

## Siły Kosmiczne

W XXI wieku rozpoczęto przygotowania do przystosowania wojsk, do walk w kosmosie. Pierwsze oficjalne zmiany wprowadziły Stany Zjednoczone. Już w 2053 roku rozpoczęto reorganizację sił zbrojnych Stanów Zjednoczonych. Reorganizacja ta, jak już wspomnieliśmy na początku, wynikała z faktu zmiany profilu działań armii ze względu na nowy teatr działań - kosmos. W 2058 roku powstał pierwszy oddział USCMC, przeszkolony do akcji w otwartym kosmosie oraz na stacjach kosmicznych. Kolejne państwa poszły w ślady USA. Początkowo przygotowywano jedynie oddziały do akcji antyterrorystycznych. Z tego powodu poszczególne siły specjalne szkoliły pojedyncze grupy, których zadaniem byłaby ochrona ważnych stacji położonych w kosmosie (orbity planet, księżyc, mars). W tym czasie Stany Zjednoczone (i prawdopodobnie Rosja) stworzyły nowe formacje wojskowe, których przeznaczeniem byłaby walka na planetach i w zamkniętych pomieszczeniach statków kosmicznych i stacji orbitalnych. Żołnierzy tych szkolono w walce w 0g oraz przechodzili standardowe treningi piechoty. Wraz z zasiedlaniem układu słonecznego, a następnie odkryciem innych planet i budowaniem stacji w odległych układach, zaczęto przygotowywać różne formacje do działań w kosmosie. Powoli stawało się jasnym, że najbliższym polem walki będą ważne stacje orbitalne i miejsca „skoków” statków kosmicznych. Kolejne wojny – ostatnia francusko-rosyjska zakończona Ostatecznym Zjednoczeniem Europy pokazały, iż posiadanie okazałych arsenałów nie zmniejszyło znaczenia piechoty.

W XX i XXI wieku najmniejszą jednostką działań wojennych był batalion. W USMC liczył około 1000 osób. Z biegiem czasu, większe znaczenie, w siłach kosmicznych zyskały małe oddziały liczące od 10 do 20 osób. W wypadku problemów w kolonii, wysyłany jest samodzielny oddział, który wykonuje działania według uznania oficera, który dowodzi oddziałem. W przypadku akcji wojskowych na planetach, gdzie toczą się walki – np. misje pokojowe na Dioxin, wysyłane są siły wielkości batalionu. Pojedyncze oddziały sił specjalnych, spełniają w takich wypadkach zadania pomocnicze takie jak rozpoznanie, przygotowanie drogi dla transportów z pomocą humanitarną, oraz zdobyciem informacji wykorzystywanych podczas działań bojowych sił piechoty.

### Kanadyjskie Siły Kosmiczne Assault Platoon

Assault Platoon (AP) jest podstawową grupą szturmową CSF. Wypełnia on rozkazy w ramach działania batalionu, którego jest częścią. Wybrane bataliony spełniają dodatkowo funkcje specjalne. Pojedyncze plutony szkolone są do działań bez wsparcia, na ograniczonym terenie (stacje kosmiczne, statki kosmiczne, kolonie planetarne). AP wypełnia wtedy zadania, wyznaczone przez dowódcę (najczęściej młodszego oficera), zgodne z wytycznymi misji. Oddział taki działa samodzielnie, korzystając w wielu przypadkach z bezzałogowego statku kosmicznego (często klasy Toronto lub Conestoga).

#### **Skład AP**

W skład AP wchodzi następujący żołnierz:

##### **Dowodzenie:**

Dowódca – młodszy oficer (2nd Lt.)  
Z-ca d-cy – podoficer (sierżant)

Oddział podzielony jest na dwie drużyny (squad):

##### **Squad A**

Dowódca grupy squadu A – podoficer (Master Crp./Crp.)  
Recon – rozpoznanie (pvt./Cpl.)  
Smartgun operator – (pvt)  
Com-tech – komunikacja, informatyka (pvt)  
Driver (pvt)  
Close combat – (pvt)

##### **Squad B**

Dowódca grupy squadu A – podoficer (Master Crp./Crp.)  
Recon – rozpoznanie (pvt./Cpl.)  
Smartgun operator – (pvt)

APC-tech – mechanik, prowadzenie APC'a lub heavy (pvt)  
 Heavy (pvt)  
 Medyk – (pvt)

Dodatkowo w przypadku specyficznych misji, dołączani są żołnierze z wyszkoleniem snajperskim, lub w przypadku gdy w oddziale już są takie osoby, do uzbrojenia oddziału dodawany jest karabin snajperski klasy 1 lub 2, oraz w broni zapasowej w APC umieszczany jest karabin automatyczny z lunetą typu M42 lub M41 Venom.

