



## 42K VŠEOBECNÉ INFO O CHODU LODI

### **FIRESPACE**

Není pochyb, že Firespace je jedním z hlavních stavebních kamenů celé 42k a s ním to vlastně i všechno odstartovalo. Proto by určitě nebylo od věci si o něm zmínit několik důležitých informací, aby každý věděl, k čemu všemu vlastně ve hře bude Firespace sloužit a co je v něm možné provádět. Pokud bychom chtěli shrnout jeho schopnosti, tak jde o informační systém s rozšířenými funkcemi včetně mailu, nákupu a prodeje, bankovníctví, své vlastní wiki a také nabídky práce. Ty nejdůležitější body již rozebereme níže.

#### **Úvod**

V něm naleznete veškeré důležité info o vašem účtu. To znamená I-mail, bankovní a obchodní identifikátory, taktéž vaše průkazové foto, obnos vašich financí i přehled, kolik máte nových mailů a kolik proběhlo ve vašem bankovníctví plateb v posledních 4 hodinách. A v neposlední řadě i váš Security Level, což je poměrně důležitý údaj a značí, jak vysoké máte oprávnění v rámci Firespace. To se pohybuje v rozsahu mezi 1-7, čím vyšší, tím samozřejmě i lepší přístup. Security level je nejvíce využíván například u informací v ERIN či při čtení datových zdrojů - viz níže. V rámci hry dokáže postava s "informačním talentem" tento level ovlivnit.

#### **I-mail**

Obdoba klasického emailu se vším všudy, nově jdou nahrávat i obrázky. V rámci hry jej můžete používat k odesílání zpráv jak na maily ostatních hráčů, tak i osob nacházejících se mimo vlastní herní prostor, tedy palubu Pegasu. Dovolil bych si říci, že jde pravděpodobně o jednu z nejdůležitějších součástí Firespace vůbec. Samozřejmě využívání mailů v rámci posádky vzhledem k rozloze herního prostoru relativně postrádá ve většině případů smysl, ale naopak zprávy ven jsou pro mnohé záležitosti nesmírně důležité.

#### **Bankovníctví**

Další velice klíčová funkce Firespace, ve světě 42k totiž neexistuje jiné platidlo nežli to virtuální, veškeré platby jsou tudíž řešeny právě skrz bankovníctví. Na poslání financí druhé osobě je samozřejmě třeba znát její bankovní účet. Výjimkou je samozřejmě placení skrz platební terminál bezkontaktně kartou, v našem případě jde především o placení na baru, u jukeboxu a případně také pokuty v rámci strážní stanice, tam však závisí, zda velení bude chtít za menší přečiny zavést pokuty či nikoliv, a také platby skrz Firespace I-shop - viz dále.

#### **Noviny**

Toto bude bohužel pravděpodobně méně využívaná funkce, jde o klasický redakční systém, kdy je možno přikládat články, avšak je k tomu třeba mít odpovídající licenci. Tento rok ji má pouze jedna postava, takže uvidíme, zda jí využije k dokumentaci života na palubě či nikoliv. Číst poté články může samozřejmě už každý.

#### **I-shop**

Jednoduše nabídka/poptávka zboží - fyzického i virtuálního. I v něm lze nově přidávat k prodávanému zboží obrázky. Všechny platby řeší Firespace. Opět stejně jako v rámci I-mailu půjde především o nákup/prodej zboží ven, i když třeba jej někdo využije i v rámci nějakých obchodních transakcí přímo na palubě. Naleznete v rámci výsadku zajímavou surovinu pro vás nevyužitelnou? Chcete Pegasu pořídit nový pancíř? To vše se řeší právě přes I-shop. Samozřejmě je také se třeba podívat, kdo kde danou věc prodává, neboť pro zboží je třeba vždy doletět. V tomto ohledu je třeba vaše nákupy korigovat s plánovanou destinací lodi.

