PODSTAWOWA IZOTOPOWA ZAPORA DREAMLANDU

Wersja 1.0

PODSTAWOWA IZOTOPOWA ZAPORA DREAMLANDU

ROZDZIAŁ 1

Doktryna nuklearna

DOKTRYNA NUKLEARNA

Broń nuklearna może być uruchomiona:

1. W przypadku potwierdzonego ataku dowolną bronią masowego rażenia ze strony wrogiego państwa,
2. Po wydaniu rozkazu przez króla i potwierdzeniu przez najwyższego dowódcę Armii Królewskiej,
3. W przypadku braku kontaktu z królem i wystąpieniu zagrożenia, po przegłosowaniu wniosku o uruchomienie w radzie wojennej, minimum 2/3 głosów za,
4. W przypadku wystąpienia zagrożenia dla króla lub istnienia Królestwa Dreamlandu z powodu ataku,
5. W przypadku utraty łączności z dowództwem i innymi jednostkami przez 6 godzin, zgodnie z procedurą „listu dopełnienia mikronacyjności”.

POTWIERDZONY ATAK

- W przypadku ataku z wrogiego państwa służba ostrzegawcza (służba radarowa) powiadamia króla o ataku jednocześnie powiadamiając służbę obrony cywilnej, następnie (jeśli ataku nie udało się powstrzymać) stwierdza rodzaj broni.
- W przypadku potwierdzenia ataku bronią masowego rażenia, natychmiast powiadamia króla oraz sztab. Sztab nakazuje przygotowanie jednostek uderzenia nuklearnego do odwetu.
- Ostateczna decyzja o ataku odwetowym z użyciem broni jądrowej jest podejmowana przez króla lub radę wojskową.

ROZKAZ KRÓLA

- Jeśli król wyda rozkaz ataku z użyciem broni nuklearnej, najwyższy dowódca sił zbrojnych potwierdza rozkaz.
- Po potwierdzeniu rozkazu uruchomienia zostaje wydany rozkaz przygotowania jednostek uderzenia nuklearnego, sztab ustala cele uderzenia.

RADA WOJENNA

- Jeśli nie można nawiązać kontaktu z królem przez dłuższy czas, a występuje potrzeba użycia broni masowego rażenia, rada wojskowa może zarządzić głosowanie nad uruchomieniem broni jądrowej.
- Głosowanie kończy się wydaniem rozkazu uruchomienia broni jądrowej po uzyskaniu większości 2/3 głosów za.
- Jeżeli głosowanie kończy się odrzuceniem uruchomienia, ponowne głosowanie można przeprowadzić nie szybciej niż po 12 godzinach.
- Odrzucenie uruchomienia w głosowaniu nie anuluje pozostałych przesłanek do uruchomienia.
- Jeżeli król będzie dostępny po głosowaniu, może odwołać rozkaz wydany przez radę wojenną lub wydać własny mimo odrzucenia wniosku.

ATAKI NA DREAMLAND INNYMI RODZAJAMI BRONI

- Gdyby wystąpiło rzeczywiste i bezpośrednie zagrożenie dla króla lub suwerenności Dreamlandu ze strony państwa obcego, rada wojenna może wdrożyć procedurę ataku jądrowego wobec państwa, które dopuszcza się takiej agresji.
- Wymagane jest udokumentowanie zagrożenia i przedstawienie go w trakcie obrad rady wojennej. Zagrożenie dla Dreamlandu powinno być niemożliwe do powstrzymania środkami konwencjonalnymi.
- Do uruchomienia procedury wymagana jest zgoda rady wojennej (głosowanie – większość bezwzględna 2/3 głosów).

UTRATA KOMUNIKACJI

- Jeżeli jednostka nie ma kontaktu z dowództwem ani innymi jednostkami przez 6 godzin, może wdrożyć procedurę „Planu dopełnienia mikronacyjności” („listu ostatecznego”).

