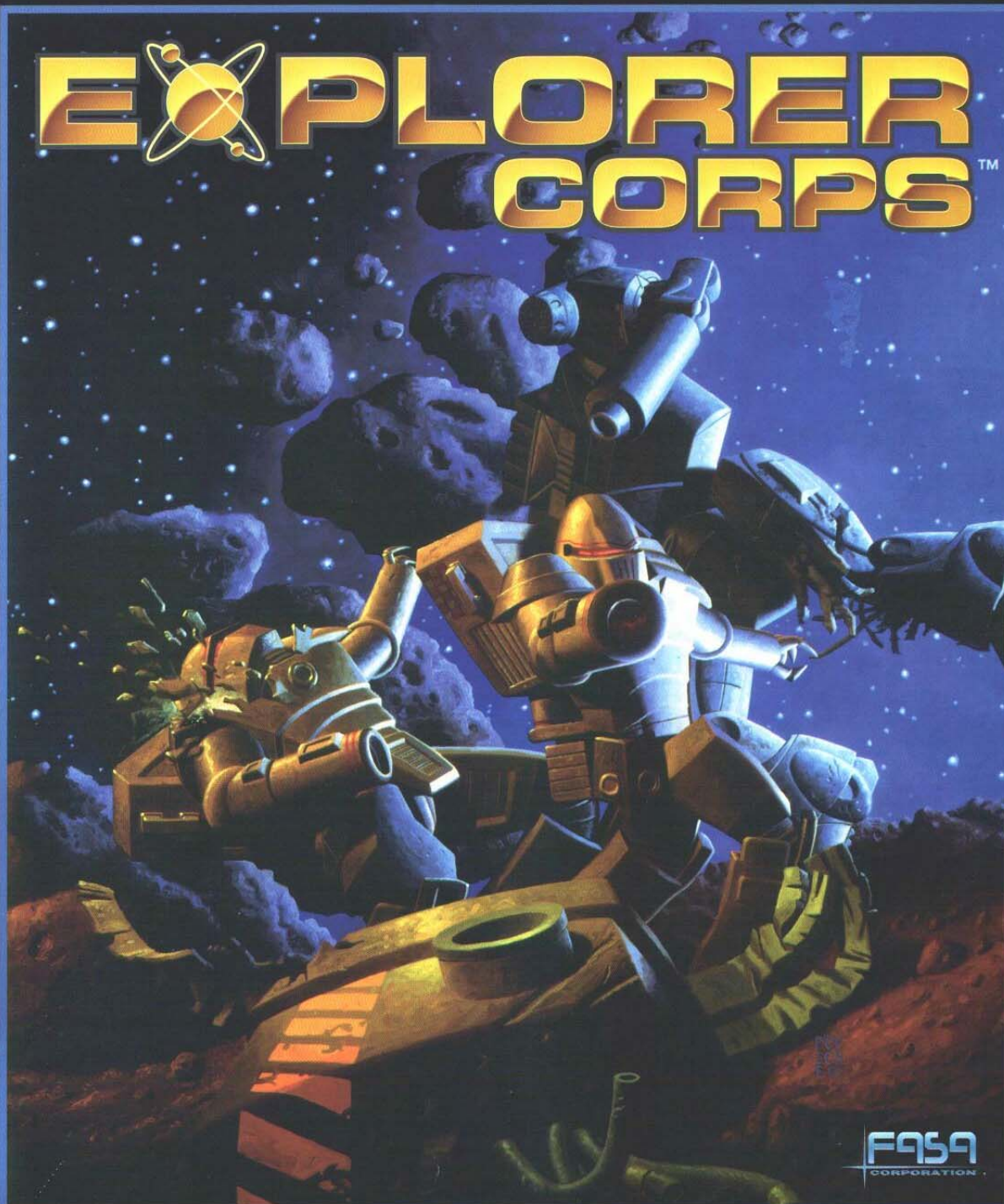


1681

BATTLETECH[®]

EXPLORER CORPS[™]



FASA
CORPORATION

EXPLORERTM CORPS



F A S A C O R P O R A T I O N

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5	Манёвры крупных аппаратов	37
ОБЗОР	6	Встреча в условленном месте	37
Первые годы	6	Расстыковка.....	37
Обнаружение «Колумба»	8	Системы аварийной эвакуации	37
Войны с Кланами	8	Эффекты гравитации	37
Союз с Драконом	9	Гиперкосмические процедуры и	
Исследование домашних миров	11	принципы ...	39
СОВРЕМЕННЫЙ КОРПУС	13	Основная прыжковая процедура	39
Оперативные области и командование	13	Двойной прыжок	40
Личный состав	14	Нестандартные прыжковые точки	41
Исследовательские партии	14	Объекты внутри К-Ф-поля	41
Экипажи баз.....	16	Зарядка двигателя	42
Организация подразделений и звания	16	Нижняя атмосфера/	
Корабли и оборудование	17	Окружающая среда	42
JumpShip'ы и DropShip'ы	17	Психологические эффекты	43
Истребители и малые аппараты.....	17	Изоляция/Рутин.....	43
Транспорты и БэтлМехи	17	Фобии	43
Личные приспособления.....	18	Основные неприятности.....	43
Базы и полигоны	18	Статус корабля	43
Типы полигонов	19	Сигнатуры и обнаружение	43
Составляющие полигона	19	Сигнатуры JumpShip'ов	43
«Колумб»	20	Сигнатуры DropShip'ов	44
Главные процедуры	22	Радарные сигнатуры.....	44
Командование	22	Радио- и ГИС-сигнатуры.....	44
Протоколы контактов	22	Сигнатуры нейтрино	44
Путешествие.....	22	Перелёт внутри системы	44
Обеспеченность средствами связи	22	Обзор кораблей	45
Конфликт.....	22	DropShip класса Союз/Union	45
Процедуры обследования	23	JumpShip класса Захватчик/Invader.....	46
Процедуры начального обследования	23	ОБИТАТЕЛИ ГЛУБОКОЙ ПЕРИФЕРИИ	48
Процедуры планетарного		Кланы	48
обследования ..	23	Базы	49
Взаимодействие с ОВСД	24	Операции	49
Личный состав и оборудование	24	Кланы Вторжения.....	51
Взаимодействие с		Другие Кланы.....	56
Исследовательским Корпусом ..	25	Бандитская каста	56
Полигоны Синдиката Драконов.....	25	Странники	56
ЗНАМЕНИТЫЕ ЛИЧНОСТИ	26	Властители Внутренней Сферы	56
Прецентор XVIII Падрайг О Бхаойл	26	«Слово Блейка»	56
Таи-са Харука Отанаши	27	Федеративное Содружество	57
Прецентор I Аника Янссен	28	Альянс Лиры.....	57
Таи-са Алекс МакЛарен	29	Зарождающиеся государства	57
ЖИЗНЬ В КОСМОСЕ	30	Цепочные Острова.....	57
Сражение	30	Лига Хансетик.....	57
Война в космосе	30	Нуэва Кастилья	58
Абордажные действия	32	Бывшие войска Кланов	59
Планетарные боевые операции.....	34	«Драгуны Вульфа».....	59
Средства связи	34	Клан Волка в Изгнании	60
Внутренние средства связи.....	34	«Иррегуляры Снорд».....	60
Внешние средства связи	34	ЛЕКСИКОН ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ	62
Каждодневная рутина	36	ПРАВИЛА	64
Временной цикл и		Расширенные правила	
строевая подготовка ..	36	для ландшафта и погоды	64
Питание.....	36	Базовый ландшафт.....	66
Отдых и упражнения	36	Особенности ландшафта	67
Расквартировка	36	Погодные условия.....	67
Стыковка	36	Увязание в болоте	69
Манёвры мелких аппаратов	36	Осторожное продвижение	69

Гравитация	69
Модификаторы шкалы нагрева	70
Преднамеренный поджог	70
Сражения на корабле	70
Прوماхи	70
Переборки и объекты	71
Специальные боеприпасы	72
Груз и запасы	73
Пища	73
Запасные части	73
Боеприпасы	73
Топливо	73
Создание звёздных систем	73
Малотехнические Мехи	78
Специальные транспорты	80
Машины-амфибии	80
Багги для дюн	80
МехВоин-исследователь	81
НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ	
ПРАВИЛА BATTLESPACE ..	82
Таран	82
Случайные столкновения	82
Преднамеренные атаки	82
Сенсорные правила	82
Инфракрасная сигнатура	82
Расходящаяся волна	83
Активный радар	83
СЭП/Пассивный радар	83
Торсионные следы двигателя	83
Радиотриангуляция	84
Детекторы нейтрино	84
Наземные подразделения в BattleSpace ..	84
Конвертация единиц BattleTech	84
Движение, бой и абордажные действия	85
Конвертация повреждений BattleSpace для BattleTech	87
Неисправности системы двигателя	87
Перегрев	87
Нестандартные прыжковые точки	88
Влияние на персонажей сил притяжения ..	89
Пороговые значения для сил гравитации ..	89
Тактическое использование неожиданных сил гравитации ..	89
Новое оборудование	89
Телеуправляемые ракеты	90
Завесные пусковые установки	92
Передвижные доки	92
Гиперимпульсные генераторы	92
РАБОТА НА КОРПУС	93
Стратегия найма	93
Оплата	93
Заключение контракта	94
Наёмные контракты	96
Контракты Исследовательского Корпуса ..	98
Другие контракты	101
НОВЫЕ ТРАНСПОРТЫ И КОРАБЛИ	102
Атакующий СВВП <i>Пинто/Pinto</i>	102
Исследовательская машина <i>Бродяга/Prowler</i> ..	103
Лёгкий танк <i>Шевалье/Chevalier</i>	105
Корабль-док класса <i>Фаслан/Faslane</i>	107
Транспорт класса <i>Каррак/Carrack</i>	109

Автор
Крис Хартфорд

Разработка проекта
Брайен Нистул

Редакторы
Роб Круз
Шэрон Тёрнер Мулхивилл
Диана Пайрон-Джелман

Разработчик линии BattleTech
Брайен Нистул

Редакционный штат
Главный редактор
Донна Ипполито
Управляющий редактор
Шэрон Тёрнер Мулхивилл
Ассоциативный редактор
Диана Пайрон-Джелман
Роб Круз

Производственный штат
Главный художник
Джим Нельсон
Иллюстрация обложки
Лес Доршид
Иллюстрации
Джозел Биск
Дуг Чейфи
Джефф Лобенштайн
Брэд МакДевитт
Лостон Уоллэйс
Карты и диаграммы
Джон Брайдгрум
Расположение:
Джон Брайдгрум

Штат перевода
Переводчик
Ярослав «Duke» Ненашев



Специальная благодарность: Брайену Нистулу за то, что он позволил мне сделать ещё одно из этой же серии (безумная дурость); лейтенанту английских BBC Дарен Моссу за взгляд пилота на эффекты гравитации; Нейлу Дэйлу за отслеживание всевозможных дурацких ошибок (как обычно); М.Н. за то, что сказал мне, что я безумец, раз сделал две книги, похожие друг на друга (хорошо, ты был прав); Денису, Саре и другим, вгонявшим меня в постоянный режим игры в ВТ, пока я работал; и особенно Майклу А. Стакполу за предоставление в моё распоряжение Аники Янссен.

Правила для погоды и окружающей среды основаны на системе Тома Грессмана (**День героев**). Контракты «Шахты «Крылья Дракона» и Исследовательский синдикат Бентли придуманы Кристофером Хасси (**Горячие точки**). Секция контрактов основана на **Пособии Наёмника: 3055 год** (авторы – Брент Картер и Стефан Матис) и **Горячих точках** (Кристофер Хасси).

Mars gravior sub pace latet
(За миром скрывается серьёзная война)

Информация от переводчика:

Заранее прошу прощения за возможную неточность перевода; пожалуйста, не предъявляйте ко мне серьёзных претензий – я хоть и переводчик, но это не мой хлеб – просто мне очень нравится эта игра, и я как смог помог всем её поклонникам, переведя эту книгу. Свои пожелания, предложения и просто мнение посылайте на мой почтовый ящик: nvayoslav@mail.ru. Спасибо!

BATTLETECH®, 'MECH®, BATTLEMECH® и MECHWARRIOR® являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA. EXPLORER CORPS™ является торговой маркой корпорации FASA. Copyright© 1996 FASA Corporation. Все права зарегистрированы. Отпечатано в России.

