

ASTROINFORMATYKA

Nauka ta w całości została zaczerpnięta z innych, bardziej rozwiniętych technologicznie wymiarów. Sprowadzona do DrecarE przez Orta Vitra, jest znana przede wszystkim temu ludowi i przez niego wykorzystywana. Jedyna uczelnia tego typu została założona w Callas i znajduje się całkowicie w pieczy Strażników Wymiarów. Sporadycznie uczą się w niej także i przedstawiciele innych ludów, pod odbyciu studiów jednak wszyscy kierowani są do pracy w służbach wywiadowczych, pilnujących przestrzegania Konwencji oraz bezpieczeństwa. Właściwie nie ma Astroinformatyków, którzy szkoliliby się poza Callas, czy Al'haris, bowiem Technologia ta jest unikalna i mało znana nawet wśród przemytników międzywymiarowych. Jest to niezwykle oryginalne połączenie zaawansowanej wiedzy o komputerach z astralnymi zdolnościami magicznymi. Sieć Astroinformatyczna stanowi właściwie inną płaszczyznę Świata Snów, a sprzęt wykorzystywany przez Techników tego zawodu ma często więcej wspólnego z magią niż nauką.

Wyposażenie i programy Astroinformatyczne

Astroinformatyka wykorzystywana jest przede wszystkim do zbierania, magazynowania i przesyłania informacji, utrzymywania sieci komunikacyjnej oraz programowania i otwierania Bram Międzywymiarowych. Jej adepci muszą posiadać przynajmniej niewielkie zdolności magiczne. Są także bardzo uzależnieni od swojego wyposażenia, bez którego nie są w stanie korzystać ze swych zdolności. Wiele jej Technik odnosi się w istocie do umiejętności obsługi danego sprzętu, który umożliwia różnego rodzaju efekty.

Technologia ta pozwala także oddziaływać na Astral, poprzez tworzenie własnych programów. Przyjmują one postać niematerialnych tworów, które są aktywne w Świecie Snów i mogą wykonywać dla Astroinformatyka różne, proste zadania. Napisanie programu trwa zwykle dobę na poziom wiedzy z nim związany i wymaga udanego testu Int + Technologia (-10 za każdą dodatkową funkcję). Program taki może być następnie przechowywany w Sześciannie Cyfrowym, gdzie jest gotów do odpalenia. Odpalenie go wymaga wydania 3 punktów Energii na poziom wiedzy programu, plus dodatkowego punktu na każdą jego funkcję. Punkty mogą być wydawane bezpośrednio przez Astroinformatyka, lub z Tętnika.

Użycie większości sprzętu astroinformatycznego wymaga udanego testu Per + Technologia (chyba, że opis urządzenia zakłada inaczej).

Ryzyko Astroinformatyki – Przeciążenie

Pech w jakimkolwiek teście Astroinformatyki sprawia, iż badacz narażony będzie na Przeciążenie. Jest ono wynikiem nieprawidłowego pokierowania Energią, która zamiast zasilić program lub urządzenie uderza w operatora. Przeciążenie zmniejsza Int, Inu i Per pechowego badacza o 20 punktów i odbiera mu na stałe 1 punkt Int. lub S.W. (do wyboru gracza). Kara ta jest kumulatywna (kolejne Przeciążenie może nakładać się na poprzednie). Ten efekt utrzymuje się przez godzinę.

Przeciążenie może także dotknąć każdej osoby podpiętej pod sprzęt astroinformatyczny, jeśli obsługujący go technik wyrzuci w teście pecha.

WIEDZA ASTROINFORMATYCZNA

Poniżej opisano Technologie dla trzech poziomów Wiedzy Astroinformatyka.

Magister Astroinformatyki

Ten poziom wiedzy zezwala na tworzenie prostych, użytkowych programów. Umożliwia także zdobycie wiedzy o użytecznych peryferiach astroinformatycznych.