PODSTAWOWA IZOTOPOWA ZAPORA DREAMLANDU

ROZDZIAŁ 2

Plan Dopełnienia Mikronacyjności (list ostateczny)

LIST OSTATECZNY

- List Ostateczny jest listem zawierającym instrukcje na wypadek utraty łączności z dowództwem przez wydłużony czas w czasie wojny.
- Czas do uruchomienia „Planu Dopełnienia Mikronacyjności” wynosi 12 godzin ciągłego braku łączności.

LIST OSTATECZNY

- List Ostateczny jest pisany przez króla po każdej zmianie władzy w asyście ministra ds. obronności. Minister ds. obronności przedstawia możliwości i zagrożenia związane z użyciem broni masowego rażenia, ale nie uczestniczy w procesie pisania listów.

- W liście ostatecznym mogą zostać zawarte polecenia dla załóg, w których dyspozycji jest broń jądrowa bądź inna broń masowego rażenia. Przykładowe polecenia:
  - Przejścia pod komendę państwa sojuszniczego,
  - przeprowadzenia ataku,
  - wdrożenia planu ewakuacyjnego,
  - oddania decyzji dowódcy danej jednostki.

LIST OSTATECZNY

- Listy ostateczne podpisane przez poprzedniego króla zostają zniszczone bez uprzedniego otwarcia wraz z dostarczeniem nowych.

URUCHOMIENIE PLANU

- Jeżeli nie można nawiązać kontaktu z dowództwem,
- W momencie stwierdzenia braku łączności z dowództwem przez wyznaczony czas, dowódca danej jednostki uderzenia nuklearnego otwiera kopertę z Listem Ostatecznym.
- Dowódca odplombowuje kopertę, po czym w obecności załogi czyta jej zawartość.
- Po przeczytaniu zawartości załoga przechodzi do wykonania instrukcji z listu.

PODSTAWOWA IZOTOPOWA ZAPORA DREAMLANDU

ROZDZIAŁ 3

Filary Zapory

FILARY ZAPORY

SEKTOR BADAWCZO-PRODUKCYJNY	SEKTOR MILITARNY	SEKTOR OBRONY CYWILNEJ
CENTRA BADAWCZE I OBLICZENIOWE	STACJE RADAROWE, ZWIAD ELEKTRONICZNY, SŁUŻBA WYWIADOWCZA	CENTRA ZARZĄDZANIA KRYZYSOWEGO, SYSTEMY ALARMOWANIA
POLIGONY DOŚWIADCZALNE	TARCZA ANTYRAKIETOWA, SYSTEMY PRZECHWYTYWANIA	RATOWNICTWO MEDYCZNE, SYSTEM OCHRONY ZDROWIA, SŁUŻBA RADIOLOGICZNA
FABRYKI BRONI ATOMOWEJ, ELEKTROWNIE ATOMOWE	SILOSY RAKIETOWE, JEDNOSTKI UDERZENIA NUKLEARNEGO	BUNKRY CYWILNE, ZAOPATRZENIE I UTRZYMANIE
	WOJSKOWA SŁUŻBA ŁĄCZNOŚCI	EDUKACJA OBYWATELI

SEKTOR BADAWCZO-PRODUKCYJNY

- Odpowiedzialny za badania nad:
  - wojskowym wykorzystaniem izotopów pierwiastków promieniotwórczych i produkcję:
    - broni (rakiety balistyczne, bomby, taktyczna broń nuklearna),
    - paliwa do reaktorów pojazdów o napędzie atomowym;
  - środkami ochrony przeciwradiacyjnej,
  - systemami wykrywania i powstrzymywania ataków, w szczególności ataków rakietami balistycznymi.

SEKTOR BADAWCZO-PRODUKCYJNY

- Centra badawcze i obliczeniowe zabezpieczone przez służbę kontrwywiadowczą, badania opatrzone najwyższą klauzulą tajności.