Опубликовано корпорацией FASA
1100 W. Cermak Road • Suite B305
Chicago, IL 60608

Корпорация FASA доступна на America OnLine (E-mail – FASALou (Earthdown), FASALInfo (общая информация, Shadowrun, BattleTech) или FASA Art (комментарии по изображениям)) в разделе Online Gaming (пароль "Gaming"). Через Интернет используйте <AOL Account Name>@AOL.COM, но пожалуйста, без листинга или серверной подписки. Спасибо!

Посетите наш сайт во всемирной паутине: <http://www.FASA.com>

[Открыть протокол связи Wolfnet

>Введите имя: **Нокецуна, Миши**

>Введите пароль: **#####**

Имя и пароль верные.

Добро пожаловать в систему связи и восстановления данных Wolfnet, Гарлех.

22 января 3059г. 07:15 по OST, стандартному времени Аутрича (19:20 по TST, стандартному времени Терры)

У вас 1 непрочитанное сообщение. Просмотреть? Да/Нет

>Да

От: Ldressel@Wolfnet.Harlech.Mil

Дата: Воскресенье, 21 января 3059 г. 23:49:21 OST (11:54:21 TST)

Номер сообщения: <II53@Wolfnet.Harlech.Mil>

Кому: MNoketsuna@ Wolfnet.Harlech.Mil

Тема: Исследовательский Корпус

Длина сообщения: 12 строк

Майор Нокецуна,

Агент Ласадх получил копию недавнего обзорного документа КомСтара об Исследовательском Корпусе. Хотя большая часть сведений будет представлять интерес лишь для новых членов Исследовательского Корпуса, некоторые разделы несут ценные сведения об операциях Корпуса, а также намёки о том, что они были близки к раскрытию домашних миров Кланов.

Я закачал копию этого документа на сервер Wolfnet, а также выслал ссылки на копии командиру, генералу Вульффу и флотскому капитану Чандре.

Ларс Дрессель

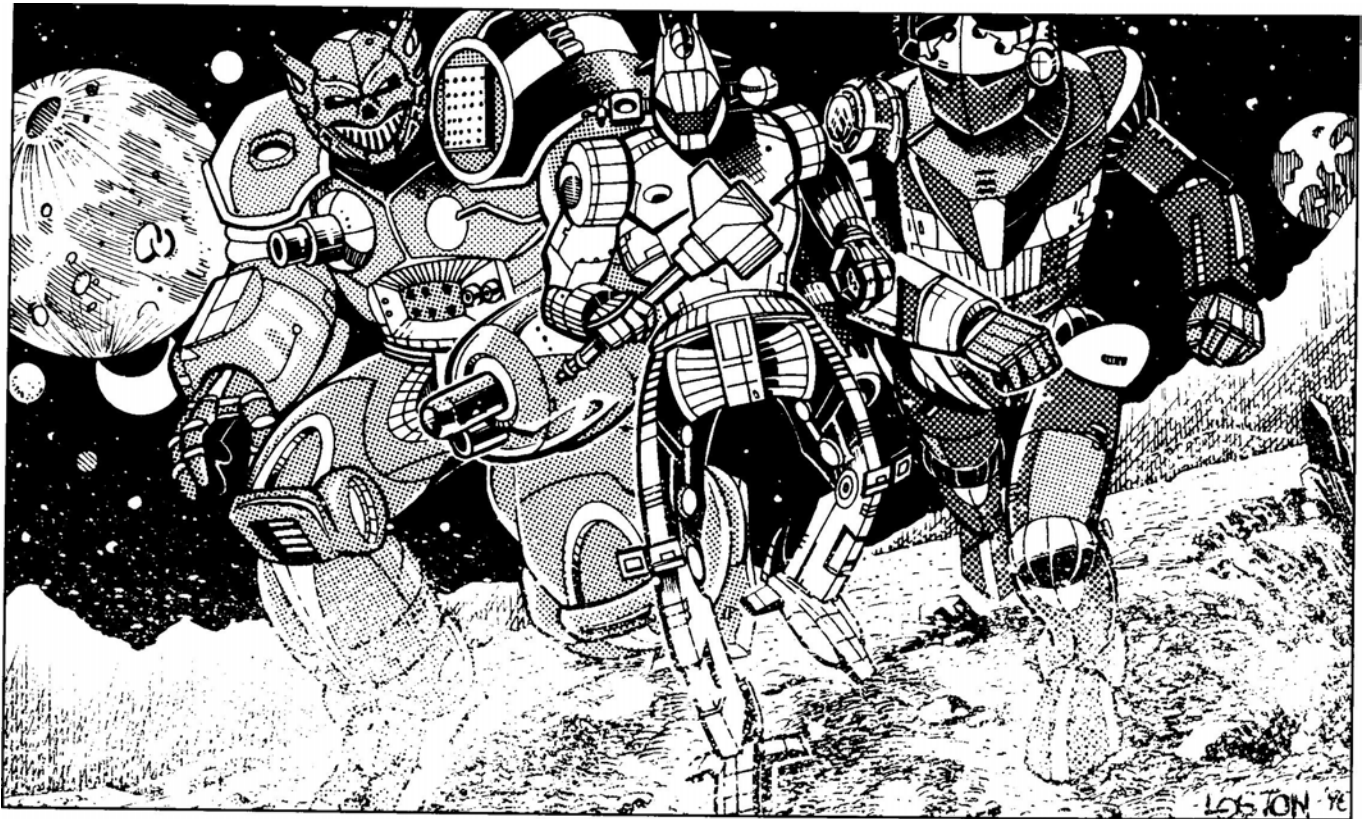
Капитан, дивизия аналитиков КомСтара
Wolfnet

Открыть указанный документ? Да/Нет

>Да

Закрытие протокола связи]

ВВЕДЕНИЕ



В 2784 году генерал Александр Керенский увёл вооружённые силы павшей Звёздной Лиги в свой эпический Исход подальше от Внутренней Сферы. Столетия спустя их потомки – грозные воины, известные как Кланов, – вернулись в миры, оставленные их предками, чтобы огнём и мечом основать новую Звёздную Лигу. Почти 3 года ни одно из Наследных Государств не могло остановить паровой каток Кланов, пока КомГвардия КомСтара не сразилась с комбинированными клановскими войсками на неизвестном до того момента болотистом мире Токкайдо. Последующее перемирие дало Внутренней Сфере 15 драгоценных лет, чтобы свободно вздохнуть – за это время большинство Наследных Государств усилило свою оборону, готовясь к возобновлению боины с Кланов.

Однако Теодор Курита из Синдиката Драконов уделил это время не одной лишь обороне. Он выискивал возможность напасть на Кланов – намереваясь раскрыть местоположение домашних миров Кланов, чтобы войска Внутренней Сферы смогли напасть на них. Он нашёл энтузиаста-союзника в лице КомСтара, чья собственная дивизия – Исследовательский Корпус – прибыла в 3048 году в пространство Кланов и конечном счёте и послужила сигналом ко Вторжению. Вместе с примасом КомСтара, Шарилар Мори, Теодор начал нанимать надёжно зарекомендовавшие себя наёмные подразделения и добавил элементы Объединённого Воинства Синдиката Драконов к исследовательским войскам КомСтара.

Благодаря потоку финансов, оборудования и личного состава новый Исследовательский Корпус

теперь охватывает всё изведанное пространство и даже дальше. Хотя подразделения Исследовательского Корпуса могут принять участие во многих миссиях, их наиважнейшей единственной задачей является поиск домашних миров Кланов и перенос войны на территорию врага.

Исследовательский Корпус – это книга-источник кампаний для игровых систем **BattleTech**, **MechWarrior** и **BattleSpace**. Различные секции основного материала – **Обзор**, **Современный Корпус**, **Знаменитые личности**, **Жизнь в космосе** и **Обитатели Глубокой Периферии** – прослеживают развитие Исследовательского Корпуса и предоставляют подробную информацию обо всех аспектах жизни в качестве члена Корпуса, начиная с жизни в космосе и заканчивая отношениями с давно позабытыми колонистами враждебных миров. 4 секции правил предлагают новые и расширенные правила для интегрирования персонажей и сценариев Исследовательского Корпуса в кампании **BattleTech**, **MechWarrior** и **BattleSpace** и отыгрывания наёмных подразделений в миссиях Исследовательского Корпуса. Секции правил также включают в себя новые транспорты, корабли и новый архетип системы **MechWarrior**.

В зависимости от типа кампании Исследовательского Корпуса, которые хочется отыграть, игрокам и гейм-мастерам понадобятся книги правил **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**, **MechWarrior: Second Edition** и/или **BattleSpace**. Также полезными для игроков могут оказаться книги-источники **Периферия** и **Пособие Наёмника: 3055 год**.

За прошедшие годы было много опубликовано относительно видений Адрианна Симс. На данный момент почти все сходятся во мнении, что её видения доказали, что Симс обладала «высшей властью над разумом». То, что она сообщала, - без сомнения, правда, но могут ли эти её сообщения использоваться для доказательства существования данного психического феномена?

Большинство исследователей указывают на тот факт, что Симс в 1969 году не могла знать о существовании Кланов, и, развивая это дальше, утверждают, что на этом основании она обладала некоторым даром предвидения. Однако многие из этих так называемых исследователей не учитывают того, что Кланов были основаны в начале 2800-х гг. – за 150 лет до появления у Симс видений. На самом же деле многие люди подозревают, что ещё задолго до вторжения во Внутреннюю Сферу просочились сведения о существовании Кланов благодаря скрытым отношениям между Кланами и Внутренней Сферой – подобно нынешним отношениям между Наследными Государствами и Драгунами Вульфа. Хотя нет никаких надёжных свидетельств, что такой контакт существовал, ранние сведения о судьбе флота Керенского делает, кажется, такую возможность весьма вероятной.

Другая, более цветастая теория, касающаяся видений Симс, фокусируется вокруг так называемого Неназываемого Клана – Клана Росомахи. Будучи одним из 20-и первоначальных Кланов, Клан Росомахи выступил в защиту некоторых неклановских принципов, вроде свободы выбора и демократии, что ставило их вне видений Николаса Керенского. В 2823 году, вскоре после того, как правящий Великий Совет отверг требование Клана Росомахи на тайник Брайена, несогласие относительно этих идей между Росомахами и другими Кланами привело к открытой конфронтации. Когда Росомахам не удалась попытка отменить решение Совета путём Испытания Отказа, Хан Росомах Сара МакЭведи объявила Николаса Керенского жадным до власти безумцем, что вынудило Керенского потребовать Испытания Обиды против МакЭведи. Однако ещё до того, как Великий Совет проголосовал по этому делу, Клан Росомахи объявил о своей независимости от Кланов и подчеркнул своё презрение к Керенскому, уничтожив одну из евгенических лабораторий Кланов с применением тактического ядерного оружия. В ответ на это Кланов решили уничтожить отступников-Росомах.