Techniki:

Obsługa „Miotły” (1-3) – „Miotła” to slangowa nazwa Energetyczno-Astralnej Anteny Euliricka. Jest to urządzenie mające formę pęku drucików z różnych metali, przymocowanych do krótkiego, metalowego trzonu. Obsada trzonu montowana jest w 2-Decku. Antena ma możliwość skanowania otoczenia – na poziomie energetycznym i astralnym. Zależnie od poziomu znajomości tej techniki uczony może dokonywać różnego rodzaju pomiarów:

- Stopień 1 – Pozwala wykrywać aktywność magiczną w promieniu działania „Miotły”. Umożliwia to wykrywanie Bram, Miejsc Mocy, oraz istot magicznych (jeśli aktywnie korzystają z magii).
 - Stopień 2 – Umożliwia skanowanie astralu, co pozwala wykrywać istoty astralne w okolicy, a także określać w rodzaj ducha i jego przynależność elementarną.
 - Stopień 3 – Pozwala na dokonywanie dokładnych pomiarów na fizycznym i astralnym poziomie. Pozwala to na dokładne określanie obszaru Miejsc Mocy, Poziomu Mocy istot magicznych, poziomu Energii duchów
- Antena działa na obszar w promieniu 0,5 km.

Obsługa Butli Duchów (1-3) – Jest to urządzenie mające postać gruszki z ciemnego szkła, opasanej metalowymi taśmami z zapisem runicznym. Podłączone do sprzętu zabezpiecza go, chwytając do środka wrogie duchy i programy. Istota tego typu musi być w kontakcie astralnym lub energetycznym z deckiem (poprzez skan „Miotły”, atak astralny, lub próbę Hackingu). Każdy poziom tej techniki pozwala schwytać w Butli kolejnego ducha. Schwyte istoty są niezdolne do wykonywania żadnych działań. Można zasilić ich energią Tętnik (co oznacza kres danej istoty), lub też wykorzystać je w innym celu (np. wykonania fetyszy). Jeżeli schwyte zostanie program, Astroinformatyk ma dostęp do jego kodu i może go przejąć lub przeprogramować (jeżeli tylko pozwala na to poziom jego wiedzy).

Receptury Ogólne:

Astroinformatyka na poziomie Magisterskim pozwala tworzyć:

- Chipy Informacyjne – zawierające umiejętności na St 1.
- Chipy Bojowe – zawierające biegłości na St 1.
- Programowanie Proste – pozwala tworzyć proste, użytkowe programy, działające jak nieskomplikowane przedmioty w astralu: np. klucze, naczynia, noże, proste efekty wizualne (zmiana koloru) i dźwiękowe.

Chipy nie są oddzielnymi Recepturami, z uwagi na swą zawartość. Ich premia nie jest jednak kumulatywna i nie sumuje się z poziomem wiedzy użytkownika. Oznacza to, iż postać posiadająca chip skorzysta z niego tylko wtedy, gdy nie posiada w ogóle danej umiejętności.

Każdy program jest oddzielną Recepturą, np. Program-Klucz, Program-Dzwonek. Każda funkcja tego poziomu zajmuje ok 50 GB.

Programowanie Chipów (1-3) – Technika ta wzbogaca możliwości chipów. Każdy jej stopień umożliwia zawarcie w chipie kolejnego poziomu umiejętności lub biegłości (np. st. 2 pozwala zawrzeć w chipie 3 stopnie umiejętności).

Metoda ta pozwala ponadto tworzyć Chipy Technologiczne, w których zawrzeć można wiedzę naukową (plus do danej Techniki). Premia przyjmuje wartość stopnia tej Techniki.

Na tym poziomie astroinformatyk może tworzyć chipy podłączając do decku siebie lub osoby chętne do współpracy. Nie może programować chipów wykorzystując do tego celu istotę, która się temu sprzeciwia.

Programowanie Bram (Auto) – Technika ta umożliwia obsługę i programowanie Bram M-wymiarowych. Sam proces wymaga podłączenia 2-Decku do Bramy (przez łącze astralne lub fizyczne). Dzięki niej badacz może poznać kolejne Receptury:

- Kod Powrotu – umożliwia zaprogramowania Bramy tak, aby prowadziła do wymiaru, z którego pochodzi astroinformatyk. Działa tylko na Bramy znajdujące się w innych wymiarach.
- Kod Aktywacji – Aktywuje Bramę, która będzie prowadziła do świata, na który została ostatnio zaprogramowana.
- Kod Dezaktywacji – Dezaktywuje moc Bramy.
- Kod Świata – Pozwala zaprogramować Bramę tak, by prowadziła do wybranego świata. Każdy Świat ma własny kod, który jest oddzielną Recepturą.