## Práce / Zaměstnanci

Dá se říci, že jde o variaci na I-shopu, tentokrát jde však o nabídku služeb/práce. Opět využitelný jak v rámci posádky, tak i ven. S největší pravděpodobností půjde o větší zakázky z venčí, například ochránit kolonii před piráty či dovést nějaké zboží z jedné planety na druhou. Ale stejně tak může být tento systém použit i v rámci posádky lodě, pokud najdou hráči uplatnění.

## ERIN

Tuto funkci lze jednoduše přirovnat k wiki, můžete zde nalézt velice zajímavé informace a stejně tak i zcela zbytečné. Některé tajné informace jsou zpravidla skryté pod vyšším security levelem uživatele, který ERIN pročítá, osoby s nižším tyto články nevidí.

## Poznámka

Pokud si chcete něco poznamenat a nemáte zrovna po ruce kus papíru, poznámka je pro vás ideální funkcionalitou Firespace. Nevíte, kam si zapsat odpalovací kódy k nukleárnímu zařízení? Poznámka to jistí, určitě se totiž nenajde nenechaný hacker, co by se vám pokoušel na účet dostat. To poslední možná není nejlepší nápad, každopádně i tato funkce třeba najde své využití.

## Datový zdroj

Ve hře můžete najít různá média (flashky, cd disky ...), na kterých se může nacházet zajímavá informace, přístup do nového systému, simulace nové lodi do Persea či dokonce unikátní kód na načtení kreditů na daný účet. K otevření tohoto typu médií slouží právě funkce datového zdroje. Nutno však podotknout, že načítání souřadnic systému a stejně tak i simulace lodě jsou vázané čistě na upgrade terminál Persea. Některé datové zdroje mohou být buď zaheslovány či případně vyžadovat určitý security level.

## Přístupová a platební karta

K vašemu účtu se zpravidla váže i karta, kterou je možno používat především k placení na baru či u jukeboxu. Kromě toho slouží i jako přístupová karta v rámci lodi. Pozor, loď používá zcela jiný systém přístupů, než je security level ve Firespace. U postav je tato hodnota uvedena jako "Bezpečnostní přístup" a pohybuje se v rozsahu I - IV. Avšak mimo vaši loď, například během výsadku se naopak mohou vyskytovat i dveře, které vyžadují vysoký Firespace security level.

Když už jsem nakoukl ty "dveře", tak je rovnou i rozvedu. Ve hře se na několika místech budou vyskytovat panely, a to jak na Pegasu tak i v rámci některých výsadků, které vytváří pomyslné silové pole a zabraňují tak průchodu, jako by zde byla fyzická překážka. Tyto panely se liší na dva typy - karetní či na číselný kód. Samozřejmě je zcela jasné, jakým způsobem které "dveře" otevřít. Překonat jiným způsobem je nelze. Zda je silové pole aktivní lze poznat velice snadno, panel má na sobě světelné kontrolky. Pokud svítí zelená, je cesta průchozí, červená naopak značí aktivní pole, tudíž nelze projít. V tomto ohledu jsme se bohužel museli uchýlit k trochu "nehernímu" prvku, avšak doufáme, že silové pole je snad bez problémů tolerovatelné. Jednoduše jsme o tento zajímavý herní prvek a funkcionalitu karet nechtěli v žádném případě přijít.

Tak to jsme si shrnuli základní funkce Firespace, které jsou přístupné všem hráčům bez výjimky. Avšak tento systém má i některé další skryté funkce, ke kterým už se nemusí dostat úplně každý. Mezi nejdůležitější z nich samozřejmě patří systém hackování a také výzkumný terminál. Oba detailněji však rozeberu níže.

## Připojení do Firespace

Existují dva způsoby, jak se připojit k Firespace:

Buď přes webovou adresu, na kterou se může připojit jakékoliv zařízení s webovým prohlížečem - není tedy absolutně problém většinu záležitostí řešit například přes vlastní chytrý telefon či tablet. Tato varianta je však ochuzena o čtení datových zdrojů a také hackování.

Druhou variantou je přes jakékoliv zařízení s windows, na kterém je nainstalována plná aplikace Firespace. Tam je možno jak číst datové zdroje, tak i hackovat - pardon, pronikat systémy.