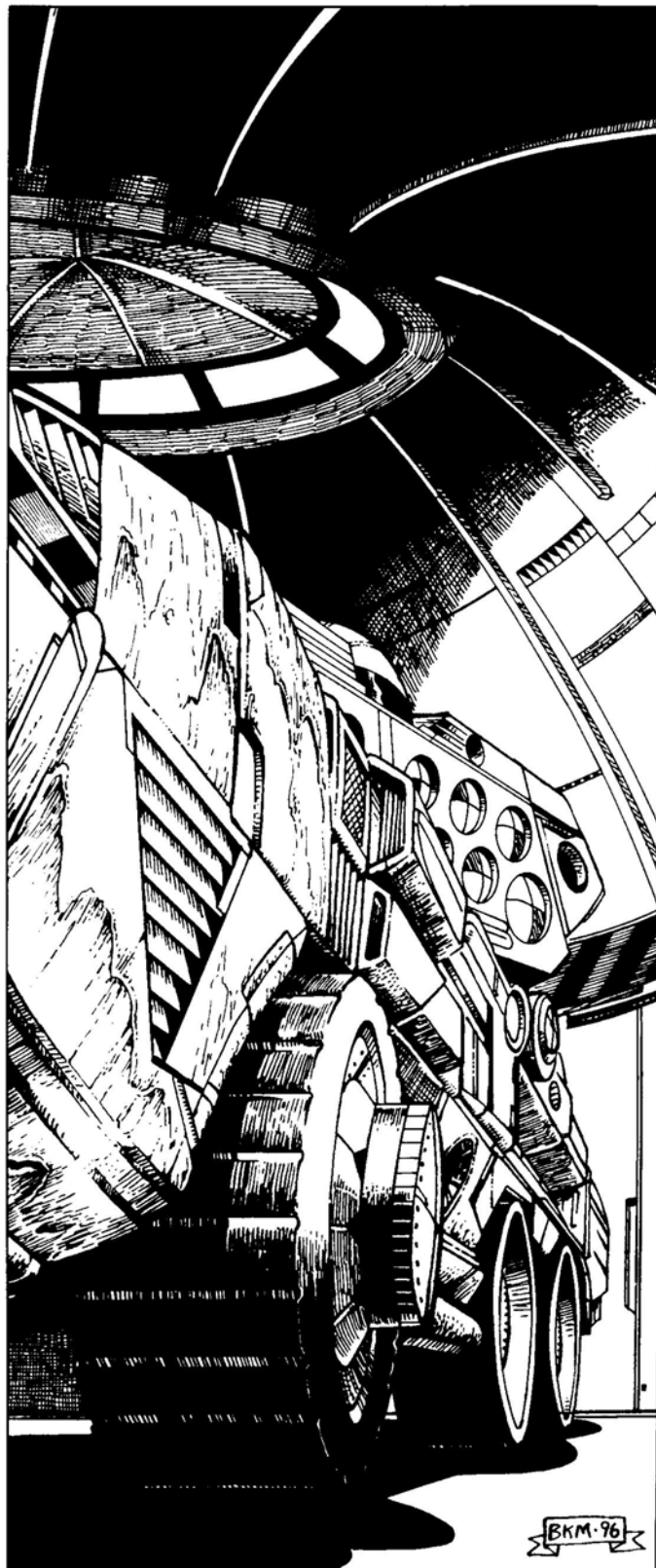
Хотя многие уважаемые историки верят в то, что после гибели Клана никто из Росомах не уцелел, ходят слухи, что кое-кто из них всё-таки смогли покинуть пространство Кланов. Некоторые предполагают, что уцелевшие Росомахы смогли уйти ещё дальше на Периферии или, возможно, вернулись во Внутреннюю Сферу (что удовлетворительно объясняет инцидент 2825 года с Племенем Миннесоты). В соответствии с выкладками теоретиков заговоров, эти уцелевшие затем просочились в КомСтар и привели в движение механизм вражды между своими двумя основными противниками – Великими Домами Внутренней Сферы и своими сотоварищами-Кланами – в надежде, что эти их враги уничтожат друг друга.

Одна из теорий подозревает, что Симс, вместе с другими, была потомком Росомах, чьи «видения» на самом деле были рассчитанной попыткой

разжечь вражду между Великими Домами и Кланами. Другие варианты этой же теории говорят, что Клан Росомахи каким-то образом ниспроверг фракцию внутри КомСтара, манипулируя Симс или просто начав сложную кампанию дезинформации, создав и распространив историю о «видениях».

Пока многие люди находят теорию заговора более подходящей, чем существование психических основ объяснения видений Симс, нет никаких других свидетельств существования доказательств в поддержку иного объяснения.

- Выдержки из книги «Я хочу верить» Пипера Андерсона, издательство «Таркад Пресс», июнь 3056 года



ОБЗОР

Своим происхождением Исследовательский Корпус обязан Адриенне Симс, 9-му примасу КомСтара. Будучи агрессивным, амбициозным членом этой организации, Симс возглавила КомСтар весной 2947 года, вскоре после трагической смерти 8-го примаса, Холлис Йорк, в Королевской военной академии Сэндхёрст. Первые года правления Симс не были отмечены какими-либо важными событиями, но в конце 2950-х гг. Примаса начали мучить кошмары и видения полчищ странных монстров – помимо прочего там были металлическая гадюка, изумрудные птицы смерти, демонические лошади и шестипалые медведи, - которые намеревались уничтожить Внутреннюю Сферу.

Первоначально члены Первого Круга были весьма обеспокоены видениями примаса и убедили её взять 6-месячный отпуск, чтобы пройти квалифицированное психологическое лечение в клинике Рамптон на Британских островах. Доктора клиники не нашли у примаса никаких признаков психологической невменяемости, но они всё-таки провели для неё полное лечение нервной системы. Несмотря на их усилия, Симс продолжали преследовать апокалиптические ночные кошмары и видения. В конечном счёте противники Симс узнали об этих видениях примаса и довели их до каждого из членов КомСтара, надеясь этим дискредитировать её. На самом же деле их намерения возымели противоположный эффект. Подавляющее большинство членов КомСтара привлекал в этой организации её псевдомистический ореол; эти люди восприняли видения Симс как знак от самого Блейка и начали относиться к ней как к пророку.

Принятие видений усилило её власть внутри КомСтара, и примас Симс в ноябре 2959 году обратилась к Первому Кругу с предложением сформировать новое ответвление КомСтара – Исследовательскую Службу. Эта новая организация исследовала бы миры за Периферией, разведывала и картографировала бы найденные звёздные системы. Но что более важно – Исследовательская Служба искала бы флот Исхода, флот генерала Александра Керенского. Лишь этот флот, как она подчеркнула в своём страстном обращении, представлял для КомСтара реальную угрозу. Она предупреждала, что если армия Звёздной Лиги Керенского неожиданно вернётся во Внутреннюю Сферу, КомСтар в значительной мере утратит свою нынешнюю власть. Поэтому сбор сведений о местонахождении флота Керенского для Исследовательской Службы имеет высший приоритет. Учитывая растущую популярность примаса Симс, Первый Круг единогласно поддержал её намерение.

Основание Исследовательской Службы дало примасу Симс надежду, что будущее, предсказываемое её ужасными видениями, будет так или иначе предотвращено, но до самой её смерти в 2979 году (по естественным причинам) её продолжали мучить эти ночные кошмары.

ПЕРВЫЕ ГОДЫ

В 2825 году КомСтар уже делал вылазку в дальний космос с целью его исследования, когда осуществлял неудачную миссию по установлению контакта с Племенем Миннесоты, загадочной группой, до ухода в Периферию совершившей набег на Синдикат Драконов. Наскоро собранный флот кораблей КомСтара, под командованием прецента ROM Эмило Трависа, потратил 4 месяца, следуя путём Племени и вычерчивая курс, которым они следовали, но в конечном счёте они потеряли Племя на границе Крайнего Альянса (Outworlds Alliance). Однако, в отличие от этого экспедиционного войска, посланного за Племенем Миннесоты, новая Исследовательская Служба примаса

Симс набиралась бы из наиболее квалифицированных представителей всех ответвлений этой организации, дабы суметь выполнить специфическую роль, и имела бы своих собственных командиров и управленческий аппарат.

Главой этого корпуса стал бы недавно назначенный директор Исследовательской Службы (ДИС), отчитывавшийся перед примасом и Первым Кругом. Первым ДИСом, назначенным в декабре 2959 года, был прецентор Тета XI Сергей Гавилов, командир JumpShip'a. Гавилов, чтобы сформировать новую Исследовательскую Службу, потратил весь следующий год на тщательный подбор кадров и оборудования из других ответвлений КомСтара – больше всего из ROM и недавно сформированных Милиции и Гвардии КомСтара. К концу 2960 года были набраны и обучены первые исследовательские группы. 24 февраля 2961 года первый корабль Исследовательской Службы – *Провидение/Providence* – совершил прыжок от планеты Пограничная Земля (Lands End) на Периферию, положив официальное начало миссиям Исследовательской Службы.

Под руководством Гавилова Исследовательская Служба разработала энергичную программу исследований. Вдобавок к поиску флота Керенского Служба также концентрировалась на открытии и «возвращении в материнское лоно» заселённых миров Глубокой Периферии. Обычно КомСтар информировал Наследные Государства о таких вновь открытых мирах вблизи Внутренней Сферы, но сведения о множестве других хранил в секрете (в последние годы КомСтар рассекретил информацию о повторно открытых мирах, лежащих на расстоянии до 1,5000 световых лет от Терры. Наиболее подробные из этих отчётов описывают заселённые звёздные системы на расстоянии до 750 световых лет от Терры, но основная масса отчётов по-прежнему остаётся секретной).

Гавилов был ДИСом до 2977 года, когда подорванное здоровье вынудило его оставить этот пост. Его сменил прецентор Кси XIII Алена Хиз – один из членов экипажа *Выдержки/Endurance*, 4-го корабля Исследовательской Службы (Хиз была первой, назвавшей Исследовательскую Службу «Исследовательским Корпусом» - это наименование в конце концов стало широко использоваться для указания данного ответвления КомСтара).

При Хиз Корпус также стал осуществлять и чисто научные миссии. Например, в 2982 году корабль Исследовательского Корпуса - *Смоукуй/Fortitude* и *Первооткрыватель/Discovery* совершили полёт к Туманности Ориона класса M, удалённой от Терры более чем на 1,600 световых лет. В то время это путешествие было самым длинным вояжем. В 3002 году корабль Исследовательского Корпуса *Гершель/Herschel* посетил со схожей научной миссией систему Садр (γ Лебедя), в 815 световых годах от Терры. Экипаж 6 недель провёл в изучении звезды класса F, прежде чем полетел по кратчайшему пути к двойной системе Лебедь X-1 – захватывающему феномену, состоящему из «чёрной дыры» и видимого сверхгиганта. Поток частиц от сверхгиганта к чёрной дыре создаёт вокруг неё огромный светящийся ореол и генерирует колоссальное радиоактивное излучение. Хотя эта радиация вынудила экипаж *Гершеля* наблюдать за этой системой на расстоянии, они узнали много ценного об излучении звёзд и чёрных дырах.

Хиз умерла в 3021 году при исполнении служебных обязанностей. Её наследницей стала Сумира Хайяма, тихая, предупредительная женщина, родившаяся на терранском острове Кюсю; в метрополии Токио, где она в 3011 году получала звание доктора астрофизики, она привлекла внимание Васеды Дайгаку.

Хайяма присоединилась к КомСтару 2 года спустя, и до присоединения в 3017 году к Исследовательскому Корпусу работала и в дивизии Омега (исследование), и в дивизии Бета (научный анализ). Её пылкий аналитический склад ума и дипломатические взаимоотношения с сотрудниками помогли ей быстро подняться по служебной лестнице, и в конце 3020 года она стала Выборным Директором Исследовательской Службы.

Во время, пока Хайяма была ДИСом, Корпус в число своих миссий включил и присмотр за исследовательскими миссиями Великих Домов и других государств в Глубокой Периферии – эта задача выполняется Корпусом и до сего дня. Некоторые из этих миссий, финансируемые по большей части Федеративными Солнцами и Синдикатом Драконов, также поставили себе основной целью поиск флота Исхода Керенского, но не продвинулись в своих расследованиях далее 100 световых лет. Другие же миссии просто пытались определить местонахождение новых миров, чтобы колонизировать их или попытаться вернуть утраченную технологию. Исследовательский Корпус редко вмешивался в такие операции, хотя Корпус и властен отговорить исследователей не появляться в некоторых областях, которые могут содержать богатые тайники с утерянной технологией или другими материалами схожей важности.

Однако подавляющее большинство «миссий» на Периферии состоит из малых, незапланированных операций, выполняемых разведчиками, беженцами или пиратами. Т.к. эти небольшие группы стремятся быть самодостаточными и автономными, это постоянно осложняло Исследовательской Службе эффективность отслеживания и вмешательства в их действия. Вдобавок такие группы легко могли задержаться в местах, пропущенных крупной экспедицией, что ясно обнаружилось в 3054 году, когда мусорщики обнаружили на окраине Федеративного Содружества в rimward-направлении тайник с WarShip'ами, JumpShip'ами и DropShip'ами. Очевидно, что этот флот был спрятан Драгунами Вульфа в 3004 году, оставивших войска прикрытия для предотвращения разворовывания кораблей. Драгуны успешно расконсервировали корабли, что немедленно сделало эту группу наёмников одной из наиболее мощных военно-космических сил во Внутренней Сфере.

