységbe. A fejlettebb egységek képesek technikai leírásokat tartalmazni, nagyobb memóriával rendelkeznek, vagy rádió úton csatlakozhatnak a computer memóriájához (ezek processzorral is rendelkeznek).

Személyes sugárásmérő: Egy három centiméter hosszú ostya, amely digitális kijelzővel rendelkezik. Az utolsó törlés után folyamatosan számolja a megkapott sugárdózist. A ruházatra kell aggatni, és vannak designer verziói is.

Mágnes pad: Kézi eszköz, amelynek egyik oldala egy teleppel, a másik oldala pedig egy elektromágnessel rendelkezik. Bármilyen fémfelületre feltapad (kivéve a 100%-os alumíniumot), ha bekapcsolják.

Sínkulcs: A legtöbb modul oldalán végigfut egy pehelykönnyű, nagy szakítószilárdságú fémszál, amely csatlakozik a többi modulhoz. Ezzel egy szállítórendszert hoztak létre, amit ezzel az eszközzel lehet kihasználni. A kulcsot be kell akasztani ebbe, és így könnyedén lehet ezzel mozogni, az ellebegés kockázata nélkül. Az eszközhöz egy karra vagy hevederre rögzíthető szál is kapcsolódik, ha szükség lenne mindkét kezetre.

Tapadós papucs: Velcorral és elektromágnessel ellátott lábbeli, amely nagy szolgálatot tesz nulla gravitáció mellett.

Kéz nélküli kommunikációs szett: Hangra aktiválódó feji szett. A drágább verziók szubvokalizálással működnek, a többi övbe, vagy űruha sisakrészbe lehet kapcsolni, külső használat esetén.

TÚLÉLŐ FELSZERELÉS

Csaknem mindenkinek volt már szükség ezek valamelyikére, ezek létfontosságúak a túléléshez.

Holdsátor: Egy felfújható 3m x 3m x 2m külterületű sátor, amely időleges menedékként funkcionál. Egy kisebb légzsilippel rendelkezik, amelyet ötször lehet használni, mielőtt a levegőtartaléka kifogyana. A sátor 5 psi nyomásra van beállítva, és 15 ember-napi ellátmányát tudja biztosítani. Külső része fényvisszaverő réteggel van ellátva, hogy árassza a hőt. Kis energiatelepe van, amely működteti a parányi légcserélőt, melegítőt és fényt. Egy vegyi-WC is megtalálható benne. 1m x 1m x 2m összecukott állapotában, és két percen belül nyílik ki teljesen.

Napszél menedék: Az építkezések és a gyakrabban látogatott helyek közelébe installálják, időleges védelmet nyújt a napszél ellen. Cilinder alakú, és 2,5m x 4m-es, egy légzsilippel a végén. Általában elássák, így csökkentik hárommal a Napszél Erejét. Ha napszelet érzékelnek, egy vörös fény kezd el világítani a menedék elején, ezzel jelezve a

veszélyt. Ebben az esetben rádiójelzést is elkezd leadni. 18 ember-napi ellátását teszi lehetővé. Kis energiatelepe van, amely működteti a parányi légcserélőt, melegítőt és fényt.

Vegyí-WC-je és négy elkülönített része van. Veszély esetére külön élelmiszer mennyiséggel és 500 liter vízzel rendelkezik. Mivel a kormánypolitika (és a józan ész) úgy diktálja, hogy mindenki használhassa vészhelyzet esetén, mindenki érdeke, hogy fenntartsa ezeket. Általában gyakran szervizelik ezeket. Néhány még braindance egységgel is rendelkezik, mert a külső kommunikáció nem lehetséges a napszél hatóideje alatt. Néhányan ilyen menedékekben élnek.

Homokvihar menedék: A napszél menedékekhez hasonlóan a homokvihar menedékeket is szívesen látják a Marson. A menedék felépítése eltér a többitől, légszilipje ponyvaszerű takarással van ellátva, amely lehetővé teszi, hogy akár egy terepjáró is beállhasson részlegesen a takarásába. Így minimalizálják a légszilipbe jutó homokot. A homokvihar menedékeket nem ássák el, de gyakran teríti be őket a homok. Ha homokvihart érzékelnek, akkor egy nagyfényű zöld lámpa gyullad ki rajtuk, és egy rádióadó is működésbe lép. A menedékek 18 emberi-napi tartalékkal rendelkeznek. Felszerelésük és tartalékaik hasonlóak, mint a napszél menedékeké, és a karbantartásuk is hasonló jellegű. A braindance egységek nem gyakoriak a homokvihar menedékekben, mert a homokviharok alatt még lehetséges a rádió kommunikáció. Néha vontatókon is hordozzák őket, ekkor azonban nincs ponyvaszerű előrészük.

Hordozható energiagenerátor: Egy kisebb nukleáris izotópos reaktor, amely 300Wattot képes meghatározatlan ideig generálni. Hatalmas mennyiségű hőt termel emellett, és nem lehet leállítani. 50x50x100cm kiterjedésű és 100kg súlyú.

Belélegző: Hasonló a légzőmaszkhoz, csak az egész arcot takarja, és csatolható oxigéntartállyal rendelkezik (félóra jó). Ez NEM egy ürreha helyettesítés.

Salak-cement: Ez egy betonfajta alapanyaga, amelyhez Holdi kőzetet, vagy Marsi homokot használnak fel. Építéseknel, mint sugárzás elleni védő és szigetelő réteg használják fel. Rengeteg változatban jön ki: vákuumra-aktíválódó, hőre-aktíválódó, vízre-aktíválódó, vagy vegyianyagra-aktíválódó formában is megtalálható. A leggyakrabban a hőre-aktíválódót használják, mert ebben az esetben megformázhat sz bármit amit akarsz, és aztán csak ki kell égetned, vagy egyszerűen csak rábizod a melót a Napra. A vízre-aktíválódót csak belső foltozási munkálatokhoz használják. A vákuumra aktíválódót olyan nyomás alatti helyeken használják, amelyet később majd vákuumnak tesznek ki. A vegyianyagra-aktíválódót pedig gyakorlatilag bárhol fel lehet használni, és elsődlegesen ott használják, ahol a hőre aktíválódót nem lehet használni a hő miatt.

FELSZERELÉS	ÁR (EB)
EVA Manőverező Egységek	
Kézi egység	100
Nitrogén/CO2 újratöltő palack	5
Kis háti egység	800
Fejlesztett Manőverező Egység	3000
Buborék Menedékek	
1 emberes	300
4 emberes	600
6 emberes	800
Vészbuborékok	150 darabja
Járművek	
Holdjáró	150000
Marsjáró	150000
Holdbogár	5000
Marsbogár	6500
Szökdecselő	350000
Sugárbicikli	2000
Eszközök	
Csavarhúzó	100
Vákuum-hegesztő	50
Mini-vákuumszívó	30
Mikro-szerszámok	15
Kombinált elemlámpa	5
Techscanner-ek	100-150
Szimatoló	20
Nyomásriasztó	2
Sugárzásmérő	100
Személyes felszerelés	

Velcro (12-es csomagolás)	1
Kulacs	2
Lap Pad	50-150
Személyes sugármérő	5
Elektromos mágnes pad	20
Sínkulcs	5
Tapadós papucs	5
Kéznélküli kommunikációs szett	30
Túlélő felszerelés	
Holdsátor	800
Napszél menedék	3000
Homokvihar menedék	3000
Ragacsabdák	0,2
Gyorsfolt	5
Hordozható energiagenerátor	1500
Belégző	100
O2 újratöltés belégzőbe	5
Salakcement, 40kg-os csomag	10

FEGYVERZET

Az Űrben használt fegyverzetnek rengeteg olyan tényezője van, amelyet figyelembe kell venni a tervezéskor. Nulla gravitációban a visszarúgás igen komoly probléma. A másik probléma az eltévedt lövések problémája. Egy eltévedt lövedék könnyedén keresztül szakíthatja a modul falát, ezzel pedig azonnali nyomásvesztést és halált okozhat. A lézereket szintén kizárhatjuk, mert ha egy lézer olyan erős, hogy átégessen egy emberi testet, akkor az képes átégetni egy modulfalat is. Bár a kések elfogadottak (mind hatékonyságban, mind szociálisan) mégis sikerült három részleges megoldást találni a problémára: ezek a gyrojet fegyverek, a flechette és retesz fegyverek, és a biztonsági löszerek.

GYROJET

A gyrojet fegyverek önhajtó rakéta hüvelyek. Egy gyro-rendszer löki ki a löszert, amely egy méterrel a kilövés után gyűjtja be magát. Nincs visszarúgás, nincs szívás.

Pár probléma azonban mégis van a gyrojetekkel. Először is 1 méteren belül használhatatlanok, mivel ekkor még túl kicsi a lövedék energiája (még nem gyűjtötte be magát). Legalább öt méter kell a löszernek, hogy elérje gyilkolási sebességét. Egy modulban az orvgyilkosnak nagyon precízen kell megválasztania a gyilkosság helyét.

Másodszor a gyrojet fegyverek könnyedén szakítják át a hajófalakat. Ezek miatt a gyrojet fegyvereket vagy modulokon kívül, vagy pedig olyan nagyobb modulokban használják, mint a Hold kolóniák, vagy a Kristálypalota, amelyeknek falairól gond nélkül koppan le a löszer.

FLECHETTE ÉS RETESZ FEGYVEREK

A flechette löszerek a lövedék sebessége helyett annak átütő erejére építenek. A flechette fegyver egy igen erősen legyengített sörétespuskaszzerű fegyver, amely flechette repeszeit egyszerre lövi ki. A retesz fegyverek erősebbek, de csak egy erős reteszt lönek ki.

Ezek egyike sem képes átszakítani a hajó vagy modul falát (kivéve a Retesz fegyvereket, amelyek Közvetlen Közélről képesek lehetnek erre), de mivel a páncéltörésre alakították ki őket, ezért minden testpáncélt feleznék. Bár nem okoznak nagy sebzést, de az Űrben egy kisebb szakadás az űrruhán is elég ahhoz, hogy kivégezzünk valakit. Emellett mindkét fegyver lövedékeit el lehet látni narkotikumokkal vagy mérgekkel.

A retesz fegyverek egyik verziója a pattintók. Ezek kézi cilinderek, amelyek kemény ütközéstől aktivizálódnak, és egy tüskét nyomnak ki magukból. Ezek nagyon hatásosak űrruhák ellen, de a kemény kinyomás miatt, kemény visszarúgással is számolni kell. Ellenben kicsi méretük miatt (mint egy vékony ceruza, Nagyon Nehéz észrevenni) gyakran használják orvgyilkoláshoz. Van rakétahajtott verziója is, de ez nehezebben használható, mert nagyobbat üt vissza. A pattintók legnagyobb része otthon előállított darab. Ezek a fegyverek használhatatlanok pár méternél messzebb levő célpontok ellen.

BIZTONSÁGI LŐSZEREK

A lőfegyvereket használhatóvá lehet tenni egy ilyen környezetben úgy is, hogy biztonsági lőszerrel látjuk el. Az 1980-as években fejlesztették ki a repülések alatti terrorista-elhárítás segítésére ezeket a lőszerket, ezek a lőszerket elkenődnek, és még a legvékonyabb fémllemezen sem tudnak áthatolni. Ez azt jelenti, hogy nem annyira hatásosak páncélzat ellen (a páncélzat duplán számít ellene, de az átjutó sebzés triplázódik). Bármilyen 10SFÉ-s, vagy 30SSP-s, vagy ezeknél keményebb felületről azonnal lepattannak, ártalmatlanul. Csak a rendőrség és a biztonsági erők számára hozzáférhetőek.

TÉZEREK

Bár ténylegesen nem tűzfegyverek, a tézerek mégis gyakran fordulnak elő az Űrben. Az elemlámpa nagyságú egység egy kétágú villaszerű fogazatban ér véget. Nyomd a villa fogait húsra, és az alany erős és bénító sokkot szenved. A távolsági tézerek sokkal kevésbé gyakoriak, ezek képesek kilőni két drótot 5-10 méterre, és ugyan ezt a hatást produkálják.

A tézerek nagyon hasznosak a Cyberpunk világában, egy gyors lökés a fém cyberkarba, és akár az egész kiszülhet (20% esély, ha nincs védve). Ekkor az egész kar használhatatlan a kéztől, a hónaljig.

RAKÉTA HAJTOTT GRÁNÁTOK (RPG)

Az RPG-ket csak modulokon kívül használják. Képesek romba dönteni bárki napját, aki a fogadó végén áll. Ezek a legerősebb ember által hordozható fegyverek az Űrben. Vákuumban az RPG hatásának mértéke megtriplázódik, a Holdon kicsit kevesebb, mint háromszoros a hatás, a Marson pedig kb. kétszeres. A Vénuszon a gránát hatósugara feleződik. A meghajtott gránátokat időzítővel is robbanthatják, ezek 2-10 másodpercig időzíthetőek, és fél másodperces skálázással rendelkeznek. Kilövés után a gránát 5 métert utazik az első körben, 10 métert a második körben, 15 métert a harmadik körben, és így tovább, tehát 5 métert gyorsul körönként (ez az érték 1/5-e érvényesül a Marson, fele a Földön, és 2/3-a a Vénuszon).

FEGVYERZET LISTA

TEXAS ARMS 351 GYROJET PISZTOLY

P • +0 • D • Á/G • 9mm Gyrojet • 8 • 2 • NM

A korai 20. századi Mark II. modellek által elindított irányelvek alapján fejlesztették ki ezt a könnyű, gyrojet pisztolyt. A 351 9mm-es rakétahüvelyeket lő ki (a sebzés ugyan az, mint egy normális 9mm-es fegyveré). A fegyver hatótávja vákkumban háromszor akkora, mint egy normál 9mm-es pisztolyé. A 351-et gyakran használják katonai oldalfegyverként, főleg a Holdon, és a Földön csak nagyon ritkán látni.

MILITECH SILVER SHADOW FLECHETTE PISZTOLY

P • +0 • D • Á • Flechette • 8 • 2 • ST • 30m hatótáv

Az ismert Black Widow elődje, az USAF fejlesztette ki. Minden söréteszerű lőszer 6 flechette-t tartalmaz, amelyek fél méteres szórással terítődnek közepes lőtávolság esetén; dobj 1D6/2+2-vel, hogy megtudd hány flechette-t talált. Minden flechette 1D6/3-at sebez (felez minden páncélt) bármilyen messze is legyen a célpont, és mérgező, vagy toxinokkal is elláthatóak.

HAMMER M-11 RETESZ PISZTOLY

P • +2 • D • Á • 9mm-es retesz • 10 • 2 • ST • 30m hatótáv

A leggyakoribban használt reteszű fegyver, mert az M-11-nek sokkal jobb visszarúgás elvezető rendszerei vannak, mint a többi flechette fegyvernek. A 9mm-es retesz lövedék 1D6+2-öt sebez minden távolságon, de a páncélzat negyedelődik ellene, és az átjutó sebzés feleződik a lövedék nagy sebessége miatt.

MILITECH BLACK WIDOW FLECHETTE PISZTOLY

P • +1 • D • Á • Flechette • 10 • 2 • ST • 30m hatótáv

A Fekete Özvegyet az amerikai légierő fejlesztette ki egy kommersz űrben használható oldalfegyvernek, amelyet főleg az EVAT (EVA Troops, speciálisan kiképzett USAF egységek) egységeknek ajánlottak volna. Az eredeti tervekben egy olyan fegyver szerepelt, amely nagy sebzést okoz, de csak kis áthatoló hatással / visszarúgással, hogy működjön zárt környezetben. A lőszer egy vastag, 10 tárolós tárban helyezkedik el. Minden lőszer 10 flechette-t tartalmaz, amelyek egy méteres szórással rendelkeznek közepes lőtávolságon. A flechettek 1D6/2-t sebeznek (páncélzatot felezik), és drogokkal vagy mérgekkel láthatóak el.

DYNATECH INDUSTRIES KÉZI TÉZER

EGZ • +0 • ZS • K • Kábító • 12 • 1 • MB

Az Űrben leggyakrabban megtalálható tézerfegyver, a fegyverrel a puszta bőrfelületet kell megcsapni, mire az kiengedi töltésének egy részét. Az alanyoknak Ajulás/Sokk mentőt kell dobniuk –2-vel, különben elájulnak 1D10 percre. Ha a mentő sikeres volt, az alanyok Reflex és Hidegvér értéke így is feleződik 1D10 percre.

MITSUBISHI TÉZER

P • +0 • D • G • Kábító • 12 • 1 • ST • 5m hatótáv

A JAB biztonsági erők standard önvédelmi eszköze, a fegyver drótokat lő ki, amelyek maximum 5 méterig mehetnek. Az áldás ezeken keresztül érkezik. A dárdák a drótok végén 5SFÉ-nyi lágypáncélon gondtalanul képesek átjutni, ha sikerül nekik eltalálni a célpontot, akkor annak Ajulás/Sokk mentőt kell dobnia –1-el, különben elájul 2D6 percre. Ha a Mentő sikeres volt, akkor az alany így is felezett Reflex és Hidegvér értékkel rendelkezik 1D6+1 percig.

M-99 EVAW

PUS • +5 • N • R • 6D6AP (12mm-es rakéta) • 30 • 2 • ST

NEH • +0 • - • - • 2D6+1 (25mm-es HE töltet) • 10 • 1 • -

10m minimum lőtávolság, 2000m effektív lőtávolság

Az M-99-es extra közlekedési képességű fegyver az USAF EVAT egységei működésének védjegye. A fegyver egy hatalmas monstrum, két csővel, két tárral, és CO₂ meghajtó tartállyal, amelyet a kommandós övére erősítenek. Két fajta gránátot lőhetnek a fegyverrel, mind a kettőt gázmeghajtással indítják el, és csak utána kapcsol be a lövedék önhajtása. Az első fajta lőszer egy 12mm-es nyomkövető lőszer, amely infravörös vagy radar érzékelőket követhet le (kicsit drága), és egy beépített IFF (barát vagy ellenség) felismerővel is rendelkezik, hogy ne szedjen le szövetséges erőket. A második fajta lőszer egy megszokott 25mm-es robbanófejű rakétalőszer, amely ütközésre robban. Mind a két fajta lőszer egy önmegsemmisítővel rendelkezik, amely elpusztítja a löszert, ha a lőszer elhagyja a lőtávolságát.

A fegyver előnyei közé tartozik az alacsony visszarúgás, a hő kibocsátás hiánya, a kismennyiségű gázkibocsátás (a standard löszerek gázfelhőt hozhatnak létre nulla gravitációs / nulla atmoszférás környezetben), a mozgó alkatrészek hiánya és a beépített pontosság. Persze ez nem annyira tökéletes kézfegyver, mint a hordozható lézer, de majdnem olyan jó.

2025: ÚJ TECHNOLÓGIA

Amikor a bioverek megjelentek 2013-ban az Utcán, alig okozott változást. A sokkal gyorsabb gyógyulás és a hatalmas klón-izomkötegek inkább unalmasnak tünnek egy krómozott kiberszem csillogásával, vagy egy video-bőr átültetéssel szemben. De mi tudjuk, hogy a cégek laboratóriumaiban egy teljesen új tudomány született. A molekuláris skálázású objektum manipulálás, más néven nanotechnológia gyorsan megőregedett, és nem sokkal rá megváltoztatta a társadalom arcát.

2025-re a nanotechnológia csöndesen beépült a mindennap használt szavaink közé, és mára már a legtöbb kiberver kialakításánál is használják. A nanotechnológia napjaink új technológiája, amely a kiberverrel verseng az élet elixírje címért. A készletek, a kereslet (és a tiszta irigység) miatt az árak magasan stagnálnak, és csak a gazdagok, vagy a befolyásosak használhatják ezeket.

A nanotechnológia két fő komponensen nyugszik. Az összeállítók miniatűr, molekula méretű „gépezetek”, amelyek összetett építkezési folyamatokkal egyedülálló molekulákat új anyaggá változtatnak. A szétszedők ugyan ezeket az előállított anyagokat szedik szét alkotó molekuláivá.

Nanoidok a populáris elnevezése az ilyen molekula méretű gépezeteknek, és ezek képesek összeállítani vagy szétszedni bármit, amelyhez rendelkeznek elég nyersanyaggal és építési idővel. Képesek vagyunk újraépíteni téged és bármi mást is, a megállapított árért persze.

BIOVER

Ahogy a Cyberpunk 2020 alapkönyvben le van írva, a nanotechnológiai kezeléseket igénybe lehet venni bármelyik helyi kirendeltségen. A nanoidok óvatosan összeállított gépezetek, amelyek képesek élő biológiai komponenseket manipulálni. A nanoidok és a megfelelő anyagok befecskendezése, pár hét türelem és *voilà*: természetes páncélzat, vagy fejlesztett antitestek, pár ezer Euro árért.

Valójában sokkal összetettebb bioverek is léteznek a céges laborokban, és az zártkörű európai klinikák körében. A legradikálisabb módosítások alatt az alanyokat létfenntartó berendezésekre kell kötni, amíg a létfontosságú szerveiket módosítják, vagy átrendezik. Végül is a nanoidok képesek bármit átrendezni, de meddig tudsz élni, ha éppen a szívedet rendezik át?

A következő nem kimerítő lista, használd a képzelőerődöt. A legtöbb fejlesztés megdöbbentő hatásokkal rendelkezhet, mégpedig okkal.

Izomfejlesztés

Szintetikus szálakkal erősíti meg a meglevő izomtömeget, amellyel megerősíti és összetettebbé teszi őket. Ez a fejlesztés virtuálisan észlelhetetlen, és erőnövekedést okoz: +1 Fizikum Erővel kapcsolatos feladatokra, emeléshez/dobáshoz, és közelharc sebzéshez, de nem járul hozzá a Fizikum Módosítóhoz.

Bőrátészövés

A bioverek legelső megjelenései, amelyek átszövik a bőr felső három rétegét szintetikus szálakkal. Más módosítások is lehetségesek, hogy speciális eredményt érjünk el ezekkel. Ezek közül néhányat itt írunk le. Ezek mindegyikére jellemző, hogy ha a karakter Kritikus vagy komolyabb sérülést szenved, akkor egy korrigáló/karbantartó kezeléssel kell átmennie, amelynek ára 500eb.

Termális átszövés: A fizikai védelem helyett ez az átszövés a hőt tereli el. Nagyon nyilvánvaló a módosítás jelenléte, mivel a bőr ezüstszínűre színeződik. Ennek segítségével a karakter képes normálisan működni akár zavaróan meleg környezetekben is (maximum 107°F, 42°C). Jól jön, amikor a munkaruhád hőmérséklet szabályzója bemondja az unalmast.

Vegyí átszövés: A bőr felső három rétege olyan szálakkal van megerősítve, amelyek védenek a vegyi anyagok ellen, ideértve a savakat, és a biológiai ágenseket is. Az irritáns gázokkal és folyadékokkal szembeni mentődobások (kontaktmérgek is ide tartoznak) +4-et kapnak. Emellett a bőr 8SFÉ-vel véd savak ellen is, és ez a védelem nem csökken a savak miatt. A bőr sápadt lesz, és egy Átlagos Észlelés/Éberség dobással kiszűrhető a biover jelenléte. 8 hét alatt alakul ki, és ez előtt nem nyújt védelmet.

Sugárzásvédő átszövés: A Termális Átszövéshez hasonlít, de ez a magas energiájú sugárzó források ellen véd. A biovert gyakran kombinálják cyberoptikákkal, mert a szemeket nem érinti az átszövés. Az átszövés szintén könnyen kiszűrhető, mert a bőr ezüstössé válik.

Vákuumvédő átszövés: Ez csak egy kísérleti koncepció jelenleg. A felső bőrrétegeket úgy erősítenék meg, hogy az még vákuum mellett is összetartsa a testet, benntartsa annak nedvesség tartalmát és megtartsa a test normális működési hőmérsékletét. Ezt persze a hatás kedvéért kombinálni kell egy megfelelően kialakított cyberoptika párral (1200eb, 4D6EV), záró szelepekkel a test minden nyílására (300eb, 8EV), és a belső szervek megerősítésével (ez már benne foglaltatik a kezelés árában). Egy speciálisan kialakított kibernetikus tudó is szükséges a megfelelő működéshez, ez garantálja 15 percig a megfelelő atmoszférikus nyomást, és légkeveréket (700eb, 1D6+1EV). Ennek segítségével a karakterek nem szenvednek a nyomásvesztés káros hatásaitól egészen addig, amíg a belső légtartályuk kitart. Ez után már hat rájuk a nyomásvesztés káros hatása, de csökkentett hatásossággal. Felezett értéken nincs semmilyen káros hatás ekkor, negyedelt értéken megjelennek a felezett érték káros hatásai, tized értéken jelennek meg a negyedelt érték hatásai, nulla értéken pedig normálisan hatnak a káros hatások azzal a kivétellel, hogy az Intelligenciavesztés 1D6-1 körönként a normál értékvesztés helyett.

Neurális fejlesztések

Az emberi agyba is képesek behatolni a molekuláris gépezetek, és ezek kisebb módosításokat végezhetnek. Néhány lehetséges hatást leírunk:

Reflexfejlesztés: Fejleszti a Reflexeid (nem csak a Kezdemény értékedet, hanem a Tulajdonságot magát) maximum 11-es értékig. A kezelés ára és Emberiesség Vesztése pontonként számolandó, a kezelés maximum +2 Reflexet adhat. Emellett 25% esély van arra, hogy a kezelés során véletlenül „átrótozzák” a fájdalom receptoraidat is (-1 Ájulás/Sokk mentő minden +1 Reflex után). A fejlesztést nem lehet kombinálni Kerenzikov vagy Sandevistan reflexgyorsítókkal, és nem lehet visszacsinálni vagy eltávolítani.

Fejlesztett érzékek: Bármelyik látás, hallás vagy szaglás alapú érzékszerv érzékenysége fejleszthető ezzel a kezeléssel. A kibernetikus verzióval szemben ennek a kezelésnek nincs „felülíró” funkciója, de a lehetséges túlterhelés sérülések így is csökkentettek. A hirtelen vakító fények, hangos zajok vagy erős kémiai szagok időlegesen megbéníthatják az alanyt. Látás alapú fejlesztés esetén az alábbiakból maximum 2 opció választható: infravörös

tartomány, UV tartomány, éjjellátás, teleoptika (2,5x), színváltás, vagy képerősítés (+1 Éberség/Észlelés). Hallásalapú fejlesztések (egyik vagy mindkettő): Kiterjesztett Hallástartomány vagy Fejlesztett Hallás. Szaglásra: Kiterjesztett Szaglás.

Bioware	Seb. Kód	Leírás	Ár	EV
Izomfejlesztés	E	+1 Fizikum.	1000eb	1D6/3 (1-2)
Vegyí átszövés	E	Kemikáliák elleni mentő +4, 8SFÉ kemikáliák ellen.	2000eb	1D6+3
Termális átszövés	E	A hőtűrés 20°C-al nő.	1500eb	1D6+3
Vákuumvédő átszövés	NA	Megerősíti a testet a dekompreszió ellen (lásd leírás).	5000eb	1D6
Sugárzásvédő átszövés	E	1RFÉ sugárzás elleni védelem az alanynak.	1500eb	2D6
Reflexfejlesztés	E	+1 Reflex.	3500eb	1D6+3
Fejlesztett érzékek	K	Egy érzék fejlesztése (hasonlít a kiberveres verzióra).	1200eb	2EV

CRYOGENIKA

A cryogenikus tartályokat már régen használják arra, hogy élő organizmusokat hosszabb ideig életben tartsanak. Ezzel szemben a tapasztalatok azt mondják, hogy az emberi test képtelen hosszabb ideig közel nulla hőmérséklet mellett stagnálni anélkül, hogy strukturális sérülést ne szenvednének sejtjei és szervei.

Egy megfelelő összetételű és mennyiségű nanoid koktél véráramba adagolása fagyasztás előtt azonban egészen más dimenziókat nyit meg a cryogenika területén. A sebésznanoidok képesek korrigálni a kémiai és nyomás egyenletlenségeket, és képesek folytatni a tápanyagok juttatását a biológiai mechanizmusba akkor is, ha az éppen ilyen drasztikusan alacsony szinten működik.

Bár nem tökéletes, a teszteredmények szerint kevesebb, mint 1% a hibaesély, és a kezelés akár 1000 évig is kitarthat.

KONSTRUKCIÓ

Első pillantásra a nanoidokat nem lehet beilleszteni a nagyobb mértékű építési feladatok körébe, csak olyan kisebb, önálló egységek legyártására használnánk őket, amelyeket beilleszthetünk egy ilyenbe. A nanoidok azonban képesek molekuláris szintű manipulálásuk segítségével akár a normálisnál ezerszer erősebb anyagok kialakítására is, amelyeknek nincsenek illesztési pontjaik, ezért nehezen törnek csak. Ezekből az anyagokból nagyobb formák is kialakíthatóak, de ehhez egy nanoid hadsereg van szükség. A nanoépítészet azonban limitálva van a nyers építési anyagokra, és az előre formázott strukturális tagokra, mert ezek felépítése viszonylag gyors, és ezek megfelelő szilárdságot igényelnek.

De ez csak a kezdet. A kemény anyagok építése helyett ostyaszzerű építések is lehetségessé válnak ezekkel a nanogépezetekkel. Egy megfelelő összetételű tápanyag oldatban a nanoépítők csöndben várhatnak virtuálisan akármennyi ideig arra, hogy egy strukturális hiba kialakuljon. Ekkor a keletkező nyomásvesztés vagy atmoszférikus jelenlét aktiválja a nanoidokat, és ezek villámgyorsan kirajzanak, hogy megjavítsák a hibát. Légy üdvözölve az építészet új korában!

ÚRRUHÁK

Bár már pletykálnak róla, hogy a cégek és a kormányok egyes egységei használnak már nano-úrruhákat, ezek többsége mégis csak pletyka a tesztfázisok elhúzódása és a dolog ára miatt. A karakterek csak Közel Lehetetlen dobások sorozata után szerezhetnek be ilyen ruhákat, és akkor is az eredeti úrruha százszorosa alapján.

A nanotechnológiával előállított úrruha csak nagyon nehezen különböztethető meg egy standard bőrruhától kinézetre, 2mm-es gumiszzerűvé tett polimerből készül általában. Valójában azonban a ruha anyaga flexibilis, nagyon erős nanopolimerből van. A méhlepényszerű ruha belsejében egy kisebb masszányi építőnanoid pihen, amelyek változatos funkciókat láthatnak el. Ezek képesek azonnal megjavítani bármilyen apróbb szakadást vagy rést, anélkül, hogy bármilyen nyomásingadozás lépne fel. A ruha külső része némi sugárzásvédelmet biztosít, míg a teljesen átlátszó sisak virtuálisan törhetetlen. Az övön található kis egység felelős a környezetszabályozásért, és az összes elhasznált testi anyag újrahasznosításáért. Egy ilyen ruha akár több napig is elláthat egy embert, újratöltés nélkül.

COMPUTEREK

A molekula szintű felépítés miatt a Mesterséges Intelligenciák legújabb generációja bonyolult rácselektronikákból fog majd állni, amelyeket nanoidok kötnek össze. A kisebb távolságok és áttételek miatt az elektronok gyorsabban közlekedhetnek és sokkal kevesebb utat kell megtenniük, ezért ezek a számítógépek akár több ezerszer is gyorsabbak lehetnek, mint a jelenleg működők. A harmadik generációs nano-computereket korábbi verziói fogják megtervezni és legyártani. Potenciális összetettséjük meghaladhatja a gépészek és a tudósok értelmi szintjét, akik majd tanulását fogják figyelni és irányítani.

CYBERWARE

A cyberware az első olyan technológia, amely kihasználhatta a nanotechnológia előnyeit. Az új anyagok erősebbé tették, flexibilisebbé és önjavító képességgel is megáldhatták, míg sokkal könnyebb lett, és kicsit ellenállóbb az EMP sugarakkal szemben. A cyberware egyre közelebb került az organikus részekhez, amely segítségével minimalizálhatjuk az Emberiesség Vesztesét, némi árnövekedés árán. Sajnos kevés ilyen új technika szivárgott ki a szabadpiacra.

5: MESTERSÉGES KÖRNYEZETEK

Élned kell valahol, de nagyon nagy különbség van egy kráterben felállított sátor és a Kristálypalota között...

ÚRBÁZIS

Az Ūr felfedezésének első napjaitól kezdve elindult a törekvés arra, hogy egy permanens állomást alakítsanak ki a Föld és az Ūr határán. 2025-re a cél már sok formában megvalósult. Vannak munkamodulok, automata gyáarak, harci állomások, orbitális kolóniák és bolygó bázisok is.

MUNKAMODULOK

Ezek kisebb, tömegvonzásmentes állomások, amelyekben céges kutatások, javítások vagy gyártósorok működnek. Egy átlagos munkamodul öt vagy tíz moduláris szekcióból áll, amelyek közt megtalálható két vagy három élettérként szolgáló szekció, egy labor, egy létfenntartó szekció és egy energiamodul. Ezek a modulok nagyon standardizáltak, az orbitális pályákon keringő modulok 85%-a Japán konstrukció, ezek alaptervét 2006-ban dolgozta ki a Mitsubishi / Korydanshu vállalat. A specializált modulokat a cégek maguknak gyártják, de mindig úgy, hogy illeszkedjen a meglevő standardekbe. Közel háromszáz munkamodul lebeg a Föld orbitális pályáin, pár tucat a Hold körül, és három a Mars orbitális pályáján.