- Zalecana izolacja centrów badawczych, łącznie z izolacją od publicznej sieci telefonicznej i internetu.
- Wszelkie dokumenty i nośniki danych mogą opuścić centrum badawcze tylko po zniszczeniu danych lub pod zabezpieczoną eskortą wojskową do zaakceptowanego przez dowództwo celu.

SEKTOR BADAWCZO-PRODUKCYJNY

- Poligony doświadczalne powinny być umieszczone w odległości takiej, aby ewentualny opad promieniotwórczy nie stwarzał zagrożenia dla ludności cywilnej.
- Wymagany monitoring poziomu promieniowania.

SEKTOR BADAWCZO-PRODUKCYJNY

- Fabryki broni nuklearnej muszą być zabezpieczone przed dostępem osób niepowołanych i możliwością zbierania informacji o produktach.
- Elektrownie atomowe mogą uczestniczyć w programie Zapory poprzez dostarczanie zużytego paliwa nuklearnego lub udostępnianie infrastruktury do prowadzenia badań i produkcji.
- Udział cywilnych elektrowni atomowych w programie Zapory wymaga zabezpieczenia i przeszkolenia personelu elektrowni.

SEKTOR MILITARNY

- Zajmuje się obsługą i zabezpieczeniem arsenału nuklearnego, systemów przechwytywania i zadaniami wywiadowczymi wyznaczonymi w dalszej części dokumentu.
- Składa się z Armii Królewskiej Królestwa Dreamlandu lub innych jednostek wojskowych dopuszczonych stosowną ustawą.

SEKTOR MILITARNY

- Służba radarowa i służba wywiadu elektronicznego:
  - odpowiadają za wykrywanie ataków i próby powstrzymania uderzenia przeciwko Królestwu Dreamlandu poprzez działania walki elektronicznej, celem powstrzymania armii od otwarcia ognia.
  - Odpowiadają także za identyfikację obiektów, zgłaszanie zdarzeń bezpośrednio do centrów zarządzania kryzysowego i uruchomienie alarmu bojowego w razie stwierdzenia ataku.
- Służba wywiadowcza:
  - Prowadzi działania wywiadowcze mające na celu wykrycie z wyprzedzeniem zamiaru ataku na Królestwo Dreamlandu oraz przejęcie informacji dot. planowanego ataku.
  - Zajmuje się kontaktem z jednostkami dywersyjnymi rozmieszczonymi we wrogich państwach.

SEKTOR MILITARNY

- Tarcza antyrakietowa:
  - Działająca we współpracy z załogowymi stacjami radarowymi, wyposażona we własne systemy radarowe i identyfikacyjne.
  - Cel: Neutralizacja rakiet balistycznych
- Inne systemy przechwytywania:
  - Radary z systemami identyfikacji, połączone z lotniczymi jednostkami szybkiego reagowania,
  - Automatyczne rakietowe systemy przeciwlotnicze, ręczne stanowiska przeciwlotnicze.

SEKTOR MILITARNY

- Jednostki uderzeniowe:
  - Lądowe Siły Nuklearne
    - Silosy ICBM/IRBM
    - Stacje radarowe tarczy antyrakietowej
  - Marynarka Wojenna – Flotylla Uderzenia Nuklearnego
    - Łodzie podwodne wyposażone w SLBM
    - Lotniskowce z magazynami na taktyczne rakiety jądrowe
  - Siły Lotnicze KD – dywizjon nuklearny
    - Bombowce wyposażone w bomby konwencjonalne, szybujące lub ALBM
    - Myśliwce wyposażone w taktyczną broń jądrową
    - Samoloty dowodzenia i zwiadu elektronicznego

SEKTOR MILITARNY

- Środki przenoszenia
  - Komponent wodny:
    - Rakiety SLBM,
    - Artyleria jądrowa niskiej mocy
  - Komponent lądowy:
    - Rakiety balistyczne IRBM, ICBM
  - Komponent lotniczy:
    - Bomby sterowane i konwencjonalne
    - Rakiety taktyczne
    - Rakiety ALBM