ОБНАРУЖЕНИЕ «КОЛУМБА»

Обнаружение в 3023 году брошенного Звёздной Лигой полигона «Колумб» стало величайшим достижением Исследовательской Службы того времени. Полигон был обнаружен командой Исследовательского Корпуса с борта корабля Корпуса *Фон Браун/Von Braun* во время обследования системы ε Пегаса, в 780 световых годах в согeward-направлении от Терры. Вскоре после вхождения в систему команда определила, что Пегас IV представляет собой наиболее подходящее место – из всех планет этой системы – для обживания. После 2-недельного обследования планеты с орбиты команда обнаружила признаки возможной обитаемости одного из 2-х северных континентов Пегаса IV. Затем команда выпустила дистанционно управляемый зонд, который подтвердил существование взлётно-посадочных полос, зданий и дорог, но не обнаружил никаких следов обитателей. Убедившись в том, что они обнаружили брошенную колонию, члены команды приготовились к исследованию этой области.

После приземления приблизительно в 50 км к югу от комплекса, команда со всей предосторожностью приблизилась к этому месту. Первые разведывательные миссии подтвердили, что это место – искусственного происхождения, здесь были феррокретовые здания и дороги, и что опустело оно очень давно. Большую часть

этого района заполонила местная растительность, скрыв настоящие размеры этого комплекса – несколько квадратных километров были «спрятаны». Пробиваясь сквозь густую растительность к одному из центральных зданий, члены команды быстро поняли, что это место было исследовательским комплексом Звёздной Лиги.

Т.к. база находилась за пределами колонизированного пространства и благодаря этому не страдала от «радиоагрязнения» - шумов, генерируемых техногенными обществами, - команда сначала решила, что это место использовалось как пост прослушивания и радионаблюдений Вселенной – хотя комплекс казался слишком массивным для такой простой цели. В конечном счёте команда решила эту головоломку, когда тщательно исследовали компьютеры базы – всё ещё работавшие, даже 250 лет спустя, - и обнаружили, что на этом месте, известном как «Колумб», размещался аналог Исследовательского Корпуса Звёздной Лиги вместе с постоянным гарнизоном.

Компьютеры почти не содержали информации об экспедициях, отправлявшихся с «Колумба», но они содержали интригующий отчёт о неожиданной встрече в 2755 году с неопознанным JumpShip'ом. Очевидно, этот корабль вошёл в систему Пегаса и провёл здесь в обследовании несколько дней, уйдя лишь тогда, когда к нему приблизились корабли гарнизона «Колумба». Согласно компьютерным записям, неопознанный появившийся корабль был невооружённым, не развёртывал прыжкового паруса, был украшен какими-то замысловатыми корабельными надстройками и был какой-то необычный.

Не зная происхождения корабля, огромная партия гарнизона «Колумба» в спешке погрузилась в свои транспорты и устремилась в погоню. Конечный пункт их назначения был неизвестен, но журнал операций ГИС-передатчика базы указывал на то, что во многие системы, лежащие в spinward-направлении от системы ε Пегаса, после инцидента были посланы сообщения – адресованные, возможно, отправившимся войскам. Эти передачи прекратились в конце 2756 года, но содержание этих сообщений восстановить нельзя – из-за того, что незадолго до Исхода Керенского база была эвакуирована и записывающее ГИС-сообщения устройство было снято.

(Режим связи по Wolfnet в реальном масштабе времени:

И. Чандра: Имея местоположение и описание данного корабля, складывается впечатление, что этот «визитёр» был JumpShip'ом *ЯрнФольк/JarnFolk*. ЯрнФольк – довольно инертная группа скандинавских колонистов, заселивших в 24-м веке несколько миров приблизительно в 250 световых годах от «Колумба» в spinward-направлении. Клан в 2981 году захватили один из кораблей ЯрнФолька, но оставили эту группу как бесполезную. Информация, которой мы располагаем, не даёт оснований подозревать, что ЯрнФольк – это уцелевший после развала СОЗЛ комбинированный полк.)

После каталогизации и сноса нескольких строений малозначащей утерянной технологии Исследовательский Корпус сделал полигон «Колумб» своей базой, с которой предпринял множество миссий в согeward-направлении.

ВОЙНЫ С КЛАНАМИ

В 3029 году примасом КомСтара стала Миндо Уотерли. Очевидно, как результат давней антипатии между новым примасом и ДИСом Хайяма, в марте 3031 года Хайяма покинула свой пост.

Природа трений между ними неизвестна, но вскоре после того, как она покинула свой пост, Хайяма также оставила и КомСтар, никогда больше не появляясь там. 4-м ДИСом стал Кеннеди Одумбе, верный сторонник Уотерли. Одумбе немедленно разработал углубленную программу исследовательских миссий, в которые включил и печальной судьбы корабль *Исходящий Свет*.

Исходящий Свет, отправившийся в июне 3046 года с Бон-Норман (Bone-Norman) в Федеративном Содружестве, был одним из нескольких кораблей Исследовательского Корпуса, получивших назначение обследовать области в *сogeward*-направлении Внутренней Сферы и исследовать все звёздные системы, которые их командиры сочтут нужными. Загрузившись провиантом на 3,5 года, никто не ожидал возвращения раньше лета 3049 года. Однако летом 3049 года *Исходящий Свет* прыгнул в пространство Кланов, появившись над миром Дымчатых Ягуаров Охотница. Хан Дымчатых Ягуаров Лео Шоуэрс, быстро предпринял ответные действия, приказав ОмниИстребителям с *JumpShip*'а *Высший Страж/High Guard* класса *Граф/Comitatus* захватить легковооружённый *Исходящий Свет* до того, как он покинет систему. Подвергнутые допросу с применением химических веществ, экипаж Исследовательского Корпуса предоставил Дымчатым Ягуарам – первым из Кланов – первые надёжные за все эти годы сведения о Внутренней Сфере.

Ко времени инцидента с *Исходящим Светом* Кланов жёстко разделялись по своему отношению ко вторжению во Внутреннюю Сферу. Искушённый политик, Лео Шоуэрс мгновенно понял, что появление *Исходящего Света* в пространстве Кланов и сведения, предоставленные им, являются удобным случаем для усиления влияния Дымчатых Ягуаров на Великий Совет и, возможно, сделает его верховным правителем Кланов. После нескольких дней успешных переговоров Шоуэрс на Великом Совете мастерски описал неожиданное прибытие судна КомСтара так, что его сотоварищи-Ханы убедились, что Наследные Государства находятся на грани обнаружения домашних миров Кланов и вторжения объединённых военных сил. Шоуэрс настаивал на том, что Кланов смогут обеспечить безопасность своих домашних миров только лишь начав упреждающее вторжение во Внутреннюю Сферу. Шокированные драматическими предупреждениями и страшными предсказаниями Шоуэрса, Ханы Кланов одобрили план операции «Возрождение» - вторжение Кланов во Внутреннюю Сферу.

К сожалению, операция «Возрождение» совпала с затишьем в активности Исследовательского Корпуса, и поэтому КомСтар не был предупреждён о нападении Кланов на миры Периферии вроде Оберона VI (Oberon VI) и Скалы (The Rock). После получения телеметрии о нескольких сражениях на Периферии примас Уотерли подготовила Исследовательский Корпус к контакту с захватчиками перед их вступлением во Внутреннюю Сферу.

Первоначальные попытки Корпуса связаться с Кланов привели к уничтожению 2-х кораблей после того, как они не удосужились ответить на вызовы в бэтчелле Дымчатых Ягуаров. Но к ноябрю 3049 года корабли Исследовательской Службы успешно установили контакт с захватчиками, и вскоре после этого военный прецентор Анастасиус

Фохт стал посланником КомСтара в Кланов. Во всех отношениях в этом деле КомСтар честно сотрудничал с Кланов до тех пор не раскрылась истинная цель вторгавшихся – завоевание Терры.

В конце концов КомСтар для остановки продвижения Кланов удачно воспользовался КомГвардией. Однако триумф этот был подпорчен непродуманной попыткой примаса Уотерли захватить контроль над Внутренней Сферой и расколом, произошедшим вслед за выполнением реформ военного прецентора Анастасиуса Фохта и примаса Шарилар Мори. ДИС Кеннеди Одумбе был одним из многих членов КомСтара, решивших присоединиться к Слову Блейка, и покинул пост лидера Исследовательского Корпуса. Но что более важно – дорогостоящая победа на Токкайдо и раскол серьёзно ослабили КомГвардию и катастрофически снизили доходы КомСтара. Как итог, лидеры КомСтара выкачивали свои скудные ресурсы для восстановления КомГвардии в ущерб другим ответвлениям КомСтара – включая и Исследовательскую Службу. В конце концов миссии Исследовательского Корпуса практически прекратились.

СОЮЗ С ДРАКОНОМ

Помощь Исследовательскому Корпусу пришла с совершенно неожиданной стороны – от Теодора Куриты, *ганджи-но-канрея* (заместителя министра вооружённых сил) Синдиката Драконов.

Исходящий Свет

Проследуй *Исходящий Свет* предписанным маршрутом, Исследовательский Корпус имел бы очень чёткую картину наиболее вероятного местонахождения домашних миров Кланов. Лидеры Корпуса были уверены, что домашние миры Кланов лежат в *сogeward*-направлении Альянса Лир или Синдиката Драконов, но непостоянство исследовательского курса *Исходящего Света* не позволило Корпусу даже приблизительно определить местонахождение домашних миров Кланов. Корпус извлёк из этого урок; теперь каждый корабль Исследовательского Корпуса получает подробный полётный план до вылета в Глубокую Периферию, так что миссии типа «найти и скрыться» могут восстановить путь потерянного корабля.

Что же с экипажем *Исходящего Света*? Вопреки некоторым сообщениям, ходившим после вторжения, экипаж *Исходящего Света* не вернулся в КомСтар. Как удалось установить, экипаж был взят в качестве связанных Кланом Дымчатых Ягуаров. В отличие от Волков и Призрачных Медведей, после Токкайдо отпустивших некоторых своих связанных, Дымчатые Ягуары не вернули персонал Корпусу.

Название *JumpShip*'а: *Исходящий Свет/Outbound Light* (класс *Торговец/Merchant*)

***DropShip*'ы:** *Кнокс/Кнох* (класс *Союз/Union*), *Золотая Лань/Golden Hind* (класс *Пират/Buccaneer*)

Командир: прецентор Винсент Дюпон

Состав экипажа: 46 (весь корабль) плюс команда Исследовательской Службы из 7-и человек

Область миссий: Свободный маршрут, область операций в *сogeward*-направлении

Текущее состояние: Неизвестно

Текущее местонахождение: Неизвестно; возможно, Охотница, сфера Кланов (координаты неизвестны)



Тогда ещё канрей, Теодор Курита начал – ближе к концу вторжения Кланов – планировать перехват инициативы у захватчиков путём проведения контратаки на домашние миры Кланов. Амбициозная схема Куриты почти никого не заинтересовала и не получила поддержки у правителей других Наследных Государств. В противовес им примас Мори сразу же разглядела потенциал плана Куриты и подготовила военного прецедента Фохта ко встрече с военным руководителем Синдиката на Люсьене, во время тура Фохта по Внутренней Сфере в июле 3052 года с целью обсуждения деталей этого великого замысла. Фохт и Курита пришли к соглашению в области совместной работы и в декабре Исследовательская Служба стала служить в качестве передовой разведки крупномасштабного вторжения в домашние миры Кланов. Ради этой цели Исследовательский Корпус остался частью КомСтара под единоличным командованием Мори и Фохта, их миссии финансировались Синдикатом Драконов. В обмен на такую денежную поддержку Корпус должен был выполнять миссии, напрямую устанавливаемые Теодором Куритой. В действительности же Корпус стал наёмным войском по контракту с Синдикатом Драконов, позволив Курите не набирать свой собственный исследовательский флот с нуля. В то же время новая основная цель Корпуса – определение местонахождения домашних миров Кланов –

являлась возвращением к его изначальной задаче поиска остатков флота Исхода Керенского.

Чтобы предоставить Корпусу необходимое оборудование и чтобы упростить операции, Дом Куриты для исследовательских миссий выделил множество кораблей адмиралтейства Синдиката Драконов и отдал их под командование Исследовательского Корпуса. КомСтар и Курита также начали заключать с наёмными подразделениями контракты на их службу в Корпусе. На самом же деле личное участие канрея в найме войск породило в залах наёмников Галатеи, Соляриса и Аурича множество слухов – наиболее часто можно было услышать, что Теодор «купил» Корпус у КомСтара. Канрей Курита лично занялся тем лишь затем, чтобы обойти известный приказ своего отца – «смерть наёмникам», который в то время был в силе. Нанимая войска от своего имени, а не под покровительством Объединённого Воинства Синдиката Драконов, Теодор Курита возложил на себя единоличную ответственность за нарушение ограничений относительно вольнонаёмных солдат. Хотя эти соглашения привели к появлению серьёзных разногласий между канреем и Координатором, когда эта сделка раскрылась, конечный результат стоил увеличения трений между ними: Исследовательский Корпус начал операции в Глубокой Периферии с новой силой и назначением, а Теодор достиг своей цели без ослабления ОВСД.