## PERSEUS

Když už jsem začal Firespacem, navážu druhým naším ústředním systémem, na kterém jsme vlastně postavili celý koncept letošního ročníku. Bezpochyby šlo o časově nejnáročnější projekt, a to řádově, který jsme na některou z našich akcí kdy připravovali.

Jde o ovládací systém celé lodi, který řeší veškerý její chod. V některých ohledech je úzce propojen s Firespacem, o což nám při jeho tvorbě šlo, aby přesně zapadal do naší vize a taktéž nebylo problém jej propojit se zbytkem hry, no a v neposlední řadě jej i v budoucnu dále rozvíjet podle našich představ a reakcí hráčů. Proto jsme se ostatně nakonec nerozhodli pro nějaké již hotové řešení.

Celkově jsou jeho funkce rozděleny mezi 6 ovládacích terminálů, které běží na 4 k tomu určených počítačových stanicích přítomných na můstku. Ty jsou napojeny na náš centrální server, ostatně jako Firespace. Z těchto šesti terminálů jsou čtyři bojové a dva nebojové. Proto jsou ostatně v každé směně můstku přesně čtyři osoby, které se dělí o všechny čtyři bojové terminály. Zbylé dva nebojové terminály jsou pak přiřazeny ke dvěma bojovým. Zatímco bojové terminály překvapivě slouží výhradně k bojovým akcím lodě proti nepříteli, zbylé dva obstarávají pohyb v rámci Sektoru 42 a to jak mezihvězdně, tak v rámci jednoho systému mezi vesmírnými objekty, k tomu slouží cestovní terminál, a také výcvik posádky pomocí simulátoru a přestavování vybavení lodi včetně výzbroje, k tomu slouží naopak upgrade terminál.

Terminály jsou následující:

1. zbraňový - bojový terminál, o který se stará zbraňový důstojník
2. obranný - bojový terminál, o který se stará taktický důstojník
3. pilotní - bojový terminál, o který se stará šéfpilot/pilot
4. engineering - bojový terminál, o který se starý šéfinženýr / inženýr
5. cestovní - nebojový terminál přiřazený k pilotnímu
6. upgrade - nebojový terminál přiřazený k engineering

Nebojte se, že pokud nejste přímo členem některého z můstků či velení, tak půjde systém Perseus zcela mimo vás. Možná se nedostanete přímo k jeho ovládní, systém je však propojen i se zbytkem lodi, a to se týká především ozvučení celého prostoru, tudíž rozhodně pocítíte, pokud se něco závažného bude s lodí dít. Navíc momentální zobrazení lodi včetně jejího pohybu mezi objekty i přímo v souboji budou vidět přes projektor, tudíž ani to by vám nemělo uniknout.

## VÝSADKY A AIRLOCK

Některé objekty lze přímo fyzicky navštívit, zpravidla jde o různé vesmírné stanice. Aby bylo možno opustit Pegasus, je třeba nejprve projít přetlakovou komorou, u které je světelný ukazatel, podle kterého lze poznat, zda je možno skrz něj projít. Zelená znamená ano, červená ne.

Samozřejmě na zdaleka ne každý objekt je možno se fyzicky vysadit. O možnosti či nemožnosti výsadku vědí důstojníci na můstku podle ukazatelů v cestovním terminálu, proto je na nich, aby posádku včas připravili na možný výsadek a ideálně složili vhodný tým. V rámci výsadeků totiž nemusí jít zdaleka jen o hrozící nebezpečí, ale například diplomatickou misi, hledání potřebných surovin na vědecké projekty atp.

## NÁKUPY A JEJICH VYZVEDÁVÁNÍ

V povídání o Firespace jsme nakousli nákupy a v Perseovi naopak cestování mezi vesmírnými objekty. Pokud si zakoupíte nějaké zboží, může jít buď přímo o něco fyzického, nebo naopak vybavení lodi, které řešíme virtuálně / veškeré přezbrojování atp. zařizují automatizované systémy, je třeba si pro daný předmět zaletět na odpovídající místo, které jeho prodejce uvedl.