A munkamoduloknak nincs gravitációja, és túl törékenyek a forgatáshoz. Ezek helyett egy gravitációs kereket csatolnak a központi moduljukhoz, amely időleges megkönnyebbülést jelenthet az alkalmazottaknak. Az alkalmazottak általában négy hónapos váltásokkal térnek vissza gravitációs mezőbe, és általában tíz és húsz közötti alkalmazott található egy állomáson.

A legtöbb modul rendelkezik egy nagyon jól védett modullal is, amely képes megvédeni az alkalmazottakat egy komolyabb napvihar esetén is. Ezek a modulok húsz embert képesek ellátni négy napig, de ez a négy nap nem valami mókás egy ilyen kis helyen...

AUTOMATA GYÁRAK

Kisebbsztruktúrák, amelyek általában egy energiamodulból, egy megfigyelő állomásból, és egy fő gyártó modulból állnak. Az automata gyáarak feladata, hogy olyan termékeket gyártsanak, amelyeket csak nulla gravitációban lehetséges, mint például a hosszúláncú polimerek, vagy az érzékelhetetlen kristályok. OTV-k repülnek fel a gyáarakhoz havonta egyszer vagy kétszer, átszállítják a nyersanyagot, felveszik a kész termékeket, és újrastabilizálják a gyárat orbitális pályáján.

A gyáarak csak a legritkább esetben rendelkeznek személyzettel. A gyáarmodulokban csak kis hely áll rendelkezésre, és elsődlegesen a gyártásra koncentrálnak, nem az emberi igényekre.

HARCI ÁLLOMÁSOK

Relatív ritkák. Bár a „Csillagháborús” tervek jól haladtak a '90-es évek elejéig, anyagi megfontolásból és az ESA folyamatos figyelmeztetése miatt jelenleg csak hét elismert és bejegyzett installáció van az Ūrben. Ezek közül négyet az USAF irányít, kettőt a Soviet Rocket Korps, és meglepetésszerűen a legnagyobb installáció a Kínaiaké.

A harci állomások hasonlóak a munkamodulokhoz, azzal a különbséggel, hogy általában egy „mag fegyver” köré épülnek fel. Ez általában egy erős lézer, vagy sínágyú fegyverzet. A különböző modulok tartalmazhatnak rakétákat, nukleáris fegyverzetet, kisebb kinetikus elvű gyilkoló fegyvereket, vagy részecske sugarakat. Amíg azonban a harci állomásokat zavarójelekből álló falak mögé rejtik, hatalmas érzékelő fűrtjeik és magas energiájú sugárzás kibocsátásuk miatt könnyen megkülönböztethetőek közeli vizuális megfigyeléssel. Persze ahhoz nem élsz eleget, hogy megfigyelhesd közlelről.

ORBITÁLIS KOLÓNIÁK

Az orbitális kolóniákat állomásoknak tervezték a mélyűr vagy a Hold felé. A reguláris ellátmány szállítmányok nem járnak feléjük, ezek önfenntartó mini-világok, amelyek képesek megtermelni a saját levegőjüket, vizüket és élelmiszerüket.

Az önfenntartás miatt a kolóniáknak nagyoknak kell lenniük. Ehhez persze gravitációval is kell rendelkezniük, amelyet csak forgással tudnak elérni, így minden ilyen kolónia cylinder vagy tubus alakú.

A legnagyobb Ūrkolónia az L-5, amelyet a Föld és Hold között lebegő fix LaGrange pontok után neveztek el. Ezek közül a legismertebb a Kristálypalota, vagy más néven L-1.

KRISTÁLYPALOTA

Tizenegy év alatt épült fel, 2000 és 2011 között. Öt gyűrű alakú gyűrűből áll, amelyek egy központi maghoz kapcsolódnak. A gyűrűs modulok sugara 2,2km, és a mag csaknem két kilométer hosszú. A modulok és a mag közötti távolság 2 km. A középső három gyűrű teljesen zárt, a két külső gyűrű falainak néhány része azonban speciálisan megerősített ólomüvegből van, amelyek beengedik a fényt.

A gyűrűket vékony holdközet borítás védi a sugárzás és a napszél ellen, és mint minden Űrben született eszközt, a Kristálypalota összes elektronikája is védve van az EMP hatások ellen. A gyűrűk szélein 0,8G gravitáció van, ez 0,1G-vel csökken minden megtett 275 méterrel a mag felé.

Minden gyűrűben négy szint található, amelyekben megtalálhatóak a létfenntartó részek, a gyártósorok, a életterek és az apartmanok. A két külső gyűrű nyitott park, amelyek nem csak szórakozásra szolgálnak, hanem ezek elégítik ki a Kristálypalota oxigénigényének többségét is. Bár nyitott az egész, itt is találhatóak kisebb épületek, bárók, éttermek és házak a magas rangú ESA és céges tisztviselőknek.

Bár az ESA birtokolja az egészet, mégis jelen van minden Űrben járatos nemzet egy-egy nagykövetség résszel, amelyben nemzetük tagjait fogadhatják. Az élettereket csak olyanoknak adja ki az ESA, akik hatalmas és legalább húsz évig megújuló vagyonnal rendelkeznek. Cserébe az ESA vészszoolgáltatásokat, általános biztonságot és állomás fenntartást nyújt. A rendőri szolgálat és a biztonságiak az Interpol területéről kerülnek ki, és az ESA-val kötött megegyezésük alapján kíméletlenül betartatják a törvényeket.

O'NEILL KOLONIÁK

Az Űr kolonizálásnak második lépése az O'Neill kolóniák felépítése volt. Cilinder formájú titáni kolóniák, amelyeket Dr. Gerard K. O'Neill-ről az Űrkolonizálás úttörőjéről neveztek el. A kolóniák általában 16-30km hosszúak, és 6-8km szélesek. A belső felület szinte egésze földdel van borítva, ezt csak vékony patakok és üvegrészek törik meg néhol.

Az ESA O'Neill Egy modulja volt az első ilyen modul, ez az L-5 ponton található. Az O'Neill Kettő (a Galileo cylinder) 2017-ben készült el az L-3 ponton, és ezt követte az O'Neill Három (Paradicsom Állomás, közös amerikai-japán project), amely az L-4-re épült 2018-ban. A Highrider felkelés után azonban nem valószínű, hogy több ilyen kolónia is épülni fog Földi cégek által. Ezek mellett van még egy kicsi technológia tesztelő állomás is, a Hold másik oldalán az L-2 ponton, amely űrhajó szervizelő és újratöltő állomásként funkcionál egyenlőre.

BOLYGÓ BÁZISOK

A kolonizálás harmadik lépése a permanens személyzettel ellátott állomások kialakítása a Naprendszer többi bolygóján. Két permanens állomás létezik már a Holdon és a Marson is, de vannak kisebb állomások a Mars holdján a Phoboson, és a hatalmas aszteroida Ceresen is.

TYCHO/COPERNICUS

Bár a két holdi város nem teljesen űrállomások, mégis ebbe a kategóriába esnek. Mindkettőt föld alá építették robbantások és nukleáris olvasztószerszámok segítségével. Ezzel a módszerrel földalatti barlangokat, és ezeket összekötő folyosókat alakítottak ki, amelyek tetejére nyomás alatti dómokat emeltek. Ezek a dómok a megolvasztott holdi törmelékből származnak, mivel az olvasztás hőjétől üveggé alakultak át. Jeget bányásznak ki a víz és levegő fenntartása miatt, míg némi növényzetet is növesztenek, hogy létrehozzák az ökoszisztémát. 1999-ben a Tycho kolónia tömegkilövője készen állt, és munkájával támogatta a Kristálypalota felépülését.

Persze ez nem egyetlen éjszaka történt meg. Az Űr kolonizálásának technológiája már az 1990-es évek végén rendelkezésre állt, már csak az akaratra és a nemzetek összefogására volt szükség, hogy alkalmazhassák azt, amit már régen tudnak. Ezt segítette a szükség, amelyet az összeomló földi ökoszisztéma és a degenerálódó társadalom eredményezett.

Lenyűgözne, ha látnád mit meg nem tesz egy patkány, ha el akarja hagyni a süllyedő hajót.

A Highrider felkelés után a cégek változtattak a taktikájukon. A létfenntartó rendszerek mindegyikét módosították úgy, hogy távirányítással is fel lehessen robbantani őket, ez biztosítja, hogy nem történik meg még egy O'Neill incidens.

CHRYSE BÁZIS

Amerikai-japán vállalkozásként ez a bázis volt az első, amely tisztán nanotechnológiával épült (a marsi homokot alakították át falakká). Bár nem volt a legolcsóbb megoldás, a felépülés sebességének láttán nem kételkedett senki a döntés helyességében.

ISIDIS BÁZIS

Az ESA tervezte a Marsra. Kisebb, mint a Chryse (500 fős, a másik 900 főjével szemben), de megvan a potenciálja, hogy erősebbre nőjön. Az ESA tett már lépéseket afelé, hogy a következő négy évben gyarapítsa a bázist közel 600 új alkalmazottal.

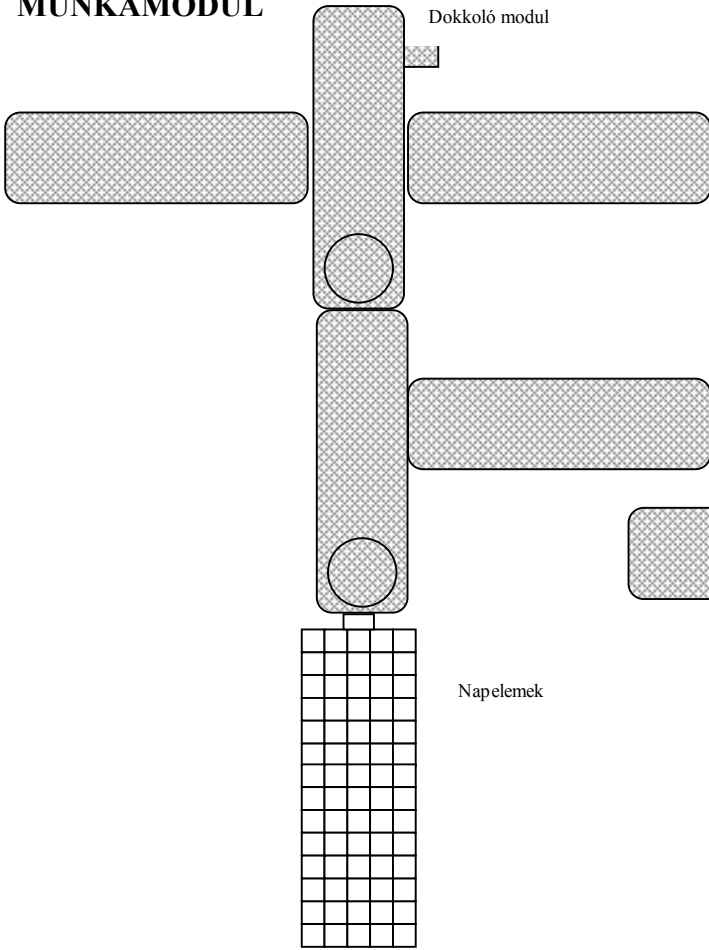
HALL ÁLLOMÁS

Az űrhajó dokként és kommunikáció átjátszóként szolgáló Hall Állomás a Mars Phobos nevű holdján áll. Nevét Asaph Hall-ról kapta, aki felfedezte a Marsi holdakat 1877-ben. Az állomáson oxigént és hasadóanyagot bányásznak és használnak fel. A gravitáció annyira csekély, hogy szinte bármilyen űrjármű leszállhat ide szervizelésre, és a kisebb hajókat kézzel viszik be a dokk szerveibe.

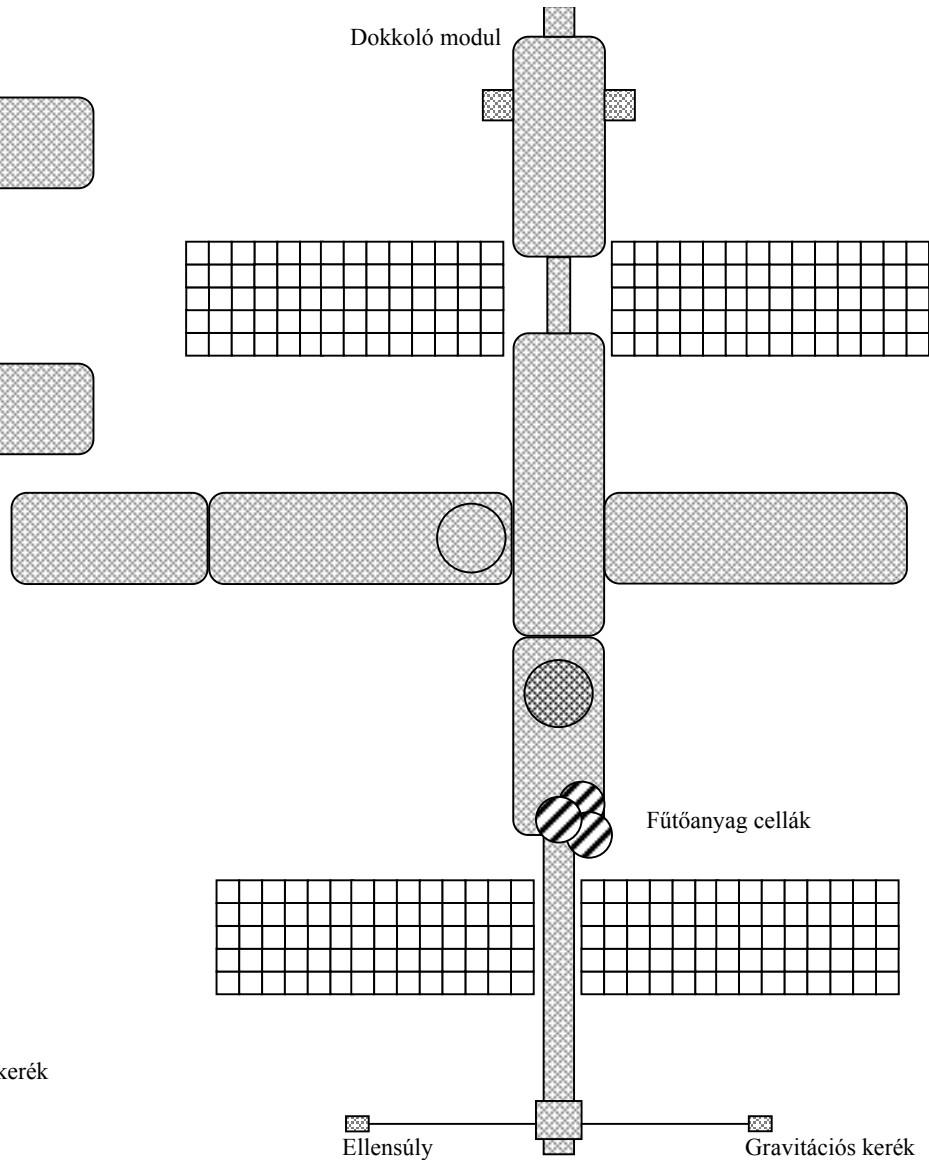
KIRKWOOD ÁLLOMÁS

A Ceresen található a NASA egyetlen automata bányája, amely a leggyakoribb gyülekezőhelynek számít az Övön belül. Az állomásnak nincsenek permanens lakói, a személyzet folyamatosan cserélődik. Tudományos csapatok, vándorok, független bányászok – bárki számára nyitott a telephely, és bárki használhatja azt. A lakóhelyek szűkösek, de jobbak a semminél, ellátmányt bőven találni, és egy kisebb kórház is rendelkezésre áll (bár általában mire a sebesült odaér már túl késő).

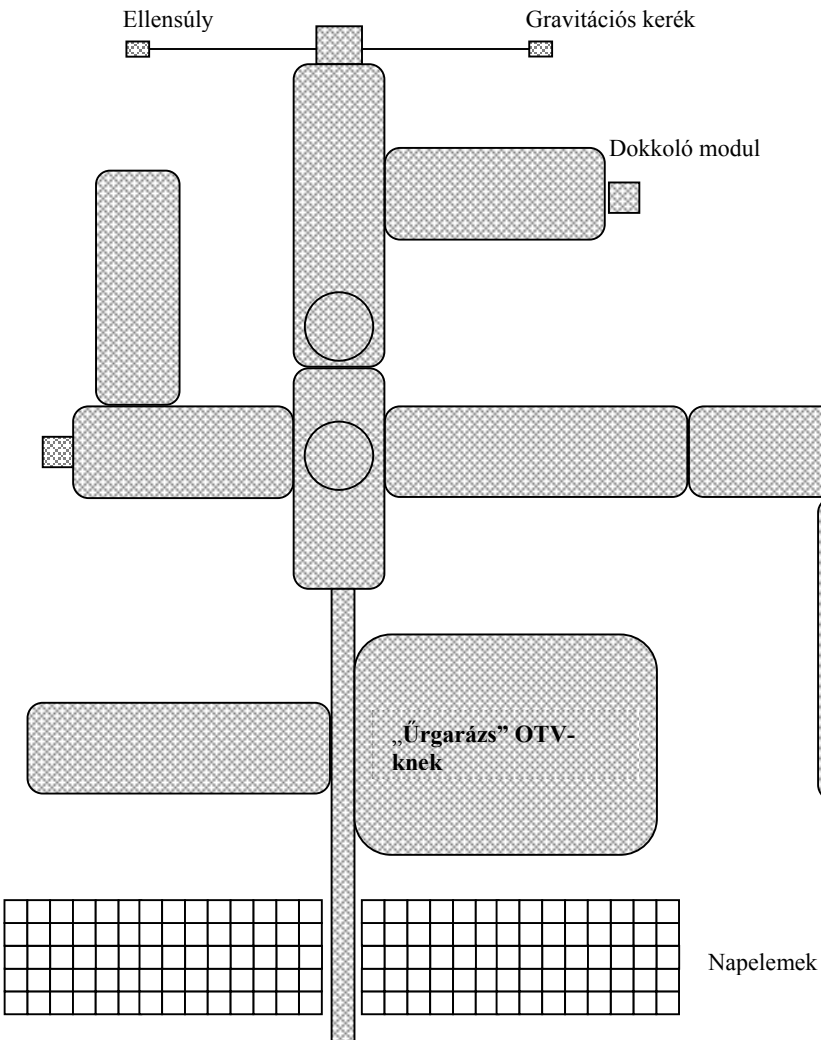
MUNKAMODUL



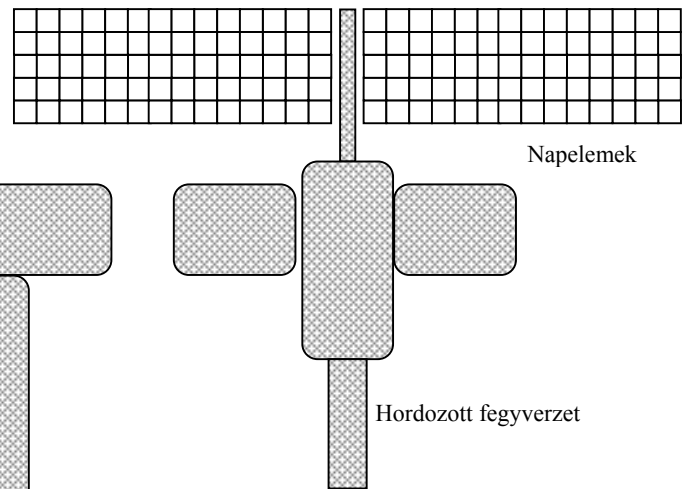
KUTATÓ ÁLLOMÁS



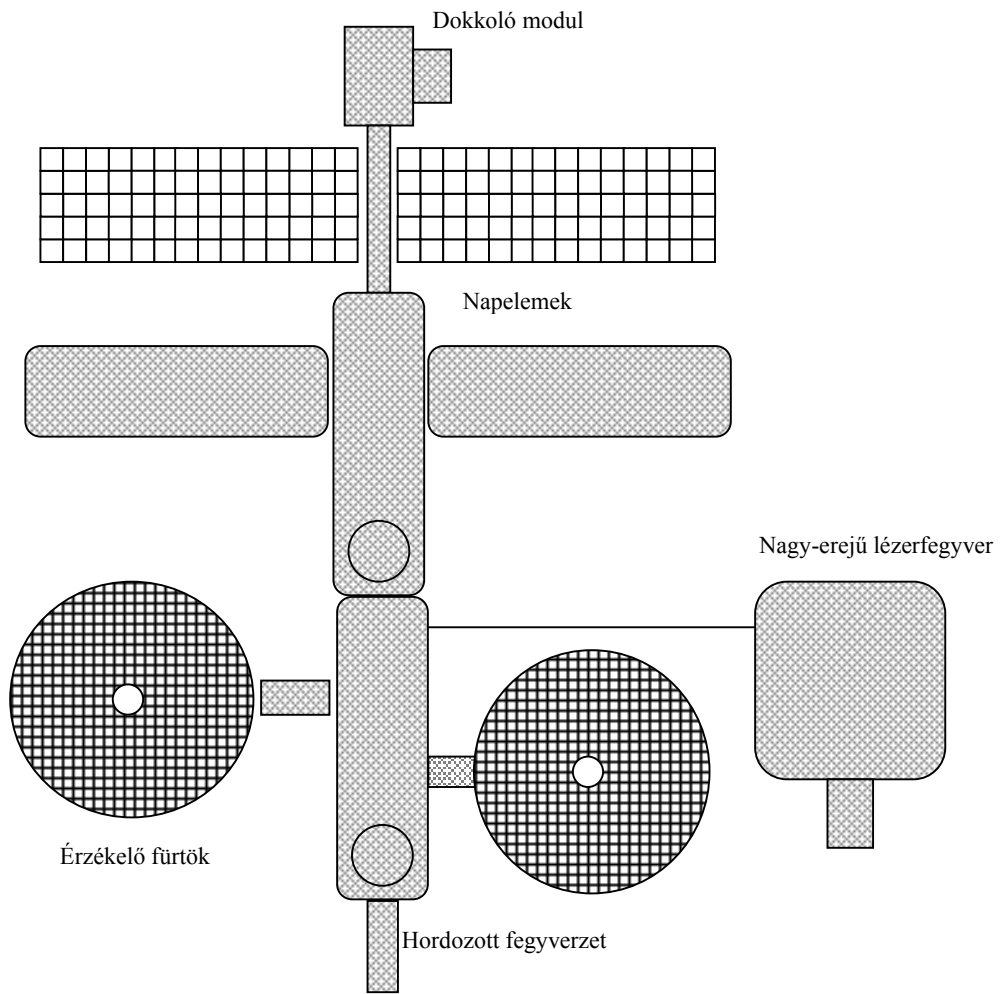
TRANSZFER ÁLLOMÁS



HARCI MŰHOLD



HARCI ÁLLOMÁS



STRUKTURÁLIS MODULOK

A struktúrákat az Ūrben általában cserélhető modulokból állítják össze, hogy flexibilis legyen a konstrukció. Ezek a modulok cserélhetőek a megfelelő eszközökkel és tudással, valamint bármelyik másik, azonos típusú állomás moduljai is felhasználhatóak. A modulokat a következőképpen írjuk le:

Tipikus ár: A gyártó által javasolt ár. A használt példányok ára az eredeti 30-80%-a.

Személyzet/Utások: Ez adja meg, hogy hány fős kezelőszemélyzet kell egy korrekten működő modulhoz, és hogy mennyi utas/szemlélődő tartózkodhat még itt.

Energia: A rendszereket ellátó energia típusa.

Érzékelők: A modulon található érzékelők alapértékei.

Computerek: A modulban található computerek száma, kapacitása, és azok programjai.

Raktér: A rakterek száma és kapacitása, valamint az esetleges tiltások.

Fegyverállványok: A fegyverzet és a védelem, amelyet egy tipikus modul tartalmaz.

Sebzéspontok: A modul által elviselhető sebzés és a Megsemmisülési pontok. Ugyan az a módszer él itt is, mint a hajók esetében. A T jelzés jelentése, hogy a struktúra egyik általános pontja sérült.

TIPIKUS MAG

Ár: 40M eb, az általános bérleti díj 350M eb/hó. Ezen osztozhatnak, ha többen használják.

Személyzet/Utások: Általában nincs, csak pár felügyelő technikus.

Energia: napelem, telepek, ritkán nukleáris.

Érzékelők: limitált.

Computerek: általában két, 1 vagy 2 CPU-val.

Raktér: 5m³.

Fegyverállványok: normálisan semmi, néha chaff és flare.

Sebzéspontok: T E T V T E 3 2 1

TIPIKUS MUNKAÁLLOMÁS

Ár: 20M eb, a bérlet a munka természetétől függ. A kutatáshoz szükséges anyagok általában 200E eb-ba kerülnek havonta, plusz a Mag bérletének költsége.

Személyzet/Utások: 6-10.

Energia: Normális esetben a Magtól függ energiaellátása.

Érzékelők: 25%, de magasabb lehet specifikus kutatási adat keresésekor.

Computerek: Normálisan egy minden kabinban (1CPU), és egy a laborban (3CPU). A legtöbb computer memória kutatási adatokat és programokat tartalmaz.

Raktér: 10m³.

Fegyverállványok: Nincs, néha 1 vagy 2 pont páncélzat.

Sebzéspontok: T T F T E T 3 2 1

AUTOMATA GYÁR

Ár: 35M eb, a bérlet 350E eb havonta, plusz a Mag bérletének költsége.

Személyzet/Utások: Nincs, 2-3 ember tartózkodhat itt rövid ideig.

Energia: Telepek, de a Magtól függ elsődlegesen.

Érzékelők: 25%.

Computerek: Normálisan egy 3CPU-s, és két biztonsági 1CPU-s. A gyártási folyamattól függő programok.

Raktér: 20m³ kész termékeknek, 20-30m³ nyersanyagoknak, és 5m³ hulladékoknak. Az elhasznált anyagokat néha kilövik, hogy elégjenek az atmoszférában.

Fegyverállványok: Normálisan semmi, de néhány fontos anyagot gyártó gyár rendelkezhet egy vagy két lézerrel, azonban ezek elveszik a helyet a gyártósortól. Általában 4-es páncélzattal rendelkeznek.

Sebzéspontok: T T F T E T 3 2 1

HARCI ÁLLOMÁS

Ár: 50-75M eb.

Személyzet/Utások: 3-6, néha automatán működik.

Energia: napelem, telepek, nukleáris.

Érzékelők: 70%.

Computerek: Egy 4CPU-s, és legalább kettő biztonsági 2CPU-s. Auto-rutin programokkal, mint például a Célzó program.

Raktér: 10m³, plusz lőszertárolók (rakéták, sínagyú töltetek) 10-20m³ helyen. Némi lőszert kívül is tárolhatnak.

Fegyverállványok: Lézerek, 12-24 rakéta, gyakran sínagyú, kinetikus elvű fegyverzet vagy részecske sugár. Zavarók, chaff és flare, ellenrakéták. Általában 4-es páncélzattal rendelkezik.

Sebzéspontok: T F E V T F E S T S 5 4 3 2 1

KISEBB ORBITÁLIS KOLÓNIA (L2 TESZT ÁLLOMÁS)

Ár: 200M eb, 500m átmérőjű kolóniáért.

Személyzet/Utások: 15/200.

Energia: napelem, telepek.

Érzékelők: 35%.

Computerek: Három darab 3CPU-s, rengeteg biztonsági 1CPU-s. Tipikusan tudományos és gépészeti programok érhetőek el a megfelelő adatbázisokkal. Rengeteg felhasználói és szórakoztató program.

Raktér: 50-100m³.

Fegyverállványok: Nincs, de bővíthető lézerekkel, rakétákkal és zavarókkal. 2 pontnyi páncélzat.

Sebzéspontok: T T F T E V E S F T E T F S T 8 7 6 5 4 3 2 1

KRISTÁLYPALOTA

Ár: legalább 7 billió eb.

Személyzet/Utások: több mint 5000.

Energia: napelem, fűtőanyag cellák, telepek.

Érzékelők: 85%.

Computerek: egy 6CPU-s, legalább 12 4CPU-s, megszámlálhatatlan kisebb rendszer.

Raktér: 3000m³, egyszerre 6 jármű dokkolhat, kivéve Mélyűri Felfedezők.

Fegyverállványok: 7 lézer (3 a belső gyűrűben, 1 mindegyik másikon), 30 rakéta gyűrűként, részecskesugár is lehetséges. Ellenrakéták, zavarók, 2-es páncélzat.

Sebzéspontok: A Magot nem lehet addig sebezni, amíg legalább két gyűrűt el nem pusztítanak.

Minden gyűrű: T T (Fx2) T T V T T (Fx2) T T S T T (Fx2) T T E T T 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Mag: T E T F T V T F T E T É 8 7 6 5 4 3 2 1

O'NEILL KOLÓNIA

Ár: legalább 4 billió eb.

Személyzet/Utások: 20000.

Energia: napelemek, telepek.

Érzékelők: 45%.

Computerek: legalább egy 4CPU-s, legalább 12 2CPU-s.

Raktér: 2000m³.

Fegyverállványok: nincs, 4-es páncélzat.

Sebzéspontok: (a természetéből adódóan nagyon sokat kell sebezni egy O'Neill kolóniát amíg elpusztul, meggyomorítani sokkal könnyebb) T T V T T E T T S T 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

FÖLDI BÁZISOK

Az orbitális bázisokra vonatkozó szabályok érvényesek a földi bázisokra is, azzal a kivétellel, hogy a földi bázisoknak túl sok sebzéspontja van ahhoz, hogy leírjuk. Bizonyos sebződés után a bázis elveszít néhány funkciót. Emellett a földi bázisok nem rendelkeznek páncélzat értékkel, a sebzéspontjaikat az őket védő talaj adja. Megemlítenénk azt is, hogy a szabadtéren hagyott rakomány is megsérülhet egy támadás során.

TYCHO/COPERNICUS

Ár: Tycho – kb. 4 billió eb, Copernicus – kb. 6 billió eb.

Személyzet/Lakók: 12-18E.

Energia: napelemek, nukleáris.

Érzékelők: 80%.

Computerek: legalább húsz 4CPU-s gép, rengeteg kisebb.

Raktér: Tycho – 5M m³ zárt, Copernicus- 2M m³ zárt raktér.

Fegyverállványok:

Tycho – fő tömegkilövő (12D10 sebzés), hat kisebb tömegkilövő (6D10 sebzés), 60 rakéta, 3 lézer, zavarók.

Copernicus – három kisebb tömegkilövő (6D10 sebzés), 12 rakéta, 1 lézer, zavarók.

Sebzés pontok: Tycho – 200, Megsemmisülési pontok: 50

1] 30 pont sebződés után: fő tömegkilövő, érzékelők –30%, 5 rakéta elveszett, 500E m³ raktér elveszett.

2] További 30 pont sebződés után: 2 kisebb tömegkilövő, érzékelők –10%, 10 rakéta elveszett, 500E m³ raktér elveszett.

3] További 30 pont sebződés után: 2 kisebb tömegkilövő, érzékelők –5%, 10 rakéta elveszett, 1M m³ raktér elveszett.

4] További 30 pont sebződés után: 2 kisebb tömegkilövő, érzékelők –5%, 10 rakéta elveszett, 500E m³ raktér elveszett.

5] További 30 pont sebződés után: érzékelők –5%, 15 rakéta elveszett, zavarók elvesztek, 1M m³ raktér elveszett.

6] További 30 pont sebződés után: érzékelők –20%, 10 rakéta elveszett, lézer elveszett, 1M m³ raktér elveszett.

7] További 20 pont sebződés után: maradék érzékelő elveszik, 1500E m³ raktér elveszett.

8] Megsemmisülési pontok.

Sebzés pontok: Copernicus – 80, Megsemmisülési pontok: 20

1] 15 pont sebződés után: 1 tömegkilövő, érzékelők –20%, 3 rakéta elveszett, 250E m³ raktér elveszett.

2] További 15 pont sebződés után: 1 tömegkilövő, érzékelők –10%, 2 rakéta elveszett, 250E m³ raktér elveszett.

3] További 15 pont sebződés után: 1 tömegkilövő, érzékelők –10%, 3 rakéta elveszett, 500E m³ raktér elveszett.

4] További 15 pont sebződés után: érzékelők –15%, 2 rakéta elveszett, 500m³ raktér elveszett.

5] További 10 pont sebződés után: maradék tömegkilövő, érzékelők –15%, maradék rakéta elveszett, 250E m³ elveszett.

6] További 10 pont sebződés után: megmaradt raktér és érzékelő elveszett.

7] Megsemmisülési pontok.

CHRYSE BÁZIS (ISIDIS IS UGYAN EZEKKEL RENDELKEZIK)

Ár: 5 billió eb körül.

Személyzet/Lakók: 900 a Chryse-on, 500 az Isidis-en.

Energia: napelemek, nukleáris.

Érzékelők: 65%.

Computerek: egy 4CPU-s, több 3CPU-s biztonsági.

Raktér: kb. 750E m³ zárt.

Fegyverállványok: tippre 30-50 rakéta, 3 lézer, zavarók.

Sebzés pontok: 70, Megsemmisülési pontok: 50.