ПОИСК ДОМАШНИХ МИРОВ

В январе 3053 года КомСтар, с целью возрождения Исследовательского Корпуса, назначил нового ДИСа – прецента Падрайга О Бхаойла, члена Корпуса вот уже более 30 лет. В отличие от своих предшественников, О Бхаойл занимал более активную роль в операциях Корпуса, решив послужить и как командир операций в *coreward*-направлении, и как директор Корпуса – это решение в конечном счёте оказалось очень полезным.

Однако в первые месяцы 3053 года О Бхаойл уделил внимание, прежде всего, главной задаче Исследовательского Корпуса: установлению передовых баз на границе Внутренней Сферы и Периферии и в самой Глубокой Периферии. Хотя сочувствующая позиция Дома Марика к «Слову Блейка» не позволила Корпусу установить базы на границе Свободные Миры и Периферии, Корпус успешно установил базы на границе Периферии с другими Наследными Государствами. Первоначальные операции Корпус развернул на границе Синдиката Драконов и Периферии, пока военный прецентор Фохт успешно убеждал архонтессу Мелиссу Штайнер-Дэвион и её сына, принца Виктора Штайнер-Дэвиона, в том, чтобы они позволили открыть в \Федеративном Содружестве – на Энгадине (Engadine) и на Галифаксе (Halifax) – полигоны Исследовательского Корпуса, хотя они и не оказали никакой помощи в постройке этих полигонов.

Что же касается своей первой базы в Глубокой Периферии, Исследовательский Корпус решил достроить «Колумб» в ε Пегаса. Находясь в 270 световых годах в *coreward*-направлении от Нигде (Nowhere), планеты Синдиката Драконов, Корпус предыдущие 30 лет использовал эту базу как отправной пункт миссий в Глубокую Периферию. Весной 3053 года передовые партии первопроходцев Синдиката Драконов и КомСтара прибыли на базу и начали перестройку и дооснащение «Колумба», готовя его к использованию в качестве передового оперативного полигона. Спустя 6 месяцев работа на базе была завершена, и командование и аналитический отдел Исследовательского Корпуса вместе с полным аэрокосмическим крылом прибыли на планету.

В последующие 5 лет с «Колумба» и других полигонов отправилось множество миссий, выполняя своё основное предназначение – определение местоположения домашних миров Кланов. Ни одна из команд не преуспела в этом деле, но они были не так уж и далеки от своей цели, хотя основное препятствие в этом вопросе представляла сама Внутренняя Сфера. Некоторые события в последний год во Внутренней Сфере едва не привели к полной приостановке операций Корпуса. Во-первых, территории Лиры откололись от Федеративного Содружества и сформировали Альянс Лиры. Правителем этого нового государства стала умная и обаятельная Катерина Штайнер-Дэвион, предпочитавшая, чтобы её называли Катрин Штайнер (вероятнее всего, это навечно памятью о её знаменитой бабушке). Мы располагаем заслуживающими доверия отчётами, что эта молодая женщина была в связи с Томасом Мариком, и ходят слухи о её связи с Ханом Клана Волка Влалом Вардом. Хотя маловероятно, что Катерина понимает специфику миссий и полигонов Корпуса, находящихся теперь уже на территории Альянса, её очевидное сближение с двумя крупнейшими врагами КомСтара вынудило Корпус

серьёзно сократить число миссий, выполняемых с баз на границе Лиры и Периферии.

Затем, когда не прошло и 5-и месяцев после отделения Лиры, войска Клана Нефритового Сокола вторглись в *coreward*-область Альянса. В своей явной попытке опровергнуть слухи о слабости Соколов после Войны Отказа между Соколами и Волками и получения новичками бесценного боевого опыта Хан Соколов Марта Прайд возглавила свой Клан и провела агрессивное нападение за линией перемирия. Её первой целью была планета Энгадин, место нахождения одной из 2-х баз Корпуса в Альянсе. Хотя эта база и не использовалась как отправной полигон после отделения Лиры, её компьютерный центр содержал важную информацию об операциях Исследовательского Корпуса. Опасаясь, что эти сведения попадут в руки Кланов, прецентор Нив приказал своему персоналу покинуть этот орбитальный полигон. Затем он привёл в негодность страховочные контуры главного сплав-завода, приведя его к перегрузке, что полностью уничтожило полигон.

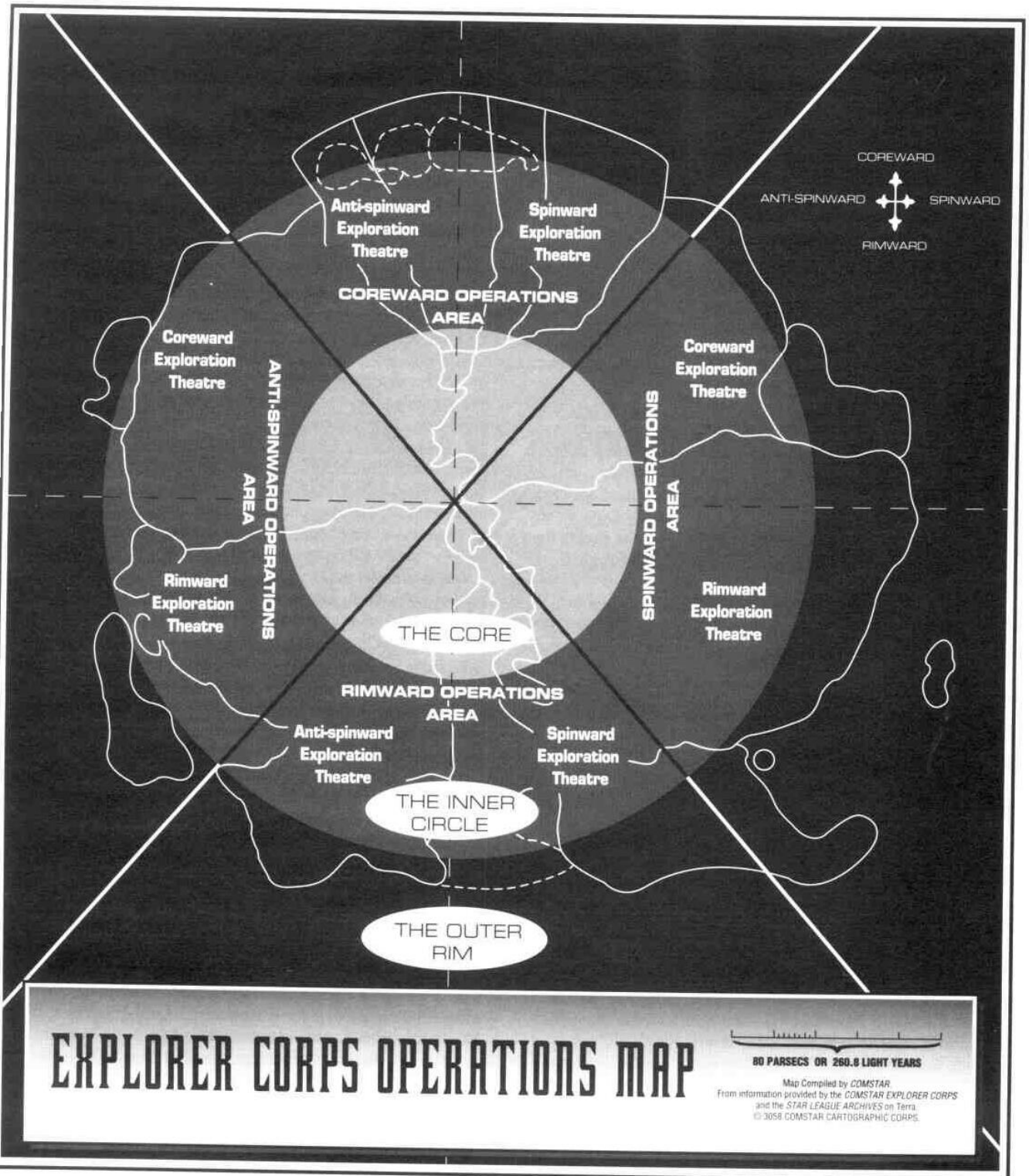
Тем временем войска «Слова Блейка» двинулись к Терре, используя для нанесения решающего удара скрытность и обман. Хотя защитники из числа КомГвардии нанесли захватчикам серьёзный урон, при этом успешно эвакуировав примаса и оставив за собой контроль над Титаном (Titan), войска «Слова Блейка» захватили контроль над имуществом КомСтара на Терре, Венере, Марсе и Луне.

«Слово Блейка» получило контроль над полигонами КомСтара на Терре вместе с другими полигонами Исследовательского Корпуса, но это была лишь малая толика потерь. Решение ДИСа О Бхаойла при получении поста директора Корпуса о сохранении командования в области операций в *coreward*-направлении побудило Исследовательскую Службу в 3053 году переместить на «Колумб» и операции в *coreward*-направлении, и персонал ДИСа, что значительно уменьшило урон от потери полигона Терры. Вдобавок отступающие с полигонов Терры войска КомГвардии сорвали их работу и оставили ловушки, не позволив войскам «Слова Блейка» получить хоть какую-нибудь ценную информацию, касающуюся операций Корпуса, стартующих с этого места.

Худшим последствием катастрофы на Терре стало то, что КомСтар больше не мог использовать свои корабельные доки на Титане, потому что он был в опасной близости от центра активности вражеских сил. На данный момент необходимое обслуживание кораблей Исследовательского Корпуса выполняется в Синдикате Драконов и на флотском полигоне КомГвардии на Лютене 68-28 (Luyten 68-28). Во время нападения на Терру войска «Слова Блейка» также провели диверсионные вылазки и на корабельные доки КомСтара на Лютене и Россе 248 (Ross 248), серьёзно замедлив постройку ремонтных кораблей Корпуса класса *Фаслан/Faslane*. Постройку этих кораблей завершили лишь сейчас, и они стали прибывать на Периферию, выбившись из графика на несколько месяцев.

Несмотря на эти помехи, Исследовательский Корпус успешно продолжает выполнять свою научную и изыскательскую деятельность, и, кажется, сейчас он близок к своему триумфу: определению местонахождения домашних миров потомков Керенского и жесточайших врагов Внутренней Сферы – Кланов.

EXPLORER CORPS



СОВРЕМЕННЫЙ КОРПУС

Задачи современного Исследовательского Корпуса охватывают обследование всех неотмеченных на карте участков Вселенной. Естественно, выполнение этих задач зачастую сопряжено с огромной опасностью и риском. Поэтому Корпус использует наиболее квалифицированный персонал и лучшие корабли и оборудование из доступных.

ОБЛАСТИ ОПЕРАЦИЙ И КОМАНДОВАНИЕ

Операции Исследовательского Корпуса организуются согласно регионам космоса. Центральный регион (Core region) охватывает космическое пространство в пределах 250 световых лет от Терры. Во Внутренний Круговой регион (Inner Circle region) попадает пространство от 250 до 500 световых лет от Терры. Эти два региона примерно равны области, известной как Внутренняя Сфера, хотя территории некоторых Наследных Государств и выходят за пределы этих регионов. Внешний Краевой регион (Outer Rim region) охватывает космическое пространство, удалённое от Терры более чем на 500 световых лет. Этот регион включает в себя некоторые районы Наследных Государств, а также государства Периферии (все области, лежащие дальше самых удалённых государств Периферии, часто называются «Глубокой Периферией», но ни к каким областям операций этот термин не относится).

Каждый регион делится на 4 оперативных области: coreward-, spinward-, rimward- и anti-spinward-направления. В свою очередь каждая оперативная область делится на 2 театра исследований.

Каждая оперативная область Исследовательского Корпуса находится под командованием прецента КомСтара, а каждый театр исследований находится под командованием прецента или полупрецента. Области поменьше могут находиться под тактическим командованием личного состава званий ниже, а иногда это даже и не персонал КомСтара.

