

ARCHIPELAG

Autor: Andrzej „Enc” Stój, Redakcja: Tomasz Z. Majkowski, Grafika: Aaron Acevedo

Na najważniejszy układ słoneczny w Ramieniu Strzelca, Archipelag, składa się siedem gwiazd, kilkadziesiąt planet, co najmniej kilkaset masywnych księżyców oraz gęsty pas asteroidów. System uchodzi za prawdziwą miniaturę Galaktyki – można tu znaleźć wszystko, za jednym wyjątkiem. Mieszkańcy Archipelagu nie mają żadnej styczności z plugawymi bóstwami ani Hordą. Od czasu do czasu pojawiają się plotki o pochwyeniu grupy kultystów czy śladach wskazujących na rychłą inwazję, zawsze jednak okazują

się fałszywe. Z niewiadomej przyczyny sługi Pożeracza Światów omijają Archipelag. Jednak od czasu inwazji na Eclipse coraz głośniej mówi się o konieczności przygotowań do walki z Hordą, nawet gdyby wojna o Archipelag miała rozpocząć się za setki lat. Obecnie mieszkańcy systemu nie przejmują się ani przyszłością Archipelagu, ani losami całej ludzkości. Mają własne problemy – przeludnienie, niekontrolowaną imigrację, wysokie wskaźniki przestępczości, wyczerpujące się surowce, ataki piratów, zmiany klimatu i dziesiątki innych, jakie każdego dnia pojawiają się na stronach głównych serwisów informacyjnych.

1. PRAWDA O ARCHIPELAGU

W Ramieniu Strzelca uważa się powszechnie, że planety Archipelagu stanowią monolit, tworzą wspólny rząd o jasnej polityce i uwzględniającą potrzeby wszystkich mieszkańców. Ludziom wydaje się, że każdy cieszy się tu długim, spokojnym, pełnym wygód życiem. W rzeczywistości tylko trzy, może cztery planety mogą pochwalić się dobrymi warunkami. Większość, jak bagienna Apoka, mroźny Fenris, czy pustynna Ngoula, jest bardzo biedna i żyje się na nich znacznie poniżej przeciętnej. Mimo to sława Archipelagu sprowadza rocznie ponad milion emigrantów, marzących o tutejszej *prosperity*. Większość szybko pozbywa się złudzeń – część wynosi się wkrótce po przybyciu, inni (dla których warunki Archipelagu i tak są lepsze, niż w ojczyznach) podejmują normalną

pracę. Są i tacy, którzy rozczarowanie oraz frustrację przekuwają na gniew. Tak bardzo pragną łatwego zarobku, że bez wyrzutów sumienia dołączają do gangów i mafii lub rozpoczynają samodzielną działalność kryminalną. Drobnicy przestępcy stanowią prawdziwą plagę Archipelagu. Większość wpada podczas pierwszego skoku, ale wielu przez dłuższy czas wymyka się wymiarowi sprawiedliwości. Siły policyjne nie potrafią samodzielnie opanować sytuacji, dlatego, przy wsparciu władz bogatszych planet, najmują byłych żołnierzy i łowców nagród. Pochwylenie zwykłego bandziora nie gwarantuje wprowadzie wielkiej sumy, jednak w Archipelagu nie brakuje i groźniejszych przestępców, wartych grube tysiące.

2. ARCHIPELAG W GRZE

Archipelag to idealne miejsce na rozegranie kampanii, w której obecność plugawych bóstw i ich sług, w tym Hordy, będzie zredukowana do absolutnego minimum. Bohaterowie mogą tu działać wiele lat, ani razu nie przenosząc się do innego systemu. Mieszkańcy Archipelagu nie zaprzatają sobie głowy resztą Galaktyki – ich rodzinny świat to miniatura Drogi Mlecznej, niezwykle barwna i interesująca, ale również diablo groźna dla tych, którzy nie są wystarczająco ostrożni. Można tu znaleźć wszystko: dyplomatyczne starcia korporacji i rządów, organizacje psioników, mafie, porachunki gangów, kosmicznych piratów, akcje wojskowe, szpiegowskie i policyjne.