1] 20 pontnyi sebződés után: érzékelők –25%, 10 rakéta elveszett, 150E m³ raktér elveszett.

2] További 15 pontnyi sebződés után: érzékelők –15%, 10 rakéta, 1 lézer elveszett, 150E m³ raktér elveszett.

3] További 15 pontnyi sebződés után: érzékelők –15%, 10 rakéta, 1 lézer elveszett, 200E m³ raktér elveszett.

4] További 15 pontnyi sebződés után: érzékelők –5%, maradék rakéta, 1 lézer elveszett, 150E m³ raktér elveszett.

5] További 10 pontnyi sebződés után: maradék fegyver, raktér és érzékelő elveszett.

6] Megsemmisülési pontok.

HALL ÁLLOMÁS

Ár: 600M eb.

Személyzet/Utások: kb. 50 fő.

Energia: napelemek.

Érzékelők: 55%.

Computerek: egy 4CPU-s rendszer, négy 3CPU-s.

Raktér: 250E m³, kb. 30 hajóhely.

Fegyverállványok: 10 rakéta, 1 lézer.

Sebzés pontok: 40, Megsemmisülési pontok: 10.

1] 10 pontnyi sebződés után: érzékelők –20%, 3 rakéta elveszett, 100E m³ raktér elveszett.

2] További 10 pontnyi sebződés után: érzékelők –10%, 2 rakéta elveszett, 50E m³ raktér elveszett.

3] További 10 pontnyi sebződés után: érzékelők –10%, 3 rakéta, lézer elveszett, 50E m³ raktér elveszett.

4] További 10 pontnyi sebződés után: maradék érzékelő, rakéta, raktér elveszett.

5] Megsemmisülési pontok.

KIRKWOOD ÁLLOMÁS

Ár: kb. 250M eb.

Személyzet/Utások: 100ember/nap készlet.

Energia: nukleáris.

Érzékelők: 70%.

Computerek: egy 4CPU-s rendszer, három 2CPU-s biztonsági.

Raktér: 200E m³.

Fegyverállványok: 2 kisebb tömegkilövő, 6 rakéta, zavarók.

Sebzés pontok: 30, Megsemmisülési pontok: 7.

1] 10 pontnyi sebződés után: 1 tömegkilövő, érzékelők –25%, 3 rakéta elveszett, 100E m³ raktér elveszett.

2] További 10 pontnyi sebződés után: maradék tömegkilövő elveszett, érzékelők –25%, 2 rakéta elveszett, 50E m³ raktér elveszett.

3] További 10 pontnyi sebződés után: maradék rakéta, érzékelő, raktér elveszett.

4] Megsemmisülési pontok.

6: ÉLET ÉS MUNKA AZ ŰRBEN

Az Űr veszélyes környezetében az élet és a munka között igen nagy a különbség.

HIGHRIDER(EK)

A *Highrider* az a Földről származó kifejezés, amelyet azokra szoktak használni, akik az Űrben születtek, és életük többségét az Űrben dolgozva töltik. Az Űrben, gravitáció nélkül születettek gyakran genetikusan örökölt előnyökkel rendelkeznek, mint például a zéró-g, az alacsonyabb nyomás és a sugárzás tolerancia. Ezzel szemben általában gyengébbek azoknál, akik megszokták a gravitációt (-1 Fizikum), de ugyan olyan eltökéltek és strapabírók.

Mint ahogy korábban leírtuk, az ESA toborzása hatására az orbitális gén készlet nagyobb része (68%) az alap Afrikai halmazból származik. A keverék maradék részét Európaiak (11%), Ázsiaiak (10%), Közép-keletiek (1%), Szovjetek (4%), és Amerikaiak (6%) alkotják.

ORBITÁLIS KULTÚRA

Erős törzsi kultúra jellemzi a Highrider társadalmat. A felnőtté válás rítusai itt is léteznek, és elfogadottak, valamint már elterjedtek a Hold és Mars bázisokon is. Bár a hatalmak betiltották ezeket, mégis léteznek, főleg a szabad állomásokon. Egy ilyenre legyen példa az L-3, ahol a fiatal férfiaknak és nőknek a fő cilindertől kell végighaladniuk a szétrombolt ESA harci műholdak maradványai közé (ezek az O'Neill háborúban pusztultak el), egyetlen kézi EVA egységgel és egyetlen egy óráig működőképes újrabelégző egységgel. A romok közül valamilyen érdeemes tárgyat kell kiemelniük, és csak ekkor térhetnek haza. Az utazás maga egy órába kerül, persze hibák nélkül.

Létezik szájról-szájra terjedő történelem is orbitális pályán. A Highriderek történeteket és legendákat mesélnek, és kitalálnak teljesen új mítoszokat is, amelyeknek alapja az élet az Űrben (vagy „a Sötétben”, ahogy ők hívják). Ezek a kulturális jelentések beleolvadtak részlegesen a technikai és a vezetői osztályokba is, és az afrikai gyökerektől kiindulva magukba foglalják az európai és az ázsiai mítoszokat is. Ez a kultúra kombinálja a legjobb afrikai, ázsiai és európai stílusokat a merész színekkel, és az egzotikus testszabázzal.

Az űr környezetként életveszélyes. A Highridereknek kiegyensúlyozottaknak és gyors reakciójúaknak kell lenniük, vagy meghaltak. Általában jól műveltek is emellé, egy izolált munkamodulban vagy építkezési projecten nem lehet túl sok mindent csinálni az olvasáson és a beszélgetésen kívül. A Highriderek többsége több nyelvet is beszél, emellett azonban kifejlesztették a saját dialektusukat, az utcai szleng egyik orbitális verzióját, amelyet csak egyszerűen a *Szónak* neveznek. A Szó tartalmaz francia, német, japán és afrikai dialektusokat is, egyszerre zenei és hatásos. A legtöbbben azonban képesek ezeken a komponens nyelveken is beszélni.

Az Űr tele van munkamodulokkal, ahol nincs hely az elvonulásra, ezért mint a japánok, ők is kialakítottak rengeteg társadalmi konvenciót, hogy megteremtsék az elvonulás lehetőségének érzetét. Egy kívülálló számára ez kellemetlen helyzeteket eredményezhet. Az Űrben nincsen meztelenségi tabu (főleg nem azután, hogy valaki segítségével életedben először felvettél egy bórruhát), de udvariatlanság sokáig bámulni valakit, ha az éppen meztelen. A személyes tárgyakat általában „kelengyének” vagy „felszerelésnek” nevezik, és ezek privát dolgok. Ezek közé tartoznak a sugárzásmérők, a ruhák, a kulacsok, és a személyi belélegzők. Minden Highrider ezeken kívül hord magával legalább egy „ragacs labdát”, ha a nyomás véletlenül lecsökkenne valahol.

A Highridereket nagyon nehezen lehet csak felidegesíteni, de iszonyatosan obszcének, ha valakinek mégis sikerül. A legegyszerűbb dolog arra, hogy felidegesíts egyet, ha valami tényleg baromságot csinálsz, mint például erőszakoskods a nyomászárral. Mint ha lösz egyet egy modulban. A kulturális összetartás miatt mindig áll legalább egy Highrider a Highrider mögött, és ha egyet felidegesítesz, akkor esélyesen az egész csapatot felidegesítetted. A legtöbbben járatosak valamilyen harcművészetben, és igen jól forgatják a kést. A legtöbb esetben elítélik a lőfegyvereket, nem csak a veszélyességük miatt, hanem azért is, mert egy késsel sokkal jobban lehet bánni, mint egy komoly visszarúgású fegyverrel.

Az O'Neill háború után düh és bizalmatlanság maradt, amely átjárja az űrbéli kultúrát. A sokat emlegetett „szabad” állomásokon, mint például az O'Neill 1-en, és a Gallileo Cilindereken az idegenek hűvös fogadtatásban részesülhetnek. Egy váratlan jármű, amely nem könnyen beazonosítható, és az állomás felé közelít, könnyen azt veheti észre, hogy delták özönlik körül, és már dokkol is rajtuk a kivégzőosztag. A fennhatóságuk megtagadására azonnal erővel válaszolnak.

Némi Highrider Szleng

Chaol: Tudni.

Deltázni: Maximum sebességgel eljutni valahova.

Dokkolni: Találkozni valakivel. Sexet is jelenthet.

Gé: Súly vagy gravitáció.

Gét fogni: Gravitációs mezőben időt eltölteni, ellensúlyozni a zéró-g-t.

Grav: Egyenlő a Gé-vel.

Kidobódni: Visszatérni a gravitációba.

Konfig: Előkészíteni, elrendezni valamit. „Konfigoltam vele a dokkot.”

Kranston: Komoly úrbetegséget szerezni. „Amikor megütöttük a LEO-t, a sárszaboló bemutatott egy Kranstom manővert”

LEO-ra menni: Elhagyni a gravitációt, és alacsony orbitális pályára menni.

Légiesíteni: Gimnasztikázni zéró-g-ben; megdöbbenő akrobatikus mozdulatok.

Öv, Övezni: A fő aszteroida Öv, ott élni és dolgozni.

Mentett: Újrahasznosított űrhulladék, általában értékes.

Mirelit: Fagyott test, általában egy roncsűrhajóból.

Rad: Sugárzás, és egyben annak mértékegysége.

Ragacsabda: Egy kis labdányi ragadós polimer, amely képes feltapadva megszüntetni a nyomásvesztést.

Sárszaboló, Porba fíngó: Lásd Talajmenti.

A Sötét: Űr.

Szignál: Személyes stílus, azaz ruhák, tetoválások, ruha dekorációk, stb.

A Szó: A highriderek saját nyelve.

Talajmenti: Valaki, aki csak ritkán van Űrben.

Vákuumot lélegezni: Kifogni a levegőből.

DROGOK AZ ŰRBEN

Egy alkoholista Highrider halott Highrider. Ugyan ez vonatkozik a Smash-re, a Crack-re, a Dorph-ra, és a legtöbb szintetikus rémálomra, amelyek mérgezik az utcákat, és megrontják a populációt. Ezek a drogok eltorzítják a reakciókat, és lassítják a reflexeidet. Ezzel biztosan megölnek egy idő után. Nincsenek kommersz drogfüggők az Űrben.

Emellett a Highriderek nem dohányoznak. Ha nem lenne elég, hogy a dohányzás átverheti a levegőfigyelőket, és elronthatja az elektronikákat (a füst mókás hatása, hogy képes karbonizálódni az elektronikák körül), ténylegesen kicsinálja a tüdőidet. Ne feledd, hogy az Űrben a levegő a legértékesebb dolog.

Ez persze nem jelenti azt, hogy az Űr tiszta. A Highriderek azonban az olyan anyagokat kedvelik, amelyek gyorsan emelik fel őket nagy magasságokba, és tisztán hagyják az agyukat és az érzékeiket. A gyorsan lebomló aeroszol, a nitrogén oxid a legjobban kedvelt anyag. A stimulánsokra sem ráncolják a homlokukat, vannak olyan alkalmak, amikor összegyűlik egy nagyobb csapat és együtt használják az anyagokat. A legtöbb új drog azonban már nem csak magasra emel, hanem növeli a reflexeket és az intelligenciát is, amely nem lehetne teljes a függőség érzete nélkül.

A TÁNC

A leggyakoribb függőség az Űrben a braindance függőség, amely egy neurális stimulálás és segítségével a használó egy előre generált mesterséges világban élhet (mint a korai interface programok). A braindance használat egy irányított virtuális valóságban való cirkálással egyenlő, és a használó akár csak figyelheti is a szimulációt (látás / hallás / tapintás stimuláció), ami egyenlő a mai videózással. A szimulációban általában egy karaktert személyesítesz meg, aki kapcsolatba lép a szimuláció világával és a történettel. A szimulációk mesterei kihívják egymást és egymás kalandjaiban egyre nagyobb megmérettetéseket húznak be.

ÚJ KÉPZETTSÉG – BRAINDANCE (INT ALAPÚ)

A képzettség hasonlít a konzolcowboy Interface képzettségére, ez azt adja meg, hogy a karakter milyen gyorsan képes reagálni és milyen aktív a braindance-en belül. A programok aktiválása helyett azonban itt a saját képzelőerőre/intellektusra kell hagyatkozni, hogy a karakter belefolyhasson a történetbe. Minél nagyobb az értéke, annál jobban uralhatja a Táncot.

Példa: George részt vett pár Táncon már, és 1-es szakértelemmel rendelkezik. Jelenleg egy Western szimulációban van, és éppen belép egy bárba. Hirtelen észrevesz egy ismerős figurát a bárban. Ez a híres fegyverforgató Texas Jim,

aki meg akarja ölni őt. George előkapja a fegyverét, hogy leszedje az ellenségét, de a város seriffje gyorsabb volt és fejen lövi George-ot, mert megpróbálta megszegni a város szabályait.

Cherie ténylegesen szakértője a Táncnak, és éppen egy másik Highrider ellen pókerezik egy szimulációban. Cherie nyugodt és kiegyensúlyozott, csak egy ászra van szüksége, hogy győzhessen. A szimulációra koncentrálna egy lapot kér az osztótól, míg szemből egy győztes mosolyt lát ellenfele arcán. A kártya kicsúszik, és Cherie óvatosan megfordítja – egy ász. Édesen mosolyog, és kiszáll a szimulációból, hogy ehessen valamit.

SZÓVAL MIT CSINÁLNAK ŐK?

A Highridereket nem lehet az Űr munkásosztályának tekinteni. Mindannyian műveltek, és rangokkal rendelkeznek az egyszerű építőmunkástól kezdve a pilótán és a kutatón át, a kolónia menedzserig. Minden létező Cyberpunk szerepnek megvan a saját „Highrideresített”, helyi verziója. Például a Rocker figyelemfelkeltő szakértelmei jó történetmondóvá vagy vezetővé teheti. A legflexibilisebb szerep a nomádé aki lehet egyszerre katonai vagy „civil” pilóta, az Őv mélységeit kutató szerencsevadász, vagy űrkalóz egyszerre. Az itt található karrier táblázatot egyszerre használhatja a Mesélő véletlen találkozásakor, de azt is megmutatja, hogy milyen százalékban fordulnak elő az egyes foglalkozások az Űrben.

Űrkarrier táblázat

01-25: Kezelőszemélyzet (Nomád)
26-35: Ellátmányozó (Fixer, Média)
36-55: Technikus / Orvostechnikus / Biotechnikus
56-60: Céges (Céges)
61-66: Biztonsági (Szóló)
67-72: Tengerészgyalogos (Szóló)
73-78: Űrkomp pilóta (Nomád)
79-84: OTV pilóta (Nomád)
85-89: Katonai pilóta (Nomád)
90: Újrahasznosító (Nomád)
91-94: Szórakoztató (Rocker)
95-00: Magas rangú hivatalnok (Céges)

ORBITÁLIS SZEREPEK

Az orbitális szerepek többsége a földi szerepek orbitális változata. Az ezeket választó karaktereket normálisan kell kidolgozni. Azok a karakterek, akik Űrben születtek (maximum 25 évesek lehetnek) olyan előnyöket is megkapnak, mint a tolerancia az űrbetegségre, és a Zéró-g Manőver szakértelem. Rengeteg új szerep áll ezeknek a karaktereknek a rendelkezésére.

KEZELŐSZEMÉLYZET

Az űrben élő emberek többsége ebbe a csoportba tartozik, akik új modulokat és űrhajókat építenek és javítják, valamint karbantartják ezeket. A kezelőszemélyzet nagyon tapasztalt űrruhák, EVA egységek és munkamodulok használata terén. Kemények és önállóak, és tapasztaltak a gravitációs mezőn kívüli harcban és manőverezésben is.

Speciális képzettség: **Kezelőszemélyzet** (a Család egyik variánsa).

A kezelőszemélyzet összetartó, és sokszor dolgoznak együtt mostoha és elzárt körülmények mellett, ezért alakulhatott ki ez a képesség. A kezelők családja igen tág, és befolyásuk az egész orbitális kultúrára kiterjed.

Képzettség csomag:

Túlélés (Űrben)

EVA

Zéró-g manőver

Nehézsúlyos gép kezelés

Pilóta (OTV)

Barkácsolás

Elektronika

Szakértelem (Építési technikák)

Erőfitogtatás

PILÓTA

Azok a ritka emberek egyike, aki vezetheti az űrbéli civil, katonai vagy céges űrhajók egyikét, és beleszólhat ezek felszerelésébe, személyzeti beosztásába és irányelveibe.

Speciális képzettség: **Testvériség** (a Család egyik variánsa).

Mint a földi nomádok ezek is néha magányosan kalandoznak, de a Pilóták hálózata mindig készen áll arra, hogy kisegítse bajba jutott társait.

Képzettség csomag:

Túlélés (Űrben)
EVA, Asztronómia
Pilóta (OTV)
Pilóta (Űrhajó/Komp)
Barkácsolás vagy Elektronika
Programozás
Matematika
Fizika

ÚJRAHASZNOSÍTÓ

Ahogy a munkamodulok, kompok és lézerműholdak egyre csak gyűlnek az orbitális pályákon, úgy növekszik ott az ezek által termelt hulladék anyag is. A magányos, technikai érzékkel rendelkezők csoportja elkezdte kutatni ezeknek a roncsoknak a titkait, amelyek néha drága felszerelést vagy elfelejtett céges titkot is rejthet. Szakadt kompjukkal vagy OTV-jükkel kutatják a hulladék halmazokat, amelyek az összecsapások után maradtak, és néha olyat is találnak, ami még nem halt meg...

Speciális képzettség: **Újrahasznosítás**.

Ezzel a képzettséggel találhatja meg a használó a még felhasználható űrhulladékot, és szintén ezzel képes kiemelni úgy, hogy ne tegye tönkre a saját hajóját. Úgy is működik, mint a Technikus Berhelése, a képzettség felezett értékén. A legtöbb újrahasznosító jól vezeti a gépét rövidtávon, és mindegyik rendelkezik valamilyen önvédelmi fegyverrel, amit mindig magánál tart. Az újrahasznosítók rengeteg Fixert ismernek, akik megvásárolhatják a kiszedett dolgaikat.

Képzettség csomag:

Túlélés (Űrben)
EVA, Zéró-g manőver
Asztronómia
Nehézgépek kezelése
Pilóta (OTV)
Barkácsolás vagy Elektronika
Éberség/Észlelés
Közelharc vagy Pisztolyok

TENGERÉSZGYALOGOS

Mind a kormányok, mind a cégek felállítottak olyan speciálisan kiképzett, kibervekkel megtámogatott erőket, amelyek nehézpáncélzatban és még komolyabban páncélozott űrjárművekkel őrzik azok érdekeit. Ezek a csapatok őrzésként az Űrben, és tartatják be a törvényeket a maguk módján.

Speciális képzettség: **Űrharc**.

Ennek a speciális képzettségnek az értéke hozzáadódik a használó Zéró-g Harc és Zéró-g Manőver dobásaihoz, tükrözve ezzel, a hosszú kiképzést, amelyeken ezek a személyek átmentek, hogy adoptálódhassanak az űrbéli tevékenységekhez.

Képzettség csomag:

Túlélés (Űrben)
EVA, Zéró-g manőver
Zéró-g harc
Éberség/Észlelés
Pilóta (OTV)
Vezetés vagy Motorbicikli (a Mars/Hold járókhoz)
Közelharc vagy Pisztolyok
Géppisztolyok vagy Puskák

ÚJ KÉPZETTSÉGEK

Ha a karakter sikeresen akar tevékenykedni az Űr barátságtalan környezetében, akkor érdemes megtanulni az alábbi képzettségek némelyikét, mert ezek létfontosságúak lehetnek bizonyos helyzetekben. Az Asztronómia kivételével ezeket a képzettségeket csak tapasztalással lehet megtanulni. A reflex alapú képzettségeket lehet chipezni, de csak a zéró-g megtapasztalásával lehetséges ezeket használni. Űrbeteg nem lehet megszokni, vagy használni a chipezett képzettséget.

ZÉRÓ-G MANÓVER

(Reflex alapú)

Ezzel a képzettséggel a karakter képes manőverezni és pontosan mozogni nulla vagy 1G-nél kisebb gravitációs mezőben. A képzettség ismeretével a karakter tudja hogyan kell elrugaszkodni, lassan megállni, forogni vagy visszatérni a forgásból, felhasználni tereptárgyakat a mozgáshoz, vagy egyhelyben lebegni. Az orbitális pályán született karakterek automatikusan rendelkeznek ezzel a szakértelemmel +3-as szinten, és ezt növelhetik tapasztalati pontokból. A képzettség megtanulásához először biztosítani kell a súlytalanságot, és csak aztán lehet gyakorolni. Ez nem egyszerű. Egy földi karakter, aki először találkozik a magasról lógás esetével úgy, hogy nincs semmi támasztófelület alatta, azonnal átesik az első zéró-g sokkján. Ekkor Hidegvér + 1D10 dobással többet kell dobnia 10-nél, vagy ledermed a félelemtől 1D6 körre. Amíg a karakter nem tesz öt ilyen sikeres próbát, addig nem tanulhatja a képzettséget, és addig nem alkalmazkodhat a környezetéhez. Miután adoptálódott a karakter, nem kell több ilyen próbát dobnia.

ZÉRÓ-G HARC

(Reflex alapú, FPx2)

Úgy is ismert, mint *rei-ju-ryoku-ryu*, ez egy speciális harcmódor, amelyet gravitációmentes környezetekben lehet használni. Ez a képzettség helyettesíti a Verekedést vagy a Harcművészetet nulla gravitációban (ha normálisan verekednél 0G-ben, akkor az első támadás után csak repkednél és csapkodnál a végtagjaiddal). A kiképzés arra is megtanítja a karaktert, hogy hogyan használjon visszarúgással rendelkező fegyvereket 0G környezetben. Amikor egy ilyen fegyverrel harcol a karakter, akkor hozzáadhatja a képzettsége értékét a visszarúgás mentődobásához. Legalább +3-as Zéró-g Manőver képzettség kell a képzettség elsajátításához, és ez a képzettség soha nem lehet magasabb, mint a Zéró-g manőver.

EVA

(Reflex alapú)

A tudás és a gyakorlat, amely szükséges a kézi vagy háti EVA egységek használatához. Ezek nehézségét (objektumok megközelítése, forgás, forgás megszüntetése, találkozás egy másik személlyel, stb.) a Mesélő állapítja meg.

TÚLÉLÉS (ŰRBEN)

(Intelligencia alapú)

Ha valami baleset történik az Űrben, akkor csak nagyon kevés idő van reagálni és nem engedheted meg magadnak a hibát, mert könnyen azon veheted észre magad, hogy vákuumot próbálsz lélegezni, vagy halványan világítasz a sötétben. Ezzel a képzettséggel tudod hogyan kell reagálnod vészhelyzetekben (hogyan kell használnod a ragacsabdákat, hogyan olvasd le a személyes sugármérődet, hogyan kell vészhelyzetben zárni/nyitni a légszilipet, mit kell csinálni, és hova kell menni napszél esetében, stb.). A képzettség mértéke szablya meg, hogy a karakter mennyit tud a nap mint nap szükséges túlélés rejtelseiből.

PILÓTA (ŰRHAJÓ/ŰRKOMP)

(Reflex alapú, FPx3)

Az űrhajók és űrkompok vezérléséhez szükséges képzettség. Tudod hogyan kell használni a scramjet-eket, hogyan kell dokkolni (Nehéz feladat), és hogyan kell visszatérni a légkörbe, lehetőleg elégs nélkül (Nagyon Nehéz feladat).

PILÓTA (OTV)

(Reflex alapú, FPx2)

Az OTV-k és egyéb teherszállító űrjármű használatának ismerete. A képzettség segítségével a karakter leszállhat a Holdon (Nagyon Nehéz feladat), dokkolhat modulokon (Nehéz feladat), és manőverezheti az OTV-t orbitális pályákon.

ASZTRONÓMIA

(Intelligencia alapú, FPx2)

Ezzel a képzettséggel a karakter kiszámolhatja az űrjárművek pályáját számítógépek segítségével, és navigálhat vészjelek felé (Nehéz feladat). Gépek segítségével minden ilyen feladat Nagyon Nehézzé válik.

AZ ORBITÁLIS KARAKTER

MIT VISELNEK?

Az űr gyermekei minimalizálták személyes tárgyaik számát. A leggyakoribb felszerelés a kezeslábas, amelyek általában tele vannak aggatva velcroval záródó zsebekkel, és egyéb tapadó felületekkel. Ezeket rengeteg azonosító van, amelyek a viselője nevét, a munkacsoportját, cégét és az évek alatt látogatott modulok azonosítóit tartalmazzák. Rövidujjuk is megtalálhatóak, de dressz, szoknya vagy skót szoknya SOHA (mert ezek általában a viselőjük fején végzik 0G-ben).

Sok munkacsoport meztelen vagy ehhez közelít, ha éppen nem dolgozik. A hajviselet szintén rövid, vagy kopasz, mert ez szintén a fejre csavarodhat.

A Highriderek nem adnak sokat a make-upra, az extrém hajviseletek, és hosszú fülkarikák és nyakláncok csak a vesztüket okoznak. Az ékszerek is kicsik, nehogy beakadjanak valahova, de gyakran viselnek törzsi tetoválásokat vagy hegeket. Parfümök sem lehet érezni gyakran, egy kicsi és zárt térben nagyon tikkasztóak lehetnének.

MIT ESZNEK?

A hidropónikus kertek nem csak növények növesztésére alkalmasak, hanem kisebb vízi létformák tenyésztésére is. Az étrend általában növényekből, növesztett tengeri élelemből, algából, és kemény rizs és nudliszerű élelemből áll.

Ezeket általában sűrű és általában fűszeres szószból áll (hogy egyhelyben tartsa az egészet).

Persze egy zárt munkamodulban a semmi közepén inkább a régi stílusú, tubusos élelmiszer dominál.

Az élelmiszert speciális előkészítő laborokban gyártják, gravitációs környezetben. Mikrohullámmal melegíthető csomagolással látják el, minden felesleges víz kinyerése után. A morzsálódó élelmiszereket kihagyják, soha nem láthatsz kenyeret az űrben.

Az italokat légmentesen záródó kulacsokban tárolják. A kávéhoz, és ilyenekhez a kulacsok alján vannak a kiegészítők, ezeket csak össze kell szorítani, és meg kell melegíteni mikrohullámmal. Az egyetlen ital, amelyet nem láthatsz Űrben (az L-5 és a Kristálypalota kivételével) a sör és a szódás italok. Ezek ugyanis általában rakétákká válnak 0G-ben.

CYBERWARE ÉS AZ ŰR

Az Űrben csak ritkán látni olyan kiberszörnyeket, amelyek a Földi utcákat járják. A váltakozó sugárzás és a LEO elektromágneses hatása használhatatlanná teszi a kibervereket. Ez általában a helyi mágneses/sugárzási hatástól függ, de általánosságban 10% az esély rá hetente, hogy valamelyik nem védett kiberver hibássá válik. Egy cyberoptika behalása bosszantó, de egy irányíthatatlanul rángó kiberláb már életveszélyes is lehet, főleg, ha éppen nincs gravitációs környezet. Ez azt jelenti, hogy az űrben használt kibervereket védeni kell az erős elektromágnesességtől, amely az eredeti tárgy 50-200%-ába kerül attól függően, hogy milyen legalitású a tárgy, és hogy hol csináltad meg.

A legsúlyosabb kiberverek a beépített fegyverek – a rakétavető, nagy kaliberű fegyverek és társaik. Alacsony gravitációban, a nyomászárt területeken ezeket ki kell cserélni alacsonyabb sebességű lövedékes verziókra vagy egy képre. Flechette fegyvereket szinte bármelyik orbitális technikus képes installálni maximum 24 óra alatt 150-200eb munkaköltség fejében (plusz a fegyver ára). De ez 24 órát jelent, amíg nincs meg az egyik végtagod, nem?

A pengékörömök is igen nagy problémát jelenthetnek, ha a használó nem visszahúzható verzióval rendelkezik. Próbáltál már valaha belebújni egy bőrruhába, amikor minden ujjad 2cm vastag karbonszálal pengében végződik? Ha visszahúzható pengékkel rendelkezel, akkor se nagyon örülj, mert harci helyzetben igen sokan kattintják elő azokat, már csak megszokásból is. Ez vákuumban kellemetlen.

Ezzel szemben igen sok kiberver módosítás nagyon elterjedt az Űrben. A Highriderek legalább 40%-a rendelkezik (védett) cyberoptika párral, amelyek feleslegessé teszik a nehéz szemüvegeket, és a tükröző, fényszűrő sisakokat. Hasonlóan gyakran fordulnak elő a beépített rádiókapcsolatok, és a reflex és érzék fejlesztések. A nanoidok elterjedésével nagyon sokan ruháztak be bioverekbe, hogy nagyobb erőt és sugárzás ellenállást szerezzenek. A biover sokkal jobban rendelkezésre áll orbitális pályán, mint a Földön, mivel ezeket orbitális laboratóriumokban gyártják (általában olcsóbbak is 10-20%-al).

ŰRPOLITIKA

Senki sem irányítja az Űrt. Majdnem mindenki azonban azt HISZI, hogy irányítja az egyik darabját. A dolog problémája, hogy még a legegyszerűbb dolgok, mint a kommunikáció is időbe és pénzbe kerül, ezért a nagyobb kolóniák külön adminisztratív és rendfenntartó ügynökségekkel rendelkeznek.

A cégek és földi kormányok több ezer elzárt munkamodulját, gyárát, laborját és kisebb lakómodulját a cégek vagy kormányok központi adminisztratív folyamatai irányítják. A legtöbb esetben a fő technikus vagy a helyi céges irányítja a napi feladatokat és dönti el a helyi vitákat. A nagyobb cégek vagy hadseregek installációi rendőri erővel rendelkeznek, amelyek olyan törvényeket tartatnak be, amelyek nekik tetszik.

Az ESA még mindig hatásosan birtokolja a lakott Űr területek legnagyobb részét: a Kristálypalotát, a Paradicsom Állomást, a Tycho és Copernicus holdkolóniát, az Isidis Mars kolóniát, és pár ezer munkamodult és műholdat. Ám ennél még nagyobb befolyással rendelkeznek az EEC irányította Interpolon keresztül, amelyen át beavatkozhatnak a független szállítóállomások, Orbital Air transzportok és az egyéb legális dolgok menetébe. Az ESA ügynökök magasan képzettek és igen nagy befolyással rendelkezhetnek, ha fel vannak hatalmazva egy akcióra.

Az Űrben aki irányítja az atmoszférát, az élelmiszer és vízkészletet, az diktálja a szabályokat. Az is segíthet, ha abba a csoportba tartozol, akinél a legtöbb fegyver van.

AZ ORBITÁLIS CÉGEK

Amíg a nagyobb cégek csak igen lassan terjeszkednek ki orbitális pályára, mégis vannak olyanok akiknek meglepetésszerűen gyorsan megy ez. A két nagyobb cég mellett (IEC és UC), több kisebb cég is gyorsan reagált, hogy betöltse a hatalmi vákuumot, ami az Űr igazi vákuumával jár. Az új céges környezet és vezetés sokkal mocskosabb és kegyetlenebb lett, mint a Földi, mivel az Űrben nincsenek olyan szabályok, amelyek eleve kötnék ezek kezeit.

Az orbitális gyártás és építkezés lett az ipar leggyorsabban terjeszkedő és fejlődő ága, és az emberiség kirajzása a Holdra és a Marsra hatalmas lehetőség, amelyet szinte kötelező kihasználni. Az új játszótér sok új játékosnak adott helyet, rengeteg olyan kisebb, de emelkedő cég van, amely pár hónapja / éve még nem is létezett.

NEMZETKÖZI VILLAMOSMŰVEK (IEC)

A részletesebb leírásért lásd a Corporation Report vol.1-et.

Fő üzletág: Általános gyártás.

Főhadiszállás: SuperLink kutatási állomás.

Földi installációk: Berlin, London, Párizs, Stockholm, Moszkva és több kisebb.

Orbitális telephelyek: Három személyzettel ellátott kutató labor, Holdi komplexum, nagyobb OTV gyártó üzem, 12-15 automata gyár.

A főrészes nevé és tartózkodási helye: Erich Kessler a SuperLink állomáson (8%), együttműködve a Berlin Ipari Beruházásokkal (38%).

Alkalmazottak teljes létszáma: 800000 fő.

Haderő: 50000 fő.

Titkos: 1300 fő.

UTÓPIA VÁLLALAT (UC)

Fő üzletág: Nano-építés.

Főhadiszállás: Utópia – egy privát orbitális telephely / gyár.

Földi installációk: London, Los Angeles és Róma.

Orbitális telephelyek: 17 automata gyár, 9 személyzettel ellátott labor.

A főrészes nevé és tartózkodási helye: a részvények 80%-át birtokolják egyenlő részekben:

Dr. Sergeii Ranon, a Kristálypalotában,

Dr. Charon Twine, Utópia Állomás,

Dr. Carlos Renbro, Párizs,

Dr. Janet Harnes, Los Angeles.

Alkalmazottak teljes létszáma: 21000 fő.

Haderő: 1500 fő.

Titkos: 230 fő.