Vybavení lodi se automaticky naskladní, jakmile loď přijede k danému objektu - zpravidla jde o malé či větší obchodní stanice, které se vyskytují buď volně ve vesmíru, případně obíhají kolem planety či měsíce.

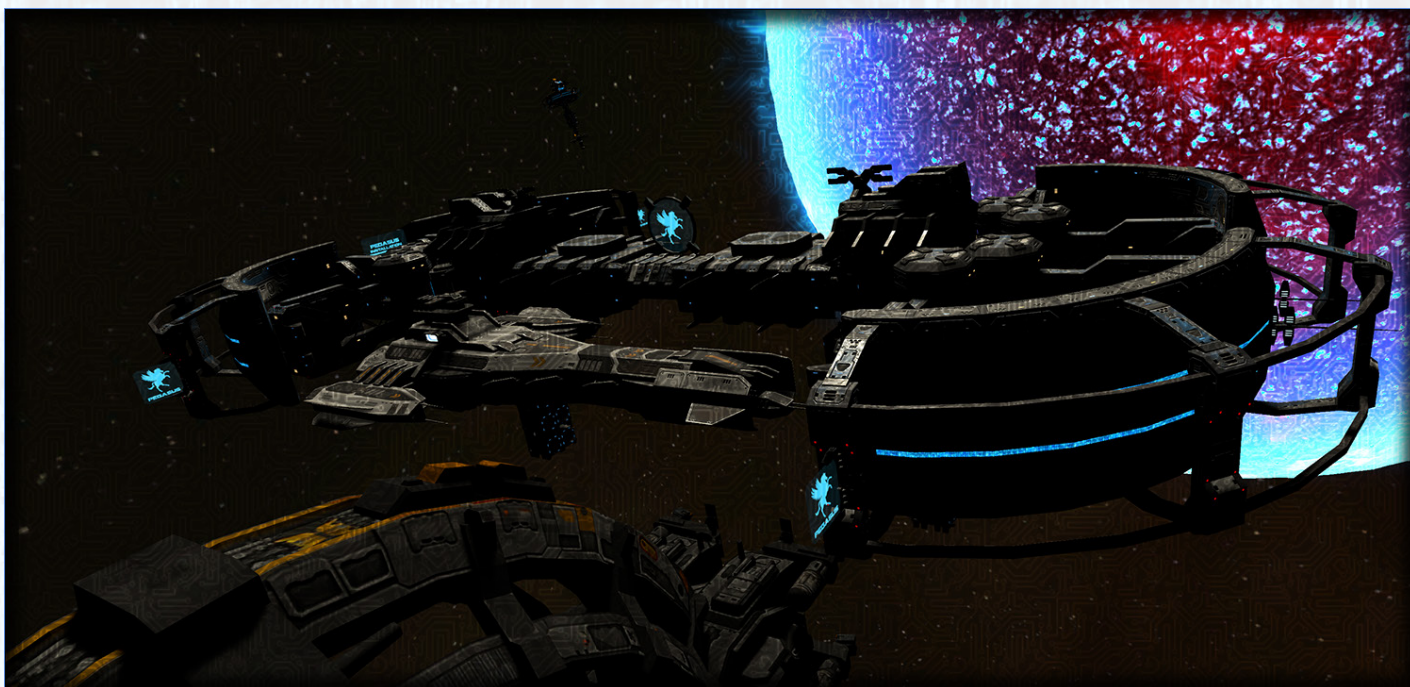
Pokud jde však o fyzické zboží, je třeba nejprve projít přetlakovou komorou a poté přebrat danou věc od automatizovaného prodejce, který se vyskytuje na každé takové stanici.

## VESMÍRNÁ STANICE SPHINX

V mnoha textech již několikrát padla zmínka o jakési instalaci Cháronu, kde byl Pegasus opraven a jeho posádka posilněna o členy organizace Cháron. I ve hře bude možno tuto stanici navštívit, avšak spíše z technických důvodů spojených s vědeckým terminálem. Jde o stanici Sphinx ukrytou v tajném systému Rho-7.