SEKTOR MILITARNY

- Wojskowa Służba Łączności
  - Zapewnia niezawodne połączenie między jednostkami, sztabem oraz innymi obiektami przeznaczenia wojskowego,
  - Kontroluje stosowanie bezpiecznych metod przechowywania i niszczenia danych oraz zapewnia środki umożliwiające ich stosowanie,
  - Zamawia urządzenia łączności, wydaje świadectwa zgodności militarnej,
  - Opracowuje algorytmy kryptograficzne i metody bezpiecznego transferu informacji,
  - Wykonuje inne zadania związane z utrzymaniem łączności na potrzeby wojska.

SEKTOR OBRONY CYWILNEJ

- Centra zarządzania kryzysowego (w kontekście Zapory)
  - Utrzymują drogi ewakuacji, schrony,
  - Zapewniają szkolenia służb lokalnych w razie ataku nuklearnego,
  - Prowadzą szkolenia i akcje informacyjne dla ludności cywilnej,
  - Utrzymują oraz obsługują systemy alarmowania.

PODSTAWOWA IZOTOPOWA ZAPORA DREAMLANDU

ROZDZIAŁ 4

Systemy komunikacyjne i kierowanie ogniem

SYSTEMY KOMUNIKACJI

- Radiolinie mikrofalowe
  - Zalecane dwie niezależne drogi komunikacyjne
  - Zysk anten powinien być możliwie największy aby zmniejszyć „przecieki” sygnału
  - Wymagane zasilanie awaryjne poza siecią energetyczną dla stacji pośredniczących

- Wymagane szyfrowanie rozmów w czasie rzeczywistym

KIEROWANIE OGNIEM

- KOMUNIKACJA MIĘDZY JEDNOSTKAMI STAŁYMI POWINNA ODBYWAĆ SIĘ ŁĄCZAMI TELEKOMUNIKACYJNYMI STAŁYMI Z WYKORZYSTANIEM PEŁNEGO SZYFROWANIA DEPESZ I TRANSMISJI W CZASIE RZECZYWISTYM.
- KOMUNIKACJA MIĘDZY JEDNOSTKAMI STAŁYMI I RUCHOMYMI MOŻE ODBYWAĆ SIĘ KANAŁEM RADIOWYM, W MIARĘ MOŻLIWOŚCI POŻĄDANE BĘDZIE TWORZENIE POLOWYCH LINII TELEKOMUNIKACYJNYCH LUB PRZYŁĄCZY RADIOLINIOWYCH.

SEKTOR MILITARNY

- Radiolinie mikrofalowe
  - Zalecane dwie niezależne drogi komunikacyjne
  - Zysk anten powinien być możliwie największy aby zmniejszyć „przecieki” sygnału
  - Wymagane zasilanie awaryjne, dla stacji pośredniczących można wdrożyć systemy automatycznego zasilania awaryjnego.

- Wymagane szyfrowanie rozmów w czasie rzeczywistym

WYMAGANIA DLA BUNKRÓW

- Wyposażenie:
  - System komunikacyjny przewodowy z ekranowaniem lub światłowodowy
  - Układy podtrzymania życia zdolne do pracy w warunkach pełnej izolacji
  - Magazyn żywności i materiałów użytkowych
  - Generatory radioizotopowe i pakiety akumulatorów do zasilania awaryjnego, zasilanie główne oparte o generatory spalinowe lub wykorzystujące odnawialne źródła energii

BUNKIER DOWODZENIA

- Zalecana lokalizacja: min. 50 km od ośrodków miejskich i aktywnych obiektów wojskowych
- Minimum 3 aktywne bunkry dla całego systemu w różnych częściach Królestwa Dreamlandu
- Dodatkowe wyposażenie:
  - Konsola sterowania systemami naprowadzania
  - System obrazowania radarowego zbierający informacje z czynnych stacji
  - Sejf z kartami kodów do stacji numerycznych
  - Sejf dwuzamkowy z kartami uwierzytelniającymi rozkazy