Doktor Astroinformatyki

Wiedza na tym poziomie pozwala tworzyć nieco bardziej skomplikowane programy. Umożliwia także dostęp do wiedzy o bardziej zaawansowanych urządzeniach i technikach ich obsługi.

Techniki:

Drenowanie Umysłu (1-3) – Technika ta pozwala podłączać do sprzętu astroinformatycznego istoty, które nie chcą współpracować z operatorem. Oczywiście takie działanie wymagają unieruchomienia ofiary, musi ona jednak być przytomna. Zależnie od poziomu Technologii operator ma dostęp do różnych poziomów psychiki podmiotu. Może się on bronić testem S.W. – astroinformatyk jednak może ponawiać próbę drenowania co godzinę.

- Stopień 1 – pozwala uzyskiwać wiedzę o ogólnych wspomnieniach celu: jego osobistej historii i życiu (np. rodzinie,

Receptury Ogólne:

Astroinformatyka na poziomie Doktorskim pozwala tworzyć:

- Programy użytkowe – przyjmują postać złożonych przedmiotów, pojawiających się na planie astralnym. Mogą to być: miecze, tarcze, łuki, łodzie, drzwi, ściana etc.
- Programy szpiegujące – umożliwiają szpiegowanie danego fragmentu astralu lub świata materialnego poprzez wyposażenie programu w jeden aktywny zmysł (np. wzroku, słuchu, składu chemicznego).
- Programy aktywujące – mają zdolność aktywowania danego zakłączenia lub innego programu po danym upływie czasu.
- Programy rozrywkowe – nagrywające i odtwarzające dźwięki (np. muzykę, głos), obrazy (zdjęcia lub video) w świecie materialnym lub w astralu.

Każdy program jest oddzielną Recepturą, np.: Astralne Oko, Program-Łódka. Zajmuje 100 GB.

profesji, miejscu zamieszkania, religii). Pozwala to tworzyć chipy zawierające te informacje.

- Stopień 2 – pozwala na drenowanie wiedzy (umiejętności, biegłości i wiedzy technologicznej). Dzięki temu można tworzyć chipy zawierające te informacje.
- Stopień 3 – pozwala na drenowanie najgłębszych pokładów osobowości: charakteru, ukrytych wspomnień i tajemnic. Dzięki temu można tworzyć chipy zawierające osobowość ofiary, które po podłączeniu do kogoś innego pozwalają całkowicie imitować osobowość i psychikę podmiotu.

Udany zabieg tego typu, przeprowadzony na opierającej się ofierze obniża na stałe jej S.W. o K10 punktów.

Łącze Neuronowe (Auto) – Umożliwia podłączenie 2-Decku bezpośrednio do umysłu operatora, poprzez łącze na nadgarstku, karku lub na skroni. Pozwala to obsługiwać urządzenia Astroinformatyczne jedynie skupiając się na nich mentalnie (one same mogą w tym czasie spoczywać np. w plecaku). Dzięki niemu operator może także korzystać bezpośrednio z Energii zmagazynowanej w Tętniku, lub zasilać sprzęt i programy własną Energią.

Obsługa Wyzwalacza Zaklęć (1-3) – Urządzenie to ma postać niewielkiej klatki z folczu i demyru. Każde rzucone na nią zaklęcie, może zostać zapisane następnie na Płyce Runicznej, co pozwala na jednorazową aktywację z płyty (później płyta ulega wymazaniu). Każdy stopień Technologii pozwala zapisywać zaklęcia czarostwa z kolejnego poziomu, oraz zdolności magiczne danego Wtajemniczenia:

- Stopień 1 – czarostwo poziomu I i zdolności magiczne Wtajemniczenia I.
- Stopień 2 – czarostwo poziomu II i zdolności magiczne Wtajemniczenia II.
- Stopień 3 – czarostwo poziomu III i zdolności magiczne Wtajemniczenia III.

Wszystkie zaklęcia są zapisywane wedle statystyk rzucającego je (P. Mi. oraz St. Zdolności). Odpalenie ich z płyty, wymaga wydania z Tętnika, tylu punktów Energii, ile wynosi koszt zaklęcia.

Programowanie zaawansowane (1-3) – Każdy stopień tej Techniki umożliwia dodanie do działającego programu kolejnej funkcji. Np. Program-Drzwi może dodatkowo obserwować otoczenie astralne i nagrywać obraz (jeśli operator posiada tą Technikę na St. 2 i doda do niego funkcję zmysłu wzroku oraz nagrywania obrazu w astralu).