В период между основанием Исследовательского Корпуса и вторжением Кланов исследовательские усилия Корпуса охватывали всё космическое пространство. В основном они происходили во Внешнем Краевом регионе, особенно в coreward- и spinward-оперативных областях, где лидеры Корпуса надеялись найти хоть какие-нибудь признаки флота Исхода. В это же самое время КомСтар выделял также множество кораблей и для выполнения исследовательских миссий в пределах границ Внутренней Сферы. Хотя обычный человек может удивиться – мол, что можно исследовать в обитаемой части космоса? – на самом же деле область Внутренней Сферы в 1,200 световых лет содержит примерно 110,000 некартографированных звёздных систем. На основе существующих записей множество этих систем известны тем, что одержат исследовательские комплексы и «утраченные» колонии, а также секретные военные объекты. КомСтар сам использует 2 из этих

«некартографированных» звёздных системы как флотские базы.

Однако со времён появления во Внутренней Сфере Кланов Исследовательский Корпус принялся за реорганизацию своих исследований в попытке ускорить обнаружение домашних миров Кланов. Лидеры Исследовательского Корпуса были уверены в том, что миры Кланов лежат где-то внутри coreward-оперативной области, и потому они перевели в этот регион 85% всего имущества организации. В других 3-х оперативных областях по-прежнему действуют несколько кораблей, но эти миссии составляют лишь малую часть нынешних миссий Исследовательского Корпуса.

Естественно, лидеры Корпуса надеялись, что исследовательские миссии в spinward- и anti-spinward-оперативных областях подтвердят их уверенность, что домашние миры Кланов лежат где-то в этой области Внутренней Сферы. Эта теория исходила из того факта, что исследовательские корабли, пройдя от Терры более 800 световых лет, повстречались с клановскими кораблями лишь в 2-х случаях – оба раза вблизи границы coreward-оперативной области. Эти неожиданные встречи указывали, казалось, на то, что домашние миры расположены в coreward-области Внутренней Сферы – если, конечно же, Кланов не следовали во Внутреннюю Сферу окольным путём; это, в лучшем случае, маловероятно.

ОПЕРАТИВНОЕ КОМАНДОВАНИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО КОРПУСА, 3053 год

Coreward-оперативная область

(охватывает Разрыв (Rift) и Дрейфующего Дракона (Draconian Drift))

Штаб: «Колумб», Глубокая Периферия

Командир: прецентор Падрайг О Бхайойл

Представитель: *tau*-са Харука Отанаши

Spinward-исследовательский театр: прецентор Лэйн Уэст

Anti-spinward-исследовательский театр: прецентор Морган Кобби

Spinward-оперативная область

(охватывает Внешнюю Сферу (Outer Sphere) и Скопление Гиады (Hyades Rim))

Штаб: «Балиггора», Краинный Альянс

Командир: прецентор Ингрид Сноррисдоттир

Представитель: прецентор Альберт МакМахон

Coreward-исследовательский театр: прецентор Кармен Несфилд

Rimward-исследовательский театр: полупрецентор Ву-Фэй Танг

Rimward-оперативная область

(охватывает Скопление Гиады (Hyades Rim), Марки Капеллы и приобретения Марика)

Штаб: «Геллеспонт», Таурианский Конкордат

Командир: прецентор Саския Динелли

Представитель: полупрецентор Алан Кросье

Spinward-исследовательский театр: полупрецентор Симон Блан

Anti-spinward-исследовательский театр: полупрецентор Лизли фон Радослов

Anti-spinward-оперативная область

(охватывает Разрыв (Rift), миры Марки и приобретения Марика)

Штаб: «Галифакс», Альянс Лиры

Командир: прецентор Наталья Крофт

Представитель: прецентор Джинни Бланкс

Coreward-исследовательский театр: прецентор Чалнгура Яхау

Rimward-исследовательский театр: полупрецентор Кароль Станислав

На практике же исследовательские миссии Корпуса редко ограничиваются одной оперативной областью. Корабли, базирующиеся на полигоне Корпуса в одной области, часто путешествуют в другую область, выполняя свою миссию там, а иногда они меняют оперативные области, находясь «на станции». Хотя такие операции в перекрёстных областях усложняют управление Корпусом, все неудобства подобного рода ничто по сравнению с преимуществом применения такой практической гибкости. Например, проводя операции во многих областях, корабли Корпуса могут достичь предписанной им области патрулирования/обследования, двигаясь вблизи – но не через него – пространства, контролируемого Кланами. Корабли обычно попадают в coreward-оперативную область или через spinward-, или через anti-spinward-оперативные области, не позволяя, таким образом, предсказать их развёртывание и скрывая настоящую цель активности Корпуса и от Кланов, и от потенциальных врагов во Внутренней Сфере. Недавнее нападение Нефритовых Соколов, почти в 190 световых годах от Оккупационной зоны Соколов в anti-spinward-направлении, показало, насколько опасно прямое вторжение в coreward-оперативную область. Лишь Энгадин, первая цель Соколов, лежит внутри coreward-оперативной области, а маршрут вторжения на Ковентри проходит чётко по границе – уходя после сражения на Ресифи (Recife) фактически в anti-spinward-оперативную область. Корабли, получившие назначение в эти оперативные области, могли свободно переходить из одной области в другую, при необходимости отследив войска Нефритовых Соколов.

ЛИЧНЫЙ СОСТАВ

Членов Исследовательского Корпуса можно разделить на 2 различные группы. КомСтар напрямую задействует личный состав Корпуса, многие из которого состоят в самом КомСтаре. Вдобавок в последние годы в Корпусе стало работать множество людей из Синдиката Драконов.

Весь личный состав также можно классифицировать по выполняемой им задачам: командный состав, исследовательские партии и экипажи баз. Командный состав включает в себя директора Корпуса, а также командиров каждой из оперативных областей и исследовательских театров. Исследовательские партии, выполняющие все миссии Корпуса, обычно состоят из специалистов по миссии, кадровых военных и экипажей кораблей.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ПАРТИИ

До возрождения Синдикатом Корпуса практически все исследовательские партии состояли из 2-х команд так называемых сопровителей (обычно в звании прецентов), 5-8 адептов и аколитов, действовавших как специалистов по миссии, контингента солдат (от отделения до взвода) и экипажа корабля. В то время Исследовательский Корпус оставался одним из наименее предпочитаемых ответвлений службы в КомСтаре, а исследователи состояли из пёстрой смеси «возмутителей спокойствия», «изгнанных» в Корпус из других ответвлений КомСтара, и «птиц высокого полёта», привлечённых возможностью главенствовать в Корпусе (в те дни КомСтар соблазнял рекрутов, нанимавшихся в Корпус, тем, что каждый год службы в Корпусе идёт за 3 года – званий можно было достичь быстрее).

Со времени возрождения Исследовательский Корпус начал приводить в порядок свою структуру и состав каждой из исследовательских партий в соответствии с задачами их миссии и областями деятельности. Однако многие исследовательские партии продолжают в открытую действовать как Исследовательский Корпус и используют старые процедуры, организацию экипажей и

оборудования. Такая практика – составная часть кампании, направленной на дискредитацию усилий Корпуса определить местонахождение домашних миров Кланов и воспрепятствовать Кланам принять ответные меры против кораблей Исследовательского Корпуса и других неклановских кораблей.

Роль обычного камуфляжа

Как дополнительное средство самозащиты большинство исследовательских партий Корпуса, ищущих домашние миры Кланов, обычно окутывают свои экипажи, корабли и оборудование какой-либо правдоподобной историей. Обычно исследовательские партии выступают в качестве торговцев, искателей утраченной технологии, колонистов, исследователей, кочевников, пиратов и частных лиц.

Торговцы: Множество торговцев рыщет на Периферии, выискивая рынки сбыта для своих товаров и новые источники сырья и другого ходового товара. Некоторые из этих торговцев установили контакт с членами Кланов из касты торговцев и действуют в coreward-области от Терры. Они знают, что в случае раскрытия связи подвергнутся смертельной опасности со стороны военных Кланов, но считают, что риск контактов с рынками Кланов оправдывает дело. Несколько исследовательских партий Исследовательского Корпуса, действующих в этой области, выступают в качестве вольно торгующих кораблей, а другие являются вполне законными торговцами – или как корабельные экипажи, или как сопроводительная служба безопасности.

Искатели утраченной технологии: Веками слухи о брошенном в Периферии Звёздной Лигой имуществе привлекали внимание искателей Внутренней Сферы, надеявшихся отыскать богатые тайники с технологией Звёздной Лиги – они более известны как утратехи. После 4-й Наследной Войны поток искателей утратехов постоянно возрастал, когда предприниматели Внутренней Сферы стали понимать баснословную ценность предметов Звёздной Лиги, ныне незаменимых. Эти охотники за сокровищами часто блуждают около Глубокой Периферии без определённого плана полётов или предписанных точек назначения – эта практика делает корабль, ищущий утратехи, превосходным прикрытием для партий Исследовательского Корпуса.

Колонисты: Ещё на заре человеческой цивилизации людей влекла заманчивая перспектива получения новых территорий, срывая человека с насиженного места и отрывая от семьи. Годы со времён 4-й Наследной Войны привели к появлению новой волны колонистов Внутренней Сферы, устремившихся в Периферию. Устоявшиеся государства устроили некоторых из этих поселенцев, но большинство этих пионеров – просто независимые группы, ищущие экономической выгоды, свободы вероисповедания или желающих скрыться от политики и войны Внутренней Сферы. Исследовательский Корпус всегда считает удобным маскировать некоторые свои партии как колонистов, т.к. это стремление «оправдывает» группу, имеющую широкий диапазон оборудования и пёстрый состав, а небольшие планетарные базы Корпуса часто маскируются как новые колонии.

Исследователи: Некартографированное пространство Глубокой Периферии также привлекает независимых и финансируемых корпорациями исследователей, стремящихся к новым перспективам расширения своего рынка и новой экономической выгоде, а также экспедиций с развёрнутых колоний в Периферии. Т.к. Исследовательский Корпус является ответвлением КомСтара, все исследовательские партии Корпуса подозрительны для Кланов, но захватчики гораздо менее обеспокоены активностью независимых исследовательских экспедиций.

Как итог – многие исследовательские партии Корпуса, дабы избежать пристального внимания Кланов, выступают как независимые экспедиции.

Кочевники: Вместо того, чтобы селиться на планете, некоторые группы проводят всю свою жизнь в путешествиях среди звёзд, как современные цыгане. Одна из таких групп – Скитальцы (Wanderers), потомки группы колонистов 24-го века. КомСтару известны также и другие группы, а несколько миссий Корпуса провели среди этих кочевников некоторое время, узнавая у них то, что им известно о Глубокой Периферии. Минимум две из этих групп имели контакт с Кланами, но после первых встреч были оставлены в покое как не представляющие угрозы.

Пираты/Частные лица: Исторически сложилось так, что изолированные колонии и относительно малое число военных кораблей, находящиеся в Периферии, сделали поселения и торговые корабли в этой области лёгкими целями для пиратов. Отвлекая внимание военных Периферии и Внутренней Сферы, вторжение Кланов серьёзно облегчило бандитам жизнь, которые стали действовать практически безнаказанно – это развязывало руки действующим бандгруппам и порождало новые. Вдобавок некоторые пиратские группы стали осуществлять набеги даже на контролируемые Кланами территории и их корабли, сильно рискуя столкнуться с безжалостным отпором кланеров, надеясь захватить дорогостоящую технологию и материал Кланов.

Огромное число исследовательских партий Исследовательского Корпуса маскируются под пиратов (более точно – под *частных лиц*, пираты действуют с официального разрешения властей Внутренней Сферы или Периферии). Такого рода прикрытие позволяет партиям Корпуса дополнительные возможности по сбору информации о Кланах и Глубокой Периферии от существующих частных лиц и пиратских групп, которые иногда включают в себя и изгнанных клановских воинов.

Специалисты по миссиям

Специалисты по миссиям формируют ядро всех исследовательских партий Исследовательского Корпуса и обладают обширными навыками и знаниями, необходимыми для каждой из партий. Почти все специалисты по миссиям являются членами КомСтара, обычно в звании адепта или выше, хотя некоторые и ставленники Синдиката Драконов. В зависимости от порученной партии миссии её корпус специалистов может включать в себя техников по средствам связи, планетарных учёных, дипломатов и воинов.