WAŻNE MIEJSCA I PERSONY

Wokół siedmiu gwiazd Archipelagu krąży dziewniactwo zamieszkałych planet, z czego tylko sześć nie została poddana terraformingowi. Żyje tu przeszło osiemdziesiąt pięć miliardów ludzi, a każdego roku układ odwiedzają setki milionów gości. Rządy planet nie mają wprawdzie największych wpływów w Ramieniu Strzelca, ale Archipelag i tak należy do najważniejszych miejsc tego rejonu Drogi Mlecznej. System posiada ogromne złoża surowców, w tym rzadko spotykanych minerałów, dobrze rozwinięty sektor przemysłowy, dostęp do zaawansowanych technologii i świetnie wyszkoloną oraz wyposażoną armię. Cztery porty pasażerskie i dziewięć towarowych nadzorują ruch w przestrzeni międzygwiazdowej – plotka głosi, że w każdej minucie do Archipelagu przybywają trzy statki kosmiczne z innych układów. Wielkości ruchu w obrębie samego układu nikt nie próbuje szacować.

Apoka – ponura, zimna planeta, pełna moczarów, bagien, trzęsawisk i zamieszkującego je plugawstwa. Nie posiada wielu mieszkańców,

a lokalna populacja nie dba o Galaktykę i międzyplanetarne układy, koncentrując się wyłącznie na zaspokojeniu własnych potrzeb. Ludzie mieszkają w niewielkich, otoczonych solidnymi murami osadach. Przemysł, zwłaszcza ciężki, ma na Apoce marginalne znaczenie – ludzie wykorzystują wprawdzie zaawansowaną technologię, ale produkcja jest niewielka, przeznaczona niemal wyłącznie na rynek lokalny. Wszystko, czego nie da się wytworzyć na Apoce, sprowadza się z innych planet Archipelagu. Potrzeby mieszkańców są jednak bardzo małe – importują praktycznie wyłącznie leki i nowoczesne urządzenia medyczne.

Apoka cieszy się w układzie raczej złą opinią. Ludzie uważają, że żyją tam prymitywy, trudniące się uprawą roli i polowaniem. Sądzą, że cała populacja składa się z wyrzutków, uciekinierów i stroniących od cywilizacji dziwaków. Rzeczywistość jest dość podobna. Życie na Apoce jest niebezpieczne, pełno tu dzikich zwierząt, groźnych nawet dla ludzi wyposażonych w nowoczesną broń. Właściwie każdy mężczyzna jest myśliwym, a strzelec uczy się nawet kilkuletnie dzieci. Prawdą jest również, że ukrywają się to zbiedzy – na Apoce nikogo nie obchodzi, kim ktoś był wcześniej, liczy się tylko, ile wniesie do społeczności. Tych, którzy łamią zasady, najpierw się upomina, a potem wywozi do lasu bez broni i zostawia na pastwę drapieżników.

Celia – planeta zwana przez mieszkańców Nową Ziemią to pierwszy skolonizowany glob Archipelagu. Przez długie dekady zamieszkiwała ją garstka osadników – obawiano się, czy życiu w tak złożonym układzie zagrozi jakaś kosmiczna katastrofa. Gdy zbadano najdalsze zakątki Archipelagu i wykluczono możliwość zniszczenia Celi wskutek uderzenia asteroidy lub zakłócenia jej orbity przez jedną z gwiazd układu, rozpoczęła się druga faza zasiedlenia. Na planetę przybyły setki tysięcy osadników. W krótkim czasie rozpoczęto eksploatację niezwykle bogatych złóż, budowę pierwszych miast i stacji kosmicznej. Kilka dekad wystar-

czyło, by Celia stała się najważniejszą planetą w sektorze.