Háttér: Ahogy már előbb leírtuk a Utópia Vállalatot egy maréknyi briliáns és elégedetlen Microtech tudós alapította. Miután kisebb mennyiségű biovert csorgatott 2017-ben az Utcára, az UC elkezdett drogokat, technikai összetevőket, bőrruhákat, és egyéb új technikákat gyártani, amelyek felülmúlták versenytársaik eredményeit. Az UC egy alacsonyabb profilt akar tartani, nehogy célpontja legyen egy EBM vagy IEC nagyságú óriásvállalatnak. Ezzel szemben már így is sokkal jobban kinőtték magukat, mint versenytársaik sejtik.

Felszerelés és erőforrások: Az UC 14 felfegyverzett deltával rendelkezik, három privát űrrepülővel, 25 OTV-vel és 4 harci műhoddal. A biztonsági erők mindig a leghatékonyabb és legújabb fegyverzettel vannak ellátva, és az a céges politika, hogy kulcsembereit és telephelyeit messze szórja a világban megnehezíti az ellenül elkövetett akciókat.

REPLITECH

Fő üzletág: Géntechnika.

Főhadiszállás: Kristálypalota.

Földi installációk: Nincsenek.

Orbitális telephelyek: Három automata gyár és két személyzettel ellátott labor.

A főrésztvevő neve és tartózkodási helye: Dr. Alexis Yulo, Kristálypalota (35%).

Alkalmazottak teljes létszáma: 2500 fő.

Haderő: 15 fő.

Titkos: 3 fő.

Háttér: A vállalatot orosz tudósok hozták létre 2018-ban amerikai támogatással, eredeti céljuk egy hidropónikus tartályokban növeszhető búza előállítás volt. Ez után azonban rengeteg olyan élelmiszert fejlesztettek ki, amelyeket mára a legtöbb modulban esznek. A Replitech gyorsan növekedik emiatt, de kis katonai kapacitása és kis mérete miatt nagyon függ külső katonai támogatásától. Szerződésük van a Lazarus Corporation új „Orbitális Stratégiai Őr” telepével, amellyel már minden túlélési ösztönrel rendelkező cég szerződésbe lépett már.

Felszerelés és erőforrások: A Replitech 7 OTV-vel és három deltával rendelkezik, amelyek telephelyeik között köröznék. A legtöbb katonai egység a behatolás ellen van felkészítve.

TERRA NOVA

Fő üzletág: Környezetszabályozási technika.

Főhadiszállás: Paradicsom Állomás.

Földi installációk: Új Mexikó (Föld, fejlesztés), Copernicus bázis (Hold, támogatás).

Orbitális telephelyek: Négy automata gyár, és nyolc személyzettel ellátott munkamodul.

A főrésztvevő neve és tartózkodási helye: Yohan Libewitz, Paradicsom Állomás (20%).

Alkalmazottak teljes létszáma: 3400 fő.

Haderő: 85 fő.

Titkos: 5 fő.

Háttér: A Terra Nova egy közös Szovjet/Amerikai vállalkozás űrbéli környezet építésére és fenntartására. A Terra Nova szervezetet azok a tudósok alapították, akik a Copernicus holdbázis létfenntartását tervezték. Későbbi munkásságuk során ők telepítették a Paradicsom Állomás és a közös NASA/JAB Isidis bázis atmoszféra feldolgozóját.

Felszerelés és erőforrások: Egy olyan kis cég, mint a Terra Nova helyzete erősen függ munkaadóik támogatásától. A Terra Nova négy OTV-vel és két felfegyverzett deltával rendelkezik, de csak kis hozzáférése van nehézfegyverekhez vagy nagyobb méretű orbitális szállítókhöz.

MITSUBISHI / KORIDANSU

Fő üzletág: Orbitális tervezés és építkezések.

Főhadiszállás: Mitsubishi Tórusz – egy kisebb lakómodul, amely megközelítőleg 500 főnek nyújt otthont az L-5 ponton.

Földi installációk: Tokió, Hong Kong.

Orbitális telephelyek: Négy automata gyár és nyolc személyzettel ellátott munkamodul.

A főrésztvevő neve és tartózkodási helye: Teljes értékű leányvállalata a Mitsubishi és Koridansu cégeknek.

Alkalmazottak teljes létszáma: 14000 fő.

Haderő: 240 fő.

Titkos: 35 fő.

Háttér: A cég birtokolja a japán gyártmányú munkamodulok teljes szellemi tulajdonjogát, amely koncepcióra a legtöbb munkamodul épül. Emellett terveznek és gyártanak is új modelleket. A cég még mindig a legnagyobb gyártója a kisebb moduloknak, és folyamatosan tiszteletdíjakat kap a többi cégtől, amelyeknek fel kell használniuk terveiket. Termékeik híresek megbízhatóságukról, és egy úrben terjengő mondás szerint: ha egy modulban kell élned, akkor „tedd azt Mitsubishiben”.

Felszerelés és Erőforrások: 23 munkamodul, 18 automata gyár, 11 felfegyverzett delta, 30 OTV, 15 kisebb orbitális lakóhely és jelentős mennyiségű földről-orbitális pályára emelő létesítmények és földi erőforrások. A cég segítségével hívhatja szülőcégeik erőforrásainak masszív részét, és ezzel a leghetlenebb célpontja lehet egy céges hatalomátvételnek.

ÉLET AZ ÖVBEN

Az Öv hatalmas vagyont jelenthet annak, aki hajlandó kockáztatni. Bár az automata gyárak már elkezdték kibányászni a nagyobb aszteroidák érckészleteit, az igazi vagyon mégis a kisebb aszteroidákban rejlik, amelyek soha nem látott értékeket tartalmazhatnak. Egyetlen ilyen szilikátokban vagy vasban gazdag aszteroida mérhetetlenül gazdaggá teheti a megtalálóját. Emellett, mivel az aszteroidák többsége a kisebb aszteroidák felhalmozódásai, egy felületes letapogatás nem érzékeli a magban rejtő értékeket.

Csak a legkeményebb és legmerészebb személyek kockáztatják életüket azért, hogy vagyont szerezzenek. Azonban ők is sokszor felsülnek. Előfordulhat, hogy egy teljesen felszerelt mélyűri OTV a legkeményebb személyzettel elindul, és hónapokkal később, üres kézzel tér vissza, vagy csak a következő expedíció találja meg szétroncsolt űrhajójukban fagyott hulláikat. Akik az Övben élnek, azok gyakran közepes méretű aszteroidákat alakítanak át otthonukká, és ott várják a nagy fogást.

A miriádnyi hatalmas kötörmelék mellett más veszélyek is várnak az Övben keresgélőkre. Ezek közt a legújabb egy ember alkotta veszély. A legújabb automata gyárakat, amelyeket a JAB fejlesztett ki, és más nagy cégek, csak „vadászoknak” hívják, mert aszteroidáról aszteroidára utaznak és lefűrnak azok magjáig. Részecske anyagok készleteit keresik, és ha sikeresek, akkor egy másikra utaznak. Ezek a gépek egyáltalán nem törődnek az Övben lakókkal, és nyugodtan kezdik el kibányászni azokat az aszteroidákat is, amelyeket már elfoglalt egy Öv lakó. Az Övben levő hatalmas mennyiségű objektum miatt ennek az esélye elenyésző, de a növekvő számú Öv lakó és bányagép miatt ez növekedik.

Míg ezek a veszélyek folyamatosan fennállnak, vannak meglepően szerencsés események is. Az egyik ilyen esemény „Örült” William Torsoval történt meg, aki két hónap után tért vissza az Övből és állítása szerint „kifogott egy nagyot”. „Örült” Will visszavonult a Kristálypalotából és permanens állomást és jövedelmet szerzett mások igazgatásával.

ÚJ VILÁGOK KOLONIZÁLÁSA

Az orbitális élet viszáljai, és a folyamatos gravitációhiány jelenléte nem fest biztató képet azoknak, akik meg akarnak szabadulni a pusztuló Föld civilizációjától. Nekik a Hold és főleg a Mars kolóniái egyszerre jelentenek a szabadságot és az új élet reményét. A Marsi kolóniák elkeseredetten keresnek tapasztalt technikusokat, doktorokat és tudósokat, hogy társadalmat építhessenek ebben a vad új világban. Az ESA és a NASA aktív hirdető kampányai egy idilli Mars képet mutatnak, ahol a levegő a szennyező anyagoktól mentes, és a társadalom erőszakmentes testvériség, amelyet egy közös cél vezet. A magasan képzett személyek számára egyre kedvezőbb lehetőségek tárulnak fel, amelyekkel elhagyhatják földi létüket, és a Marson kezhetnek mindent újra.

Ennek eredményeképpen a Marsi kolóniák gyorsan növekednek. A szabadság álma azonban csak álom maradt. Mind az ESA, és a NASA szigorú ellenőrzést tart fent alkalmazottain, és a cégek is folyamatos kapcsolatban állnak földi támogatóikkal. Ezen felül a JAB menedzseli az Chryse Planitia létesítmény populációjának felét, amelyek teljesen elzárkóznak társaiktól, és egy mikro-világot hoztak létre, ahol a tradicionális japán kultúra és etika mindenek felett áll. Az individualistáknak csak kis helye van ebben a közösségben, és a kolónia szabályait mindenkin érvényesítik.

A kolóniák populációjának 40%-át a kezelőszemélyzet teszi ki, és a legtöbbet az orbitális pályákról toborozzák jobb állapotok reményével (amelyek persze nem léteznek). 35%-ot kolónia menedzserek, tudósok és biztonságiak teszik ki, a maradék 25%-ot pedig olyan személyek teszik ki, akiknek személyes szerződéssel és életterellel rendelkeznek. Ezek a kolonisták nem közvetlenül az irányító testületnek, az ESA-nak dolgoznak, de hosszútávú (minimum öt éves) szerződéssel rendelkeznek, amelyet a kolónia menedzsment felügyel.

TERRAFORMÁLÁS

A terraformálás egy relatív új tudomány, amely teljes bolygólégkör és ökoszisztéma átalakításból áll, hogy az alkalmas legyen emberi élet fenntartására. A teljes naprendszerben csak két olyan bolygó van, amely alkalmas az emberi életre, a többi túl kicsi ahhoz, hogy atmoszférával ruházzák fel, túl nagy a gravitációs mezője, túl hideg vagy meleg, vagy túl magas a sugárzási szintje.

Az egyik ilyen bolygó a Föld. Az emberi jelenlét azonban az idők folyamán egyre jobban módosította az atmoszferikus állapotokat és az ökoszisztémát, ezért a Föld állapota egyre romlik, és egyre KEVÉSBÉ lesz alkalmasabb az emberi élet fenntartására.

A másik ilyen bolygó a Mars. Régebben a Mars megfelelő atmoszférával rendelkezett, és felületének egyes részein víz is folyt. Az állapotok változása azonban ezzé a kiszáradt, hideg világgá tette, amely csak vékony atmoszférával rendelkezik. Ez potenciálisan visszafordítható. A víz és a gázok többsége, amely a légkör megteremtésére kell a sarki jégkúpokban és a sziklás felszín alatt még megtalálható, fagyott állapotban. Ha ezeket felmelegítik és kiengedik, akkor lehetséges, hogy még egyszer folyóvizet lehessen látni a Marson. Bár ez egyelőre egy hosszútávú álom, már rengeteg kutatási project van, és ezek többségét a Japán Mars Kutató Laborok vezetik.

7: VÖRÖS KONFLIKTUS: PÉLDAMODUL

A következő modul egy példamodul arra, hogyan kell átlöknünk földhöz ragadt játékosainkat a mélyűr arénájába. Már meglevő karakterek is játszhatják ezt a modult, de feltétlenül szem előtt kell tartani ezt a tényt, hogy ez a modul egy nem-retúr átmesélés a mélyűrbe, és a karakterek nem térnek vissza a Földre. Vagy legalábbis nem a közeljövőben. Ha új karaktereket akarnak csinálni, akkor csinálhatnak akár orbitális karaktereket is.

A modulhoz szükséges egy olyan karakter aki megfelelő mértékű konzolcowboy képesítéssel rendelkezik, és legalább egy harci téren edzett karakter sem árt.

ELSŐ RÉSZ: FÖLDI BLUES

2025, valahol. Egy kedvenc bár. Egy börtön cella. Mélyen az interface-ben. Bárhol is legyenek a karakterek, találkoznak egy fixerrel, aki némi problémával rendelkezik, és egy marék euróval, hogy megoldja ezt.

Ha a karakterek már megélték pár modult, akkor a fixer helyére bemesélhetsz bármilyen más ismert és baráti NPC-t. a fixer egy anonimitásban levő cégnek dolgozik, és egy behatoló egységre van szüksége, mégpedig gyorsan. Egy szóló társával érkezik, aki súlyos problémát jelenthet a karaktereknek, ha azok át akarják verni a fixert.

A fixer egy alacsony, sötétbőrű emberke, olcsó ruhákban, amelyek úgy tűnnek, mintha drága ruháknak lennének álcázva. Csak persze nagyon rosszul. Carlo Santos-ként mutatkozik be mediterrán akcentussal.

„Mebíztak, hogy sürgősen találjak egy kimenekítő csapatot. Igen kedvező ajánlatom van, ha elfogadják a szerződésemet. A kezdő részletek ebben a borítékban vannak. Természetesen minden itt elhangzott szót, és a boríték tartalmát és létezését is bizalmasan kell kezelniük. Bármit is válaszoljanak, ez maguknál maradhat.”

Carlo egy borítékot ad a karakter(ek)nek. A boríték tartalma 4000eb és egy átlátszó plasztikkártya, amelyen írás található. A kártyára a következő van nyomtatva:

Célpont 209.

Minimum követelmény:

4 személy, amely 2 harci specialistából, 1 technikusból és 1 támogató személyből áll. Orvosi és Net kezelési képességek szintén javallottak.

Funkció:

Minimális feltűnéssel történő céges alkalmazott szöktetés.

Célpont profilja:

Férfi, kaukázusi. 46 éves. Nem-harci beállítottságú.

Felszerelés:

A csapatnak kell beszereznie a használandó felszerelést, ideértve a fegyvereket és a software-eket is. egy AV-4-es taktikai járművet rendelkezésre bocsáthatunk, ha szükséges, tapasztalt pilótával.

Kompenzáció:

5000eb / csapattag, 20% előlegben. A kiadásokat a csapattagoknak kell fizetniük.

Megjegyzés:

A célterületen tartózkodó alkalmazottak és objektumok sérülése nem feltétel.

Két perc múlva a műanyag lap csöndesen elbomlik, szó szerint porrá omlik minden figyelmeztető jel nélkül. Ha a karakterek a pénz iránt kérdezik Carlo-t, ezt válaszolja: „Ez majd biztosítja a hallgatásokat.”

Carlo igen türelmetlen, egy válaszra van szüksége, és meg is szerez egyet mielőtt elmenne. Ha a karakterek nemleges választ adnak, akkor mást keres meg. Ha a karakterek elfogadják (persze, hogy ezt teszik, különben csinálhatnak új karaktert és hallgathatják még egyszer ugyan ezt a bemesélést) Carlo egy mini-cd-t ad az egyik karakternek, amelyet bármelyik standard olvasó képes értelmezni, és távozás közben ezt mondja: „Ez az ügy a mi kis titkunk, érhető?”

Ha a találkozás egy publikus helyen történik, akkor egy Átlagos Éberség dobással ki lehet szűrni, hogy egy nő figyel a találkozózt nem túl messziről. Amikor Carlo befejezte a társalgást, felé néz, a nő elkapja Carlo tekintetét egy pillanatra, és aztán eltűnik szem elől.

Ha a karakterek követik Carlot, vagy Julyt, akkor azt vehetik észre, hogy mindketten másik autóba szállnak, és eltűnnek a város forgatagában. Ha a karakterek erőszakosan lépnének fel Carlo ellen, akkor a nő, Carlo társa, July Keyes felbukkan és védelmére kel. Ebben az esetben July nem hezitál tüzet nyitni, ha szükséges.

A mini-cd-t szinte bármilyen felszereléssel és cyberdeckel is el lehet olvasni. Egy figyelmeztetéssel kezd, miszerint tartalma szigorúan titkos, stb., stb. A tartalmazott információ a következőkből áll:

A kimenekítés célpontja egy híradási technikus Alexander Wilk, akit jelenleg egy közepes méretű elektronikai cég a Dawn Electronics alkalmaz. A cég még nagyon új, és a karakterek valószínűleg nem hallottak róla. Egy egyszerű Netes ellenőrzés kiderítheti, hogy a Dawn Electronics több nagyobb szerződést nyert el, és hirtelen növekedésre számíthat a kommunikációs technika terén. Egy kiterjedtebb keresés azt is elárulhatja, hogy versenytársai között megtalálhatóak a Smith Communications, a Worldsat és az IEC is.

Bár a Dawn rendelkezik helyi kirendeltséggel egy közeli nagyvárosban, az csak egy egyszerű bemutatóhely, és még Net kapcsolata sincs a belső rendszereinek. A Dawn azonban rendelkezik egy kisebb titkos kutató és fejlesztő teleppel a város határán, itt dolgozik és él jelenleg Dr. Wilk.

Wilket kapcsolatba lépett a megbízó cég és egy ajánlatot tett neki, amelyet Wilk el is fogadott. Sajnos, azonban Wilknek a szerződése még négy évig él, és nem garantál számára kilépési lehetőség, és főleg nem engedi meg neki, hogy társasági titkokat áruljon el egy versenytársnak. Minden nap azonban engedélyeztek neki egy sétát hajnali 5:30-tól 5:45-ig, amíg „szabadon levegőzhet” egyet. Két napon belül kicsit több „levegőzést” kéne neki lehetővé tenni, mint normálisan.

Wilket egy privát zónában várja a csapat AV-4-e, amely nem messze van a Dawn telephelyétől. Ez szállítja majd el Wilket és itt megtörténik a kompenzáció. A karakterek itt hagyhatják járműveiket amelyet a tovább meneküléshez akarnak majd használni, amíg meg nem jön Wilk, addig vigyáznak ezekre.

A cd tartalmazza a Dawn telephely tervrajzait is a védelmi vonalak nagyobb felvázolásával is. A térkép tartalmazza a lehetséges Net kapcsolatokat is, amelyekkel a Dawn belső rendszereihez lehet kapcsolódni.

Amit a karakterek nem tudnak... abból sok van.

Először is Wilk legalább annyira gépész, mint biológiai gépész. Egy olyan fejlesztésen dolgozik, amellyel az ember „szubvokalizálás” nélkül képes irányítani beépített kiberver rendszereit, és ezért ezek a rendszerek virtuálisan észlelhetetlenné válnának.

Másodszor a Dawn észlelte a tervet három nappal ezelőtt és egy „csali” Wilket ültettek Wilk helyére, hogy megghiúsítsák az akciót.

Harmadszor a megbízó cég észlelte a gyanakvást és a cserét, ezért egy másik csapatot is elküldött, amelyek a tényleges Wilket szabadítják ki. Ezzel szemben nem engedhették meg maguknak azt a luxust, hogy lemondják az első csapatot, mert ezzel feltűnést keltenének. Éppen ezért pár független végrehajtót béreltek fel a hamis szöktetés lebonyolítására. Itt jönnek a képbe a karakterek.

A csapás méréshez a karakterek bármilyen felszerelést elvihetnek. A Dawn rendszereinek rengeteg gyengesége van frissége miatt, amelyeket a karakterek ki is aknázhatnak.

GYENGESÉG 1

Bár a Dawn rendszereit nem lehet közvetlenül a Netről elérni, mégis rendelkezik a rendszer egy privát vonallal, amely a Tokiói főkirendeltséggel köti össze. Erre a vonalra rá lehet csatlakozni, ha a Neten betörnek a Tokiói kirendeltségbe, vagy ha fizikálisan rácsatlakoznak a telefonvonalra. A vonalat több rétegnyi software védi, a végső védelem pedig egy hidra program, amelyet csak a Pokol Kapuinak ismernek (lásd keretezett részt). A Dawn-féle verzió jelenleg egy KO-t, egy Kikicsodát, és egy Örkyutát tartalmaz.

A Pokol Kapui

Osztály: Személy-elleni (három programot hordoz).

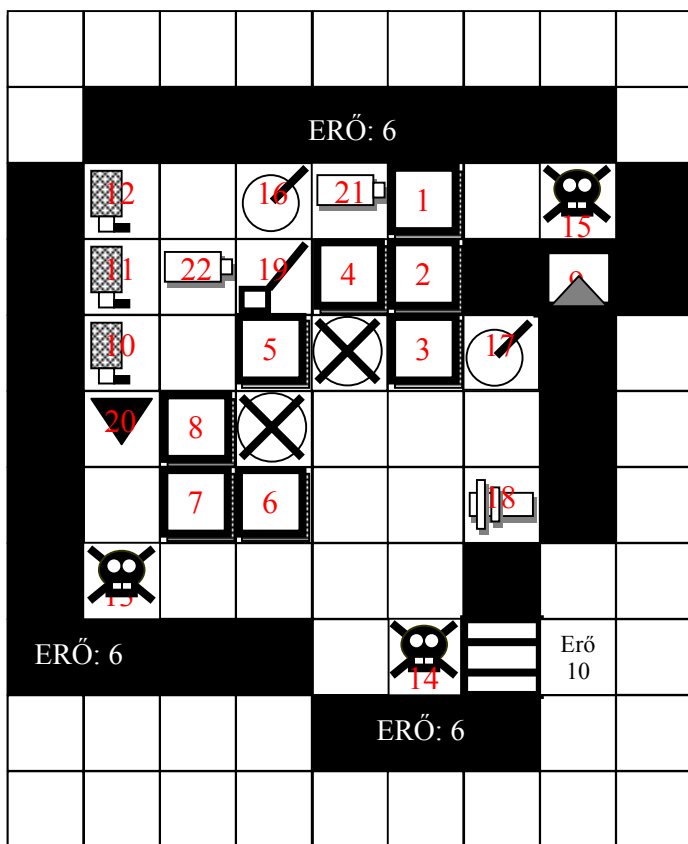
Erő: 5.

ME: 4 + a tartalmazott programok ME igénye.

A Pokol Kapui egy olyan speciális démon program, amelyet dekások ellen találtak ki. A programot személyelleni és érzékelő/riasztó programokkal töltik fel, és az érzékelt cowboyokat a program hamis Net képpel zavarja meg, és késlelteti. Az alprogramok ereje ugyan annyi, mint a Pokol Kapuinak ereje (azaz 5), mert ezeket nem „csomagolják” össze a helymegtakarítás érdekében. Ha a Kapukat „megölik”, akkor minden hordozott program automatikusan de-rezzel.

IKON: Nincs, a Kapuk a Net tér egyik részletének alakját veszik fel, és hamis adatfalakat generálnak (erősség 5), amelyek folyamatosan változnak, ha egy cowboy megpróbál rájuk hatni. Ha egy alprogramot aktiválnak, akkor az felveszi a normál program IKON-ját, és a legközelebbi falból ugrik rá a cowboyra.

Miután behatoltak a telep computeres rendszerébe, lehetővé válik a védelmi rendszerek kikapcsolása, a biztonsági személyzet és a védelmi fegyverek félreinformálása.



DAWN NET-TÉRKÉP

1. Adminisztratív fájlok
 2. Konferencia fájlok
 3. A Pokol Kapui tároló helye, és rendszer fenntartó fájlok
 4. Tervrajzok, összeállítási instrukciók, kutatási fájlok
 5. Tervrajzok, összeállítási instrukciók, kutatási fájlok
 6. Munka memória
 7. A Pokol Kapui tároló hely
 8. Tervrajzok, összeállítási instrukciók, kutatási fájlok
 9. LDL a tokiói főhadiszállásra
 10. Munkaállomás csoport A
 11. Munkaállomás csoport B
 12. Munkaállomás csoport C
 13. Hydra
 14. Pitbull a Rendszergazdához kapcsolva
 15. Pitbull a Rendszergazdához kapcsolva
 16. Peremvédelmi riasztók
 17. Belső riasztók
 18. Mini automata összeállító berendezések kis elektronikákhoz
 19. Fő kapu
 20. Holografikus kivetítők a tervezőknek
 21. Kamerák
 22. Kamerák
- ÁLTALÁBAN KÉT RENDSZERGAZDA VAN SZOLGÁLATBAN MINDIG.

A karakterek rendelkeznek a vonal azonosítójával, ezért lokalizálni tudják azt.

GYENGESÉG 2

A telep normálisan kapja az áramot a civil elosztórendszerből. Némi álcázott technikai módosítás, pár jó helyen elhelyezett robbanótöltet vagy egy behatolás az elektromos művek Net rendszerébe (a részletek kidolgozása a Mesélő feladata) kiiktathatja a fő áramforrásokat, és ezzel tartalékra kényszeríti a rendszereket. Bár az átkapcsolás azonnal és észlelhetetlenül történik, a fegyverrendszerek nem jutnak elegendő energiához 3 percig. Ez idő alatt a többi rendszer tartalék telepekről működik, míg a generátorok elérik maximum teljesítményüket.

GYENGESÉG 3

Óvatos vizsgálattal és sikeres Nehéz Biztonságtechnika dobással a karakterek rájöhetnek, hogy a telep északkeleti sarka enyhén vak. A biztonsági erőknél még legalább 15 másodpercébe kerül, hogy reagáljanak egy innen történő behatolásra. Ez nem nagydolog, de minden kis előny számít.

A peremvédelem nagyon erős, és egy pusztán földről indított behatolási kísérlet nagy eséllyel megbukik. Általában nyolc órálható őrjáratban, ezek adatait a keretezett rész tartalmazza.

Mint mindig „Dr. Wilk” most is 5:30-kor lép ki a kutatóblokkból, és lassan sétálni kezd. Fejét az eget felé fordítja és a csillagokat szemléli. Ez elég érdekesen megvalósítható tevékenység, mivel az égboltot eltakarja a fotószintetizáló szmog, de a doktor mindig ezt teszi. Mint minden briliáns elme, a doktor is egy kicsit különc.

Ahogy a karakterek tevékenykednek a legtöbb esetben sok zaj és zavarodottság keletkezik. Az álcázott biztonságkiiktató akció sikerességétől függően a riasztók kikapcsolnak, a felfegyverzett AV-4 leszáll, és az örök automata fegyvereivel együtt a halál esője száll alá. A zavarodottság és káosz tetőfokán Wilk a félelemtől lebénulva áll, ám amikor a tűzharc már őt is veszélyezteti, akkor földre veti magát. Ebben az állapotában semmit nem tesz, mert nem akar „célponttá” válni. Ez nyilvánvaló.

Az AV-4 közel landolhat Wilkhez. Ahogy az ajtók kinyílnak, Wilk megpróbál beugrani a járműbe, ekkor az örök őt is beveszik a szórásba, és automata fegyvereikkel tüzet nyitnak rá. Wilknek sikerül az ugrás és öntudatlan állapotban landol a járműben. Ha valaki megpróbálja elsősegélyben részesíteni akkor az észreveszi, hogy a sebzés egy részét felfogta Wilk kevlár mellénye, amelyet a ruhája alá rejtett el. emellett azonban súlyosan sérült és keményen vérzik.

A telep elhagyása sem egyszerű feladat. Még ha a fegyverrendszerek ki vannak kapcsolva vagy el vannak pusztítva, akkor is gyorsan kell ezt végrehajtani. Két nehézfegyveres katona veszi tűz alá az AV-t, és két felfegyverzett Dawn AV-4 is felszáll.

A kemény tűz alól a karakterek kimenekülhetnek, és könnyedén megtalálhatják a találka pontot is, de azt kell tapasztalniuk, hogy a járművek nincsenek ott, sem a furgon, amely tovább szállította volna Wilket. Persze segítőkész nehézfegyveresek sincsenek, hogy leszedjék a két ellenséges AV-t.

Eközben... mit tesznek a karakterek Wilkkel? Ez csak azért fontos, mert Wilk valójában „Beavatott” Ronson egy beépített szülő. Ha kap orvosi kezelést, akkor egy Átlagos Orvoslás dobás (vagy Nehéz próba egyszerű megfigyelésre) kideríti, hogy az állapota gyorsan javul. A munkaadói tudta nélkül Ronson átesett egy Életmentő Bőrát szövés kezelésen, amely stabilizálta az állapotát, míg a beépített Sebésznanoidjai gyorsan javítják a belső sérüléseket. Ha a karakterek átkutatják Ronsont, akkor egy Sternmeyer Type 35 smartfegyvert találhatnak egy hónaljtokban elrejtve. Ha ezt senki sem veszi el tőle, akkor két percnyi színlelt kábulat után megpróbálja átvenni a hatalmat a karakterektől, és rádióon segítséget kérni. Ronson emellett egy kis kést rejteget a bal bokájára erősítve, és egy jeladót a jobb hónaljában.

Ha Ronson felébred és nem találja sem a jeladóját, sem a pisztolyát, és a karakterek súlyos kérdésekkel bombázzák, akkor kitálat mindent abban a reményben, hogy esetleg életben hagyják. Igen pontosan kikövetkeztette, hogy miért bérelték fel, de fogalma sincs, hogy Wilk merre van. Neki Wilket kellett játszani addig, amíg a felbujtókat le nem buktatják.

Ha a karakterek nem találták meg a jeladót, akkor további hivatlan vendégekre számíthatnak, egészen addig, amíg el nem hagyják Ronsont. Ő persze bármilyen adandó alkalmat kihasznál arra, hogy lelépjen.

Ha a karakterek túlélnek idáig, akkor érthető, hogy idegesek. Senki sem szeret öngyilkos küldetést teljesíteni.

Ez után persze a megállapodásban szereplő pénzbeli kompenzáció mindenki számára megérkezik, egy kis üzenettel, amelyben közlik, hogy a szerződésüket sikeresen teljesítették. Megadnak nekik egy koordinátát a városban, ahol megtalálhatják a felszereléseiket és a járműveiket. A kijelölt ponton ténylegesen ott vár mindenkit a saját felszerelése és járműve, de más nincs ott. Ha az AV-hez kérték pilótát is, akkor ő itt búcsúzik el a karakterektől, ő sem tudott semmit az egész küldetés valódi céljáról. A feltehetően eléggé lerobbant AV-t a karakterek megpróbálhatják elszedni a pilótától (nem nagyon ellenkezik), és el is adhatják a fekete piacon, de ebben az esetben előfordulhat, hogy a tulajdonosai mégis felbukkannak.

A karakterek valószínűleg nem nagyon kedvelik hálás munkaadóikat. Valószínűleg.

MÁSODIK RÉSZ: JEGYEK AZ UTAZÁSRA

A karakterek valószínűleg nem nagyon akarnak mutatkozni egy ideig a kellemetlen meló után, amikor pár nap múlva egy fixer (talán Carlo?) felkeresi őket, és egy Dawn szerződést ajánl fel nekik.

Ne felejtse el helyettesíteni a saját fixert, ha van.

„Barátaim! Elhiszem, hogy ellenszenves vagyok kissé nektek az előző szerződéssel járó kellemetlenségek miatt, ezért kérlek bocsássatok meg nekem, hisz nem tudhattam róla, hogy én csak „csalinak” keresek embereket.”

Az utolsó szavaknál Carlo arca torz grimaszba fordul.

„Úgy látszik igyekezeteitek azonban felkeltette újonnan szerzett munkaadóitok figyelmét, és ezért nem neheztelnek rátok. Azért vagyok most itt, hogy egy jövőbeli szerződést ajánljak fel nektek. Biztos vagyok benne, hogy ez most teljesen törvényes lesz.”

Ha a karakterek hajlandóak elfogadni ezt, akkor Carlo egy mini-cd-t ad át, és két nap gondolkozási időt ad a karaktereknek. A cd tartalma igencsak meglepő. A nyers adatok helyett egy vizuális üzenetet tartalmaz. A videó üzenetben egy korosabb úriember szerepel, akin tisztán látszanak a francia felmenők örökségei. Egy hatalmas fa íróasztal mögött ülve kommentálja a látványt, bár a felvétel helye, és az előadó személyazonossága ismeretlen. Tisztán és lágyan beszél, a felvevőegység felé beszél és többször is megköszörüli a torkát beszéd közben.

„Hölgyeim és Uraim! Köszönöm, hogy gondolkodnak a felajánlott szerződésükön, és meghallgatják ezt a felvételt. Egy kicsit ijesztőnek találhatják majd mondandómat, de garantálom, hogy minden elhangzott szónak súlya van és igaz. A részvételüket jól fogjuk jutalmazni, majd meglátják.

Egy kisebb város tanácsát képviselem. Ez a felelősség, mint ahogy hiszik ténylegesen nagy. Jelenleg azonban egy olyan problémával kell szembesülnünk, amelyet nem lehet egyszerűen megoldani. Néhány ismeretlen személy civil zavargásokat kezdeményezett amúgy békés városkánk falai között, és ezzel bontják annak biztonságát. A motivációik ezeknek tisztán önök, de jó beszélőkészségükkel sok támogatót szereztek már a városlakók között. Próbáltunk már tárgyalni pár ilyen személlyel – nagyon kevés sikerrel – és amikor ezek felmondták a szolgáltatást, erővel is megpróbáltuk tisztítani a helyet, szintén sikertelenül.

Mi, a városi tanács úgy érezzük, hogy ezt a problémát csak külső segítséggel tudjuk megoldani, mivel városunk tagjai nagyon kötődnek egymáshoz. Emellett az ötlet mellett szól az is, hogy olyanokat kell keresnünk, akik nem kötődnek hozzánk. A választás Önökre esett.