## Działania AP

Po wylądowaniu w bazie, przed zakwaterowaniem:

- a. Członkowie plutonu zdają raport d-cy o stanie oddziału
  - Pilot: stan gotowości promu (informacje o stanie silników, systemów podtrzymywania życia, kadłuba, opancerzenia itp., maksymalny czas odlotu w warunkach bojowych, informacje o ewentualnych problemach)
 

Stan pojazdu bardzo dobry, paliwo 78%, możliwy odlot w warunkach bojowych w ciągu 12 sekund od dotarcia do statku, problemy z zabezpieczeniem przeciążeniowym – przy starcie możliwe szarpnięcia 3 g
  - Co-Pilot: stan uzbrojenia promu (ilość i typ rakiet, czas osiągnięcia gotowości bojowej)
 

Stan uzbrojenia: rakiety AA sztuk 40, rakiety AG sztuk 8, działko dziobowe 2000, stan gotowości uzbrojenia od 10 do 30 sekund
  - Driver: stan gotowości APCa (maksymalny czas odjazdu, informacje o ewentualnych uszkodzeniach)
 

Stan pojazdu bardzo dobry, czas odjazdu w warunkach bojowych – 10 sekund po dotarciu do pojazdu,
  - Heavy weapon operator: Stan uzbrojenia APC'a (typ działa i ilość amunicji, informacje o uszkodzeniach, informacje o ewentualnych problemach, czas osiągnięcia gotowości bojowej)
 

Systemy kontroli uzbrojenia OK., działko plazmowe – 100%, gatling full, czas osiągnięcia gotowości bojowej 4 sekundy po dotarciu do pojazdu
  - Com-tech: stan urządzeń łącznościowych, stan sprzętu komunikacyjno-informatycznego (ubytki, awarie itp.)
 

Systemy komputerowe i łączność OK.
  - Smartgun operator: stan psychofizyczny (bardzo dobry, dobry, dopuszczalna formuła w normie), stan broni, informacje o uszkodzeniach
 

Gotowy do akcji, uzbrojenie w porządku, stan gotowości na rozkaz
  - Medyk: stan apteczki, informacja o ewentualnych problemach
 

Niedobór środków odkażających, pozostałe OK
- b. D-ca wraz z z-cą rozdziela zadania (w najprostszym przykładzie podaje miejsce kwaterowanie)

Przed zrzutem bojowym powinny być wykonane następujące kroki:

- a. Po obudzeniu, oddział przeprowadza rozgrzewkę
- b. D-ca wraz z z-cą zajmuje się analizą rozkazów oraz planowaniem misji
- c. Odbywa się kontrola uzbrojenia
- d. Ładowane są rakiety i pojemniki z uzbrojeniem do APC'a i Dropshipa
- e. Odbywa się odprawa według standardowej procedury

Po wylądowaniu, w przypadku akcji po za miejscem zrzutu sprawdza się:

- a. D-ca sprawdza najnowsze dane wywiadu i rozpoznania.
- c. Kontrola, czy oporządzenie nie hałasuje – "podskoki"
- d. Czy wszystkie magazynki są naładowane.

- e. Broń jest sprawna.
- f. Każdy żołnierz ma swoją własną broń, a nie czyjąś inną.
- g. Każdy wie gdzie, radiooperator przetrzymuje szyfry.
- h. Zastępca zbiera personalne listy, fotografie, dowody osobiste
- i. W przypadku operacji specjalnych nie ma żadnych dystynkcji rangi oraz specjalizacji – uniformy powinny być "czyste"

Funkcje poszczególnych członków oddziału:

#### **1. Dowodzenie:**

**Dowódca** – młodszy oficer (2nd Lt.) – Planowanie misji, nadzoruje działania oddziału poprzez wykorzystanie sprzętu monitorującego w APCie lub w Dropshipie.