Больше всего специалистов по миссиям приходит из Бета (научный анализ) и Омега (исследование) дивизий КомСтара, хотя каждая команда и содержит минимальное количество людей из состава Гаммы (дипломатия) и Каппы (медики). Весь состав такого рода обладает как минимум 2-годовым опытом работы в своей сфере, а большинство из них также обладает и университетскими аспирантскими степенями. Эксперты фундаментальных наук, вроде биологии, химии и физики, планетарные учёные и астрофизики формируют 2/3 от обычного для исследовательских партий контингента специалистов по миссиям. Остальные специалисты – это обычно социологи, дипломаты и лингвисты, нужные для установления с новыми культурами.

Некоторые исследовательские партии также включают в себя разведчиков из ROM или Дельта дивизии. Обычно они занимают ведущие командные посты вроде командиров миссий или заместителей командира.

Военные

Контингент военных в каждой из исследовательских партий действует как самостоятельное подразделение, способное по прибытию на планету выполнять независимые операции. В рядах военных Исследовательского Корпуса больше всего солдат КомГвардии, но Корпус также располагает и наёмными войсками. Небольшая горстка кораблей Корпуса также несёт на своём борту и военных Синдиката Драконов.

По размеру контингенты военных в исследовательских партиях могут меняться от отделения до взвода. Военные этих партий действуют на борту корабля и при всех планетарных миссиях как охрана. Обычно эта служба состоит из защиты исследовательских партий от пиратских кораблей враждебных клановских войск. Пираты, которые часто нападают на корабли с целью захвата товаров и ограбления пассажиров, представляют для партий Корпуса наиболее распространённую угрозу, которая по большей части устраняется просто.

Военные Корпуса малоэффективны против улучшенного оборудования и высокопрофессиональных воинов большинства клановских войск. На самом же деле присутствие войск и оружия на борту корабля Корпуса может оказаться серьёзным недостатком, если корабль захватывается кланерами. Войска Кланов часто рассматривают такие суда как частных лиц и безжалостно уничтожают их и их пассажиров.

Пехотинцы, различного рода обычная пехота, морские пехотинцы, обученные операции при 0-гравитации, или иррегулярные солдаты, формируют большинство военных Корпуса. Со времён заключения соглашения между Корпусом и Домом Курицы состав иррегулярных солдат Корпуса был усилен DEST'ом и команд СВБ Синдиката Драконов. Большинство пехотинцев оснащено обычными оружием и средствами защиты, но некоторые используют бронекостюмы Внутренней Сферы и бронекостюмы, захваченные у Кланов. Вдобавок некоторые элитные пехотные части КомГвардии, служащие в Корпусе, используют лёгкие защитные энергокостюмы – известные как PA(L)-костюмы, - разработанные КомСтаром ещё до раскола.

Аэрокосмические пилоты формируют вторую крупнейшую группу военных Корпуса. Корабли Корпуса обычно содержат контингенты АКИ для обеспечения вооружённой защиты кораблей и способных к проведению наступательных действий. Даже маскирующиеся корабли Корпуса могут нести на борту истребители, не возбуждая подозрения, т.к. большинство гражданских кораблей, действующих в Периферии, несут АКИ для защиты от или предотвращения пиратских нападений.

Защита от окружающей среды, вооружение и масса дорогостоящих сенсоров у БэтлМехов делают их незаменимыми для обследования миров с токсичной атмосферой или ужасными погодными условиями. По этой причине партии Корпуса часто включают в свой состав отдельные БэтлМехи или даже небольшие подразделения Мехов. Но для большинства партий Корпуса БэтлМехи не предоставляют большого военного преимущества, т.к. большинство кораблей Корпуса не участвуют в военных действиях на поверхности планет. В основном эффективно могут использовать Мехи лишь крупнейшие суда Корпуса, вроде WarShip'ов и космических станций. Вдобавок большинство МехВоинов находит длительное пребывание на борту космического аппарата неприятным – они теряют чувство товарищества со своими друзьями-МехВоинами, не могут отрабатывать свои обычные упражнения, а это также чревато и конфликтами – и срывают свою злость на членах экипажа и других пассажирах, это происходит из-за явной скукоты.

Этому подвержены даже хорошо подготовленные солдаты КомГвардии, а источниками большинства очень серьезных проблем в таких случаях являются менее дисциплинированные наёмники. Из-за того, что минусов в таких случаях гораздо больше, чем плюсов, на борту кораблей Корпуса располагается лишь несколько подразделений БэтлМехов, и поэтому МехВоины – самая малочисленная группа из числа солдат Корпуса.

Иногда корабли Корпуса переводят вооружение и артиллерийские подразделения для солдат, несущих гарнизонную службу на базах Корпуса, или традиционные истребители и морские суда, предназначенные для спец.операций, но данные типы военного оборудования редко появляются в исследовательских партиях.

В основном у Исследовательского Корпуса хорошие отношения с наёмниками, которых они нанимают. Свободолюбивая натура КомГвардии и Исследовательского Корпуса, а также различие источников, откуда набирается их личный состав, сделали эти две группы готовыми к приятию наёмников, у которых жизненный путь такой же пёстрый. Наёмники, нанимающиеся в КомГвардию, знают, что они работают на надёжного нанимателя, чьи недавно подписанные наёмные контракты красноречиво свидетельствуют об их качественных стандартах и честности оплаты.

Корабельные экипажи

Экипажи DropShip'ов и JumpShip'ов Исследовательского Корпуса – возможно, наиболее важная часть состава исследовательских партий Корпуса. Почти все члены экипажей – бывшие члены КомГвардии и выпускники Терранских военно-космических академий Гвардии, заслуживших репутацию разработчиков наиболее полных и лучших учебных планов из всех академий Внутренней Сферы.

Независимо от того, кем они будут служить – офицером или членом экипажа – все военно-космические кадеты КомГвардии получают строгие инструкции относительно выполняемой ими работы и военного протокола, сенсорных, двигательных и оружейных систем, систем жизнеобеспечения, операций при 0-гравитации и космической медицины. После прохождения этих курсов каждый кадет проводит на борту корабля КомГвардии от 1 до 6 месяцев, обучаясь всем тонкостям жизни на борту корабля, и закрепляет свои теоретические знания на практике. К концу этого обучения кадет или проходит квалификацию, становясь аколитом, или же покидает службу.

Члены некоторых экипажей остаются на действительной службе в младшем звании аколита, другие же получают дополнительную подготовку, готовя себя к переходу на уровень выше или к занятию офицерского поста в военно-космических силах КомГвардии. Эти люди повышают своё звание до адепта, сдав серию экзаменов – наиболее известен из них инженерно-технический экзамен. Провал на этом экзамене приводит к возвращению несостоявшегося офицера к званию аколита или – что случается чаще – вынужден будет покинуть службу.

Офицеры-кадеты для продвижения в звании должны закончить одну из нескольких специализированных школ. Эти кадеты могут выбрать оперативные программы для JumpShip'ов и DropShip'ов, обе эти программы включают навигационные, инженерные, оружейные и командные курсы. С другой стороны, кадеты могут выбрать оперативную программу для WarShip'ов, которая состоит из элементов программ и для JumpShip'ов, и для DropShip'ов.

Навигационный и оружейный курсы занимают по 2 года, а оружейный курс длится лишь 1 год. Инженерный курс, соответствующий классу корабля, необходим для любого офицерского звания, и для сохранения за собой своего звания каждый адепт должен пройти этот курс.

Любой адепт, желающий служить старшим инженером (не ведущим инженером – это командный пост), также должен сдать и оружейный экзамен. Члены экипажей на мостиках также должны пройти инженерно-технический курс, но не могут стать членом экипажа на мостике, пока также не пройдут и навигационный курс. Многие также проходят и оружейную программу, хотя это и не требуется для членов экипажа на мостике.

Офицеры-кадеты, проходящие командный курс, должны сначала пройти серии собеседований. Затем офицер-кадет получает назначение в академии КомГвардии – Сэндхёрст, Аннаполис или Марс, где он проходит обширный, рассчитанный на 12 месяцев, офицерский подготовительный курс, предназначенный для развития навыков межличностных отношений, и соединяет свои технические знания с принятием ответственных решений. Если кадет проходит этот курс, он готов для занятия младшего командного поста. Обычно новоиспечённые старшие адепты действуют как главы отделов, командуя мостиком или осуществляя технический присмотр на борту корабля КомГвардии.

После нескольких лет настоящего командного опыта офицер Корпуса может поступить в Корабельную Командную Школу (ККШ), где 19-месячный курс подготовительных занятий готовит офицера к командованию кораблём – всё это осуществляется путём практических занятий, отработки боевых ситуаций и поведения при катастрофах. Окончившие этот курс готовы к занятию командных постов на корабле, хотя новоиспечённые выпускники после прослушивания курса обычно первое время служат как старшие офицеры под руководством опытных капитанов.

Все продвижения в звании по большей части определяются результатами периодических оценок и экзаменов экипажей кораблей. Обычные комстаровские ежегодные назначения действуют и для членов экипажей Корпуса, но имеют очень малое влияние на действительное положение человека или его степень ответственности.

Исследовательский Корпус также использует экипажи, обученные в и других местах Внутренней Сферы, но эти люди должны подтвердить свой текущий уровень знаний и отвечать стандартам, принятым в КомГвардии.

ЭКИПАЖИ БАЗ

Всевозможные группы личного состава, которые служат на борту кораблей Исследовательского Корпуса, также служат и на планетарных и орбитальных базах Корпуса. Вдобавок экипажи баз включают в себя инженеров по сборке, обслуживающий персонал, службу логистики и медиков. Экипажи самых маленьких баз Корпуса могут иметь очень узкий диапазон специалистов, а экипажи крупнейших баз Корпуса, вроде полигона «Колумб», часто состоят из представителей всех ответвлений КомСтара и могут включать в себя сотни или тысячи людей. Подробности о различных базах и их персонале предоставлены в **Базах и Полигонах**, с.18.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ И ЗВАНИЯ

Военные Исследовательского Корпуса организованы в соответствии с обычной организационной системой КомГвардии, в основу которой положен принцип шестичастности, что показано в таблице Unit Organization. Организация в КомСтаре также включает в себя войска и Уровней IV и V, но Исследовательский Корпус всё же редко развёртывает войска, крупнее Уровня III. Все подразделения состоят из всевозможных комбинаций родов войск, лучше всего подходящих для задач миссии. В редких случаях DropShip'ы, JumpShip'ы и WarShip'ы могут быть собраны во флотские формирования, но в основном эти корабли развёртываются независимо.

ТАБЛИЦА UNIT ORGANIZATION	
Подразделение	Состав
Уровень I	1 БэтлМех, истребитель, танк или пехотный взвод
Уровень II	6 БэтлМехов, истребителей, танков или пехотных взводов
Уровень III	36 БэтлМехов, истребителей, танков или пехотных взводов

Соответственно, Исследовательский Корпус использует и систему званий того же КомСтара. Вдобавок к наименованию звания каждый член Корпуса имеет субзвание или степень, указывающую на то, сколько лет этот человек находится на действительной службе, и функциональное обозначение, указывающее на область деятельности этого человека. Например, звание адепт III Тета указывает на человека, имеющего звание адепт, прослужившего 3 года в области деятельности DropShip'ы. Основу всех наземных войск Корпуса, экипажей DropShip'ов и JumpShip'ов, технический корпус и корпус пилотов истребителей формируют аколиты. Адепты могут командовать подразделениями Уровня I и II, и состоят по большей части из выпускников военных академий КомГвардии. Обычно на основе их способностей и опыта командовать DropShip'ами, JumpShip'ами и WarShip'ами назначаются полупреценторы и преценторы.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ	
Функциональное обозначение	Область деятельности
Альфа	ГИС-связь
Бета	Научный анализ
Гамма	Дипломатическая
Эпсилон	МехВоины
Зета	Техническая
Тета	JumpShip'ы
Иота	Морские пехотинцы
Каппа	Медицинская
Кси	DropShip'ы
Пи	Аэрокосмическая
Омега	Исследовательская

КОРАБЛИ И ОБОРУДОВАНИЕ

Исследовательский Корпус использует широкий диапазон кораблей и оборудования от различных производителей, разбросанных по всей Внутренней Сфере. В основном личный состав для миссий волен выбирать любое оборудование, которое они посчитают необходимым для своих миссий, хотя они и ограничиваются рамками выделенного им бюджета.