PODSTAWOWA IZOTOPOWA ZAPORA DREAMLANDU

ROZDZIAŁ 5

Procedury i listy kontrolne

ROZKAZ URUCHOMIENIA

- Rozkaz uruchomienia może być wydany lub odwołany przez Króla lub, po zatwierdzeniu przez Króla, najwyższego przywódcę sił zbrojnych.
- Rozkaz musi zostać zatwierdzony kodem uwierzytelniającym.
- Załogi otrzymują arkusze kodów uwierzytelniających. Zawierają one:
  - Tabelę A – kody wydania rozkazów,
  - Tabelę B – kody odwoławcze.

- Rozkazy mogą być przekazywane dowolną drogą gwarantującą niezakłócone otrzymanie rozkazu.

ODBIÓR ROZKAZU URUCHOMIENIA

- Każda załoga okrętu, samolotu, wyrzutni i innych obiektów objętych Podstawową Izotopową Zaporą Dreamlandu ma obowiązek zweryfikować autentyczność rozkazu.

- Procedurę uruchomienia można kontynuować wyłącznie po potwierdzeniu autentyczności.
- Kod uwierzytelniający oraz identyfikator rozkazu należy zapisać na karcie D-1, po czym odkodować numer klucza startowego zgodnie z kluczem zawartym na karcie.

URUCHOMIENIE - WYRZUTNIE

- PO POTWIERDZENIU AUTENTYCZNOŚCI ROZKAZU OPERATORZY OTWIERAJĄ SKRYTKĘ KLUCZY STARTOWYCH O NUMERZE DEKODOWANYM Z KARTY D-1 UŻYWAJĄC KLUCZY OSOBISTYCH.
- KLUCZE OSOBISTE OPERATORÓW ZOSTAJĄ WŁOŻONE DO STACYJEK KONSOLI.
- KLUCZE STARTOWE ZOSTAJĄ WŁOŻONE DO STACYJKI NA KONSOLACH STERUJĄCYCH OBU OPERATORÓW, NASTĘPNIE PRZEKRĘCONE JEDNOCZEŚNIE NA POZYCJĘ „UZBROJENIE”.
- OPÓŹNIENIE POWYŻEJ 500 MS UNIEMOŻLIWIA PRZEŁĄCZENIE TRYBU I BLOKUJE OBIE KONSOLE DO MOMENTU COFNIĘCIA OBU KLUCZY W POZYCJĘ „GOTOWOŚĆ” (KONTROLKA „NIEPEŁNA ZAŁOGA”).

URUCHOMIENIE - WYRZUTNIE

- NA PULPICIE STERUJĄCYM OBU OPERATORÓW POWINNA POJAWIĆ SIĘ SYGNALIZACJA:
  - „POZYCJA CELU ZAPISANA”,
  - „INS – TRYB NAWIGACJI”,
  - „OSŁONA WYRZUTNI OTWARTA”
- PRZY BRAKU ZAPALENIA SIĘ KONTROLEK PRZEZ 15 SEKUND OD PRZEKRĘCENIA KLUCZY LUB POJAWIENIU SIĘ KONTROLKI OSTRZEGAWCZEJ, COFNĄĆ KLUCZE STARTOWE NA POZYCJĘ „GOTOWOŚĆ” I NATYCHMIAST NAWIĄZAĆ ŁĄCZNOŚĆ Z DOWÓDCĄ.
- W PRZYPADKU ODEBRANIA ODWOŁANIA ROZKAZU NALEŻY PRZERWAĆ PROCEDURĘ I ZIDENTYFIKOWAĆ NADAWCĘ Z KODAMI UWIERZYTELNIAJĄCYMI (TABELA B).