Tudíž bohužel nepočítejte s tím, že by sem byl možný fyzický výsadek. Leda bychom zorganizovali paralelně druhou akci s nepříhlášenými postavami, které se právě na této stanici mají nacházet. :)

Nutno podotknout, že tato stanice byla propůjčena kapitánce, která si ji rovnou i pojmenovala a nasvětila symboly Pegasu - viz níže. Co je však ještě důležitější, tak v dostupné vzdálenosti ke stanici Sphinx se nachází i tzv. "hvězdný urychlovač", který je propojen s výzkumným terminálem Pegasu, více již ve vědeckém terminálu.



## VÝZKUMNÝ TERMINÁL

Na palubě Pegasu se nachází speciální výzkumný terminál, pomocí kterého vědecký tým, bývalí členové Exocorpu řídí dálkově výzkum a případně i výrobní linku stanice Sphinx. Technické detaily již znají, případně budou znát právě členové vědeckého týmu.

Funkčnost výzkumného terminálu a rychlost jednotlivých výzkumů se váže na speciální hesla, pomocí kterých se terminál připojuje ke vzdáleným superpočítačům, které provádějí samotný výzkum zadaný do terminálu. Samozřejmě více přístupových hesel, znamená rychlejší výzkum. Nutno podotknout, že výzkumný terminál je opravdu jen zadávací stanice. Výpočty provádí superpočítače, ke kterým přistupuje tento terminál skrze hesla do něj zadaná, a samotný fyzický výzkum a poté i případnou výrobu pak už řeší vyspělá stanice Sphinx a tzv. "hvězdný urychlovač", který čerpá energii z blízkého slunce a dokáže dokonce vytvářet prvky.



## VÝROBA VÝZBROJE PRO PEGASUS

Stanice Sphinx dokáže produkovat poměrně široký repertoár různé výzbroje a dalšího vybavení pro Pegasus. Tento výběr lze navíc rozšířit skrz vědecký terminál odpovídajícími výzkumy. Díky vyspělosti stanice je tato výroba velice rychlá a zároveň i levná.

Odpovídající vybavení lze pořídit v rámci Firespace v obchodu, kde pod Sphinx lze nalézt veškeré vybavení, které je stanice schopna momentálně produkovat. S touto výrobou se v praxi pracuje stejně jako se standartním nákupem a ve všech ohledech se k němu tak i přistupuje po technické stránce. To znamená, že zboží je třeba ve Firespace za odpovídající částku koupit, v tomto případě jde o holou výrobní cenu bez jakýchkoliv příplatků, a poté doletět ke stanici Sphinx, aby se vyrobené předměty mohly naskladnit do inventáře lodi.

## UKRYTÍ PEGASU A JEHO PROZRAZENÍ

Pegasus je specializované dálkové plavidlo do nepřátelského prostoru, to znamená, že je speciálně vybaven, aby se dokázal držet mimo senzory jakéhokoliv potenciálního nepřítele, což je momentálně téměř každý, alespoň někteří na palubě mají ten pocit.

I přes veškerou vyspělost jeho stealth systémů však může být prozrazen a rychle se ocitnout na skenerech možného protivníka, vesmírný souboj pak může následovat velice záhy. Momentální skrytí Pegasu lze ovlivnit hned několika způsoby. Jakákoliv akce v rámci Sektoru 42, při které mohl být Pegasus teoreticky spatřen, může snížit jeho šance na ukrytí. Zpravidla jakákoliv zastávku u obydleného objektu mírně hodnotu skrytí Pegasu sníží, samozřejmě v závislosti, kde zastavila. Je výrazný rozdíl mezi obydleným světem Prezidia a zapadlou pašeráckou stanicí na periferii. Samozřejmě i jakýkoliv vesmírný souboj může upozornit další možné nepřátele. Naopak ukrytí se zvyšuje průběžně, pokud Pegasus zrovna nebojuje či nenavštěvuje rušné světy. Mezi-systémové skoky pomocí FTL pohonu sice na jednu stranu mohou zmást skenery nepřítele, na druhou stranu za sebou jakýkoliv skok pomocí červí díry nechává výraznou stopu a vzhledem k fixnímu umístění bran i omezený počet destinací, proto mezi-systémové skoky nehrají v konečném dopadu v tomto ohledu nikterak výraznou roli.