Minden szükséges költségüket térítjük, amelyet a szerződésük alatt felmerülnek. Emellett a szerződés sikeres teljesítése után minden aktívan résztvevő csapatagnak 300000eb kompenzációt tudunk felajánlani. Mindjárt megértik miért is ekkora a fizetség.

A szerződés időtartama minimum 3 év. E hosszúságnak az oka nagyon egyszerű. A városunk a Marson van. Azt kívánjuk Önöktől, hogy jöjjenek el ide a Marsra, kolonistaként pózolva, hatoljanak be a fanatikusok csoportjaiba és tegyék őket ártalmatlanná, hogy városunkat, és kolóniánkat ne veszélyeztethessék többet. Bár kicsik jelenleg, a jövőben naggyá fejlődhetnek. Az utazást és érkezést elintézzük, csak úgy, mint a visszautat a Földre, ha igénylik a résztvevők. Szolgáltatásaik fejében mindannyian azonnal 500000eb-hoz juthatnak, ha elfogadják a szerződést, a fennmaradó összeget mindannyiuknak egy saját, névre szóló bankszámlán tároljuk, azzal a kitételrel, hogy ezt nem vehetik fel, amíg a három év le nem jár.

A kollégám kapcsolatba lép Önökkel a közeljövőben a válasz után érdeklődve. A következő Marsra induló hajó két hónap múlva indul, és a helyeik már le vannak foglalva. Kérem Önöket, hogy jól fontolják meg ajánlatunkat.

Köszönjük az idejüket!”

Na, lebénytak?

Ez egy olyan ajánlatnak tűnhet, amely túl jó a visszautasításhoz. Ha a karakterek már gazdagok, akkor ez még több vagyonnak kecsegtet, ha nem, akkor pedig szinte lehetetlen nemet mondani.

Carlo két nap múlva ismét kapcsolatba lép velük. Tétélezzük fel, hogy igent mondtak.

A kolóniákra költözés a legnagyobb álma azon számlálatlan millióknak akik a Föld mérgezett és erőszakos városaiban rekedtek. Ezzel szemben a költöztetés és a fenntartás költsége nem engedi meg azt, hogy bárki átmelessen, a szerencsések mindenre kiterjedő válogatások győztesei. Először is, a kiválasztottnak olyan szakértelemmel kell

rendelkezniük, amellyel felvirágoztathatják vagy részt vehetnek a kolóniák kiterjesztésében. Másodszor rengeteg tolerancia és egészségügyi teszten kell átesniük azoknak, akik ezt teljesítették. Ezekon felül megfelelő mennyiségű erőforrással kell rendelkezniük, hogy kiköltözhessenek orbitális pályára, ahonnan új életük elkezdődhet. Ez biztosítja, hogy az utcai szemét többsége soha nem kerülhet közel ehhez a lehetőséghez.

Persze a karakterek nem tölthetik be mindegyik kritériumot. A támogatásuk azonban jelentős, és elegendő mennyiségű tőkét kapnak ahhoz, hogy kiköltözhessenek orbitális pályára, és mivel egy kolónia alkalmazottai lesznek, ezért a többiek azt hiszik, hogy mégis megfelelő szakértelemmel rendelkeznek. Az új környezethez alkalmazkodáshoz hamis személyazonosságot és megfelelő memória/szakértelem chipet kapnak. A karakterek azt a szerepet választhatják, amely legközelebb áll a már meglévő szakértelmeikhez. Ezen felül a Marsra utazás alatt rengeteg időt fognak „éberen” tölteni Braindance hatása alatt, amely idő alatt lehetőségük nyílik INT és TECH alapú szakértelmek tanulására. Minden karakter ez idő alatt tíz pontnyi szakértelmet tud megtanulni, azzal a kitételrel, hogy a szakértelmek maximum értéke +4. A szerepek imitálásához/betöltéséhez szükséges minimum szakértelem szinteket meg kell szerezniük, különben nem lesz hihető az álcájuk. Bármelyik karakternek, aki nem rendelkezik Neurális Processzorral, egy beépítő műtéten kell átesnie az utazás előtt.

A rockerek vagy médiák nyugodtan folytathatják szerepüket változatlanul, mivel a kolóniákon is szükség van szórakoztatásra és hírközlésre. Ezzel szemben csak kevés tevékenységben tudnak nagyot alakítani, mert a közönségük limitált, és persze a kolónia menedzsment számára ők potenciális zavarkeltő elemek.

A teljesség igénye nélkül szerepeljen itt pár példa szerep:

ORBITÁLIS IRÁNYÍTÓ

(Szóló)

Az atmoszféra sűrűsége és az orbitális-földi forgalom exponenciálisan nő a Marson, és ezt szabályozni kell, hogy ne történhessenek balesetek. Bár ezt a szerepet a legtöbb esetben mesterséges intelligenciák és rendszerek végzik el, mégsem elég hatékonyak néhány helyzetben, mint például a rögtönzésben krízis esetén. A mesterséges rendszerek nem rendelkeznek az emberi intuíció hatalmával, és sokszor előfordul, hogy egy emberi operátor sokkal gyorsabban szűrje ki a veszélyt, mint egy rekurzív analízis rutin. A szóló ősi ösztönei és magas reflexei ideálisak a szerep betöltésére.

Minimum igények:

Éberség/Észlelés +6, Aerotech +4

Szakértelem chippek: Matematika +2, Pilóta (OTV) +2.

TUDOMÁNYOS TECHNIKUS

(Technikus)

Nem probléma haver. Azt akarják tőled, hogy segítsd munkájukat, amellyel elviselhetővé akarják tenni a Mars légkörét. Gondolkodj egy kicsit. Némivel több kell ide, mint egy alap matematika és fizika képzés. Új felfedező, építési vagy légkör figyelő berendezéseket gyárthatsz, tervezhetsz vagy fejleszthetsz. A legújabb technikák finomításában is részt vehetsz, mint például a nanotechnológia vagy a cryotartályok.

Minimum igények:

Barkácsolás +6, Matematika +4.

Szakértelem chippek: Fizika +3, Cybertech +2, Cryotartály működtetése +2.

PROGRAMOZÓ

(Konzolcowboy)

A feladatod, hogy új szoftvert írj, amely segíti a kolónia rendszereinek futását. Az automata rendszerek programozása is a te feladatod, te programoztad be a légkör és geológia aktivitás figyelő szondákat, a bányászrobotokat, és az egyéb tudományos elemző egységeket. Segítségedre szükség van az új virtuális valóságok létrehozásakor is, amelyekben a kolónia MI-je segít, és amelyeknek célja a művelődés és a kikapcsolódás.

Minimum igények:

Programozás +6, Barkácsolás +2.

Szakértelem chippek: Rendszerismeret (Mars) +3, Nyelv (Meta I) +2.

TÚLÉLÉS OKTATÓ

(Szóló)

bár a kolóniák kicsik és stabilak, a növekedés mellett elkerülhetetlen, hogy ki ne alakuljon az erőszakra és a bűnre vonatkozó hajlam. A fiatal, Marson született gyermekeket nem lehet naivra és védekezésképtelenné tenni, meg kell tanítani őket ezekre a tényekre. Az oktató ezekre tanítja meg a gyermekeket, és a tananyagban megtalálható még a

vadonbeli (Marsi) környezetben történő túlélés is. Persze a lőfegyverek nem gyakoriak a kolóniákban, és a tanítónak nem ennek az oktatása a feladata.

Minimum igények:

Atlétika +2, egy Harcművészet minimum +5.

Szakértelem chipek: Oktatás +3, Marsi túlélés +3.

ELLÁTÁS KOORDINÁTOR

(Fixer)

A kolóniák felszereléseinek, drogjainak és ellátmányainak központi elosztásáért vagy felelős. Ezt azt is jelenti, hogy neked kell teljesítened a kolónia tanácsának kéréseit, amelyben új alkalmazottakat, anyagokat vagy felszerelést igényelnek. A tanácshoz igen szorosan vagy kötve, mivel minden export és import az ő felügyeletük alatt zajlik, de a bürokrácia itt is csodákra képes.

Minimum igények:

Könyvelés +4.

Szakértelem chipek: Adatbázis kezelés +2.

LÉPCSŐ A POKOLBA

Egy bolygóközi járat elérése még 2025-ben is nehéz és összetett feladat. Az első lépése ennek nem sokat változott a '90-es évek óta, a karakterek beszállnak egy új Aries III űrrepülőbe, amelynek belső felépítése a Boeing 747-eshez hasonlít. Az űrrepülő horizontálisan száll fel, mint egy normális repülő, de folyamatosan emelkedik, és nem áll meg addig, amíg el nem éri a felső atmoszferikus határt. Itt dokkol a Johnson űrplatformon. Csak három igazán érdekes momentuma van ennek az utazásnak.

40 percnyi aktív és folyamatos emelkedés után valami kellemetlen érzés lesz úrrá a karaktereken. Ekkor fura éhséget éreznek, és csodálkozhatnak, hogy miért nem kaptak egy kis harapnivalónál többet. Ez enyhe pattogó érzéssel együtt jár a belső fülekben. Aki még nem volt az űrben, az ugyan ezt érzi a gyomrában is (Átlagos Fizikum próba, vagy kiereszted azt a kis harapnivalót).

Szintén kb. ekkor a legénység figyelmeztet mindenkit, hogy kapcsolják be az övüket, mert egy kisebb lökés következik. A pilóták ekkor kapcsolják be a rakétameghajtást, amely felváltja a kikapcsolódó sugárhajtóműveket. Ez a hatalmas lökés kiküldi a járművet alacsony orbitális pályára.

Légy üdvözölve a zéró-g-ben!

A kiszolgáló személyzet ekkor erősen koncentrálni kezd mozdulataira, és most már megérted, hogy miért hasonlítottak a kárpitozások a velcro-ra. Elveszettek érezhetik a karakterek magukat, de a kilátás mindent kárpótol.

A Johnson űrplatformon dokkolás után az érzézőket elkülönítik az átvizsgáláshoz. A gravitációmentes környezetben fájdalmas ütközések sorozatához lesz ekkor szerencséd, a képzetlen karakterek nekiütköznek minden „útban álló” ajtónak, falnak vagy másik szerencsétlen érkezőnek. Innen könnyen felismerheted a helyieket. A helyeik előbb kikerülnek, mint te meglátod őket, és úgy szökdécselnek a plafonon és a falakon, mint a delfinek a vízben. Kb. 30 perc után a karakterek átvizsgálása következik. Kézi kutatás, fémdetektor, röntgen és egyéb keresési módszerek jönnek, amelyekkel az Interpol emberei azt akarják felderíteni, hogy a karakterek nem hoztak-e fel semmilyen illegális drogot vagy fegyvert.

Ugye, nem?

A Johnson űrplatform az, amit a neve sugall. Egy hatalmas platform, amelyhez az űrrepülőgépek és az OTV-k szállnak, üzemanyagot vesznek fel, valamint személyzetet és rakományt cserélnek. A ti úti célotok az Explorer II., amelyet stabil pályára „parkoltak” a Hold orbitális pályáján. A platformról egy OTV visz a következő csatlakozási pontig, az ESA irányította L-4 orbitális kolóniáig, a Paradicsom Állomásig, ahonnan egy másik OTV visz a végcélhoz.

A karaktereket begyömöszölik egy mélyűri OTV-be. Ez belülről sokkal szegényesebben felszerelt, mint az űrhajó, és nyolcvan másik utassal együtt a Hold orbitális pályáin elindul a Paradicsom Állomás felé. A huszonhárom óráig tartó utazás nagyon unalmas, és a legnagyobb részét alvással, vagy braindance-el lehet eltölteni. Hamarabb megérkeztek, mint felfognátok. Szoktam én hazudni nektek?

Mivel az OTV-nek nincsenek ablakai, ezért először a fogadóteremhez vezető, fertőtlenítőszagú folyosókat látjátok meg a Paradicsom Állomásból. Itt – még mindig gravitáció nélkül – némi papírmunkára van szükség, amelyre ezúttal

az ESA tart igényt. Ez után egy kisebb cylinder formájú szobába terelnek mindenkit, amely lassan átveszi az állomás forgási sebességét. A helyiség valójában egy lift, amely levisz az állomásra. A lift üvegből van, és 3 mérföld magasan lóg az állomás „padlószintje” felett. Ez az első teljes kép az állomásról. Az állomás falán levezető liftből jól látszik, hogy a másik fal kb. 15 mérföldre (25 km-re) van innen. Reméljük senki sem tériszonyos. Egyszerű próba Hidegvérre, vagy jöhet a rettegés.

Ahogy ereszkedtek, a talajszinti objektumok egyre jobban kivehetővé válnak. Kanyargós utak, szétszórt erdők, folyók és tavak osztják meg a városias és iroda negyedszerű blokkokat. Teljesen szokatlan a földi viszonyokhoz képest, a látvány egyszerűen inspiráló. A földre éréskor a gravitáció visszatér az elviselhető 0,9G-re, és a lift aljánál terminálok és járművek várják az összezavart utazót.

A karaktereknek két napjuk van a következő csatlakozás indulásáig. Mivel a szállásaikat lefoglalták és kifizették, és mindannyiuknak 10000eb áll (vagy állt) rendelkezésére, elég kellemesen eltölthetik pihenéssel napjaikat. Ezzel szemben a Paradicsom Állomás nem olyan, mint a Kristálypalota, ez nem egy egzotikus játszótér a gazdagoknak, hanem egy teljesen önálló, önfenntartó mikrovilág, 150000 ideiglenes és rezidens lakossal. Négy csillagos ellátást biztosít éttermeivel, kaszinóival, bárjaival és egyéb pihenő és szabadidő létesítményeivel. Ezek mellett rengeteg szabadtéri programot is lehet kezdeményezni, mint például a tenisz vagy a biciklizés.

A karaktereknek feltűnhet egy idő után, hogy kissé elhagyatott a hely. A világot eredetileg jelenlegi lakosságának többszörösére tervezték, de az ESA mindenre kiterjedő felülete lázadáshoz, az O'Neill háborúhoz vezetett. Az ESA itt visszaszerezte az irányítást, és a munkások többsége észlelte, hogy vesztettek, ezért még időben elmenekültek az állomásról. Ezek és az itt maradtak számára ez már nem Paradicsom, hanem Pokol Állomás.

A Marsra utazók nagytöbbsége megáll a Paradicsom Állomáson egy időre. Néhányan, főleg a családok privát szobákba vonulnak, hogy utolsó idejüket együtt töltsék az indulás előtt. A személyzet és a legénység többi tagja pedig kihasználja a lehetőséget egy utolsó nagy bulizásra. Az állomás bárjai és kaszinói eléggé felszereltek arra, hogy teljesen kifosszák a Marsra induló utazókat.

Azon a napon, amikor a karakterek úrhajóra szállnának egy nagyobb, szabadtéri rock koncert van időzítve. A főzenekar, egy ismert orbitális zenekar a Platinum Wave rengeteg helyen szerzett már közepes nagyságú elismerésüket kromatikus rock és munkamodul blues keverékükkel.

Valójában azonban a Platinum Wave egy kicsit túlzottan is sikeres. Az utolsó számuk a „*Vákuumot Lélegezni*”, néhány komoly, és félig leplezett igazságot tartalmaz jó néhány nagyobb orbitális cég tevékenységeiről. Az egyik ilyen nagyobb cég úgy döntött, hogy elhallgattatja a hangot, mielőtt még többen figyelnének fel rá. Egy üres irodaépületben, egy kilométerre a koncerttől, egy magányos mesterlövész készülődik, hogy egy tripodra rögzített, speciális lézeres irányítású Skorpió rakétával meg is tegye ezt. Két felfegyverzett szóló lesz a tömegben, akiknek az lesz a feladata, hogy elintézzék a banda frontemberét, ha a mesterlövész kudarcot vallana.

A karakterek nem hagyhatják ki a koncertet. Ha mégis ekkora barmok, akkor a frontember kivégzéséről a másnapi hírekben értesülhetnek. Ha korábban mennek ki a helyszínre, akkor észrevehetik (Nehéz Éberség próba), hogy rengeteg biztonsági felügyel a terepre, és ezek igen idegesek valami miatt.

Az eseményre több, mint 3000 ember érkezik meg. Az általános közhangulat nyugodt és békés, amelyet a karakterek egyáltalán nem vártak el egy rock koncerttől. Ez merőben más, mint egy földi koncert, ahol a veszettül üvöltő rajongóhadak fékeveszetten kezdenek erőszakos tombolásba az első akkord után. Az előzenekar felmegy a színpadra leadja instrumentális kreálmányát, és kb. ilyen gyorsan távozik is, egy gyors tapskísérettel.

A gyors szünetben a Platinum Wave tagjai lépnek fel a színpadra, és gyorsan beállítják felszereléseiket. A tömeg várakozását Janet Maulnak, a zenekar frontemberének, énekésének és szövegírójának megérkezése töri meg. Mint mindig, most is, a színpadra fel-menetelkor már énekli a kezdőszámot ma az „*Újrahasznított és Nyers*”-et. Mint mindig, Janet most is meztelen, de egész testét beragyogja a szintetikus bőrén váltakozó minták és videó bejátszások, amelyek őt és a bandát jelenítik meg. A zene üvölt, és a tömeg élvezzi a műsort.

Ekkor a karakterek dobhatnak egyet. Nagyon Nehéz Éberség próbával a karakterek kiszúrhatnak egy nagydarab tagot, aki úgy tartja a kezét, és abból olyan drótok lógnak ki, mintha egy smartchipezett fegyvert rejtegetne. Még egy sikeres Nagyon Nehéz Észlelés próbával ki lehet következtetni, hogy ez egy

Federated Arms X-9mm pisztoly smartchipezve. A fegyver nagyon kilóg a környezetből, mivel még az Interpol emberei is flechette pisztolyokat viselnek. Ha bármelyik karakter kapcsolatba próbál lépni a taggal, akkor az megpróbál lelécelni a tömegben, és keresni egy másik pozíciót. Ha valaki komolyabban

baszogatni akarja, akkor egy monokést kap elő, de addig nem támad amíg meg nem támadják. Kemény tekintetével a legközelebbi karakter felé fordul és csak ennyit mond neki:

„Takarodj innen te ostoba! Itt sokkal komolyabb dolgok történnek, mintsem te vagy a helyi rendőrség beleszólhatnátok!”

Tagok (Hárman vannak)

Szerep: Szóló

INT 5, REF 9 (12), HIDV 7, MOZG 4, FIZ 9, TECH 3, VONZ 4

Kibernetikák: Cyberoptika (Infravörös, célkereső, képerősítő, fénykompenzáló), egy pár interface aljzat (mindkét csuklón egy), Sandevistan gyorsító.

Szakértelmek: Harcérzék +4, Pisztolyok +4, Puskák +2, Közelharc +4, Nehézfegyverek +2, Atlétika +3, Lopakodás +4, Követés/Lerázás +4.

Felszerelés: Smartchipezett Federated Arms X-9mm automata pisztoly, Kendachi monokés, rossz modor.

Ez után ismét megpróbál eltűnni a tömegben. Ha a karakterek követik, akkor harcba bonyolódik, de előtte bekapcsolja a Speedware-ét a maximális hatás kedvéért.

Ez alatt a mesterlövész már megcélozta Janet örvénylő testét. A feladata azonban igen nehéz, mert a szintetikus bőr folyamatos mintaváltozása megzavarja a célzást. Azonban csak pár percbe kerül, hogy a lövész újrakonfigurálja a fegyvert és felvegyen egy jó lövészpozíciót. Ez idő alatt a lézer célzófényt kiszűrhetják a karakterek, ha dobznak egy sikeres Észlelés próbát Nehéz célszámra (Átlagosra, ha szólók), és rendelkeznek infravörös látási spektrummal. Ez azonban nem elég ahhoz, hogy a karakterek elérjék vagy lokalizálják a mesterlövészt, még akkor sem, ha okuk lenne rá. A karakterek 3000 ember között vannak, átlagosan 65 decibel zajszint mellett. Felkelteni valaki érdeklődését nem egyszerű feladat ekkor.

Ha a karakterek kapcsolatba lépnek a helyi rendőrséggel (telefonkapcsolaton keresztül), akkor a következőt kaphatják: „Szóval valakit meg akarnak ölni? Rendben. Egy mesterlövész? Meg tudja adni a támadó leírását? Talán szem vagy hajszín. Nem? Rendben. Meg tudja adni a mesterlövész jelenlegi helyzetét? Nem? Rendben. Micsoda? Az áldozat egy rock énekes? Elnézést, meg tudná ezt ismételni? Elnézést, kérem halkítsa le a rádiót, mert nem hallom mit mond.”

Mielőtt megfelelő reakció érkezne innen, a mesterlövész lecsap.

Két dolog lehet hatásos ez ellen:

1. Felhívni a koncert szervezőjét, és elmondani neki, hogy a bandát kifogják iktatni.
2. Elegendő zavart okozni ahhoz, hogy a banda őrei levigyék a bandát a színpadról. Ehhez a legkézenfekvőbb módszer egy kis tömegbunyó. Mutassuk csak meg, hogyan kell ezt csinálni a Földön.

Bármelyik esetben az örök lekapcsolják a lámpákat és lerángatják a bandát a színpadról. Mielőtt a bocsánatkérés megtörténhetne, a színpad egy tűzlabdává alakul, ahogy a mesterlövész az események gyors alakulására reagálva elengedi a rakétát, rendes célzás nélkül. A gyorsan kilőtt rakéta nem talál pontosan célba és megsebesít több száz embert, de Janet és a banda megússza kisebb sérülésekkel.

Ha a karaktereknek nem sikerül felkelteni a figyelmet, akkor a mesterlövész pontosan fog célozni, elengedi a rakétát, és megsüti vele a bandát, amelynek darabjai és a rakéta tüzesője beteríti a tömeg elején állókat. Ekkor a tömeg pánikolni kezd.

A dolog lényege, hogy a karakterek érezzék, az erőszaktól nem szabadulhatnak akkor sem, ha elhagyják a Földet. Az orbitális kolóniákon mindenki halálosan nyugodt, de az O'Neill lázadások után a feszültség szinte tapintható.

A RÁZKÓDÁS

Két nappal az L-4-re érkezés után a karakterek megint pakolhatnak, és felkészülhetnek egy újabb rákódásra egy ablaktalan NASA mélyűri OTV-ben. Még egyszer megnézhetik távlatból a cilindert, és aztán újra visszakerülnek a súlytalanságba, és bezárulnak mögöttük az ajtók. Az SS-Roosevelt egy régebbi ESA transzport, amelynek belső felépítése a megszokottnál is szegényesebb. A biztonsági szintek itt azonban még nagyobbak, és persze a súlytalanság is ismét érvényesül (Átlagos Fizikum próba a káros hatások elkerülése érdekében). Az utóbbi napok partyjai ekkor erősen rányomják bélyegüket a karakterek elgyötört szervezetére. Újabb tizennyolc órányi „zötykölődés” után a hajó dokkol az első működő Mars-Föld forgón a DSS-Explorer II-n, a NASA mélyűri flottájának büszkeségén.

A legutolsó biztonsági ellenőrzés után a karakterek részt kell venniük egy eligazításon, amelyet a szerencsésekből összeállított csaknem 500 utazónak tartanak, és egy vonzó amerikai nő vezeti. A nő vezeti fel őket a hajóra, ahol majd ez megtörténik. A dokkba lebegés közben a rengeteg üveggel borított folyósón lesz a karaktereknek első esélye arra, hogy szemügyre vegyék a hajójukat. Az Explorer a gépészet remekműve és talán legnagyobb alkotása. A két hatalmas, egymásnak keresztbe tett gerendaszerű hajó monumentális látvány nyújt. Ebből az egyik két végén két nukleáris meghajtó van, amely a folyamatos forgást és előrehaladást fogják biztosítani. A jármű közepén található a csatlakozási pont, ahol a karakterek beszállhatnak a hajóba. A hajó „elején” egy vastag polimer réteg van, amely megakadályozza, hogy a kis részecskék kárt tegyenek a hajóban, vagy az utasokban. A hajó három gravitációs kereke is látható, ezek fogják produkálni a mesterséges tömegvonzást, amely megmenti a hajó aktív személyzetét az izmok sorvadásától.

Nem sokkal később a karakterek elérnek egy 0,8G-vel terhelt gravitációs kerékbe, ahol egy kisebb szoba található. Miután mindenki megérkezett, és kényelmesen helyet foglalt, a nő elkezdte az eligazítást. Hangosan és tisztán beszél, szinte érezhető, hogy már sokat gyakorolta ezt a beszédet.

„Üdvözlök mindenkit. A nevem Julie, és én igazítom el önöket az utazás során. Ha valamilyen problémájuk vagy kérdésük van, nyugodtan szóljanak habozás nélkül. Én is először utazom az Explorer-er, de én már jól ismerem a hajó felépítését, mivel már két hónapja tanulmányozom.

A szükséges személyzet mellett 250 utassal kell számolnunk, amelyekbe már magukat is beszámítottuk. Önök közül a legtöbben permanensen a Marson maradnak, és jó páran letelepednek a közös amerikai-japán Chryse Planitia bázison. Hagy köszöntsem már most a Chryse jövődöbéli lakóit!

Az esetleges tudósokat és turistákat is hagy köszöntsem nagy szeretettel, örülök, hogy köztünk vannak. Az európai-szovjet közös Isidis bázisra települőket is köszönteném, a NASA nevében nekik is sok sikert kívánok a Marson.”

Julie egy pillanatnyi szünetet tart, bárki aki egy sikeres próbát tesz Észlelésre vagy Emberismeretre észre veheti, hogy beszéde közben Julie folyamatosan a tömeget pásztázta tekintetével, és keres valakit. Egyelőre nem tiszta, hogy kiket vagy kit keres.

„Nemsokára mindanyukat elkísérik a saját alvóhelyükhöz, ahol az utazást fogják tölteni. Biztosíthatom önöket, hogy ez biztonságos, nem csak azért, mert még sohasem volt velük probléma, hanem azért is, mert én és a legénység többi tagja is ezeket fogják használni időnként. Először igen kellemetlennek találhatják ezt, de ez még mindig olcsó ár a teljes védelemhez képest. Mindenkit az interaktív belső szórakoztató egységhez fogjuk csatlakoztatni, és ezen belül is bármikor segítségét kérhetnek, ha valami miatt szükségük lenne erre.”

Néhány utason fel is lehet fedezni a nemrég beültetett implantátumok jeleit, a vörös hegeket (persze néhányan megpróbálják ezt sminkkel vagy valami mással takarni), és azt a viselkedést is, ami arra utal, hogy még nem szokták meg ezek jelenlétét. A hajó elegendő erőforrással rendelkezik ahhoz, hogy mindenkit folyamatosan ellásson braindance-el, és most már érted, hogy miért. A legénység leváltott része, és az utasok alacsony hőmérsékleten, szinte hibernálva fekszenek az utazás alatt, és a rendszerek gondoskodnak arról, hogy a táplálékcseré megtörténjen, és ne legyenek egészségügyi problémák az úton. Eközben, az ép elme megőrzése érdekében mindenkit szimulációra kötnek, amely pótolja az elvesztett érzékbementeket. A szimulációkban bármilyen megoldás megengedett, élvezheted a legújabb „filmeket”, vagy megtanulhatsz olyan dolgokat, amelyekre az új életben lesz szükséged. Ezek nélkül könnyedén végzetes hibát követnél el a Marson. A barátaiddal is beszélgethatsz, bár ekkor senki sem garantálja, hogy ez privát marad.

A családok, barátok és kollegák csendben elbúcsúznak egymástól, és az állomás legénysége is egy utolsó ölelésben részesíti az igénylőket, majd mindenkit a saját tartályához kísérik.

A tartályok kicsit koporsószerűek, de csak nagy vonalakban, és tele vannak gonosan fénylő csövekkel és kábelekkel. Az összképen még többet ront, hogy az embernek hason fekve kell beszállnia a tartályba, és persze ott vannak a csövek is... A tápanyag adagoló, salakanyag elvezető csövek és az interface aljzatok csatlakoztatásához mindenképpen segítség kell, ezt a stewardessek meg is teszik. Az interface csatolása után a karakterek gyorsan elvesztik öntudatukat, és belevesznek a mesterségesen generált szimulációba. A csöveken át elkezdnek lassan átfolyni a tápanyagok és a sebésznanoidok, amelyek segítik a lefagyasztás folyamatát átvészelni, és a folyamat el is kezdődik.

Perceken belül „jegelik” a karaktereket.

A FÉNY TÁNCA

Élénk színek kavarnak, olyan fényerőséggel, hogy az már szinte fáj. Hiába emeled fel a kezed a szemed elé, semmi hatása sincsen. Ehelyett azonnal észreveszed, hogy nincs karod! Mielőtt elkezdenél ezen aggodalmaskodni, a fények elhalványulnak, hogy helyett adjanak a jelenetnek. Egy olyan szobában ülsz, amelyet még soha nem láttál. Igen rendesen berendezett, és ősi tudást sugároz magából. A polcok könyvekkel, kazettákkal és filmekkel vannak teli. Egy íróasztal is van, amely mögött egy hölgy/úr ül (az ellenkező nem egyik igen gyönyörű képviselője), és negédes hangon így szól:

„Hello! Én leszek az Ön vezetője az út során. Választhat valamilyen szimulációt vagy filmet vagy csak egyszerűen pihenhet. Ha egy másik utassal akar beszélgetni, akkor velem küldhet üzenetet. Az ajtó (egy fa ajtóra mutat) a hallgató szobába vezet. Itt beszélhet személyesen a barátaival, vagy itt vehet részt különböző szimulációkban. A több résztvevős szimulációkba itt csatlakozhat, ezekről itt kap információt is. El is kezdhet egy ilyet ha szeretne.

Érezze otthon magát!”

A könyvtár tényleg jó benyomást kelt, rengeteg információ található meg itt szinte minden témával kapcsolatban. Csak egy egyszerű kérdésbe kerül, és bármilyen szimulációt, információt meg lehet szerezni, vagy akár interaktív képzést is lehet kérni egy oktató programtól. A hajó mesterséges intelligenciája elegendő arra, hogy mindenkit külön szimulációban futasson, és közben irányozza a hajót, kezelje az eseményeket és tudományos információkat gyűjtsön.

A szimulációk között szinte minden megtalálható (beleértve persze a szexet is), és akármennyien használhatják egyszerre. Bármi lehetséges, csak el kell képzelni.

Emellett a több száz többi „alvóval” is lehet kommunikálni vagy egyéb tevékenységet végezni. Ezek többsége legitim tudós, gépész, tanár vagy egyéb képzett személy, illetve ezek családtagjai. Mások magas rangú NASA vagy JAB cégesek, és a legénység lecsereelt tagjai is szimulációkban vesznek részt. Van néhány említésre méltóbb személy is, akit megemlítünk a következőkben.

A VIDEO KÖLYÖK

Az utazás alatt egy vagy több karakter is kap kihívást a „Varázslók Párviadala” néven ismert játékban. Ez egy nagyon közkedvelt játék, a fantasy varázslók harcának elektronikus adaptációja. Minden játékos különböző tárgyakká vagy szörnyekké „változik”, hogy elpusztítsa a másikat. Ezt nehezíti, hogy a játék iszonyatosan összetett, a computer több milliárdnyi szabályt generál minden játékra. A kölyök rengeteg órát vert már el a játékkal, és szinte szakértőjévé vált. Ezzel szemben csak egy tizenéves punk, aki szereti „megmutatni az öregeknek”.

Ha a karakter nem akar játszani, akkor a srác tovább nyaggatja, vagy bámulja, és időnként visszatér, hátha a karakter meggondolta magát. Egy idő után nyuggá válik a legtürelmesebb karakter számára is.

Ha elfogadja a kihívást, akkor a karakter bajba kerül. A kölyök +2 bónuszt kap a Braindance képzettségére ha a játékot játssza, mert már rengeteget játszott vele. Emellett rengeteg mocskos trükk van a tarsolyában.

FUTÁS KEMÉNYEN

Ahogy az utazás folytatódik a Konzolcowboy karakterek (ha vannak) pletykákat hallhatnak arról, hogy az egyik „fagyasztott” utasnak sikerült meghackelnie az űrhajó computerét. Egyéb részleteket nem tudnak erről kideríteni. Ezzel szemben észrevehetik, hogy az egyik utas nagyon hozzáértően nyomul a szimulációkban és versenyekben.

Valójában ez az utas talált egy kiskaput a szimulációban. Ő egy cowboy, akit Sherie Philsnek hívnak, és a NASA Chryse bázisára utazik, mint legitim kolonista. Kezdeti anyagi támogatását a Highriderek dobták össze, akik szimpatizálnak a Marsi kolóniák lázadási tervével. Sherie lesz a kulcsjátékos a következő lázadásban, mivel a kolonistáknak ki kell tudniuk iktatni a távoli computeres irányítást a sikeres hatalomátvételhez.

Ha bárki legyőzi a kölyköt, akkor azzal sikerült azt teljesen lenyűgöznie. Thomas Alexis Short fia, egy geológusé, aki feleségével (Maria) és gyermekeivel (Stuart, Thomas és Anna) együtt az Isidis kolóniára utazik. Thomas összehozhatja a karaktereket a szüleivel, akik nagyon nem nagyon rajongnak ezért, de örülnek bárkinek, aki velük egy kolóniára költöznek.

A VIDEO KÖLYÖK (Thomas Short)

Szerep: Punk

INT 8, REF 8, HIDV 4, MOZG 3, FIZ 4, VONZ 7, TECH 4, EMP 5.