Z-ca d-cy – podoficer (sierżant) – W zależności od sytuacji – albo pozostaje z dowódcą, albo dowodzi oddziałem podczas akcji. Może dowodzić jednym ze squad'ów.

#### **Squad A**

**Dowódca grupy/squadu** – podoficer (Master Crp./Crp.) – Wykonuje zadania powierzone przez dowódcę. Odpowiedzialny jest za działania podległych mu żołnierzy.

**Recon** – rozpoznanie (pvt./Cpl.) – wykonuje bezpośrednie rozkazy dowódcy grupy, lub dowódcy oddziału. Najczęściej porusza się z przodu – w zależności od warunków od kilku do kilkuset metrów przed oddziałem. Działa w parze ze SO (smartgun operator). W przypadku podziału na pary w pomieszczeniach zamkniętych – porusza się w zasięgu wzroku SO. Oddala się od SO jedynie przy penetracji długich, otwartych korytarzy i pomieszczeń. W ciasnych pomieszczeniach (kwaterach, korytarzach bocznych) trzyma się blisko, przed SO. Zadanie recona jest najbardziej wyczerpujące pod względem psychicznym. Idzie on bowiem z przodu, gdzie musi wypatrywać na każdym kroku pułapki, śladów wroga, meldować o najmniejszych podejrzeniach. Według zaleceń opracowanych jeszcze w wojskach ziemskich, recon powinien być zmieniany z żołnierzem idącym z tyłu co kilka godzin. Najczęściej jednak jest to niemożliwe.

**Smartgun operator** – (pvt) – wykonuje bezpośrednie rozkazy dowódcy grupy, lub dowódcy oddziału. Idzie w parze z reconem (najczęściej z tyłu). Jego zadaniem jest likwidacja celów wskazywanych przez recona. Decyzja o użyciu broni ciężkiej jaką jest smart, może zostać podjęta jedynie przez dowódcę grupy, lub oddziału.

**Com-tech** – komunikacja, informatyka (pvt) – porusza się najczęściej z dowódcą, ze względu na funkcję i niesiony sprzęt, posiada mniejsze uzbrojenie niż pozostali żołnierze. Wykonuje bezpośrednie rozkazy dowódcy.

**Close combat** – (pvt) – podstawowa jednostka bojowa oddziału. Żołnierz z przeszkoleniem Close Combat zajmuje się walką w zamkniętych pomieszczeniach. Uzbrojony jest w M41A wraz z granatnikiem. W przypadku poruszania się squadu, jego zadaniem jest zabezpieczanie tyłu (wraz z driver'em lub APC-TECH'em). CC najczęściej przechodzi dodatkowe kursy (np. recon) co pozwala, na zmianę miejsca w szyku co kilka godzin podczas poruszania się.

**Driver** – kierowca APC'a, wkracza do walki, gdy APC nie spełnia swoich zadań, lub nie jest używany. Zajmuje pozycję przed CC. Jego zadaniem jest ochrona tyłu.

**APC-tech** – mechanik, prowadzenie APC'a lub heavy (pvt) – Podczas poruszania się spełnia w swoim squad'zie funkcję podobną do tej jaką spełnia Driver.

**Heavy** – jego pozycja w szyku zależna jest od wyposażenia i szczegółowych rozkazów dowódcy. Najczęściej idzie tuż za dowódcą squad'u. Analogicznie jak w drugim squad'zie COM-TECH

#### **Taktyka AP**

Podstawowym sposobem działania AP jest podział na dwie drużyny/squad'y na polu walki. Każdy dysponuje precyzyjną bronią energetyczną SO oraz recon'em. Ubezpieczają się nawzajem. Wykonują cele zdefiniowane przez dowódcę. Praktyka pokazała, że najlepszym sposobem na

utrzymanie elastyczności działania grupy, jest pozwolenie dowódcom poszczególnych drużyn na swobodne realizowanie celów. Od dowódcy oddziału wymaga się nadzoru nad grupą, oraz początkowych rozkazów. Pozostała akcja zależy od podoficerów będących na polu walki. Oficer, kontrolujący akcję, ma dostęp do danych wywiadu oraz najnowszych raportów. Jego zadaniem jest ustalanie celów dla poszczególnych grup. Wyznaczone cele w ramach danej grupy, wykonywane są według uznania podoficera. Dzięki temu możliwe jest kontynuowanie akcji w momencie przerwania łączności z dowodzeniem oraz reagowanie na gwałtowne zmiany sytuacji.