Mimo akce samotného Pegasu však jeho krytí mohou zásadně ovlivnit i informační talenty na jeho palubě. A to jak pozitivně, tak i negativně. Jakýkoliv nepodařený hack sníží krytí lodi, v tomto ohledu záleží hodně na tom, o co se hacker snažil. Pokud hackoval i-mail pěkně slečně z vedlejší frakce, tak se to krytí lodi prakticky nedotkne - stejně tak ve všech případech "interních" hacků na palubě Pegasu. Avšak jakékoliv hacky ven v rámci své závažnosti snižují při nepodařeném úspěchu krytí lodi a jeho šance na objevení nepřítelem. Snaha u spuštění autodestrukčního zařízení lodi Prezidia či pokus o hacknutí účtu paní prezidentky jsou výrazně závažnější než třeba pokus přilepšit si o pár kreditů z účtu banky.

Vedle toho existují i dva typy speciálních dynamických hacků, které jsou k ukrytí v rámci sítě, nebo naopak prozrazení přímo určeny. Samozřejmě první z nich zvýší krytí lodi, druhý naopak sníží.

Jinak ukrytí lodi je pomyslný "status" lodi, nečekejte nějakou kontrolku "ukrytí", která vás bude včas varovat. Jde o obecný stav lodi v Sektoru 42 a vědomí případných nepřátel, kde se nachází. Nutno také podotknout, že čím hůře je Pegasus skryt, tím spíše na něj jeho nepřátele pošlou namísto malých průzkumných útočných člunů, korvetek či fregatek i něco podstatně těžšího.

## HACKOVÁNÍ A KONTROLNÍ STANICE

Samozřejmě kdo, jak a komu co bude hackovat záleží čistě na konkrétní osobě. Je však třeba dávat pozor na to, že kromě toho, že neúspěšným hackem zvyšuje ona osoba šanci na prozrazení Pegasu, tak jej zároveň nahlásí kontrolní stanice na lodi, kterou mají pod palcem jednotky Morpheus a Thanatos.

Jak přísně se budou trestat tyto prohřešky, už záleží na velení lodi. Hackování má každopádně ve hře své nezaměnitelné místo a pokud bude správně využíváno, tak i obrovskou moc. Mnohdy jeden bystrý hacker dokáže vyřešit více než celá palebná síla Pegasu či bojový výsadek v plné polní, avšak stejně tak to dokáže jedna malá chybička celou situaci mnohonásobně zhoršit.

## **JUKEBOX A NÁKUP NA BARU**

Obě tyto záležitosti již byly zmíněny výše, avšak ještě pro pořádek je zopakuji, a hlavně upřesním řešení reálných plateb na baru. Jak na baru, tak v jukeboxu platíte bezkontaktně svou kartou. Poté se vám odpovídající suma kreditů odečte z vašeho herního účtu.

V případě baru se vám taktéž zaznamená, co jste koupili. Po konci hry vás poprosíme, abyste své účty vyrovnali i v reálných penězích. Platby v rámci hry v žádném případě nikterak neřešte a nesnažte se barmanovi dávat reálné peníze, systém byl speciálně v tomto ohledu uzpůsoben, abyste nemuseli platit každé pivo a zároveň si obsluha baru nemusela nic čárkovat atp., vše si tedy zaznamenává systém a poté na konci hry už jen vyjede kompletní "účet". Ceny barové nabídky budou na cenících uvedeny jak v kreditech, tak i normální měně.