Szakértelmek: Braindance +4.

Cyberware: Neuralware proci és interface aljzat.

Komment: Thomas egy briliáns srác, aki szinte kéri, hogy rugdossák ki a fogait.

Sherie észrevett egy hátsó ajtót a szimulációban, amellyel információkat kérhet le a hajó utasairól, azok háttéréről és képzettségeikről. Sherie olyan személyeket keres, amelyeket a kormány bérelt fel, hogy épüljenek be, és akadályozzák meg a lehetséges lázadást. Olyan személyeket, mint a játékosok.

Nem nehéz megkeresni Sheriet, mert nagyon képzetten használja a szimulációt, és mindig nyer a versenyeken. Sherie nagyon udvariatlan és gyakorlatias a többi utassal szemben, és kérdésre letagad minden cowboy tapasztalatát. A NASA-hoz fog csatlakozni, mint programozó, ezért ismeri olyan jól az Interfacet, mondja ő, és a hamis háttére.

Ha a karakterek keményen megfigyelik, akkor ők is észre vehetik a szimuláció hátsóajtóját. Mind Sherie, mind a karakterek keményen összeállított hamis személyazonosságokkal és hátterekkel rendelkeznek a hajó computerén, ezért ezekből nem lehet semmit sem kihámozni.

ELTERELÉS

Szintén az úton a karakterek észrevehetnek két szólót, akik az Isidis kolónia felé tartanak. Őket a kolonisták bérelték fel, hogy segítsék a lázadásukat. Mint a karaktereknek, nekik is hamis személyazonosságaik vannak, de olyan képzettségeket tanulnak, amelyek segítik őket a kolóniába beolvadásban.

Ha a karakterek beszélgetnek más utasokkal, főleg olyanokkal, akik az Isidishoz tartanak, akkor esélyük van kiszúrni ezeket. Ebben az esetben minden beszélgetőpartnerre egy sikeres NEHÉZ Emberismeret próbát kell dobniuk, hogy kiszúrják az utasról, hogy legitim-e (vagy sem).

SÖTÉT PILLANATOK

Valamikor az utazás alatt – a karaktereknek fogalmuk sincs, hogy mikor, de valamikor a közepe felé – a karakterek egy olyan szimulációban találhatják magukat, amely nincs az ő irányításuk alatt. A változás fokozatosan történik, ezért a karakterek nem veszik észre, csak amikor már teljesen benne vannak. A következő eseményt próbáld beilleszteni egy szimulációba. A szimuláció alatt a karakterek teljesen el vannak zárva és nem képesek kommunikálni a külvilággal.

„Lassan sétálsz. Az egyetlen hang amit hallasz, az a saját lélegzetvételed. Ahogy körül nézel, észreveszed, hogy egy hatalmas sík területen sétálsz, ahol a vörös homok és a sziklák uralnak mindent. Az elhagyatott táj minden irányba kiterjed. Egyedül vagy.”

A karakterek ekkor megpróbálnak kommunikálni a szimulációval. A karakterek egy fejlesztett úrruhában vannak, amelyben egy interface-el irányított rádió van beépítve és csatlakoztatva. Egy Átlagos Intelligencia próbával meg lehet tanulni gyorsan kezelni ezt. A ruha a testi funkciókat és az atmoszférikus változásokat is kijelzi, persze interface-en át, bár a karakterek nem értik az adatok többségét.

Mivel a karakterek nem tudnak kicsatlakozni, ezért végig kell játszaniuk a szimulációt. Ha bármelyik karakter elég hülye ahhoz, hogy levegye a sisakot (NEHÉZ próba Intelligenciára, hogy megtudd hogyan kell, és NEHÉZ próba Reflexre, hogy meg tud csinálni), az komolyan szenvedni fog, ahogy a Mars ritka atmoszférája elkezd fojtogatni. A computer tökéletesen szimulálja a halálát, amíg öntudatlanságba nem merül a szerencsétlen. Emiatt a karakter 1D6+2 hónapig kegyetlen rémálmoktól szenved, és ez idő alatt 1D3+1 Reflex csökkenésre kell számítnia.

Pár perc múlva a karakterek már biztosan tudják mi a pálya: segítséget nem tudnak szerezni, és rájönnek, hogy egy Mars szimulációban vannak. Eztán:

”Hirtelen némi fényviszony változást veszel észre a környezetemben. Először nem tudod minek értelmezni, de aztán megpillantasz egy sötét részt a mögötted levő horizonton. Ahogy figyeled a sötétbarna folt egyre nagyobbak látszik.”

Nem elég, hogy a karakterek benne ragadtak a szimulációban, még egy homokvihar is feljűk tart. A több szám méter per szekundum sebességű szél emberi ököl nagyságú köveket terel maga előtt, és ezek nem enyhén bánthatják a karaktereket. Igen, pontosan erre tartanak. Méghozzá gyorsan.

Egy gyors körbetekintés után realizálhatják, hogy nincsenek körülöttük nagyobb tereptárgyak, még nagyobb sziklák sem, amelyek mögött meghúzhatnák magukat. Ezzel szemben egy Átlagos Eberséggel kiszúrhatnak egy világos pontot az ellenkező irányban a horizonton. Ez biztosan valamilyen menedék lehet, de legalábbis mesterséges. A Marsi 0,4G tömegvonzás mellett a karakterek könnyedén balesetet szenvedhetnek a nagyobb ugrásoktól, ha nem vigyáznak. Egy sikeres Reflex próba Átlagos célszámra megmenti őket a kemény érkezésektől. Persze itt nincs olyan veszély, hogy a sisak betörik, vagy a sisak kiszakad, mert végül is ez csak egy szimuláció (ezt nem kell tudniuk a karaktereknek).

„Gyorsan a fénylő pont felé kezdesz mozogni. Meglepően gyorsan elérsz hozzá, és meglepődve tapasztalod, hogy a kis pont egy hatalmas építményben ér véget. Gyorsan menedéket kell találnod. Az építmény egy nyomás alatt álló kupola. Megfelelő menedék lenne, ha időben elérnéd.”

Ezt a részt húzd ki eléggé, hogy megnöveljed a feszültséget.

„Kimerülve, kicsit csapzottan teszed meg az utolsó métereket a légszilip felé, miközben a tüdőid égnek a megerőltetéstől. A külső panel fényei arról tanúskodnak, hogy a zsilip aktív, és a zsilip felett pár lábbal egy figurát lehet látni, amint éppen a kinti tájat és téged szemlél.”

Ekkor a karakterek a külső légszilip panelét buzerálva arra számítanak, hogy az kinyílik, és biztonságba menekülhetnek. Rossz lóra tettek. A külső berendezés nem reagál semmire. A benti figura egy negyvenes éveiben járó férfi, aki hidegen bámulja a karaktereket, és nem reagál semmilyen gesztusra vagy tevékenységre, amely a zsilip kinyitásaért történik. A sisakrádiójuk is süket, csak a saját sikolyaikat hallhatják benne.

„Mögötted a vihar teljes erejével tombol. A több kilométer széles homokfal eltakar minden menekülési útvonalat, és a szél feléd fordul. Az egyre erősödő szél homokot borít rád. A Marsi homok egyre nagyobb mennyiségekben ömlik rád, és egy idő után elhomályosítja a sisakod arclemezét. Az ajtó nem reagál sem mérges rúgásaidra, sem könyörgő szavaidra. A viharban vagy. A vihar sodorta több tonna homok gyorsan betemet, és hiába küzdesz, nem szabadulhatsz. Hirtelen kapkodni kezdesz a levegőért, és nem tudod, hogy a ruha hibásodott meg, vagy egyszerűen csak az oxigéntartályok üresedtek ki. A homok tovább temet, már mozdulni sem bírsz, csuklásszerűen kapkodsz a levegőért, és valahol a távolban egy gyermek felsikolt.”

Ezen a ponton a karakterek elájulnak a szenvedéstől. Nem sokkal később az eredeti szimulációban találhatják magukat, mintha mi sem történt volna. A rendszer megkérdezése csak összetett kérdéseket vonna maga után, mivel a rendszer szerint nem történt semmilyen megszakítás és minden rendben zajlott. A karakterek tévednek. Ha bármi történt volna, a hajó memóriája azonnal korrigálta volna a hibát.

Ha a karakterek körbekérdeznek, akkor észlelhetik, hogy több utas is áldozatává vált már ennek a szimulációnak. Ha ezeket lenyomozzák egy kicsit, akkor kideríthetik, hogy ezek az Isidisre tartanak. A többi utas vagy a személyzet nem észlelte ezt a kis megszakítást.

A braindance szimulációk ettől fogva rendben zajlanak, és nem történik több megszakítás. Egy idő után azonban felkeresi a karaktereket a könyvtáros alprogram és közli, hogy készüljenek a teljes felébredéshez.

Megérkeztek.

FELKELÉS ÉS ÁSÍTOZÁS

A felébredés igen fájdalmas, mivel a hosszú hónapokig emydedten hagyott izmok most ismét nyomás alá helyeződnek. Ahogy a hőmérséklet lassan emelkedik, egy speciális nano-keveréket juttatnak be az utasok szervezetébe, amelyek a sebésznanoidokat helyettesítik, és korrigálják a fagyasztás alatt felmerülő károsodásokat. Emellett a karakterek izmai görcsölnek, és fura „égéseket” és „szúrásokat” tapasztalnak a végtagjaikban. Ahogy elérik a normális hőmérsékletet (még mindig vacognak), lecsatolják a csöveket és a drótokat, és kiengedik őket a tartályokból, hogy megmasszírozhassák az izmaikat, és hogy szoktathassák a szemeiket a fényhez. A cyberoptikával rendelkező karakterek megkapják azt az előnyt, hogy az ő szemeik automatikusan alkalmazkodnak, és nem csorbul a képességük a hűtés miatt.

A cybervégtagokat vissza lehet csatlakoztatni, ehhez azonban egy magasan képzett kibernetikusra lenne szükség. Nemsokára majd meg is érkezik, addig várhatsz kezek és lábak nélkül...

Sápadtan, meztelenül, és szerencsétlenül lebegve zéró-g-ben a karakterek megmosakodhatnak (nyirkos szivacsokkal), és felöltözhetnek. Elegendő várakozási idő után az utaskísérő lebeg be, és megkér mindenkit, hogy kövessék. A 0,8G vonzású gravitációs kerék szinte nyomasztóan erős így hirtelen, a hosszan nem használt izmok keményen erőlködnek. A belépéskor mindenkinek a kezébe nyomnak egy flaskát, amelyben valamilyen meleg, és bűzös folyadék van, és pár száraz és barna kekszet. A kiosztó magas fekete fickó felvilágosítja őket arról, hogy „ezek majd segítik beindítani újra az emésztőrendszered”. Érdekes, hogy valamiért nevetségesnek látja az egész helyzetet, és végig mosolyog. A szoba túlsó felében Julie ül frissen és fitten. Értelemszerűen őt már hamarabb felébresztették.

„Üdvözlöm Önöket ismét. A DSS Explorer II. és persze mi orbitális pályára álltunk a Mars körül. Ebben a fázisban egy kis türelmüket kérjük, és most fognak mindenkit a felszínre szállítani. A Mars kisebb mérete és tömegvonzása miatt közelebb mehetünk hozzá, mint a Földhöz, és a felvezető járművek egyenesen a felszínre visznek innen.

A várakozás alatt a megfigyelő teremből tökéletesen megnézhetik a Marsi felszínt. Miután a felszínre érkeztek erre úgy sem lesz idejük, mert rengeteg fontos információt kell majd megjegyezniük új otthonukkal kapcsolatban. A Marsi környezet még mindig életveszélyes az emberek számára, ezért a szabályok és tiltások azt szolgálják, hogy ne okozhassanak kárt maguknak, vagy társaiknak.

Legyen jó a napjuk!”

Minden utas kap egy információs csomagot, amelyben térképek, információk, szabályok, túlélési tippek, még több szabály és változatos űrlapok vannak, amelyeket ki kellene tölteniük. Egy Átlagos Éberséggel a karakterek kiszúrhatják, hogy azoknak, akik az Isidis bázisra tartanak ESA lógós csomagot adnak, és ez sokkal vastagabb és masszívabb, mint azoké, akik a Chryse bázisra tartanak. Itt a jó öreg stílusú európai bürokrácia, csak neked.

A megfigyelő terembe tartó karakterek egy élménnyel gazdagodhatnak. Bár a sugárzásvédők be vannak csukva, hogy kint tartsák a közvetlen napfényt, a látvány így is fenomenális. A Mars vöröses ragyogása élesen kirajzolódik az űr sötét háttére előtt, és a legtöbb kolonistának ekkor nyílik először esélye részletesebben megfigyelni új anyabolygóját. Ez alatt a többieknek nem nyílik más lehetősége a várakozáson kívül. Az ESA transzportok csak csoportonként tudják leszállítani az utasokat, és persze először az ESA alkalmazottakat és tisztákat teszik le. A karakterek valahol a legutolsó forduló környékén kerülnek sorra. Egy Marsi leszállóegységgel szállnak le, amely hasonlít az OTV-hez, de képes behatolni a Mars ritkás légkörébe, és leszállni annak felszínére.

HARMADIK RÉSZ: OTTHON, ÉDES OTTHON

Az utazás az orbitális pályáról a bolygóra hét óra alatt zajlik le, és ez sokkal gyorsabban telik el, mint azt gondolnák. A leszállóegység keményen landol az Isidis bázis mellett, és egy flexibilis dokkoló modulon át egyenesen oda érkeznek az utasok. A leszállás után egy földalatti vasút szállítja át az utasokat a fő komplexumba, amely egyszerre kb. ötven utast képes szállítani. Ezzel megérkezhetnek a bázis szívébe, az adminisztrációs szárnyba. Itt egy nagyobb terembe terelik be az utasokat – mint a birkákat –, ahol űrlapok, scannerek, ostoba kérdések, további űrlapok és mérhetetlen unalom vár a karakterekre, akik új életet akarnak kezdeni. Ez után a bázis polgármestere köszönti az egybegyűlteket.

Egy újabb unalmas köszöntőbeszéd következik ez után. A hatalmas falra kivetítve egy igen karizmatikus és kissé koros úriember tartja a beszédet. A karakterek bár még sohasem találkoztak a polgármesterrel, mégis valahogyan ismerősnek tűnik. Ha kicsit gondolkodnak, akkor rájöhetnek, hogy ezt az arcot látták az értelmezhetetlen Mars szimulációjukban, ő volt az, aki hagyta, hogy elnyelje őket a homokvihar, és egyetlen ujját sem mozdította értük.

Végül is azonban ez csak egy szimuláció volt, és hibás is, nem?

Az ESA alkalmazottak és az időleges utasok átmennek ez után valahova, és a maradék megközelítőleg 325 embernek örömmel közlik, hogy részt vehetnek a Kolonizációs Programban, és minden férfinak és nőnek meghatározzák a beosztását. A gyermekeket nevelő központokban helyezik el, amíg el nem érik a tizennyolc éves kort, és aztán választhatnak a továbbtanulás vagy a munkába állás között. Emellett minden alkalmazottnak folyamatos továbbképzésekre kell járnia, mivel egy olyan kis kolóniában, mint ez, nincs helye azoknak, akiket a rendszer tart el.

GYÜLEKEZÉS

Miután a hivatalos köszöntő véget ért, a karaktereket elvezetik a kijelölt helyükre, és mindenki berendezheti a saját privát fészkét. Minden új kolonistát (vagy családöt) egy tapasztalt kolonista igazít el az új körülmények között. Az élőterek bemutatása után megmutatják nekik azt a nagyobb hall helyiséget is, ahol a nem hivatalos kolónia tanács össze szokott gyűlni, amelybe olyan tagokat választanak meg, akik képviselik a kolonisták érdekeit az Isidis Menedzsment Tanácsával szemben. Ezeket a gyűléseket kéthavonta tartják, és csak „gyülekezéseknek” nevezik.

Hogy segítsék az új kolonisták beilleszkedését, az utolsó gyülekezést pont arra a napra időzítették, amikor a kolonisták megérkeznek. Örömmel köszöntenek minden új tagot, és friss étellel kínálják őket. Hosszú ideje ez az első igazi kaja amit a karakterek ehetnek. A gyülekezést Dr. Sergei Lerpovsky elnököli, a kolónia főorvosa. Orosz akcentusa tisztán érződik. Egy hosszú lelkesítő beszéddel köszönti az új kolonistákat, majd további húsz percet tölt el olyan világibb dolgok megtárgyalásával, mint a gyermekeknek tervezett fejlesztett edukációs létesítmények lehetséges árai, vagy a második lakómodul légzárjainak aggasztó helyzete és stb.

Ekkorra a karakterek már valószínűleg alszanak. A beszéd után maximum a tapsra ébrednek, és nem is fárasztják őket többet, mindenkitől elbúcsúznak és a karakterek nyugovóra térhetnek.

BERENDEZKEDÉS

Innentől kezdve a karakterek lényegében szabadjára vannak engedve. Megkapják a biztonsági kódot, és a jelszót a kolónia három fő computeréhez, amellyel egy ellenőrzött részre juthatnak, ahol üzeneteket hagyhatnak, és kaphatnak a megbízójuktól. Az első eligazításig azonban nem kapnak semmilyen üzenetet, és nem is küldhetnek. A karakterek megkapják a hamis személyiségükhöz legjobban passzoló, és előre kiválasztott szerepet és beosztást.

A kolónia nagyon sokfajta embert vegyít. Bár a legtöbb kolonista magasan képzett tudós vagy technikus akik egy jobb jövő érdekében jöttek ide, nagymennyiségű egyszerű kezelőszemélyzet is jelen van, akiket az O'Neill háborúk előtt küldtek át ide. Ezekkel szemben a Menedzsment Tanács bizalma azonban egy kissé megkopott a háború után.

A kolónia fenntart egy kisebb „rendőri” erőt, amelyet Koloniális Milícianak neveznek. Ezeket a Menedzsment eltűri, mert nem sok vizet zavarnak, sőt néha még jól is jönnek. A Milícia csak tézerekkel van felszerelve, lőfegyvereket vagy páncélt nem viselhetnek.

A kolonista élet igen unalmas. A lakótered sokkal kisebb és puritánabb, mint amelyet az ESA hirdetései ígértek. A növesztő üstökben gépmanipulált élőjóságokból álló étrend, a sok fura zöldséggel társítva is csak enyhén mondható változatos ízűnek. A kezelőszemélyzet persze már itt él egy ideje és szinte bármilyen szájíznek megfelelően el tudják készíteni a kaját, de ez csak időleges megoldás. Napokon belül a kolonisták nagy része panaszkodni kezd a különböző állapotok miatt.

A karakterek szabadon barangolhatnak a komplexum nagy területén, de a Menedzsment szárny legnagyobb része csak a hivatalos szervek számára (ESA alkalmazottak) érhető el. Ha a karakterek megpróbálnak benyomulni vagy belopakodni, akkor észre vehetik, hogy ez lehetetlen az élő és elektronikus védelem miatt. Az itt található őrcék már rendelkeznek smartchipezett felchette pisztolyokkal.

Ahogy a napokat hetek követik, a karakterek szinte belepusztulnak az unalomba. Már értik, hogy a legtöbben miért nem akarnak kolonisták lenni. Persze ez nem jellemző mindenkire, vannak, akik semmit sem hagytak hátra (vagy legalábbis semmi olyat ami miatt szomorúak lennének), ezért ők otthonosan érzik itt magukat.

ELSŐ PARANCSOK

Öt hét után a karakterek azon veszik észre magukat, hogy a menedzsment szárnyba kell menniük változatos kamu indokok miatt. Teljesen véletlenül mindannyiukat egy szobába eresztik, amelyben sok kényelmes fotel és egy minibár van. Azzal hagyják magukra őket, hogy „helyezzék magukat kényelembe”.

Két perccel később egy idegen lép be a terembe. Úgy mutatkozik be, mint Robert Forrin, az Isidis biztonsági erejének egyik tagja, aki a belső biztonságért felelős. Biztosítja a karaktereket, hogy a szoba teljesen védve van minden oktalan személy elől, és belekezd a „küldetés” ecsetelésébe.

„Egészen idáig elegendő időt kaptak arra, hogy beilleszkedjenek új környezetükbe, és elsajátítsák hamis perszónáikat. Sajnálom, hogy ez ennyi ideig tartott, de biztosra kellett mennünk, és minden gyanút el kellett altatnunk. Remélhetőleg ez lesz az egyetlen ilyen élő találkozásunk, egészen addig, amíg le nem jár a megbízásuk. Bármilyen későbbi információ vagy adat amelyre szükségük lesz, a biztonságos Net részen lesz átadva, amelynek helyét és belépési kódjait már átadtuk.

Az egész kolóniát fenyegeti egy erő, amely megpróbálja aláásni a tekintélyünket. Olyan személyekre gyanakodunk, akik fegyver és drog kereskedelmet folytatnak velünk, és az Isidis bázissal, és már állítólag a Marsi orbitális pályán helyezkednek. Mindenki jójáért kitiltottunk minden fegyvert és drogot a kolónia területéről, de a Chryse nem tehetette ezt meg olyan határfokkal, mint mi. Ezzel szemben az utóbbi időben rengeteg olyan csempészárut találtunk, amelyeket tudtunk nélkül szállítottak be az állomásra. Azt is észrevettük, hogy a lázadók kapcsolatban állnak egy Chryse telepezzel, aki a „Sandman” álnév mögé bújt. Sajnos nem sikerült lenyomoznunk ezt a személyt, vagy a szerepét az egészben.

Ki kell derítenünk, hogy kik a kulcsszemélyek ebben a lázadásban, és milyen külső kapcsolataik vannak. Emellett meg kell találnunk ezt a „Sandmant” is, és le kell állítanunk. Ezt azonban nem tehetjük meg mi magunk, és ezért kell magukra támaszkodnunk az adatszerzésben. A kolónia menedzsmentje NEM kockáztathatja meg, hogy bárki vagy bárkik veszélyeztethessék a kolónia biztonságát vagy sikerét. Emlékezzenek, hogy keményen meg vannak fizetve a segítségükért, és ezért vegyenek minket komolyan. Aki megpróbál nekünk keresztbe tenni, az keservesen megbánja.”

Robert hozzáfér minden információhoz, amit az ESA megtudott a „rebellióról”. A karaktereknek juttatott információ azonban igen kevés. Pár disszidensnek gyanított személy neve és profilja, valamint két személyzeti tag neve, akiről azt gyanítják, hogy kereskednek más cégekkel és személyekkel a Mars orbitális pályáin. Ezekről a személyekről precíz információik vannak, de más semmi. Forrin nem akarja felkelteni ezeknek a személyeknek a figyelmét azzal, hogy limitálja a tevékenységi körüket. Abban reménykedik, hogy majd ők fognak elvezetni ahhoz a céghez vagy csoporthoz, ami az egész háttérben áll. Reménykedik abban, hogy a karakterek használható és célravezető információkat szeretnek majd.

A karakterek felszerelést is kérhetnek Forrintól, mivel ez az első közvetlen kapcsolatuk a megbízóikkal. Természetesen limitálva van ezeknek a lehetősége, hiszen nem lepleződhetnek le egy nem odaillő vagy tiltott felszereléssel. A kibervégtagokkal rendelkező karakterek installáltathatnak most ezekbe egy flechette pisztolyt, de ha valaki kibervégtag nélkül akar fegyvert szerezni, annak csatlakoznia kell a milíciához. Ehhez azonban Rubinnal kell megbeszélniük a dolgot, aki nem beavatott, de Forrin kiváló ürügyeket tud mondani a karaktereknek a fegyvertartás szükségességéhez. Forrin a végsőig ellenzi a fegyverhasználatot ebben az esetben, mert az leleplezné az álcájukat.

A konzolcowboy karakterek kaphatnak egy cyberdecket is, de emlékeztetik őket arra, hogy még mindig a kolónia alkalmazottai és bármilyen romboló tevékenység a rendszer ellen azonnali szerződéshez vezet. Forrin egy átszerkesztett Láthatatlanság programot is ad az ilyen beállítottságú karaktereknek, amely normálisnál egy kicsit jobban működik, de azonnal lebukik, ha az Isidis bázis rendszere ellen használják. Más programot (ártalmatlan felhasználóikon kívül) nem ad, mert rendelkezik egy saját kedvenc zsokéval, aki csak arra vár, hogy a dolgok elharapóddzanak, és Forrin riassza egy kis Netes mészárláshoz.

Ajándék Cyberdecknek ne nézd a config-ját...

Solaris VI cybermodem

Sebesség +5, Memória 20ME, Adatfalak Ereje +8.

Rendelkezésre álló programok:

Név	Erő	ME	Típus
Véreb	3	5	Érzékelő
Ipiapacs	3	1	Érzékelő
Módosított Láthatatlanság	5	1	Érzékelő
Erőpajzs	4	2	Védelmi

Felhasználói programok (válassz pár darabot) Felhasználói

A deck egy hordozható deck, amely nem rendelkezik celluláris kiegészítéssel (nem is kell, mert szinte bárhol lehet találni deck csatolót a kolónián). Rádióra lehet kapcsolni, ehhez Nehéz Elektronika és Átlagos Cyberdeck Tervezés dobás kell (pár óras meló). A deck standarden 4 óráig képes üzemelni, ha rádióra van kötve, akkor ez feleződik. A deck védve van EMP (és sugárzás) ellen.

Forrin ez után berekeszti a találkozózt és a karaktereket különböző útvonalakon és időben visszavezetik a saját munkahelyükre. A karakterek egy kicsivel több információval rendelkeznek. Lássuk miből is élünk:

DR. SERGEI LERPOVSKY

A doki a kolónia főorvosa és Forrin szerint „egy akaratos, hülye ruszki”. Lerpovsky eredetileg egy orosz kórházban dolgozott mint vezető sebész, de belekeseredett a készletek, létesítmények és a lehetőségek hiányába. Egy gyors európai kirándulás alkalmával azonban bevezették rengeteg új technikába, és megtanulta a nanosebészetet, ezért került be a szovjet kolonizációs programba.

Ahogy a karakterek is találkozhattak ezzel, ő lett a kolonisták szószólója és ő vezeti az üléseket. Sergei bármikor hajlandó megbeszélni a karakterekkel az életét, és a kolónia jövőjét. Meg van győződve arról, hogy a kolonistákat is be kellene engedni oda, ahová az ESA és a szovjet személyzet beléphet, és csak együttes irányítással lehet működtetni egy kolóniát.

RUBIN HANAUB

Rubin a vezetője a milíciának, ezért erős befolyással rendelkezik a többi kolonista felett. Az indiai nemzeti hadsereg egyik volt tagja, kiváló vezető és taktikus, és megesküdtött, hogy a kolónia soha nem fog olyan belső széthúzódástól szenvedni, mint szülőföldje. Szerinte a milícia megfelelő elrettentő erőt képvisel ahhoz, hogy ilyen ne alakulhasson ki. Ezzel szemben szerinte a menedzsment jelenlegi diktatórikus működése éppen ezt segíti elő. Rubin az egyik olyan tagja a kolóniának, akik a személyzet és a „többiek” között állnak, ezért nagy tiszteletnek örvend minden oldalról.

Szerep: Szóló

INT 8, REF 7, HIDV 9, MOZG 6, FIZ 8, TECH 5, VONZ 8, EMP 9, SZER 5.

Képzettségek: Harcérzék +6, Állóképesség +2, Szónoklás +2, Vezetőkészség +5, Viselkedés +2, Észlelés +4, Szakértelem (Kisegységes Taktika) +4, Adatbázis kezelés +2, Túlélés (Űrben) +3, Atlétika +3, Zéró-g Manőver +3, Géppisztolyok +3, Közelharc +4, Lopakodás +3, Barkácsolás +4, Robbantás +2, Elektronika +2, Biztonságtechnika +1.

Cyberware: Alapprocesszor, smartlink, Sandevistan boosterware, interface aljzat (jobb csukló), biomonitor.

Megjegyzés: Határozott, alkalmas mindenre. Erősítene a kolonisták pozícióját, de visszautasítja a pusztító erőszakot.

MARGARET HILTON

Margaret egy erős akaratú kommunikációs mérnök, aki a kolonisták előző hullámával érkezett. A legkisebb provokációt is személyesnek veszi, és képes vitatkozni is bárkivel emiatt. Nehéz beszélgetni vele, mert könnyen megsértődhet. Margaret szerint a menedzsment korlátozni akarja a szabadságában a bürokratikus eljárásaival. Emellett szerinte az olyan dezertőrök, mint Dr. Lerpovsky csak oktalan bajcsinálók, akik másokat is magukkal ránthatnak. Senkit sem ségít az a tény, hogy mindkét véleménye teljesen igaz.

ERICK JONS

Erick egy űrkomppilóta, aki folyamatosan legénységet és ellátmányt szállít a Marsról az orbitális pályára és vissza. Nehéz vele találkozni, mert szinte mindig úton van, és ha mégsem, akkor is elkerüli az idegeneket bármilyen áron. A telefonokra vagy üzenetekre nincs válasz, és ha a karakterek valamelyike a kezelőszemélyzet valamelyik tagját kérdezi, akkor csak olyan választ kap, hogy „valamelyik útján lehet éppen, próbáld újra jövő héten”.

Ha a karakterek nem valami NAGYON kifogástalan ürüggyel keresik fel Ericket, akkor csak felkeltik Erick gyanúját. Ha ez történne, akkor Erick „megcédulázza” a karaktereket. Erről majd később.

Szerep: Pilóta.

INT 7, REF 7/8, HIDV 6, MOZG 7, FIZ 6, TECH 6, VONZ 5, EMP 3, SZER 4.

Képzettségek: Testvériség +3, Asztronómia +5, Fizika +2, Programozás +2, Észlelés +4, Rendszerismeret (Mars kolóniák) +2, Pilóta (OTV) +6, Túlélés (Űrben) +3, Pilóta (Űrhajó/űrkompp) +3, Zéró-g Manőver +4, EVA +5, Barkácsolás +3, Pisztolyok +4, Elektronika +3, Fegyverismeret +2.

Cyberware: Alapprocesszor, járműsatlakozás, smartlink, Sandevistan boosterware, egy pár interface aljzat (mindkét csuklón egy), biomonitor, fejlesztett antitestek, adrenalin mirigy, cyberoptika (fénykompenzáló, teleoptika, célkereső).

Megjegyzés: Veszélyes és kompetens.

PALLA KARMULIN

Palla mozgattatja az építő felszereléseket, és jelenleg az Olympus kolónia építéséhez van kirendelve. Ő mindenféle illegális áruval kereskedik, manapság pedig elkezdett csempészett drogokkal és felszereléssel is kereskedni. Palla rengeteg helyről szerez be anyagokat, beszerzési köre kiterjed Erickre (aki az orbitális pályán kutat drogok és felszerelések után), és több Chryse kolonistára (ahol a kereskedelmi szabályok sokkal tágabbak). Kapcsolatban van továbbá egy kisebb csoportnyi Highriderrel is, akik a Marsi orbitális pályán élnek, és itt csempészik/termelik a holmikat.

Palla nagyon veszélyes és rengeteg olyan kollégával rendelkezik, akik elegendő mennyiségű „izommal” szolgálhatnak, ha kell. Már mostanra is rengeteg fegyvert halmozott fel a bázison, és a közeli emberei tudják ezek pontos helyét is. Mint Erick esetében, Palla is nagyon gyorsan gyanúsít, ha nem elég óvatosan közelítik meg. Ha túl nyilvánvalóan közelítenek megkapják azt a „cédulát”.

Szerep: Kezelőszemélyzet.

INT 9, REF 7, HIDV 8, MOZG 4, FIZ 5, TECH 7, VONZ 5, EMP 5, SZER 7.

Képzettségek: Testvériség +6, Megfélemlítés +2, Alvilágismeret +6, Emberismeret +3, Észlelés +3, Műveltség +4, Szakértelem (Építészet) +6, Túlélés (Űrben) +4, Nehézgépek kezelése +5, Zéró-g Manőver +3, EVA +3, Barkácsolás +3, Pisztolyok +3, Közelharc +3, Gyógyszerészet +3.

Cyberware: Alapprocesszor, járműsatlakozás, interface aljzat (mindkét csuklón), biomonitor, hangszintetizáló, Slice 'N Dice.

Megjegyzés: Veszélyes, óvatos, talpraesett.

„MEGCÉDULÁZVA”

Ha a karakterek felkeltik óvatlan keresgélésükkel Palla vagy Erick figyelmét, akkor a karakterek valamelyikét felkeresi egy fiatal és csábító afrikai nő Anetta Tula, akit azért küldenek, hogy elcsábítsa a karaktert. Ez nagyon könnyen kivitelezhető, ha valamelyik karakter majd szétszáll az egótól vagy a hormonoktól.

Anetta csak nagyon keveset tud a karakterekről vagy a megbízóiról. Élete legnagyobb részét orbitális pályán töltötte, bár korábban a Földön élt, és az ESA toborzás során került fel a pályára. Anetta egy mocskos szintetikus drogra kapott rá nem régen, amelyet Csillagfénynek hívnak, euforizál, és megnöveli a használó Intelligencia értékét egygel a hatóidő alatt. Ezek mellett nagyon drága, és kemény függőséget okoz. Ezt orbiton nagyon nehéz beszerezni, és egyedül Palla által képes erre Anetta. Palla persze kihasználja újonnan szerzett lekötözöttjét.