URUCHOMIENIE - WYRZUTNIE

- Operatorzy potwierdzają gotowość wyrzutni przez monitoring wizyjny.
- Jeśli nie ma przeszkód do uruchomienia, przekręcić klucze uruchomieniowe na pozycję „WYSTRZAŁ”. Może wystąpić chwilowa utrata obrazu z kamery wyrzutni.
- Na pulpicie powinny pojawić się kolejno kontrolki:
  - „Obwody sterowania załączone”,
  - „Zasilanie własne pocisku”,
  - „Blokada zwolniona” ,
  - „Silnik 1 uruchomiony”.
- Jeżeli pocisk mimo sygnalizacji pozostał w wyrzutni, operatorzy uruchamiają alarm i rozpoczynają awaryjną listę kontrolną.

URUCHOMIENIE - OKR. PODWODNE

- KAPITAN OKRĘTU Z I OFICEREM WACHTOWYM POTWIERDZAJĄ TOŻSAMOŚĆ ROZKAZU URUCHOMIENIA Z CZERWONĄ KOPERTĄ OTRZYMANĄ NA POCZĄTKU MISJI, NASTĘPNIE DEKODUJĄ NUMER KLUCZA STARTOWEGO.
- PO POTWIERDZENIU ROZKAZU, KAPITAN PRZEKAZUJE ROZKAZ PRZYGOTOWANIA WYRZUTNI SLBM OFICEROWI MECHANIKOWI. OFICER MECHANIK URUCHAMIA KOMPUTER STERUJĄCY I ODBLOKOWUJE KONSOLĘ WYRZUTNI.
- W ZALEŻNOŚCI OD MODELU WYRZUTNI I OKRĘTU PODWODNEGO, CEL WYSTRZAŁU JEST PROGRAMOWANY Z DOSTARCZONYCH W CZERWONEJ KOPERCIE KART PERFOROWANYCH, TAŚM MAGNETYCZNYCH, DYSKIETEK, KOŚCI PAMIĘCI. NUMER KLUCZA STARTOWEGO JEST NUMEREM NOŚNIKA, KTÓREGO ZAWARTOŚĆ ZOSTAJE WCZYTANA DO KOMPUTERA WYRZUTNI.

URUCHOMIENIE - OKR. PODWODNE

- Kapitan wkłada klucz osobisty do stacyjki w konsoli SLBM, sterowanie okrętem przejmuje II oficer wachtowy, nadzór nad maszynownią przejmuje I mechanik.
- Po potwierdzeniu zaprogramowania celu, podnoszony jest alarm bojowy. Radiooperator prowadzi nasłuch, w razie odebrania odwołania rozkazu natychmiast powiadamia kapitana.
- Przy kontynuacji sekwencji, stacyjka wyrzutni zostaje przekręcona na pozycję „UZBROJENIE” przez kapitana i oficera mechanika. Po potwierdzeniu poprawności inicjalizacji, zostaje ustawiona pozycja „WYSTRZAŁ”.
- Dokładniejsze sekwencje są dostępne w instrukcjach modeli wyrzutni i załącznikach do instrukcji danego okrętu.

URUCHOMIENIE - LOTNICZE

- POTWIERDZENIE ROZKAZU ROZPOCZYNA PROCEDURĘ.

PODSTAWOWA IZOTOPOWA ZAPORA DREAMLANDU

ROZDZIAŁ 6

Arsenał i środki przenoszenia

ICBM MODEL 1



ICBM MODEL 1

- Zasięg: ok. 10000 km (przy najcięższym ładunku)
- Sterowanie z użyciem powierzchni sterowych w atmosferze, koła reakcyjne do sterowania w przestrzeni kosmicznej
- Bojowy system nawigacyjny „ARONA-3U”
  - 2 niezależne jednostki bezwładnościowe
  - Komputer sterujący z pamięcią danych EPROM 4 KB
  - Dodatkowa osłona przeciwradiacyjna elektroniki sterującej
  - Opcja ustawienia własnej sekwencji wznoszenia i uwolnienia głowic
- Możliwy montaż do 17 głowic standardowych wymiarów