## Rozkazy

Działania wewnątrz kolonii:

**Zabezpieczyć teren** – rozkaz oficera, odnoszący się do wszystkich. Podoficerowie rozdzielają drużyny na pary (**Podzielić się dwójkami**), grupa A zajmuje się kontrolą przedniej części kompleksu. R wraz z SO zajmują się czyszczeniem pomieszczeń najdalej oddalonych. W przypadku, gdy z kompleksu prowadzi dodatkowy korytarz, jest zabezpieczany przez tą dwójkę. Druga para R OS zajmuje się wtedy czyszczeniem pomieszczeń przednich. Para CC CC lub CC/Heavy czyszczy pomieszczenia środkowe w stronę przodu. W zależności od ilości ludzi, mogą być dwie takie pary. Pozostali członkowie grupy B (o ile R i SO poszli na przód) zajmują się kontrolą pomieszczeń prowadzących od środka kompleksu do tyłu bazy (wejścia/wyjścia).

**Zabezpieczyć drzwi** – rozkaz wydawany dwójce lub trójce żołnierzy. W przypadku R/SO R otwiera drzwi, SO stojąc naprzeciwko drzwi kontroluje wnętrze pomieszczenia. W przypadku **Kontroli wnętrza** wchodzi do pomieszczenia, R wkracza za nim z drugiej strony. W przypadku trójki Z1 otwiera drzwi, Z2 stojąc w drzwiach mierzy do środka, Z3 schylony za/obok Z2 kontroluje drugą stronę pomieszczenia.

**Oczyścić pomieszczenie/Sprawdzić pomieszczenie** - Z1 i Z2 wkraczają równocześnie kontrolując swoje strony, Z3 wkracza za nimi zwracając uwagę na środek i ewentualne możliwe przeoczenia poszczególnych żołnierzy. W przypadku **oczyszczenia** otwarcie ognia następuje po wykryciu wroga, chyba, że ustalono inne zasady. W przypadku **kontroli/sprawdzenia** otwarcie ognia następuje tylko w przypadku określonym przez **ROE** (Zasady Otwarcia Ognia – Rules of Engagement), ustalone przed misją.

**Oslaniaj przód/tył** – rozkaz kierowany do pary/trójki zajmującej odpowiednią pozycję w szyku. W przypadku Pary R/SO R zajmuje pozycję kilka metrów przed SO przy ścianie, SO zajmuje pozycję NA ŚRODKU korytarza, skąd ma możliwość otworzenia ognia na najmniejszy znak R lub według własnego uznania (zgodnie z ROE). W przypadku gdy ROEs są restrykcyjne – do bezpośredniej osłony wysłani są R oraz CC zajmujący pozycję po bokach korytarza. SO czeka ukryty (wnęka, załom, ewentualnie w pozycji schylonej za pozostałymi) na rozkaz wyjścia i otworzenia ognia.

**Wycofać się** – (o ile nie podano miejsca docelowego) odwrót do miejsca wkroczenia/ostatniego sprawdzonego, bezpiecznego miejsca. Wycofanie w zależności od szyku.