Profesor Astroinformatyki

Ten zaawansowany poziom wiedzy Astroinformatycznej pozwala tworzyć bardziej skomplikowane programy, prac umysły ofiar, jak również zwiększa astralne umiejętności badacza, co pozwala mu w pełniejszy sposób wpływać na możliwości swojego sprzętu.

Techniki:

Drenowanie Ducha (1-3) – Astroinformatyk może teraz wykraść z umysłu ofiary nie tylko istotne informacje, lecz także jej zdolności Magiczne i duchowe. Zabieg ten nie jest przyjemny i wymaga unieruchomienia podmiotu, musi on jednak być przytomny. Ofiara może się bronić testem S.W., operator jednak może ponawiać próbę drenowania co godzinę. Każdy poziom tej Technologii pozwala zapisać na Płyce Runicznej informacje, o takiej samej wartości jak Obsługa Wyzwalacza Zakłęb. Są one jednak wyciągane wprost z duszy celu, niezależnie od jego woli. Udana przeprowadzenie zabiegu sprawia, iż jego podmiot traci na stałe K10 punktów S.W.

Hacking Astralny (Auto) – dzięki tej Technice astroinformatyk może próbować włamać się do innych komputerów, jeśli tylko jest jakkolwiek do nich podłączony. Oznacza to, iż musi być do nich podłączony poprzez łącze fizyczne lub astralne 2-Decku, własne Łącze Neuronowe, lub też muszą być albo w zasięgu jego Łącza Telepatycznego. Hakowanie czyiś danych jest testem spornym Per + Technologia przeciwko Int. + Technologia operatora sprzętu.

Łącze Telepatyczne (1-3) – zainstalowane na skroni lub karku pozwala astroinformatykowi podłączyć się do swojego sprzętu i obsługiwać go na zasadzie kontroli telepatycznej. Każdy stopień tej zdolności zwiększa zasięg łącza o 100 m.

Obsługa Materializatora (1-3) – Urządzenie to ma postać sześciokątnej płyty pokrytej symbolami runicznymi, z antenami na rogach. Podłączone do 2-Decku pozwala materializować programy w świecie rzeczywistym. Przyjmują one postać przedmiotów, maszyn, lub osób i będą działać przez tyle czasu, na ile wystarczy im zasilania. Programy zmaterializowane potrzebują więcej Energii aby utrzymać swoje istnienie. Koszt całego procesu wynosi koszt Odpalenia + 1 punkt Energii za minutę

Receptury Ogólne:

Astroinformatyka na poziomie Profesorskim pozwala tworzyć:

- Programy bojowe – posiadają pewną SI i są zdolne do zaatakowania celu. Zwykle należy je w tym celu wyposażyć w chip z odpowiednią biegłością lub zakłęcia bojowe.
- Programy niezależne – posiadające pewien stopień SI. Mogą posługiwać się wiedzą zebraną na chipach.
- Kasowanie Zdolności – Receptura ta pozwala wykasować K6 St. umiejętności lub biegłości celu podłączonego do sprzętu (programu lub istoty). Ofiara może się bronić testem S.W.
- Brainwash – Receptura obniża na stałe Int., Inu. lub S.W. postaci (o K10 punktów). Ofiara może się bronić testem S.W.

Każdy program jest oddzielną Recepturą, np.: Program-Strażnik, Program-Opiekun.

Tworząc programy o pewnym poziomie SI, programista testuje Int. + Technologie. To, o ile przerzucony został test, świadczy o poziomie Int. programu. Program może obsługiwać tyle chipów ile wynosi jego Int. podzielona na 10.

Programy tego typu są duchami, posiadają początkowo 5 Inu. i SW. Astroinformatyk może podnieść wartość tych zdolności poprzez dodanie kolejnych funkcji. Każda funkcja zwiększa cechę 2K10 punktów + P. Mi Elektry programisty. Np. funkcja „zwiększenie Intuicji” zwiększy poziom Intuicji danego programu o tą wartość. Każda funkcja tego poziomu zajmuje 200 GB.

materializacji. Astroinformatyk może zmaterializować w jednej operacji tyle kopii programu, ile wynosi jego stopień tej Technologii (każdą musi zasilić Energią).