V tomto ohledu prosím buďte opatrní, pokud byste například odcizili někomu herní kartu, tak s ní v žádném případě neplatte na baru nic, co se zároveň prodává i za reálné peníze. Kreditová hodnota takových předmětů je zpravidla minimální a v rámci hry byste si nepřilepšili. A zároveň by docházelo ke zmatkům v účtech peněz reálných, což bychom velice neradi. Samozřejmě k čemukoliv jinému, například platbě na jukeboxu či přístupu přes přístupové panely, klidně používejte i kartu cizí.

Tak to jsem snad shrnul spíše technické poloherní záležitosti a pro ty, kdo to dočetli až sem, mám nyní i pár herních informací. Obsahují pár zajímavostí, které nemusely být zcela jasné z epilogu/"poutě Pegasu" a la prologu či dalších dokumentů a zároveň jsou natolik důležité, že je to chce minimálně zmínit.

## **HLAVNÍ CÍL HRY**

Tato otázka je v rámci hry velice ošemetná. Sami nevíme, co se během akce vyvrbí a kde vlastně vy jako posádka Pegasu skončíte. Snažili jsme se udělat hru co nejsvobodnější s co nejvíce možnostmi, samozřejmě jsme ji uzavřeli do určitého rámce. V průběhu akce pak můžete čekat určité herní události, avšak vždy budeme reagovat pouze na činy vaší posádky.

Každá postava i každá frakce může mít ve hře trochu jiný cíl a záleží jen na nich, zda se jim podaří jej splnit či ovlivnit ostatní tak, aby si prosadili svou. V tomto ohledu navíc není vůbec třeba se vázat jen na nedávno rozesílané podklady pro postavy a frakce, ale jakékoliv podmínky ze hry a klidně i vlastní nápady a improvizaci v rámci herní situace, v které se vaše postava ocitne. Vše je ve vašich rukou.

Nyní přejdu již k oficiálnímu cíli mise Pegasu - vaše posádka byla vzhledem k přítomnosti týmu, který pracoval pro organizaci Exocorp, zaúkolována korporací Cháron, aby získala potřebné souřadnice stanice Exocorp, kde se prý nachází jakýsi prototyp, a ten pro ně získala. To je vše. Zní to velice jednoduše. Ono by možná i bylo, kdybyste věděli, kde se tato stanice nachází, kdo ji může chránit, a hlavně kdyby tento cíl sdílel každý člen posádky. Jenže když se rozhlédnete kolem sebe, je vám jasné, že to nebude zdaleka tak jednoduché, jak se může na první pohled zdát.

## **GAVIN, IRI A MATYAS ELARIS**

Často se na palubě Pegasu opakují otázky, co se stalo s těmito za dané situace poměrně důležitými osobami.

Iri, zakladatel a vůdce hnutí Prométhea, zmizel z paluby Pegasu velice záhy po opuštění Delurgie, pravděpodobně v rámci jedné z nutných zastávek ještě před útokem flotily. Kam se vytratil a co se s ním stalo, není úplně jasné. Dost možné, že využil své kontakty ve Vnějších koloniích a nechal se zmizet.

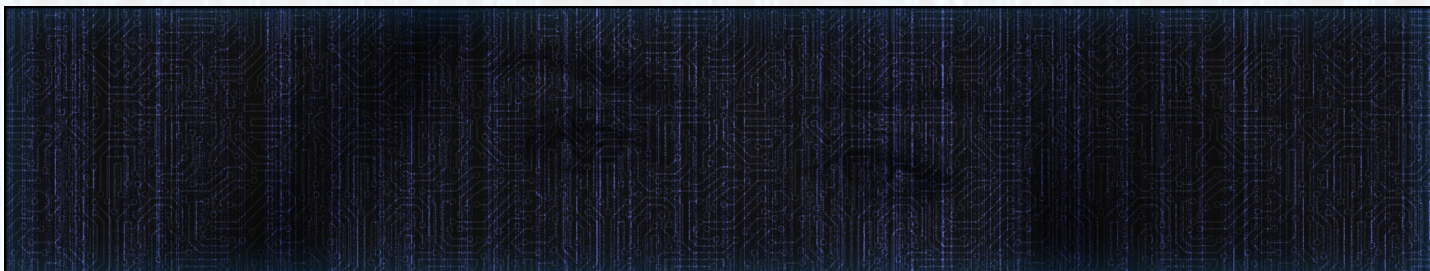
Gavin se vypařil až na instalaci Cháronu a od té doby nebyl spatřen. Jestli je stále na této stanici a ukrývá se zde, nebo se mu podařilo z ní nějakým způsobem dostat, to není jisté. Na druhou stranu nikdo nepochybuje o jeho schopnostech si to zařídit, pokud tedy vyprávění o jeho minulosti nelhaly.