## Szyk

### Korytarz z bocznymi wejściami/prosty - wycofanie

Podczas poruszania się oddział idzie w szyku zależnym od sytuacji. W przypadku ataku poszczególni żołnierze zajmują pozycję po lewej i prawej stronie drogi oddziału (korytarza, ścieżki, planowanej trasy). Parzyści z oddziału skaczą na lewo, nieparzyści na prawo. Ogień otwiera R strzelając krótkimi seriami w stronę przeciwnika oraz wyrzucając granat dymny. Następnie wycofuje się szukając możliwej drogi odwrotu oddziału. W tym czasie ogień otwiera żołnierz idący za rekonem, najczęściej SO. Strzela krótkimi seriami, w momencie, gdy milnie, kolejny w szyku oddaje trzy strzały do przeciwnika. Oddział ostrzeliwując się w ten sposób podąża za rekonem, którego zadaniem jest wyprowadzenie oddziału z pod ognia przeciwnika. Najczęściej w przypadku walki w otwartym korytarzu, gdy nie ma możliwości znalezienia innej drogi, SO z grupy B prowadzi na zmianę z R/CC z grupy B ogień w stronę przeciwnika, wzdłuż środka korytarza, w tym czasie, członkowie grupy A (R/SO) wycofują się na pozycję za grupą B, gdzie otwierają kontrolowany ogień w stronę przeciwnika wzdłuż środka korytarza. Pozostali z grupy B wycofują się do tyłu, skąd CC/H otwierają ogień j.w. w ten sposób w stronę nieprzyjaciela lecą non stop pociski. Dla efektu co trzeci pocisk powinien być smugowy.

Żołnierze z Recon Squadów standardowo w takich sytuacjach używają jednego magazynka z pociskami smugowymi. W chwili gdy wycofująca grupa mija ostrzeliwujących się, ci rozchodzą się na boki (prowadząc ogień), by oczyścić pole dla strzału pozostałym członkom drużyny.

### **Korytarz z bocznymi wejściami/prosty – atak**

Istnieją jednak sytuacje, kiedy powinien zostać przeprowadzony atak. W takim wypadku w zależności od długości trasy, dobierana jest odpowiednia ilość granatów dla R. Podąża on z przodu, rzucając granaty dymne za załom korytarza. I oddając pojedyncze serie w głąb korytarza. SO wkracza zaraz za R i otwiera ogień według odczytów. W przypadku potrzeby otworzenia drzwi, zostaje użyta broń ciężka niesiona przez H (w zależności od planowanej szybkości wykonana akcji). Każdy załom korytarza robiony jest w ten sam sposób. W przypadku gdy korytarz zamknięty jest drzwiami pancernymi, R wrzuca granat, zanim wyłazi H i ostrzeliwuje drzwi. Dowódca korzystając z peryskopu termowizyjnego wydaje rozkaz wkroczenia SO w momencie zniszczenia drzwi. Zamiast peryskopu można wykorzystać kamery termowizyjne na hełmach żołnierzy. W takim wypadku bezpośrednio oficer podejmuje decyzję o wkroczeniu poszczególnych żołnierzy.

### **Korytarz z bocznymi wejściami/prosty – zwiad**

Para R/SO idzie jako pierwsza. R dochodząc do zakrętu, powinien wykorzystując dostępny sprzęt upewnić się, że wewnątrz nie ma pułapki. Oczywiście odnosi się to do sytuacji gdy Limit Czasowy (Dead Line) pozwala na taką zabawę. Wykorzystać powinien:

- słuch
- motion tracker
- peryskop/kamerę na hełmie
- lusterko

Ważnym elementem jest szybkość kontrolowania korytarza. W większości wypadków, automaty strzelnicze nie reagują na obiekty małe i wolno poruszające się. Dzięki doświadczeniu zdobytemu na szkoleniach R jest w stanie przeprowadzić oddział przez teren chroniony automatami typu Sentry.

### **Korytarz z bocznymi wejściami/prosty – sentry**

O ile zostanie wykryty w porę, nie powinien stanowić większego problemu. Wszystko zależy od informacji i czasu. Idealną sytuacją jest zdobycie IFF'ów wroga lub obejście sentry od tyłu. W przypadku pewności co do czujników sentry, likwidacja automatu sprowadza się do oślepienia czujników i jego likwidacji. Na polu walki najczęściej jednak nie wiadomo nic o automacie. Jeśli jest czas, można pokusić się o testowanie automatu i szukanie słabych punktów, lub zmuszenie go do wystrzelenia amunicji (kilka minut ciągłego ognia). W typowej sytuacji jednak forsowanie takiego korytarza powinno być szybkie. Aby to osiągnąć należy po oślepić automat po czym go zniszczyć. Kolejne kroki to:

- granat dymno-zagłuszający (o ile możliwe użycie broni EMP)
- salwa w flamera (o ile automat nie wystrzeli – czujniki termowizyjne będą przez kilka sekund oślepione przez dym i rozgrzane powietrze z płonącego napalmu)
- powoli wysunąć broń ciężką (wyrzutnia, smart) za załom korytarza – czujnik ruchu nie jest łatwy do zagłuszenia – i otworzyć ogień w newralgiczne części automatu.
- Dodatkowym wsparciem mogą być granaty, jednak niektóre automaty mogą zareagować na mały, szybko poruszający się obiekt, jakim jest rzucony granat.