Mivel szinte egész életében alacsony gravitációban élte, ezért Anetta magas és törékeny, de nagyon vonzó. Anetta az ESA kémiai laborjában dolgozik, és a droggal egyik „barátja” partyján ismerkedett meg. Mivel félt, hogy függősége miatt kivágják a kolóniából, ezért titkolja függőségét szinte mindenki előtt. Anetta alapból is elég komolyan flörtölt mindenkivel, és legendásan gyorsan képes otthagyni kapcsolatait. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy szerinte elpazarolja ezen képességeit a Marsi bázison, és ezért szinte várja az új telepeseket, nem kell nagy rábeszélőképesség, hogy rávegyék a feladatra.

Szerep: Technikus (kémikus)

INT 8, REF 5, HIDV 4, MOZG 6, FIZ 5, TECH 8, VONZ 9, EMP 7.

Képzettségek: Öltözködés és Divat +4, Emberismeret +4, Csábítás +5, Viselkedés +3, Rábeszélés +4, Kémia +6, Matematika +4, Atlétika +4, Zéró-g Manőver +8, Zéró-g harc +3, Barkácsolás +4, Festés +4.

Cyberware: Interface aljzat (jobb csukló).

Megjegyzés: Ez az a nő akit keresel...

Anettának nincs fogalma semmilyen tervről, csak a saját sejtéseiből következtethet. Semmiképpen nem vallja be, hogy a karakterekre küldték, és nagyon meggyőző tud lenni a kételkedőkkel szemben. Egyszerűen arra utasították, hogy „kerüljön közel” az egyik karakterhez, és tudja meg a céljait. Ha a karakterek valamelyike elárulja Anettának mi a pálya, vagy az ő jelenlétében beszélnek meg valamit, akkor annak híre egyből a munkásokhoz vándorol.

Ha a karakterek ellenállnak Anetta bájainak, akkor Anetta megsértődik és elcsábít egy másik kolonistát, hogy visszavágjon.

ÉRDEKES KAPCSOLATOK

A következő esemény egy karakterrel történik meg, lehetőleg azzal, akiben a legtöbb pátosz van.

A karakter a kolónia belső határán van, közel az ESA adminisztratív blokkjához. A folyosó egyik felén egy hatalmas ablak nyílik a Marsi tájra, míg ezzel szemben egy másik is van, a folyosó túloldalán, és ez az ESA részlegbe nyílik. Ahogy a karakter éppen kibámul az ablakon, hirtelen egy alak tükörképét veszi észre, ahogy az elfut mögötte. Egy kis figura – amely egy kiskölyökre hasonlít – szalad el a karakter mellett az ESA részlegben, az üvegablak túloldalán. Másodpercekkel később egy nehézfegyveres ESA őr is ugyan ezt teszi. Ha a karakter vár és megnézi mi történik, azt látja, hogy az ESA őr visszatér és maga után rángatja a síkító és rugdosódó kölyköt. Persze ebből a távolságból nem lehet érteni mit mond.

Ha a karakter nem tesz valamit az ellen, nehogy meglássák, és nem dobja meg a Könnyű Szerencse próbát, akkor az ESA őr kiszúrja a karaktert. Miután az őr elhaladt, és elvitte a még mindig küzdő gyereket, a karakterben valami fura érzés kezd kibontakozni. Nem tudja pontosan mi az, de az biztos, hogy valami természetellenes, és nagyon rossz történik ott.

Ez az érzés mérgezi egy ideig a karakter lelkét. Ezzel szemben nem tudja hova rakni az eseményt, és nem is tudja, hogy pontosan miért zavarja ennyire. Remélhetőleg ezt az eseményt elmeséli a kollegáinak is. A történet mesélésének felénél hirtelen belenyilall a felismerés, hogy mi volt annyira zavaró a jelentben.

A gyerek karjai túl hosszúak voltak.

ELSŐ KAPCSOLAT

A karaktereknek két hétnyi erőltetett békét kell kibírnuk, ami alatt több házi őrizetbe vétel történik, és tisztává válik, hogy a „privát” negyedek nem is annyira privátok, mint amennyire képzelné az ember. Ez idő alatt a karaktereknek feltűnhet, hogy a kezelőszemélyzet kisebb csoportjai néha összeállnak egy rövid találkozó erejéig, és ezek gyakran egy ismeretlen jelzésrendszerrel kommunikálnak. Bármilyen ezzel kapcsolatos kérdés csak meglepődött üres tekinteteket eredményez felőlük. Ha a karakterek túl keményen nyomulnak és kérdezősködnek, akkor nyers bizalmatlansággal és haraggal találhatják szembe magukat. Ezen a szálon nem tudnak elindulni.

Valami azonban biztosan történik itt.

Ha a karakterek a látott gyerekről kérdezősködnek, csak üres tekinteteket kapnak vissza, és ugyan így járnak, ha Sandmant keresik. Ha Dr. Lerpovskyt kérdezik meg Sandmanról, akkor az a következőt válaszolja:

„Már egy ideje gyanakszom, hogy olyan dolgok történnek a Mars orbitális pályáin, amelyeknek nem lenne szabad megtörténnie. Nem tudok semmi biztosat erről a témáról, de ha megfogadja egy paranoid vénember tanácsát, akkor nem emlegeti ezt a nevet hangosan.”

Ha a kezelőszemélyzet valamelyik tagját kérdezik a karakterek, akkor furcsa pillantásokat kaphatnak, de egyebet nem. Információt meg főleg nem.

Miután úgy érzed, hogy a karakterek eléggé felhívták magukra a figyelmet, kapjanak egy rövid üzenetet:

Ha ki akar deríteni rólam többet, akkor Ön és a kollegái találkozzanak a képviselőmmel a D3b légzsilipnél, ruhákkal, 1700 órákor holnap.
Sandy

Az üzenet kézzel íródott, folyó betűvel, és eredeti tintával írták eredeti papírra. A kézírás nem egyezik egyetlen élő vagy holt kolonistáéval sem.

A következő délután egy hatalmasra nőtt, robotsztus afrikai fickó vár a D3b zsilip előtt. Nem beszél túl sokat, mindössze annyit mond, hogy kövessék ki, és nem válaszol semmi másra. Lassan lesétál a jármű raktárhoz, beszáll egy közepes szállítójárműbe, és a karaktereket betereli a hátsó raktérbe, amely tíz utas kényelmes elszállására van kialakítva. A kabinban csak a sofőrnek van elég hely, és ő megtagad minden úti céllal kapcsolatos információt. Az afrikai nem engedi, hogy a karakterek kommunikáljanak a sisakrádiójukkal.

Miután beszálltak, az utastér nyomás alá kerül, és a karakterek levehetik a sisakjukat. Folytathatják befejezetlen beszélgetésüket, de az afrikai nem bonyolódik ebbe bele, és teljesen el van zárva a kabinja a karakterektől. Pár pillanattal később a jármű életre kel, és lassan elindul felszántani a Mars homokját. Rendszeri és navigációs rendszerei hangjelzéseikkel jelzik a helyes irányt, akármerre is legyen az.

A jármű közel már egy órája ugrándozik az egyetlen Marsi talajon, de a karakterek nézhetik a tájat, mert vannak néző nyílások. Az úti cél messze lehet, mert a jármű minden lakott objektumtól messze le halad. Még a Chryse bázis is ellenkező irányban van.

Hirtelen egy riasztó sikító hangja szakítja meg a beszélgetést, és a jármű erősen előrezuhan. Hatalmas mennyiségű homokkal és kővel a jármű belezuhan egy hasadékba, orral előre. Bár a terepet fixnek ítélte meg a szonár rendszer, a jármű által keltett rezgések harmonikus zavart okoztak, és ez okozta azt, hogy a rendszerek stabilnak ítélték meg a befedett hasadékot. Több tonna homok és kő, valamint egy jármű lóg most a hasadék felett, amely alig kicsivel szorosabb, mint maga a jármű.

Körülbelül tíz métert zuhan a jármű, majd megrekedt a keskeny (de mély) hasadékban. A homok és a kövek még mindig lefelé folynak a jármű mellett, és úgy hallatszik, mintha több száz métert zuhannának mielőtt földet érnének.

A karakterek könnyű sérüléseket kapnak, és némileg zavartak is valószínűleg. Ezzel szemben még egyben vannak, és a raktér is nyomás alatt van. Ezzel szemben nem kapnak választ a sofőrtől. Interface aljzattal rá lehet csatlakozni a jármű rendszerére, és itt azt lehet kideríteni, hogy a vezető kabinja már nincs nyomás alatt. Ténylegesen a sofőr meghalt, mert a zuhanástól összezúzódott a jármű orra és ő is. A jármű teljesen használhatatlan, és megjavítása felülmúlja a karakterek szakértelmét. Bár a kijárat ajtó nem akadt be, aki kinéz az szembesülhet azzal, hogy több száz méter mélység van alatta. A szakadék falai két méterre vannak a járműtől mindkét irányban, és fentről fény szűrődik be, és világítja meg a még mindig potyogó kő és homok darabokat.

A további nyomozás kideríti, hogy az ütközés elpusztította a jármű minden elektronikus rendszerét kivéve a vészvilágítást, és az önellenőrző rendszert. A létfenntartás, kommunikáció és navigáció használhatatlan. A ruhák rádiói nem akkora teljesítményűek, hogy képesek legyenek üzeni a legközelebbi kolóniának, de maguk a ruhák képesek pár napra elegendő oxigént és vizet reprodukálni. Ettől azonban még megéhezhetnek a karakterek. Mivel valószínűleg senki sem tudja, hogy elmentek valahova, ezért elég sok időt vesz majd igénybe, amíg észreveszik, hogy eltűntek és megszerveznek egy keresést. Úgy néz ki megrekedtek, és hiába várnának napokat, vagy hiába próbálnák megjavítani a rendszereket.

A jármű hátuljának belsejét átkutatva megtalálhatnak egy fali tárolóban egy sűrített levegős csákyövet több száz méternyi nylon kötéllel, és egy elsősegély csomagot. A mászás könnyítése végett a kötélen méterenként csomózás található. A kimászás azonban nem egyszerű feladat a talaj egyeletlen természete és a felső homokréteg könnyű beszakadása miatt. Az első kimászónak két Nehéz Atlétika próba szükséges, míg a többieknek elég egy sikeres próba is.

Ha valaki elhibázza akkor az lezuhan. Ha rögzítve volt a kötélnél, akkor csak lejjebb zuhan, és a falhoz csapódik, amely 2D6 sebzést okoz (ütődés). Ha nem volt rögzítve, akkor több száz méter zuhanás után sziklát ér és meghal. Miután mindenki kiért, a szakadék tovább szakad, és magával rántja a járművet. A jármű is megteszi a több száz métert, majd miután földet ér a szivárgó üzemanyag megadja magát, és felrobban.

A felszínen körülnézve csak a Marsi tájat látják minden irányban, és csak homályos elképzelésük lehet, hogy merre kell elindulniuk. Egy óra után a karakterek egy könnyű felszíni jármű körvonalait veszik észre a távolban. A jármű lassan irányt vált és a karakterek felé indul. Bár a karakterek könnyedén kommunikálhatnak egymással a ruhák rádióján át, az újonnan érkezett nem válaszol semmilyen rádió adásra, és nem is veszi ezeket.

A karakterek nem tudhatják, de a magányos figura a célpont. A neve George Tarant, és a Chryse bázis NASA genetikus. George e mellett tehetséges zsoke is, és technika buzi. A testébe annyi kibervet épített, hogy fejlesztett kiberszichológustól szenved, amely komoly skizofréniát és kettős személyiséget okoz. Ő egyszerre George Tarant és „Sandman”, a figura akit az ESA a készülő lázadás hátterébe rakott.

Évekkel ezelőtt, amikor az Isidis computer rendszere elkészült, George több „futást” is tett ellene. Mint sikerre éhes genetikus úgy hitte, hogy találhat itt némi ESA/JAB titkos fejlesztést, amely segítheti munkáját. Amit George keresett az valami új fajta haltenyészet, jobb kultúrában növesztett növény vagy talán valami levegőt termelő genetikailag módosított alfajta lett volna, de amit talált az egészen más volt. Az „Adoptálódás Project” több nagyobb cég – köztük az ESA – genetikai projectje volt, amellyel Marsi orbitális pályán vagy Marson életképes egyedeket akartak létrehozni. Persze az ESA nem foglalkozik növényekkel vagy állatokkal, a project célterülete az emberek voltak.

George csak kisebb kapcsolattal rendelkezik a lázongó kezélszemélyzettel, akik programokkal és fegyverekkel látják el őt, és semmit sem tud az ESA elleni kampányukról. Személyes kampányt kezdett el, amelyet szinte csak Neten vív, és a project ellen, mert ezt erkölcstelennek tartja. Fő problémája a project-el a „hibás eredmények” magas száma, akiket tanulmányozásra használnak fel a Marsi orbitális pályákon és az Isidis lezárt szekcióiban. Az egyik ilyen „hibás” próbált meg elszökni, ezt látta a karakter. George pont ezért lépett kapcsolatba a munkásokkal, és ezért segítené őket egy esetleges lázadásban.

„George” csöndes, visszahúzódó és intelligens. A személyisége nem veszi figyelembe testében található rengeteg kibervet, és nem is használja ezeket még vészhelyzetben sem.

„Sandman” kifelé forduló, és erőszakos. Hirtelen és látványosan változik át ebbe a személyiségébe, ekkor ugyanis cyberoptikája színváltoztató opciója mélyvörös mintázatra változik, amely mániákus kinézetet biztosít számára. Ebben a személyiségében az „új faj”, a genetikailag módosított szerencsétlenek védelmezője, akiket akaruk ellenére használnak fel kutatási célokra. Bármit képes felhasználni vagy kihasználni önmaga és „alattvalói” védelme érdekében, vagy azért, hogy megállítsa a cégek kísérleteit.

A találkozás korai szakaszában George nyugodt marad. Ezzel szemben folyamatosan zavarodottnak látszik, mert más dolgokon gondolkodik. Látszik rajta, hogy nem kedveli az ismeretlenek társaságát, de felülkerekedik ezen, mert segítenie kell. George rendezte a találkozót a karakterekkel (a zuhanás egy baleset volt), mert hallotta, hogy egy mutáns gyermek után kérdezősködtek, és úgy érzi a karakterek talán szimpatizálnak érdekeivel. Ha a karakterek gátolják, paranoidnak vagy örültnek nevezik, kinevetik, vagy erőszakot akarnak alkalmazni, akkor George személyiségei felcserélődnek és Sandman bújik elő.

George Tarant (alias Sandman)

Szerep: Konzolcowboy

INT 8, REF 8, HIDV 3, MOZG 5, FIZ 7, VONZ 5, TECH 7, EMP 0 (6, lásd leírás).

Képzetségek: George: Interface +4, Észlelés +6, Neurális Szimbolikus Leírónyelv (NSL) +6, Programozás +3, Rendszerismeret +3, Atlétika +2, Barkácsolás +5, Cyber Tech +4, Elektronika +4.

Sandman: Interface +2, Észlelés +7, Vezetőkészség +4, Atlétika +6.

Kibernetikák: Cyberoptika (mindkét szem), Képerősítővel, Fénykompenzálóval és Színváltóval. Cyberláb (mindkettő) Realskinn-nel, Sugárzásvédelemmel és Megerősített ízületekkel. Cyberkar (bal) RealSkinn-nel, Sugárzásvédelemmel, és mikrorakéta kilövével. Fájdalomszűrő, Chipware aljzat és neurális processzor.

Felszerelés: Ezen a ponton Sandman változatos fegyverekhez és felszereléshez fér hozzá. Mindenképpen van nála Európai kultúra, Marsi túlélés, Pisztolyok és Földi jármű vezetése chip, amelyet már be is chipezett. Tectronica 15 mikrohullám fegyver.

George ruhája modern, de teljesen más, mint a karaktereké. A NASA lógó tisztán terpeszkedik a ruha elején, de más jelzés nincs rajta. A tag egy kései harmincas férfi, akinek kék szemei dárdaként hasitanak. Zavartnak látszik, és a jármű felé irányítja a karaktereket. Ez egy régebbi modell és nem nincs nyomás alatt a belseje. Egy rövid, de annál döcögösebb út után elérnek egy nyomás alatt álló időleges dómhoz, egy olyanhoz, amelyet a Marsiak használnak vészmenedéknek.

Miután bementek, a karakterek és a fura idegen megszabadulhatnak a ruháiktól. Az idegen bemutatkozik tiszta amerikai akcentussal és elmondja, hogy közetmintákat gyűjt a gyűjteményébe. Azt is elmeséli, hogy a kommunikációs felszerelése a ruha rádiójával együtt felmondta a szolgálatot. A menedék belseje úgy fest ténylegesen, mint egy időleges tábor, kutatási felszerelésekkel és holokivetítővel.

George-on tisztán látszik, hogy zavarja a karakterek jelenléte. A szeme ide-oda cikázik a karaktereken, mintha több ember érkezését várta volna. Folyamatosan beszél és a karakterek otthonáról, családjáról és foglalkozásáról kérdez. Ha ez nem jönne be, akkor megkérdezi, hogy nem-e maradt benn valaki a járműben. Kicsit felidegesíti a hír, hogy a sofőrje meghalt, de a kérdésre csak annyit válaszol, hogy nem szereti az értelmetlen halálokat. Egy sikeres Pszichológia szakértelem használatával ki lehet deríteni, hogy George csak a feszültséget akarja oldani. Nehéz Pszichológia próbával azonban azt is ki lehet deríteni, hogy sokkal több áll George mögött, mint amit kimutat. Ezzel szemben másra nem tudnak következtetni vendéglátójukkal szemben.

Hirtelen George az Isidis menedzsmentről kezd el kérdezősködni. Ha megkérdik tőle miért, azt válaszolja, hogy nagyon sok boldogtalan kolonistáról hallott már híreket, és azt akarja tudni, hogy ezek igazak voltak-e. Ha a karakterek elmondják George-nak, hogy vannak problémák, akkor George felajánlja ő és társai segítségét ezekben.

Ha a karakterek megemlítik George előtt az eltorzított kissrácot, akkor George kifakad:

„Mint génebész biztosra veszem, hogy valaki alakítgatja a géneket. Az ilyen dolgok azonban illegálisak, méghozzá nem véletlenül. Nem hiszem, hogy bárki is megtehetne ilyet, de szerintem a cégek még mindig a saját törvényeik szerint élnek. Azt mondd, hogy a gyerek a bázison belül volt? Hihetetlenül merészek ezek!”

George szinte könyörög több részletért, és felajánlja, hogy elmondja a történetet a Chryse bázis hatóságainak, akiket történetesen ismer. Ha Sandman-ről kérdezik, akkor George riadtan néz, és több információt kér. Tagad mindent, állítása szerint:

„Egy mítoszt kerestek. Bár ennek eredete elveszett, ismerek pár Highridert az orbiton, akik hasonló hittel rendelkeztek az O'Neill háború előtt. Azt mondták egy vezető jön majd el hozzájuk, és dicsőségre vezetni őket elnyomóikkal szemben. Abban az esetben az elnyomó az ESA volt, és annak uralma az orbitális állomások felett.”

Mosolyog mikor ezt mondja:

„A Highriderek azt érezték, hogy az ESA elnyomja a szabadságukat, és mint az űr tényleges lakóik, úgy kell élniük, ahogy szeretnének. A végére persze ezt történt. Sajnos azonban amíg ide elérték, sok életet vesztek el.”

George szünetet tart, majd mintha elfelejtett volna valamit, folytatja.

„A marsi kolóniák lakóinak többsége az O'Neillről jött, a háború előtt. Értelemszerűen ugyan azt a kulturális örökséget hordozzák. Éppen ezért nekik is meg kell vívniuk egy háborút.”

George mindannyiukat végigpásztazza egy pillanatra, és közben szeme szinte izzik. Aztán újra lenyugszik, és ezzel olyan helyzetbe hozza a karaktereket, hogy azok nem tudják, hogy képzelték-e a hangulatváltást.

A beszélgetés innen két irányba folytatódhat:

Első: Ha a karakterek tovább kérdegetnek a menedzsmentről, és a fiatal kölyökről, akkor George előre dől, és a következőket mondja halnak:

„Barátaim! Úgy látszik osztjátok aggodalmaimat az Isidis menedzsment érdekes viselkedésével szemben. Én csak egy egyszerű genetikus vagyok, aki meg van győződve arról, hogy a tudományt ott valami rosszra használják fel, és vannak barátaim, akik szintén meg vannak győződve erről. Hajlandók lennétek segíteni nekünk?”

Ha a karakterek bele egyeznek, akkor folytatja.

„Újak vagytok a kolóniában, és ezért senki sem fog gyanakodni rátok. Azt feltételezzük, hogy az ESA genetikai kísérleteket végez a bázison és orbitális pályán. Némi információt már összegyűjtöttem a projectjükről, de ezekhez egy megdönthetetlen bizonyíték is kell, mielőtt a hatóságok elé tálalnánk. Ha ebben segítenétek nekünk, akkor a végtelenségig hálásak lennénk.”

Szinte várható, hogy a karakterek megkérdezik George-tól, hogy mit kapnak cserébe, vagy legalább azt, hogy mivel tudják őket támogatni a bizonyítékszerzésben. Egy kicsit zavartnak látszik, de folytatja:

„Mint már mondtam, én egy tudós vagyok, és nem egy kém. Ezzel szemben ismerem másokat, akik segíthetnek titeket felszereléssel és talán más szolgálatokkal is. Pár hét alatt felveszem velük a kapcsolatot, és akkor majd meglátjuk mit tehetünk együtt.”

Röviddel ez után George azt javasolja, hogy térjenek vissza az Isidisre. Pár száz méterrel a bázis elé elviszi a karaktereket, de nem hajlandó közelebb menni, és elutasít minden vendégszeretetet, fontos teendőire hivatkozva.

Indulás előtt a következőket mondja:

„Nemsokára ismét kapcsolatba lépek veletek. Figyeljete a Neten a következő pár héten, azonnal megjelenek, miután sikerült tárgyalnom a kéréseitekről.”

Második: A karakterek felbőszíthetik George-ot azzal, hogy kapcsolatba hozzák Sandman-el, vagy máshogy inzultálják. Innentől a beszélgetés zavarttá válik, és bár George időlegesen Sandman-é válik, nem érdekelt a lehetséges lázadásban. Megharagszik, és megpróbálja felvenni a ruháját, hogy magára hagyhassa a karaktereket. Ha megpróbálják megakadályozni, akkor erőszakossá válik, és erővel próbál meg kiszabadulni. A karaktereknek óvatosnak kell lenniük – emlékeztessd őket, hogy ez egy nyomás alatt álló sátor, és egyetlen repesz is elég a kiszakadásához. Ha feltételezzük, hogy a csapat többsége elment az utazásra, akkor képesek fogva tartani George-ot. A sátorban a következő dolgokra derülhet fény:

- A rádiót megbütykölték (talán George?), hogy ne működjön, és könnyedén helyre állítható. Ezzel kapcsolatba lehet lépni a bázissal.

- A sátrat átkutatva találhatnak egy mikrohullámú pisztolyt, és pár Mars felszín ábrázoló térképet, amelyen fura magyarázatok is szerepelnek. Órákba kerül átnézni a jegyzeteket, és ezek különös kő és szikla gyűjteményeket tartalmaznak csak. Ezzel szemben a térkép tartalmaz egy utalást is, ahol George az Isidis bázison levő kapcsolatával találkozhat. Ezt nem tudják meg addig, amíg vissza nem térnek a bázisra. A legközelebbi találkozó 16 nap múlva lesz. Semmilyen információ nem szerepel azzal kapcsolatban, hogy hogyan lehet korábban elérni a kapcsolatot. A találkahely az Olympus építési telep közelében van, ahol több tucatnyi építómunkás váltja egymást hetente. A visszatérés után a bázis bürokratái kérdéseket tesznek fel az elveszett járművel kapcsolatban, mivel nem tudják, hogy a karakterek az ESA-nak dolgoznak.

Ha a karakterek beadják George történetét, akkor gond nélkül átléphetnek ezen.

Órákkal később a karaktereket körbegyűlik a felbőszült munkások egy nyilvános helyen. Bár nyilvánvaló, hogy nem ismerik jól az afrikait, mégis tisztán látszik, hogy nagyon mérgesek. Bevezetés nélkül térnek rá a tárgyra:

„Mi történt ott kint, amiért nem hoztátok vissza a barátunkat? Nem ismeritek a tisztességet, hogy nem hoztátok vissza a testét? Tényleg higgyük el, hogy olyan marha lett volna, hogy fejvel bevezetett volna egy szakadékba, vagy hogy a rádió hibás lett?”

Bármilyen magyarázkodás vagy nyugtatás haszontalan. „Ezt nem fogjuk elfelejteni” mondják, és elmennek.

GYÜLEKEZÉS, SÖTÉTSÉG

A második hónap után az Isidis kolónia közhangulata hirtelen változáson esik át. Ezt két incidens idézi elő, amelyek ugyan azon a héten történnek.

A kolónia menedzsmentje egy egész kolóniára kiható rendeletet hoznak.

„A számos régebbi eset miatt, amelyek a kolónia felszereléseinek és járműveinek megrongálódását okozták a hanyag kezelés miatt, minden jövőbeli járműhasználatra engedélyt kell kérni a menedzsmenttől. Bárkinek, aki a kolónia tulajdonát akarja használni (kivéve a személyes munka- és úrruhákat), vagy ki akar utazni a kolónia területéről, engedélyt kell kérnie az eltulajdonító bizottságtól.

Biztosak vagyunk benne, hogy társak lesznek ebben, és közös erőfeszítéssel és toleranciával javíthatjuk a kolónia hatásosságát, és biztonságát.

Köszönjük!”

A karakterek valószínűleg meghúzzák magukat ez után, hiszen részlegesen ők is hozzájárultak ahhoz, hogy ez a törvény megszülessen.

Másodszor Thomas King-et a kolónia milícia egyik tagját letartóztatták a biztonsági erők engedély nélküli lőfegyver birtoklása miatt. A hivatalos közlemény szerint Thomast azért tartóztatták le, mert aktívan veszélyeztette a bázis biztonságát, és addig lesz letartóztatva, amíg vissza nem küldik a Földre a legelső járattal. A családjának megengedték, hogy a kolónián maradhatnak, ha akarnak, vagy visszamehetnek a Földre Thomas-szal. Ez a dolog igen felingerelte a kolonistákat, főleg Rubin Hanaubot. A kedélyek forrnak, a szóbeszéd szerint a következő gyülekezés fő témája ezek az események lesznek, és ezek lehetséges hatásai. A gyülekezés a héten lesz.

A gyülekezésen rengetegen képviseltetik magukat, 795-en összesen. Mint mindig, a gyűlést Dr. Lerpovsky elnöklí, aki gyorsan elkezdí, és a lényegre tér:

„Most az újonnan érkezettekhez szeretnék szólni, akiket nem kívánunk kiábrándítani mi öregek a gondjaikkal. Kérem, ha úgy gondolják, most nyugodtan elhagyhatják a gyülekezést.”

Meglepően hangzik, de ez után senki sem hagyja el a termet. A válla mögött suttogva a doktor a milíciának jelez, akik kiválasztottjai (talán a karakterek) kimennek a terem ajtaja elé, ellenőrzik, hogy tiszta e a levegő, és bezárják az ajtókat. Egy Átlagos Éberség próbával észre lehet venni, hogy ebben a teremben nincsenek jelen a minden nyilvános helyen megszokott biztonsági kamerák. A doktor ez után folytatja.

„Azért jöttünk ide, hogy új otthont találjunk, hogy megmeneküljünk az elkeseredett, túlnépesedett és szennyezett Földről. De itt nem szabadságot találtunk. Csak arra mehetünk, amerre mondják. Csak akkor mehetünk ki, ha megengedik. Nem viselhetünk fegyvert, és ami ennél sokkal rosszabb, nincs beleszólásunk a kolónia jövőjébe.

Gyermekek lennének, hogy így bánnak velünk?”

A doktor beszéde egyre lelkesítőbbé válik. Míg az újonnan érkezettek csendben ülnek, a régi rókák erélyesen helyeselnek és durmolnak. Evidenssé válik, hogy ez nem csak egyedi probléma.

„A kéréseinek, könyörgéseink és petícióink lényegében válaszolatlanul tűnnek el. Miért annyira limitált még mindig az élelmiszer készletünk? Miért kapunk csak színvonal alatti felszerelést? Mi történik a terraformációs programmal, és miért kell egy olyan új életet teremtenünk, amelybe nem szólhatunk bele?”

Egy magas nő a tömegeből feláll, és oda kiállt. Hangjában a szarkazmus szinte evidens.

„Doktor, lehet, hogy át kéne mennünk a Chryse-ra, vagy vissza a Földre? Jobb lenne nekünk ott?”

„Nem, Margaret. Semmi kétség, hogy nem. De nem ülhetünk, és túrhetjük, hogy ezek a céges majmok vigyék a bolygót romlásba. Nem engedhetjük, hogy kihasználják potenciálját a saját gazdagodásukra. Nem fogok diktatúrában élni, mindegy mennyire jótékony. Kezünkbe kell vennünk a saját jövőnket. Mi kolonisták a kolónia kétharmadát tesszük ki. Ideje, hogy hangot adjunk azoknak a dolgoknak, amelyek kihatnak ránk, a gyermekeinkre, és a következő generációkra.”

Kiterjesztheted a gyűlést bárméddig, amíg akarod. A doktor azt javasolja, hogy a kolonisták fegyverezzék fel magukat, ehhez felhasználhatnak bármilyen eszközt, amely felhasználható ilyen célokra. A hangtónusa azt feltételezi, hogy ő már megtette ezt. Úgy hiszi, hogy a számbeli fölény elegendő lesz ahhoz, hogy vérontás nélkül átvegyék az irányítást a kommunikációs, fegyverzet és szállítási rendszerek felett. Evidenssé válik, hogy több kolonista is megkockáztatna egy aktív fellépést, és valószínűleg már eddig is „romboló tevékenységet” végzett a menedzsment ellen. Egy kisebb munkás kontingens, amely főleg afro-amerikai származású nagyon hallgatagnak látszik a tárgyalás alatt.

A gyűlés azzal végződik, hogy a doktor mindenkit felkészülésre biztat egy közelgő összeütközésre, és arra, hogy visszatérjenek másnap is ide, hogy megragadhassák végzetüket.

Jelentenek a karakterek a gyűlésről? Könnyedén beszámolhatnak minden jelenlevőről, és minden főkolomposról, hiszen hallották nevüket, és emellett tiszta, hogy a vezető a doktor. Lehet, hogy sokkal könnyebben teljesíthető a szerződés, mint ahogy a megbízók gondolták?

Még ha a karakterek nem is jelentenek, a doktort és az „összeesküvés” többi fő tagját háziőrizetbe veszik nehézfegyveres ESA őrcök. Az adott személyek folyamatos biztonsági eljárásokat bontó viselkedése, és az Isidis menedzsment ellen elkövetett romboló tevékenységük miatt tartóztatták le őket, ez az indoklás.

Rongy embereknek érzik már magukat a karakterek?

NEGYEDIK RÉSZ: ZENDÜLÉS

Mostanra a karakterek már átláthatják a kolóniát megrendítő problémák méretét.

Először: A kolóniát az ESA irányítja, még hozzá vasmarokkal. E mellett rengeteg olyan kolonista van, aki Highrider előélettel rendelkezik, ők nem akarják az ESA-t, és át akarják venni a hatalmat tőle, mint ahogy megtették már rengeteg orbitális helyen is a Highrider háború alatt.

Másodszor: A kolonisták másik fele kiábrándult a menedzsmentből változatos indokok miatt. Mindannyian úgy érzik – jogosan –, hogy a kolónia jövőjétől függ életük és haláluk, és páran már megbánták, hogy felhozták családjukat az „Új Világba”.

A kolonisták nagy része érdekelt lenne egy lázadásban valamilyen ok miatt, és segítené a kezelőszemélyzet lázadását. A biztonsági erők úgy döntöttek, hogy egy kicsit engedik a lázadást, és miután kiderült, hogy kik a vezetők, leverik a lázadást, és a vezetőket deportálják. Forrin és bérencei abban reménykednek, hogy a karakterek segítik őket az információszerzésben, és így beépülve sokkal könnyebben levadászhatják a vezetőket, anélkül, hogy meg kéne kockáztatni a lázadás engedélyeztetését.

A karakterek szarban vannak. Végül tisztázódik, hogy a karaktereknek közvetlen kapcsolatba kell lépniük a lázadó munkásokkal. Rengeteg útja van annak, hogy a karakterek annyira felkeltsék ezek figyelmét, hogy megkockáztassanak egy találkozót. Néhány eseményt le is írunk, amelyek könnyíthetik a kapcsolat létrehozását. A legjobb lehetőség az, ha a karakterek megpróbálnak információt cserélni a felekkel. Forrin „kiszivárogtat” a karaktereknek egy szellőző térképet, amely behatol a menedzsment részre is, és ami mellesleg szigorúan titkos. Ezzel idáig nem rendelkeznek a lázadók, és igen nagy értéket képviselhet a szemükben.