A Matyas Elaris, jeho opuštění paluby Pegasu je vůbec nejzáhadnější. Nejoblíbenější teorií je, že využil svých psionických schopností. Poněkud reálnější a uvěřitelnější variantou bude, že použil poslední únikový modul na palubě Pegasu. Avšak vzhledem k dosahu těchto modulů a oblasti, kde se přibližně v té době Pegasu nacházel, to znamená, že přistál v neobydleném prostoru Vnějších kolonií. Prostě smůla.

## SÁRA A LA CENTRÁLNÍ CPU PEGASU

Těm, co se přímo neúčastnili událostí na Delurgii 7, může připadat minimálně pochybné, že si posádka Pegasu pojmenovala svůj centrální počítač takto familiárně, rozhodně to totiž nebývá u posádek Prezidia zvykem. Podle všech jde o velice pokročilou experimentální umělou inteligenci, která dokáže ovládat a podporovat systémy vlastní lodi naprosto precizně. To prokázala, když zachránila během střetu s flotilou nouzovým odskokem celou posádku před jistou smrtí.

Do onoho osudného dne aktivně promlouvala a různými způsoby komunikovala s posádkou, to se však výrazně změnilo po bitvě proti lodím flotily. Podle všeho byly některé její systémy taky výrazně poškozeny, že se ani na instalaci Cháronu nepodařilo ji dát opět do pořádku. Od té doby jen velice výjimečně komunikuje, a to pouze psanou formou. Zdá se, že se drží spíše standartního běhu lodi.



## JARED QUINN

No a na závěr jsem si nechal našeho oblíbeného analytika Exocorpu, milého Jareda Quinna.

Pro někoho je možná trochu matoucí, že se nachází ve velení. Ač jde bezesporu o velice důležitou osobu na palubě, od velitelské pozice má momentálně po událostech Delurgie 7 hodně daleko. Zdá se, že jeho přítomnost na lodi minimálně souvisí s náhlou záchranou Pegasu organizací Cháron a taktéž vzájemnou domluvu mezi oběma skupinami na spolupráci. Momentálně je však Jared Quinn spíše nedobrovolným členem posádky, možná až vězněm, i když alespoň prozatím měl pohyb po lodi povolený.

Ačkoliv je vidět, že si ho nejvyšší velení hlídá a dává na něj pozor, zároveň na něj zatím nikdo nestáhl ruku a minimálně prozatím se nemusí bát o svůj život. Jen jednou ještě na Delurgii prý uklouzl ve sprše, ale to šlo dozajista o pouhou nehodu a v žádném případě za tím nestál nikdo z nynější posádky Pegasu.

Ti, co toho o něm příliš neví, se od svých kolegů doslechli, že úzce spolupracovat na projektu Eleazar. Dokonce se šíří i informace, že on byl hlavním strůjcem tohoto projektu a ve výsledku tak i celého neštěstí Delurgie 7, což mu nepochybně někteří dávají za vinu. Je otázkou, co vše je na tom pravdy a jen málokdo opravdu věří, že v tom Jared Quinn jel sám. Někteří ho dokonce trochu litují a domnívají se, že jej pouze využili jeho nadřízení a jakmile se celá situace vyhroutil, tak ho i s celým jeho týmem hodili přes palubu.