## **Zadania AP**

Podstawowe zadania do których przeznaczane są oddziały Sił Kosmicznych to:

- Atak desantowy – typowa operacja zaczepna przeprowadzana nie później niż kilka dni po rozpoczęciu konfliktu. Charakteryzuje się równoczesnym działaniem w kilku środowiskach. Standardowo przeprowadzany jest z kosmosu za pomocą promów zrzutowych oraz jednostek naziemnych zrzuconych niedaleko miejsca starcia.
- Rajd
- Atak pozorowany
- Rozpoznanie
- Rozpoznanie – Sabotaż
- Pokaz siły
- Ewakuacja personelu placówek dyplomatycznych
- Ewakuacja personelu kolonii planetarnych i kosmicznych

- Operacje antyterrorystyczne na powierzchni planet i w kosmosie

### **Odprawa**

Przed każdą akcją odbywają się treningi mające na celu przygotowanie żołnierzy do zaplanowanej akcji. Następnie, przed samą akcją odbywa się odprawa gdzie dowódcy poszczególnych oddziałów zdają raporty z podległych im zadań. Wymowy powinny być konkretne i zwięzłe. Omawia się następujące tematy:

- a. Pogoda – przewidywania na czas akcji
- b. Plan ewakuacji – krótkie streszczenie planu wycofania jednostki na wypadek niepowodzenia akcji
- c. Operacje desantowe – omówienie jednostek, których zadaniem będzie wspomaganie operacji głównej
- d. Zasady otwierania ognia – w przypadku misji pokojowych, otwarcie ognia możliwe tylko w przypadku obrony koniecznej
- e. Odprawa dowódców – omówienie
- f. Plan awaryjny – w razie problemów z warunkami atmosferycznymi, lub innymi, które pozwoliłyby jednak na zakończenie akcji.
- g. Plan wsparcia ogniowego – zasady użycia broni ciężkiej krążowników na orbicie, wsparcie myśliwców i dropów szturmowych.
- h. Plan łączności – omówienie kanałów łączności
- i. Plan taktycznego wywiadu i rozpoznania – analiza informacji od recon squadra
- j. Plan dolotu na miejsce akcji
- k. Plan logistyczny – zarys planu wsparcia logistycznego dla jednostek biorących udział w operacji
- l. Poszczególne plany dla jednostek – omówienie rozdzielania personelu oraz zadań dla poszczególnych squadra
- m. Plan medyczny – plan udzielania pomocy rannym żołnierzom oraz pomocy medycznej
- n. Udzielanie pierwszej pomocy na krążowniku i stacjach naziemnych – poszczególni oficerowie zdali raport o stanie podległych im obiektów. Zwraca się uwagę na stan sal operacyjnych, liczbę wolnych łóżek oraz ilość personelu medycznego zdolnego do pełnienia funkcji w sytuacji bojowej

Czas trwania odprawy nie powinien przekraczać 60 minut. Zabiera się głos tylko w sytuacjach zmiany ustalonej procedury. Raport nie powinien być składany dłużej niż półtorej minuty.

### **Współpraca**

W zależności od sytuacji, oddziały CSF mogą współpracować z obroną kosmiczną wyposażoną w myśliwce mogące operować w kosmosie i w atmosferze planet. Pojedyncze AP mogą współpracować z plutonem czterech czołgów. Po za sytuacjami standardowymi mogą zdarzyć się sytuacje, w których istotna będzie współpraca z innymi typami wojsk – takimi jak Flota Kosmiczna lub oddziały planetarne. Żołnierze CSF powinni przechodzić specjalistyczne kursy oraz ogólnokształcące, których efektem jest możliwość dopasowania oddziałów CSF do działań większych oddziałów polowych.