Bár szinte bárki „érdekelt” lehet a lázadásban, a kulcsjátékosok mégis csak kevesen vannak. Szinte lehetetlen, hogy ezek az emberek felfedjék kilétüket a karakterek előtt, és elmondják, hogy ők „vezetik” a lázadást. Ezzel szemben lehetséges, hogy a karakterek összegyűjtenek annyi információt, amelyből kikövetkeztetik, hogy ki rendelkezik elegendő hatalommal és orbitális háttérrel. Ezeket a személyeket rövid leírjuk a továbbiakban. Pallával és Erickel ők alkotják a lázadás „magját”.

Bill Burke

A végső ESA ellenes Highrider lázadás alatt a Föld körüli orbitális pályákon a rengeteg ázsiai és európai összekeveredett az afrikaiakkal, és megalakították az orbitális kultúrát. Bill, aki abban az időben még igazi nevét használta (James McIvoy) egy Orbital Air pilóta volt, aki deltákkal kísérte a kereskedelmi járatokat. Ezekben az időkben ez kellett is... Bár az ESA jól fizette, ő soha sem szerette az ESA megoldásait, és azokat a módszereket, amelyekkel az emberekkel bántak.

Amikor a vihar kitört, és teljes erővel tombolt, Bill kiterelte deltáját a szabad orbitális pályákra, és az ESA katonákat szállító egységeit használta céltábláknak. Sajnos azonban a barátai, és az otthona elveszett, amikor az ESA sikeresen megtartotta a Paradicsom Állomást. Napokkal később Bill lerobbant deltája az O’Neill Egyre dokkolt egy hatalmas lyukkal az egyik oldalán, és szétrobbant meghajtó rendszerekkel.

Bill most, mint elektronikai technikus dolgozik az Isidisen, és csak arra vár, hogy egy újabbat sózhasson oda az ESA-nak. Most nem tervezi, hogy veszítsen.

Szerep: Pilóta

INT 7, REF 7, HIDV 8, MOZG 7, FIZ 9, TECH 5, VONZ 5, EMP 6.

Képzettségek: Testvériség +5, Pilóta (Delta) +4, Pilóta (OTV) +2, Zéró-g manőver +5, Zéró-g harc +3, Túlélés (űrben) +3, Észlelés +3, Barkácsolás +4, Pisztolyok +1, Közelharc +5, Nehézfegyverek +2, Programozás +3, Orosz +2, Német +2.

Cyberware: Alapprocesszor, járműcsatlakozás, egy pár interface aljzat (mindkét csuklón).

Felszerelés: Bőrruha, szerszámöv mini-szerszámokkal, Kendachi monokés, rossz modor az ESA felé.

Tara Hartley

Tara azok a kevesek közé tartozik, akiket nem zavar igazán az ESA. Lehet, hogy éppen ezért, de nem is zaklatják őket. Ezzel szemben Tara két évvel ő előttük érkezett a Marsra egy szovjet kutatócsoporttal, és különböző méréseket és kísérleteket hajtottak végre. Tara és a férje Michael az elektromágneses sugárzás specialistái voltak, és a Marsi ionoszférát tanulmányozták. Az ő érdemük, hogy az általuk kiszámolt orbitális pályára telepített műholdak a mai napig segítik az orbitális navigálást. Két hónappal a siker után Michaelt megölték, a szovjet csapat által szolgáltatott ruhája meghibásodott. A szegényes eljárásaik miatt a segítség túl későn érkezett, és csak Michael aggodalmas tekintetű holttestét tudták visszavinni a munkamodulba. Tara folytatja munkáját, de máig gyűlöli a szovjeteket alkalmatlan megoldásaik miatt, és legszívesebb kizavarná mindent a bázisról.

Szerep: Technikus

INT 8, REF 5, HIDV 4, MOZG 5, FIZ 6, TECH 6, VONZ 7, EMP 4.

Képzettségek: Berhelés +3, Elektronika +5, Fizika +5, Matematika +5, Barkácsolás +2, Programozás +5, Pilóta (OTV) +1, Zéró-g manőver +2, EVA +3, Túlélés (űrben) +2, Észlelés +2, Közelharc +2, Műveltség +5, Orosz +2.

Cyberware: Alapprocesszor, Gépi/Tech csatlakozás, egy pár interface aljzat (csuklókon), chipware aljzat.

Felszerelés: Bőrruha, Szerszámöv mikro-szerszámokkal, Kendachi monokés, rossz modor a szovjetek felé.

Angelina Tomas

Angelina egy tehetséges afrikai biokémikus, akinek felívelő karriere egy orbitális alapú cégnél kezdődött a Kristálypalotában, amelyet azonban nem sokkal ez után bezárított az ESA a cég Highrider lázadásban való állítólagos részvétele miatt. Angelina munka nélkül maradt, és túl kellett élnie az egyre dráguló Kristálypalotában. Keserű tényként nyugtázta, hogy a cégek semmi pénzért sem akarják alkalmazni előző munkaadója rossz hírneve miatt.

Végül Angelina a Marson kötött ki, ahol nem igazából használhatja ki szakértelmét. Angelina örömmel látná, ahogy az ESA alkalmazottakat kilöki a legközelebbi légszilipen. Persze űruha nélkül.

Szerep: Orvostechnikus

INT 9, REF 6, HIDV 5, MOZG 6, FIZ 5, TECH 7, VONZ 8, EMP 8, SZER 6.

Képzettségek: Orvoslás +3, Emberismeret +4, Meggyőzés +3, Biológia +6, Kémia +6, Gyógyszerészet +6, Diagnózis +2, Cryotank működtetése +3, Adatbázis kezelés +3, Zéró-g manőver +2, Túlélés (Űrben) +3, Észlelés +2, Barkácsolás +4, Műveltség +6, Francia +1.

Cyberware: Alapprocesszor, Gépi/Tech csatlakozás, egy pár interface aljzat (csuklókon), chipware aljzat, biomonitor.

Felszerelés: Bőrruha, laptop, hordozható autodoc egység, Dynatech kézi tézer, chipek (Pisztolyok +2, Túlélés (Marson) +3, Harcművészet (Mesélő választ) +2).

Shamat Hulith

Egyenesen a Földről érkezett ide, mégis ellenszenvvel érez az ESA iránt. Jó oka van erre, hiszen szüleit egy félrehajított szikla ölte meg, amelyet az ESA dobott le a Holdról az első orbitális konfliktus alatt.

Shamat azért jött a Marsra, hogy ezért elégtételt vegyen az ESA-n. Ő egy igen briliáns elme, aki genetikai módosításokat végez növényeken, hogy azok képesek legyenek atmoszférikus újraalakításra. Shamat közvetlen kapcsolatban áll George-al (Sandman-el), és már figyelte az ESA genetikai anyag manipulálására. Abban is biztos, hogy képtelenség lenne felelőségre vonni az ESA-t addig, amíg ő uralja a Marsot.

Szerep: Orvostechnikus

INT 9, REF 7, HIDV 6, MOZG 6, FIZ 7, TECH 7, VONZ 6, EMP 6, SZER 9.

Képzettségek: Orvoslás +5, Emberismeret +4, Meggyőzés +4, Vezetőkészség +2, Biológia +2, Botanika +4, Zoológia +3, Diagnózis +2, Cryotank kezelése +3, Elektronika +3, Adatbázis kezelés +3, Észlelés +3, Barkácsolás +3, Műveltség +4, Francia +2, Atlétika +3, Pistolyok +3, Lopakodás +2.

Cyberware: Alapprocesszor, egy pár interface aljzat (csuklókon), chipware aljzat.

Felszerelés: Bőrruha, laptop, kéznélküli rádió szett, rakéta típusú „pattintó”, Dynatech kézi tézer, chipek (Túlélés (Űrben) +2, Közelharc +2).

A BÖKKENŐ

A kezelőszemélyzet harcra edzett keménymagja 35 főből áll, akiket két Földről érkezett Szóló segít. Két Konzolcowboyuk is van, az egyik az Isidis bázison, a másik a Chryse-on (Sherie Phils – lásd később). Emellett van egy problémájuk...

Nem képesek átvenni az uralmat a kolónia felett, ha nem tudnak behatolni a menedzsment szárnyba. Még senkit sem sikerült találniuk, akiben megbízhatnának és belépéssel rendelkezik a szárnyba, és e nélkül csak kevés esélyük van erre. Eredetileg Thomas King lett volna azért a felelős, hogy közvetlenül a rajtaütés előtt beszivárognon a zónába, és biztosítsa a belépést. Sajnos azonban jelenleg le van tartóztatva. Mellékes megoldásként Rubint győzték meg, hogy segítsen ebben, ha Thomas kiesne. Most ő is le van tartóztatva a lázadási tervei miatt. Elkeseredve tudták meg, hogy Sherie sem tud belépni a bázis belső biztonsági rendszereiben a Neten át, mert túl keményen védik. Éppen ezért a lázadók egy embert keresnek, aki segíthet nekik ebben.

A karakterek potenciális lehetőségnek látszanak. Relatív újak, és a menedzsment nem feltételez róluk semmit. Érdekeltnek és hajlandónak látszottak idáig. Értelemszerűen a lázadóknak nincs túl sok más esélyük.

CSAK KEMÉNYEN

Ha valamelyik karakter több időt tölt a Neten, akkor a következőnek lehet szemtanúja: (lásd Net térkép)

A karakter egy enyhe felvillanást vesz észre maga mögött ami arról tanúskodik, hogy egy másik zsoké is van a rendszerben. A zsoké nincs az Isidis rendszerének érzékelés körében, és nem is lehet beazonosítani az IKON-ját. Valójában ez Sherie Phils, akivel együtt utaztak a Marsra, de nincs rá mód, hogy a két zsoké felismerje egymást.

Sherie Phils

Sherie éppen az Isidis rendszere ellen fut, megpróbálja kiiktatni a kolónia energia generátorának és atmoszférikus irányításának védelmét. Sajnos, a Láthatatlanság programja éppen összeomlott, és most azzal van elfoglalva, hogy villámgyorsan újraindítsa azt. Ha a karakter éppen futtatja a saját Láthatatlanság programját, akkor azt látja, hogy pillanatokon belül Sherie újraindítja a saját Láthatatlanság programját, és eltűnik. A karakter megpróbálhatja követni Sherie-t Ipiapaccsal, vagy valami más követő programmal.

Ha a karakter követi Sherie-t, négy köre van, mire az kiszúrja. Ha Véreb rutinnal követi, akkor Sherie azonnal kiszúrja. Ha Sherie észreveszi a karaktert, akkor azonnal offenzívává válik. A braindance szimulációval ellentétben Sherie most fel van pakolva komoly software-ekkel, és nem kockáztatja küldetése sikerét. Ezzel szemben Sherie nem hülye, és azonnal kicsatlakozik, ha élete veszélyben forog.

A találkozás emlékezteti a karaktereket, hogy az ellenállás aktív, és valamit tervez a közeljövőben. Emellett lehetőséget is biztosíthat a találkozó arra, hogy információt cseréljenek Sherievel.

Ne adj lehetőséget a karaktereknek arra, hogy elkapják, vagy taccsra tegyék Sheriet. Erre majd lesz lehetőségük később.

Szerep: Zsoké

INT 8, REF 6, HIDV 7, MOZG 5, FIZ 5, VONZ 5, TECH 3, EMP 4.

Képzettségek: Interface +6, Észlelés +6, Programozás +5, Rendszerismeret +6, Atlétika +4.

Cyberware: Chipware aljzat és processzor.

Felszerelés: Elysia cybermodem (Sebesség +4, Memória 20ME, Adatfalak +6).

Betöltött programok: Balron (5): Féreg, Kalapács, Varázskönyv (-3 deck sebességen futnak). Ifrit (3): DecKrash, Pokoltűz (-2 deck sebességen futnak), Ipiapacs (3), Láthatatlanság (5).

A HOMOKÓRA SZEMCSÉI

Ha a karakterek várnak George (Sandman) találkozására, akkor arra sor kerül egy idő után az Isidis bázis egyik nyilvános Net lokációján. George nem használja a Sandman IKON-t a találkozó alatt, egy egyszerű felhasználói IKON-nal jelentkezik be. A találkozó rövid, és célratoró. Ha a karakterek megpróbálják elkapni, vagy megsűtni George-ot a találkozó alatt, akkor a következő felszerelés van ez idő alatt nála:

Cyberdeck: Saját gyártmány, Sebesség +3, Memória 10ME, Adatfalak +2.

Betöltött programok: Erőtérpajzs (4), Replikátor (3), Láthatatlanság (3), Hárítópajzs (5).

George-nál egy kis file is van, amelyben egy Net lokáció van. A karakterek itt hagyhatnak üzeneteket George-nak és kollégáinak.

„Üdvözlés ismét barátaim! Úgy tűnik, hogy a munkatársaimat érdekli az Önök által felkínált segítség, de nem biztosak abban, hogy ténylegesen tudnak nekik segíteni. Ha tudnának adni valamit, amellyel kifejeznék jó szándékukat, biztos találkozánk újra. Figyelmeztettek, hogy mindenképpen közöljem, hogy aki megpróbál nekünk keresztbe tenni, azzal szemben erővel fognak eljárni. Meg kell állítanunk azt a gonoszságot ami itt zajlik. Ez már túl sok.”

Miután a karakterek átmásolták a file-t, George kicsatlakozik és IKON-ja egyszerűen eltűnik.

BARÁTSÁGTALAN SZOMSZÉDOK

Ha George-ot el akarják kapni az ESA segítségével, akkor ez azt eredményezi, hogy George eltűnik minden nyom nélkül. A lázadók persze ekkor észreveszik, hogy valami nem stimmel, mivel a találkozón nem jelenik meg többé, és a halott sofőr és George eltűnése együtt elegendő okot szolgál arra, hogy megkeressék a karaktereket, és feltegyenek néhány kellemetlen kérdést.

Ez a bázis egyik elzárt részén történik meg, ahol néhány munkás rajtaüt a karaktereken. A munkások mérgesek, és a találkozó könnyedén erőszakossá fajulhat, ha a karakterek nem tudják kibeszélni magukat. Az egyik munkásnál a ruhája alá rejtve egy flechette pisztoly van, és kettő másiknál kés. Emellett azonban a karakterek kibeszélhetik magukat a helyzetből, ha elég jól csinálják.

TÁRGYALÁSOK ÉS SZERZŐDÉSEK

Végül a karaktereknek találkozniuk kell a lázadókkal. Ha minden kötél szakad, akkor Forrin sürgeti ezt meg, mivel szerinte a disszidensek már eléggé kiépültek, és nemsokára az erőszak eszközehez nyúlnak. A lázadók már eléggé kétségbeesettek, ezért hajlandók tárgyalni a karakterekkel. Azt kezdeményezik, hogy a találkozót a bázis egyik elzárt részén rendezzék meg, méghozzá olyan időben, amikor éppen senki sem jár arra. A lázadás egyik „vezetője” sem jelenik meg, sem Erick, sem Palla, de több képviselőjük is megjelenik, akik „alacsonyabb rangúakból”.

Mindkét képviselő afrikai férfi: Khual Chantha és Fogrin Humal. Mindketten építőmunkások és közvetetten érdekeltek csak a lázadásban. Mindketten egyedülállóak, és a Paradicsom Állomás építésén is ott voltak, de az O'Neill háború előtt már a Marsra hozták őket. Mindketten tartoznak Pallának pénzzel, aki a feladat teljesítése fejében csökkenti majd ezeket a (drogall kapcsolatos) tartozásokat.

A karakterek birtokában levő menedzsment szárny térképe igen komoly értéket jelent a lázadóknak, és ez átadása megfelelő bizalmi alapot jelent. Ha a karakterek nem adják át a térképet, és inkább a vezetőkkel akarnak beszélni, akkor azt azonnal elutasítják. Végül azonban mégis találkozhatnak Shamat Hulith-hal. A lázadók megpróbálják meggyőzni a karaktereket, hogy csatlakozzanak hozzájuk, és ha másképp nem, akkor az Adapt projectről is átadhatnak információkat.

Ha minden más kudarcot vall, a kolonisták hajlandók felajánlani 50000eb fizetséget a karaktereknek.

ÉLJEN A FORRADALOM!

Ha a karakterek elárulják a lázadókat az ESA-nak, akkor is le kell élniük a szerződésben kikötött éveket a Marson, és ekkor fennáll annak a lehetősége, hogy az elnyomott kolonisták elkezdjenek gyanakodni rájuk, vagy akár le is leplezhetik őket. Az igazi kérdés azonban az, hogy ha a karakterek tudnak az Adoptálódás Projectről, akkor megengedi-e nekik az ESA, hogy visszatérjenek a Földre? Hiszen balesetek mindig történnek.

A kolonistáknak nagymértékben igazuk van. Ezzel szemben a karakterektől nem várható el, hogy tisztán moralitás vezérelje őket. Ha segítenek nekik, akkor erős pozícióba kerülhetnek az új hierarchiában, amely felváltja majd a jelenlegi adminisztrációt. Egy valóban új élet építése sokkal kecsesetebb lehet, mint visszatérni a mocskos Földre. Akár segítenek a karakterek a kolonistáknak, akár nem, a lázadás három héten belül megtörténi, és a következő eredményekkel járhat:

1. A karakterek segítik a lázadókat, de a lázadást leverik. Az ESA nyers erőt használ ehhez, és annyi kolonistát sebesít vagy öl meg, amennyit tud. A vezetőket elkapják vagy megölik és a kolónia visszaáll az eredeti felállításába. A megmaradt vezetőket (Pallát és Ericket) visszadeportálják a Földre, és ott szembesítik őket az európai bíróságokkal.
2. A lázadás a karakterek közvetlen részvétele nélkül történik meg.

3. A karakterek segítik a lázadókat, és kiiktatják az ESA jelenlétet. Ebben az esetben a karakterek téglá mivolta igen jól jön és kellemetlen meglepetéseket okozhat az ESA-nak. A karaktereknek ekkor lehetősége van behatolni a menedzsment szárnyba, és ezzel megnyithatják az utat a kolonistáknak is.

A kolonisták azt hiszik, hogy befolyást gyakorolhatnak az ESA-ra és Szovjet „társaikra” akkor, ha a bázis négy kulcsfontosságú pozícióját elfoglalják. Azt is szem előtt kell tartani, hogy a kolónián minden létesítményből kettő található, hogy az egyik meghibásodása ne okozzon tragédiát a kolóniának.

• **Léggör átalakító**

Az állomás legalacsonyabb pontján található a két létesítmény, amely a kolónia elhasznált levegőjét, vizét és salakanyagait forgatja át újrahasználatra. Ezek tartják fenn a kolónia minden szektorában a léggört. A különböző szektorok léggöri összetevőit meg lehet változtatni, de a szektorokat nem lehet lezárni, mert minden nyílászárón van kézi felülírás biztonsági szempontokból.

Ezek a létesítmények egyszerű célpontok, mivel kolonisták (kezelőszemélyzet) tartja fenn, és könnyedén zárhatók és védhetők egy kisebb csapattal is.

• **Energia generátor létesítmények**

Az állomás energiáját napelemek szolgáltatják, de emellett két nukleáris reaktor is van a bázis két oldalától 1km távolságra. Ezek a rendszerek automatizáltak, és egy független Mesterséges Intelligencia vezérli őket emberi közbeavatkozás nélkül. Közvetlen vezérlésük virtuálisan lehetetlen. Az energiaelosztást a léggör átalakítók környékén található kisebb létesítményből lehet szabályozni, ez szintén computer irányított. A létesítményt látogathatják a karbantartók és általában két technikus ügyel rá.

Az energia ellátás szétbarmolása kritikus hatással lehet az egész kolónia túlélése szempontjából, és ezt csak mint utolsó esélyt tartják számon a kolonisták.

• **Kommunikáció**

A fő kommunikációs létesítmény a menedzsment szárny közepén található és nehéz célpont. A második létesítmény a bázis közös részén található, és általában csak egy őr ügyel fel rá, de a lázadás kibontakozása miatt azonban ezt megerősítették és két könnyen páncélozott és flechette pisztollyal felfegyverzett őr tartózkodik itt a támadás alatt.

A kolonisták azt remélik, hogy ha ezt a létesítményt megszerzik, akkor hozzáférhetnek a bejövő és kimenő kommunikációhoz. A kommunikációs létesítményeket le is lehet kapcsolni az energia ellátás megszüntetésével, vagy a fő computeren keresztül.

• **Computer létesítmények**

A kolónia középpontjában áll a fő computer rendszer, amely minden támogató rendszer futtatása miatt felelős. Ez a létesítmény a menedzsment szárny közepén áll, és felfegyverzett őrkkel és automata védelmi rendszerekkel is be van védve. A legtöbb rendszer felett át lehet venni innen az irányítást, és ennek a létesítménynek a birtoklása nélkül a lázadás kudarcra van ítélve.

A lázadók többsége közvetlenül ezt a célpontot támadja, és ezen át fogják átvenni az irányítást. Kemény csata alakulhat itt ki, és mind a kolonisták, mint a katonák bevetnek mindent, hogy elérjék a céljukat.

EZALATT...

Este 07:00-kor Sherie Phils (lásd az új leírást) két földi szülő őrizete alatt, egy lopott magas biztonsági vonalon keresztül Netes támadást indít a kolónia rendszere ellen. Sheriet becsempészték a kolóniába és egy második zsoké segíti (Robert Saler, a kezelőszemélyzet egyik tagja). Mindketten egy ventilációs járatban húzták meg magukat a bázis alsóbb részében és fizikailag virtuálisan lehetetlen megtalálni őket. Sherie felfejlesztette cyberdeckjét és programjait, és abban reménykedik, hogy sikerül megzavarnia az állomás biztonsági felügyeletét annyira, hogy ne legyenek képesek túl hatékonyan figyelni a lázadók rohamára.

Ha a karakterek zsokéja Sherie ellen nyomul, akkor a következőt láthatja az Isidis rendszerében:

„A külső védelmek útvesztőjében egy ismerős alakot veszel észre, ő a rendszer-zsokék egyike. Hirtelen megáll és futtat egy programot. Megjelenik előtte egy hatalmas fém csontváz, aki fekete köpenybe és egy fekete koronába öltözött. Bár még soha nem láttál Lich programot, mégis hallottál már mérhetetlen erejéről és kegyetlen hatásairól, amellyel elbánik áldozataival. Egy kisebb energia lobbanás kísértében egy harmadik alak is megjelenik. Egy karcsú nő, akinek testét táncoló tüzek takarják, és kezében egy robotszusz szablyát tart. A csontváz kinyúl a nő felé, de az rásújt, és a csontvázból nem marad más, csak egy rothadó halom hús.

Minden habozás nélkül, a nő kinyúl a zsoké felé, és tenyeréből egy karmazsin vörös lángcsóva indul el a meglepett és egyre hátráló zsoké felé. A második csóva után a nyivákoló és megkínzott zsoké eltűnik – nem vagy benne biztos, hogy csak kicsatlakozott, vagy tényleg meghalt.

Egy kis vibrálás keretében a nő láthatatlanná válik.”

A karakter ekkor megtámadhatja Sheriet, ám ekkor nem tudhatja, hogy Sherievel tartott a futásra Robert is, aki pontosan Sherei mögött áll a Neten. A két zsoké minden módszert felhasznál arra, hogy benyomuljon a rendszerbe, a CPU-k pedig a fő célpontjaik. Itt Sherie megkísérli blokkolni a biztonsági eljárásokat. Ha eközben támadnak rá Sherie-re a karakterek, akkor Robert is feltűnik, hogy megvédje „kollégáját”.

Sherie Phils (javított változata)

Ugyan az a Szerep, Tulajdonságok, Cyberware-ek és felszerelés, mint előzőleg.

Betöltött programok:

Balron (5ME, Erő 5): Féreg, Krash, Kalapács, Varázslókönyv (mind -4 deck sebességgel).

Pokoltűz (4ME, Erő 4).

Ipiapacs (1ME, Erő 3).

Láthatatlanság (1ME, Erő 3).

Páncél (2ME, Erő 4).

Gyilkos VI (5ME, Erő 6).

Megjegyzés: Gyilkolni készült. Sherie fenntartások nélkül használ fel bármit, és ha kikényszerítik a Netről, akkor visszacsatlakozik, és újra próbálkozik. Sherienek van egy tartalék Elysia II (standard) cyberdeckje is, amelyen megtalálható minden programjának biztonsági másolata ha szüksége lenne erre. Sherir ezért a futásért jött a Földről, és vagy megcsinálja, vagy itt pusztul.

Robert Saler

Szerep: Zsoké.

INT 7, REF 7, HIDV 6, MOZG 7, FIZ 6, VONZ 8, TECH 6, EMP 5.

Képzettség: Interface +3, Éberség +3, Rendszerismeret +3.

Cyberware: Chipware aljzat, alapprocesszor.

Felszerelés: Zetatech 7710 cybermodem (Sebesség +4, memória 20ME, Adatfalak +4).

Betöltött programok:

Balron (5ME, Erő 5): Flatline, Pokoltűz (-2 deck sebességen).

Flatline (2ME, Erő 3).

Pokoltűz (4ME, Erő 4).

Hárítópajzs (2ME, Erő 5).

Ipiapacs (1ME, Erő 3).

Láthatatlanság (1ME, Erő 3).

Páncél (2ME, Erő 4).

Megjegyzés: Robert egy karbantartó, aki megfelelő zsoké képzettségre tett szert. Tapasztalata persze arra nem lenne elég, hogy egyedül szálljon szembe a bázissal, de Sherie árnyékában igen jól képes őt asszisztálni a zsokék és a védelmi programok ellen.

BEMOZGÁS

Amikor Sherie elkezdi futását a rendszerek ellen, a felső részekben több tevékenység is történik. A kezelőszemélyzet csaknem minden tagja előre megállapított helyekre vonul késekkel és flechette pisztolyokkal felfegyverezve, hogy felülkerekedjenek a biztonsági erőkön. Sherienek öt percnyi előnye van a támadás előtt, és ezt kell arra fordítania, hogy meggátolja a biztonsági rendszerek tökéletes működését. A támadás azonban ez után megtörténik, akár sikerrel jár, akár nem.

A kezdeti támadások sikerrel járnak, a kolonisták tézerekkel bénítják le a menedzsment szárnynál posztoló öröket, míg mások elfoglalják a légkör átalakítót és az energia elosztót. Sherie sikerétől és a karakterek pártfogalásától függően a riasztók csak később, vagy egyáltalán nem kapcsolnak be. A kolonisták emellett behatolhatnak a másodlagos kommunikációs létesítménybe, és blokkolhatják a légszilipeket is, hogy a tartalék biztonsági erők ne hatolhassanak be a bázisba kívülről.

Három kisebb csoport próbál meg behatolni a szellőzőkön, hogy elfoglalják a fő computer rendszereket, és átvegyék az irányítást. Két hasonló csoport próbál behatolni a biztonsági szárnyba, és mind az öt csoport Sherie határidejének lejárta előtt kicsivel éri el a célpontját.

A riasztók megszólalása után a biztonsági intézkedések azonnal életbe lépnek, mert a biztonságiak már számítottak a támadásra. A riasztó megszólalása után harminc másodperccel a menedzsment szárny taktikai elrendezésű ajtajai lezáródnak, és a másodlagos rendszerek (másodlagos kommunikáció, energia ellátás) kikapcsolnak. Forrin és emberei nem látják értelmét tucatra löni a kolonistákat, egyszerűen csak bezárják az ajtókat, és elzárják minden útjukat. Abban bíznak, hogy egy idő után csak feladják. Ha kell azonban lönek. Amíg a menedzsment szárny kommunikációja, computer rendszere és biztonsági létesítménye az ESA kezében van, a lázadók csak kis teret nyerhetnek.

Ha minden Forrin terve szerint megy, akkor:

A kolonistákat kisebb csoportokra izolálják az ajtókkal, és így képtelenek lesznek előre nyomulni, vagy visszavonulni. A légkör átalakítókat és az energia ellátást lézerek védik, és riadó esetén rejtett fali szekciók félrehúzódnak után előttük. A bent tartózkodókat felszólítják, hogy hagyják el a termet, eközben persze a lézerek követik az emberek mozgását (tömegbe céloznak). A lézereket használják is ha kell.

A ventilációs rendszerben haladva a lázadók észrevehetik, hogy az aknákat megerősített rácsokkal szerelték fel. Nehéz vágófelszerelés és hosszú késlekedés nélkül nem lehet őket átvágni. Ahogy tanakodnak a következő mozdulatukon kisebb biztonsági erők veszik őket körbe és megadásra kényszerítik őket.

ESA Őr

Szerep: Szóló

INT 5, REF 7, HIDV 6, MOZG 5, FIZ 7, VONZ 4, TECH 2, EMP 3, SZER 4.

Képzettségek: Harcérzék +4, Éberség +2, Zéró-g manőver +5, Zéró-g harc +3, EVA +4, Túlélés (ürben) +3, Pisztolyok +3, Atlétika +2, Megfélemlítés +1.

Cyberware: Cyberoptika célkeresővel és fénykompenzálóval, fájdalomszűrő, chipware aljzat, alprocesszor, smartlinkkel és Kerenzikov +1 reflexgyorsítással.

Felszerelés: Egyenruha, páncélozott mellény (10SFÉ), standard úrruha, Silver Shadow flechette pisztoly vagy H&K P-11 rakéta pisztoly (P • 0 • D • P • 4D6/6mm rakéta • 5 • 1 • MB – gyrojetnek számít – lásd Eurosource, 74. oldal), légző maszk, kéznélküli kommunikációs szett.

Neten Sherie eléri a központi magot. Ezzel szemben itt Interpol kiképzett zsokékkal találkozik, akik ultra-modern deckekkel és tonnányi fekete JÉG-gel várják őt. Ezek a zsokék biztosítják, hogy egyik ellenséges zsoké se hagyassa el a Netet (Ragasztóval és Jack Támadóval). Robertet, aki egyszerűen nem eléggé képzett, megsütik egy Gyújtogatóval, míg Sherienek végig kell néznie. Ez után Sheriere fordulnak rá, és a Lich program kiszaggatja annak előagyát, átírja személyiségét és egy egyszerű, bugyuta idiótát hagy maga után.

ESA Biztonsági Tiszt

Szerep: Szóló

INT 6, REF 8, HIDV 7, MOZG 7, FIZ 6, VONZ 5, TECH 5, EMP 3, SZER 4.

Képzettségek: Harcérzék +5, Éberség +4, Zéró-g manőver +5, Zéró-g harc +4, EVA +4, Lopakodás +4, Túlélés (űrben) +4, Pisztolyok +3, Elektronika +2, Megfélemlítés +3.

Cyberware: Cyberoptika célkeresővel, fénykompenzálóval, és infravörössel, chipware aljzat, alapprocesszor, smartlink, Kerenzikov +1, adrenalin mirigy.

Felszerelés: mint az öröknél, azzal kivétellel, hogy ők rejtett kevlár mellényben vannak (8SFÉ), és Dynatech kézi tézerrel vannak felfegyverezve. Bármilyen járműhöz hozzáférhetnek, ha kell.

ESA/Netwatch Jeges

Szerep: zsoké

INT 8, REF 7, HIDV 6, MOZG 5, FIZ 6, VONZ 5, TECH 7, EMP 5.

Képzettség: Interface +4 vagy +5, Éberség +4, Rendszerismeret (Marsra specializálva) +4, Programozás +6.

Cyberware: chipware aljzat és processzor.

Felszerelés: EBM 7-0 cybermodem (Sebesség +5, 20ME memória, Adatfalak +7).

Betöltött programok: A Mesélő dönti el, de lehetőleg minél mocskosabbak legyenek. Ragasztó, Jack Támadás és Gyűjtogató kötelező!

Két célt tudnak csak megvalósítani a lázadók, amelyekhez azonban segítségre van szükségük:

1. Sherie még kikapcsolhatja a biztonsági ajtó lezárásokat, és a biztonsági lézereket amikor elér a magba. Ha ehhez még egy támogató zsokét kap, akkor teljes erejével a Jegesek felé fordulhat, és nem neki kell a biztonsági rendszerekkel bajlódni. Talán így még esélye is van...
2. A karakterek kihasználhatják befolyásukat és behatolhatnak a támadás előtt (vagy alatt) a menedzsment szárnyba, és ott elérhetik a computer rendszereket. Emellett hamis információkkal is elláthatják Forrint a lázadás vezetőivel, és azoknak lokációjával kapcsolatban. Minél nagyobb zavarodottságot érnek el, annál kevésbé lesz sikeres Forrin.

Ha ezek egyike sem teljesül, akkor a lázadók vezéreit elfogják, visszaküldik őket a Földre, és persze a lázadást leverik. A karaktereknek ekkor csak azt kell megvárniuk, hogy a szerződésük lejárvon. Emellett a munkások persze még mindig lázadoznak, és nagyon keresik azt, akik miatt meghíúsult a lázadás. A karaktereknek igen kellemetlen lehet a következő időszak.

Ha a lázadást leverik, de a karakterek nem szólnak az ESA-nak, akkor azt vehetik észre, hogy a szerződésük hirtelen érvénytelenné vált, és letartóztatják őket. Minden ceremónia nélkül a Chryse börtönébe vetik őket, és addig tartják őket ott, amíg valahogy vissza nem térhetnek a Földre. Persze a bíróság elé. Jobb lett volna segíteni a lázadást?

Persze, ha a karakterek sikert érnek el a kolonisták oldalán, akkor lehet, hogy nem is akarnak visszatérni a Földre, hanem inkább itt maradnak építeni egy szebb, jobb világot...