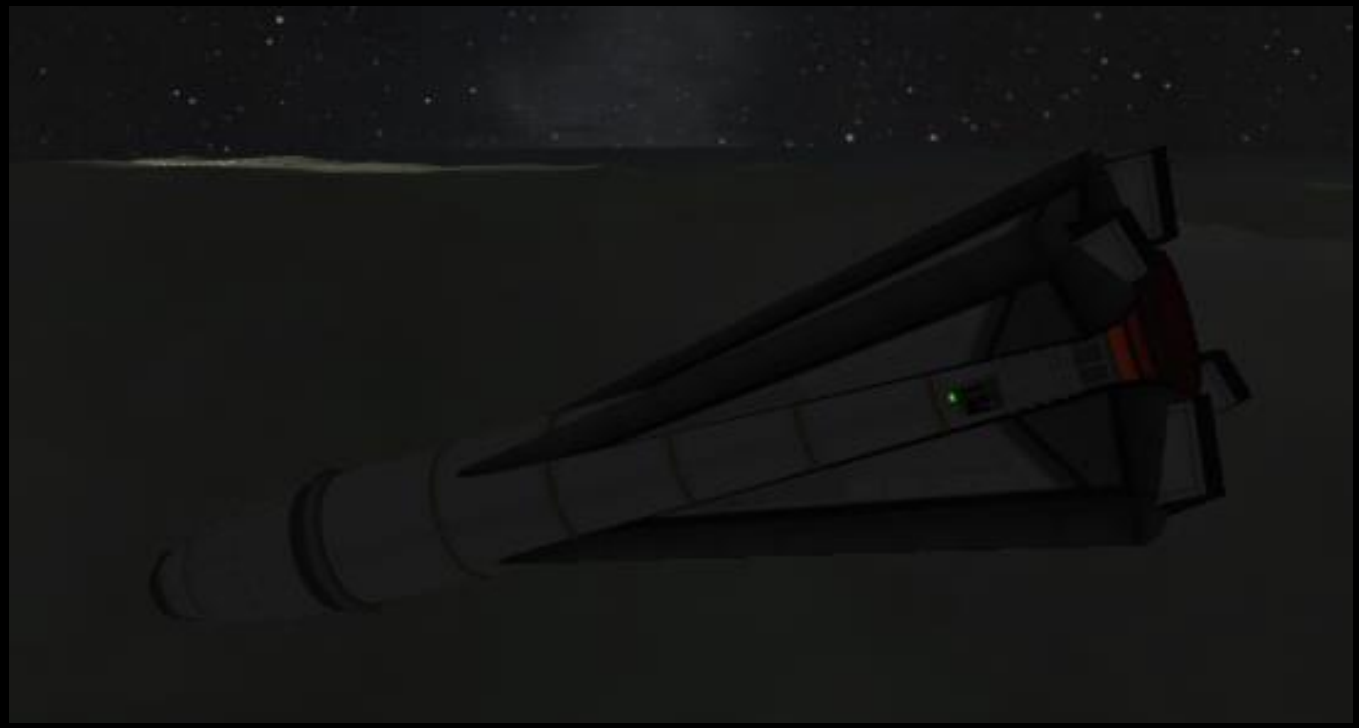
KZL 205



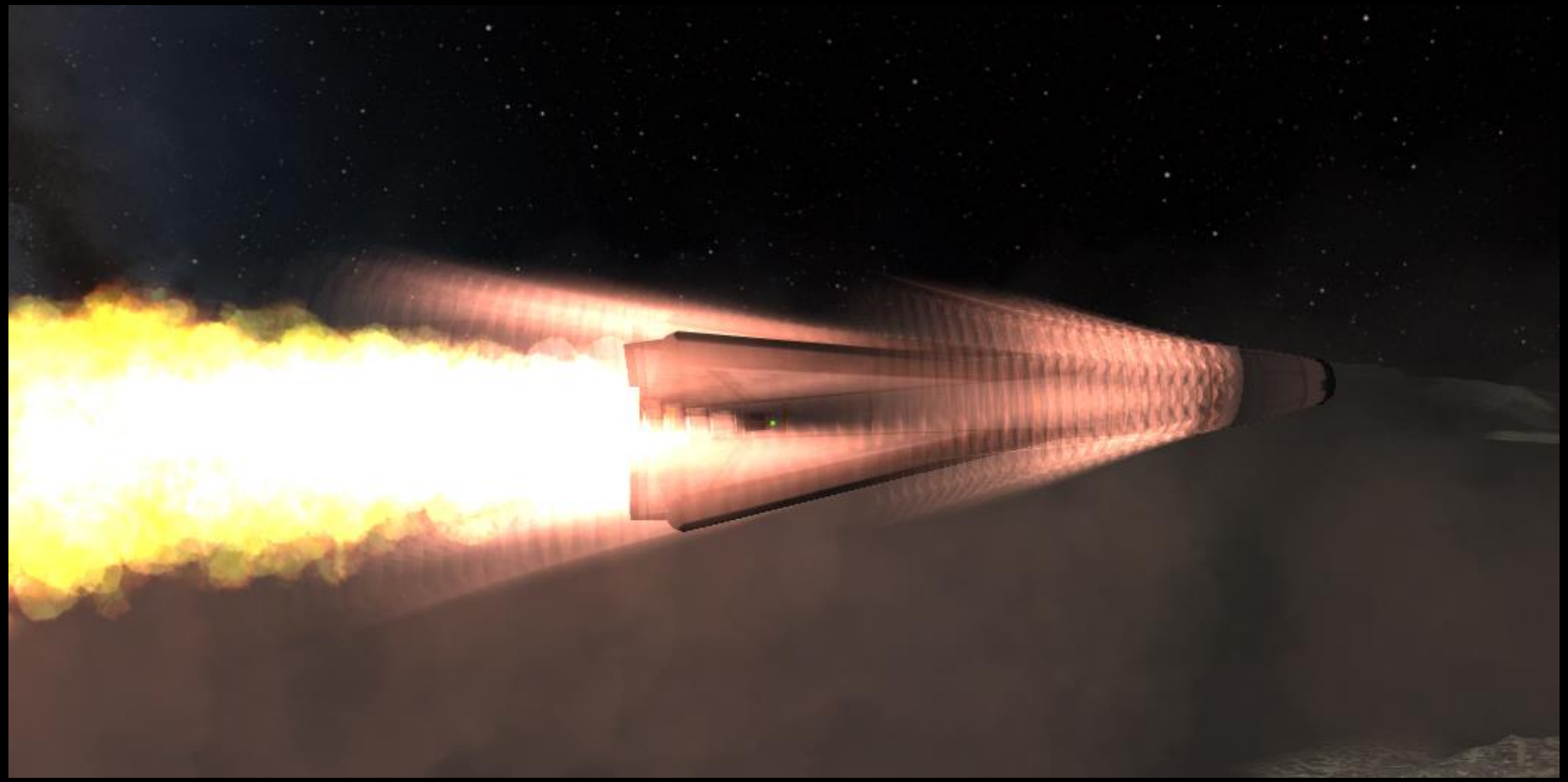
KZL 205

- Zasięg: ok. 6200 km (przy najcięższym ładunku)
- Pułap maksymalny: 39200 ft
- Vmax: 0.87 Ma/352 kt (IAS)
- Pojemność: 5000 kg uzbrojenia
- Możliwy montaż pocisków samonaprowadzających ALBM, bomb szybujących i bomb konwencjonalnych

ALBM S100



ALBM S100



ALBM S100

- Zasięg: ok. 400 km (przy wystrzale z wysokości 8 km)
- Vmax: Mach 2.00

- Możliwy montaż 1 głowicy konwencjonalnej, treningowej lub jądrowej
- Napęd na paliwo stałe

- (LISTA NIEKOMPLETNA - DODAĆ)