Sytuacja ta trwa do dziś. Co prawda naturalne surowce planety wyczerpały się już wieki temu, nie one jednak stanowią o bogactwie Cेलii. Dostęp do zaawansowanej techniki, świetnie zorganizowany handel oraz koligacje i wpływy tutejszego rządu w innych układach pozwalają podtrzymać status Nowej Ziemi jako „centrum Ramienia Strzelca”. Niestety, planeta, jak również cały Archipelag, stoją przed wielkim problemem. Układ Eclipse, walczący od dwudziestu lat z Hordą, leży niecałe dwieście lat świetlnych od Cेलii. Rząd podjął co prawda pewne środki, mające na celu zwiększenie armii, jednak budowa wojska zdolnego ochronić wszystkie planety Archipelagu jest niemożliwa z ekonomicznego punktu widzenia. Widmo ataku sług Pożeracza Światów jest wprawdzie odległe, jednak prędzej czy później Horda nadejdzie. Pytanie brzmi, czy mieszkańcy Cेलii dobrze przygotują się do tej wojny.

Felsen – ta skalista, pozbawiona atmosfery planeta jest jednym z najważniejszych miejsc Archipelagu. Mało kto wie, że prócz zautomatyzowanych kopalni i stacji badawczych znajduje się tu główna baza sił zbrojnych układu. To na Felsen hoduje się i trenuje klony, stanowiące przeszło trzy czwarte stanu armii. Tu prowadzone są badania nad rozwojem cyber- i genetyki. Pod powierzchnią planety rozsiano setki silosów rakietowych. Kryje się w nich przeszło dziesięć tysięcy głowic nuklearnych i około setki eksperymentalnych rakiet, wyposażonych w hipernapęd krótkiego zasięgu. W teorii, mogą one osiągnąć odległe cele w ciągu ułamków sekund.

* * *

Archipelag przyciąga nie tylko przedsiębiorców, dyplomatów i kupców. Mnogość planet i kultur sprawia, że wprowadzenie spójnego systemu prawnego nie jest możliwe – układ jest więc domem niezliczonej rzeszy bandytów, przemytników i łotrów. Ludzie, którzy łamanie prawa mają we krwi, posiadają tu szerokie pole do po-

pisu, od polowań na wypełnione po brzegi cennymi towarami transportowce, przez przemyt nielegalnych dóbr, na zleconych zabójstwach kończąc. Ryzyko porażki jest wysokie – armia i siły policyjne Archipelagu są bardzo dobrze zorganizowane i wyposażone – jednak wielkie sumy, jakie można zarobić w półświatku, sprawiają, że chętnych do rozboju i piractwa nie brakuje.

Alan Smith – archeolog, filantrop i zdolny biznesmen, oskarżany o powiązania z co najmniej tuzinem wywiadów, organizacji przestępczych i korporacji. Człowiek sukcesu, za którym ciągnie się zła sława osoby, która dorobiła się na ciemnych interesach. Alan stanowi dla mieszkańców Cेलii przykład, że nie trzeba odziedziczyć wielkiego majątku, by zostać multimilionerem. Wystarczy determinacja, odwaga i odpowiednio zaplanowane działania. O ile więc bardziej zamożna część społeczeństwa gardzi nim (oraz, do czego nikt się otwarcie nie przyzna, obawia się go), szarzy ludzie zazdroszczą mu sukcesu. Dla nastolatków jest niedoścignionym idolem – prawie każdy chłopak chciałby być w przyszłości taki, jak on.

Oczywiście, Alan nie byłby w stanie zgromadzić tak wielkiego majątku nie brudząc sobie rąk. Przez wiele lat ukrywał podwójną tożsamość – dla społeczeństwa był genialnym biznesmenem, dla ludzi półświatka bossem, wyjątkowo bezwzględny i zdolny do najbardziej okrutnych czynów. Z czasem złągodniał (jest to ponoć zasługa jego trzech córek), jednak wciąż uchodzi za groźnego człowieka – od dawna nikt nie odważył się wejść mu w drogę. Policja od lat próbuje nakryć go na jakimś przestępstwie, Alan jest jednak być geniuszem zbrodni. Nigdy nie zostawia śladów prowadzących bezpośrednio do niego lub jego firm. Mało kto wie, to zasługa potężnego talentu psionicznego, który Smith odziedziczył po rodzicach. Jest mistrzem prekoginacji i bardzo zdolnym telepatą.