JUMPSHIP'ы и DROPSHIP'ы

Наиболее распространённым JumpShip'ом, используемым Корпусом, является корабль класса *Захватчик/Invader*. Эти корабли формируют почти 60% флота Исследовательского Корпуса, а корабли класса *Разведчик/Scout* и *Торговец/Merchant* вместе составляют примерно 25% от всего флота. Остальная часть флота состоит из многих других разработок, включая и *Магеллан/Magellan*, специально разработанный для выполнения дальних миссий. У Корпуса нет кораблей класса *Звёздный Властелин/Star Lord*, *Левиафан/Leviathan* или *Монолит/Monolith*.

Несколько JumpShip'ов Корпуса несут сплав-литиевые батареи. Эти громоздкие, дорогостоящие системы позволяют кораблю хранить двойной заряд для двигателя Керни-Фушиды, но использование всевозможных систем сплав-

литиевых батарей сопряжено с риском (см. **Гиперкосмические Процедуры и Принципы**, с.39).

Флот Корпуса имеет относительно малое число атакующих или транспортных DropShip'ов. Наиболее распространёнными являются корабли класса *Союз/Union* и *Леопард/Leopard*, не менее популярны и корабли класса *Роза/Rose* – этот грузоперевозчик разрабатывался и выпускается Синдикатом Дракона исключительно для Исследовательского Корпуса. За последние 2 года значительно увеличилось количество действующих в Корпусе кораблей класса *Роза*. Под покровительством Исследовательского Корпуса действуют 19 кораблей этого класса, а ещё 7 кораблей служат в Адмиралтействе Синдиката Драконов.

Большая часть обслуживающих работ на JumpShip'ах и DropShip'ах происходит в полевых условиях. Единственный сухой док Корпуса в Глубокой Периферии расположен на базе «Колумб», хотя сейчас начинают прибывать в различные оперативные области обслуживающие корабли класса *Фаслан*, что позволит техникам Корпуса провести ремонт в полевых условиях, который раньше был возможен лишь на стационарных ремонтных полигонах. Также основные ремонтные работы и всевозможные изменения можно произвести на корабельных верфях в Синдикате Драконов и полигонах КомГвардии в системе Терры, но недавние бои со «Словом Блейка» в этой системе перекрыли доступ к местным верфям КомГвардии.

ИСТРЕБИТЕЛИ И МАЛЫЕ АППАРАТЫ

Исследовательский Корпус использует несколько видов истребителей, почти все они – разработки Наследных Государств, дабы не создавать опасных условий для «легенд» маскирующихся кораблей Корпуса. Лидеры Корпуса также особенно следят за тем, чтобы корабли Корпуса официально находились бы на невоенных миссиях, неся лишь истребители, присутствие которых можно вполне правдоподобно объяснить их защитной задачей. Один из наиболее распространённых – истребитель Лиги Свободных Миров *F-94 Stingray* (хотя напряжённые отношения КомСтара с войсками Дома Марика и требуют от Корпуса пройти длинную цепочку поставщиков-посредников). Вдобавок Корпус для изменения многих разработанных в Наследных Государствах истребителей использует восстановленную технологию.

Корпус развёртывает современные истребители и технологически улучшенные малые аппараты, включая захваченные клановские ОмниИстребители, но это касается лишь специфических военных миссий, на базовых полигонах или при других обстоятельствах, при выполнении которых Корпусу нет необходимости скрывать их принадлежность к себе.

Большинство челноков в Корпусе – марок *ST-46* и *KR-61*. *ST-46* обладает превосходной грузоподъёмностью, а *KR-61* примечателен дальностью своего полёта. Почти все корабли Корпуса также несут и несколько аппаратов *Эгрет/Egret* на случай непредвиденных ситуаций, когда не готовы или недоступны посадочные полосы. Также Корпус разработал посадочный аппарат *Марк VII/Mark VII* – это доработанный *Эгрет* с 10-тонной топливной загрузкой, что уменьшает грузоподъёмность аппарата, но значительно увеличивает его универсальность (обычному *Марку VII* не достаёт суммарной топливной загрузки, что ограничивает эту разработку транспортными задачами в диапазоне между низкой орбитой и поверхностью планеты).



ТРАНСПОРТЫ И БЭТЛМЕХИ

Большинство DropShip'ов Исследовательского Корпуса несут несколько наземных транспортов с разведывательной целью, обычно это ховераппарат или колёсный внедорожник вроде модели *Packrat*. Некоторые DropShip'ы также несут и СВВП, хотя большинство и полагается при атмосферных транспортировках на свои челноки. Также DropShip'ы могут нести БэтлМехов или преобразованных ГрузоМехов, особенно если корабельные партии намереваются действовать в условиях враждебных окружающих сред.

Корабли Корпуса редко несут боевые транспорты, но такие машины используются

Корпусом на его планетарных базах и полигонах. Хотя танки и бронетранспортёры громоздки и дорогостоящи для транспортировки, для создания гарнизонных сил они обходятся дешевле, которые могут быть усилены добавлением БэтлМехов. По этой причине Корпус использует широкий диапазон танков и САУ, включая и многие разработки, построенные специально для КомГвардии или Корпуса, вроде *Шевалье/Chevalier*. Однако сложности в логистике – обслуживание и ремонт для широкого диапазона транспортов и БэтлМехов – означают, что относительно немногие полигоны Корпуса получают в своё распоряжение крупные подразделения транспортов и БэтлМехов.

ЛИЧНЫЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

Большинство баз Корпуса и планетарных полигонов хранят необычайно широкий спектр приспособлений и оборудования личного характера, хотя этот выбор при удалении от изведанного пространства и сокращается. Личный состав Корпуса волен в выборе такого оборудования – они могут потребовать его для выполнения возложенных на них задач. Внутри Корпуса можно найти практически любой предмет военного или научного назначения, которым пользуются во Внутренней Сфере или который можно приобрести по запросу. Однако из соображений секретности на перевозимое на борту кораблей оборудование возлагаются некоторые ограничения.

В основном Корпус использует лишь то оборудование, которое необходимо для миссии или обеспечения «легенды» партий, хотя отдельные командиры и могут разрешить своим партиям и экипажам дополнительным оборудованием, которое можно легко скрыть. На кораблях, чьи миссии связаны с высоким риском для жизни, с их возможной остановкой и досмотром – в основном это те корабли, которые путешествуют через или вблизи удерживаемых Кланами территорий, – командиры практически не делают никаких исключений и ограничивают своих людей лишь самым необходимым оборудованием. На кораблях, действующих вдали от клановских оперативных областей, их экипажи обладают более широким спектром оборудования.

БАЗЫ И ПОЛИГОНЫ

Исследовательский Корпус и ОВСД располагают в Глубокой Периферии множеством полигонов, по размерам колеблющихся от мелких коммуникационных узлов и научных аванпостов до массивных военных портовых полигонов, сделанных Звёздной Лигой или другими организациями и позднее занятых КомСтаром, в то же время некоторые из них были построены самим КомСтаром. Все полигоны Корпуса и ОВСД классифицируются по двум основным направлениям – орбитальному и планетарному.

Орбитальные полигоны обычно гораздо гибче, чем планетарные, т.к. они при необходимости могут быть перемещены. Однако скрыть орбитальные базы гораздо сложнее, чем планетарные, – особенно крупнейшие и сложнейшие из них, которые излучают постоянные радиосигналы.

Обычно Корпус скрывает такие полигоны, помещая их за электромагнитным щитом ближайших планет, планетоидов и других астрономических тел. Электромагнитный «шум», создаваемый такими полями, надёжно маскирует излучение таких полигонов. Орбитальные полигоны, служащие в качестве платформ-обсерваторий и других схожих миссий, не вообще не создают электромагнитных излучений, поэтому их практически невозможно определить – исключая прямую видимость.

В основном планетарные полигоны легче скрыть, чем орбитальные. Небольшая площадь полигонов имеет свои преимущества – их трудно найти на обширной поверхности планеты. Но всё же большинство планетарных полигонов являются подземными, что осложняет – по сравнению с визуальным – их радарное и термальное определение. Погода и окружающая среда планеты также могут помочь скрыть полигон, природными атмосферными условиями надёжно блокируя сенсоры, хотя характеристики искусственного ландшафта – вроде сети дорог и взлётно-посадочных полос – и могут на самом деле сделать этот полигон более видимым с орбиты. Даже там, где погодные условия укрывают всю поверхность планеты и делают невозможным визуальное нахождение, база всё же должна маскировать свою активность и радиоизлучения.

ТИПЫ ПОЛИГОНОВ

Наиболее распространённые в Корпусе типы полигонов – это прослушивающие/наблюдательные посты, коммуникационные полигоны, гарнизонные базы, базы снабжения и портовые полигоны.

Прослушивающие/наблюдательные посты

Прослушивающие/наблюдательные посты могут выполнять множество ролей, включая и прослушивание клановских (и других) средств связи, наблюдение за перемещениями в космосе или обследование. Многие прослушивающие/наблюдательные посты являются автоматизированными полигонами, записывающими свои наблюдения для более поздней их пересылки. Полигоны, служащие в качестве обследующих постов, обычно строятся с большим запасом гибкости. Прослушивающие/наблюдательные посты могут располагаться на поверхности планеты или на орбите.

Коммуникационные полигоны

Большинство коммуникационных полигонов Корпуса – это автоматизированные станции ГИГ-связи, объединённые в сеть Корпуса ПОБС (Прямое/Обратное Безадресное Сообщение). Эти автоматизированные полигоны получают с кораблей и баз Корпуса кодированное ГИГ-сообщения. Каждое ГИГ-сообщение посылает в узел сети ПОБС сведения, содержащие информацию о направлении передачи, и сообщение передаётся по цепочке узлов, пока оно не достигнет конечного пункта назначения. Большинство ПОБС-станций – орбитальные полигоны, часто укрываемые внутри групп мелких планет (более подробные сведения о сети ПОБС см. Средства связи, с.34 в разделе Жизнь в космосе).

Гарнизонные базы

Гарнизонные базы формируют огромную долю полигонов Корпуса. Обычно расположенные на поверхности планет, гарнизоны предоставляют исследовательским партиям, рейдерам и преследующим войскам оперативную защиту. Обычно гарнизонный полигон приспособлен для выполнения и другой задачи, часто это также склад

или порт, хотя существуют и некоторые чисто военные полигоны.

Базы снабжения

Также известные как складские миры, базы снабжения содержат оборудование, оружие и всевозможные запасы – всяческий материал, необходимый для действий в Глубокой Периферии. Такие базы освобождают корабли от необходимости постоянного возвращения в порты Внутренней Сферы или Периферии. Складские миры либо временные, либо постоянные. Временные базы снабжения могут быть установлены для отдельной миссии и часто используют для ускорения своей постройки пещеры или другие естественные особенности ландшафта.

Постоянные базы снабжения обычно служат как оперативные узлы для нескольких различных миссий. Такие полигоны обычно обустраиваются Корпусом или ОВСД, хотя некоторые из них располагаются в существующих структурах, обновлённых Корпусом. Поддержание баз снабжения также является миссией для некоторых партий Исследовательского Корпуса, ответственных за безопасность и надёжную доставку грузовых кораблей с запчастями. В отличие от временных баз снабжения, постоянные базы обслуживаются, большинство из них имеют даже некоторую форму персонала, выделяемого гарнизоном.

Портовые полигоны

Портовые полигоны содержат стыковочные и восстановительные мощности и базы снабжения, и предоставляют целое множество всевозможных других услуг. В Глубокой Периферии существует лишь горстка таких полигонов. Крупнейший и наиболее известный порт Корпуса – это полигон «Колумб».

СОСТАВЛЯЮЩИЕ ПОЛИГОНА

Спектр услуг и удобств полигонов Исследовательского Корпуса сильно зависит от типа и размера базы и целей её использования. Как результат – в нет двух абсолютно одинаковых полигонов, хотя большинство из них содержит, как минимум, несколько из составляющих, перечисленных ниже.

Казармы

Размещение солдат, учёных и других происходит в зданиях, тип которых меняется от специальных феррокретовых построек до тентов или бивуаков на открытом воздухе. С целью уменьшения шансов попадания в поле зрения потенциально враждебных групп используются – если возможно – уже существующие структуры или пещеры.

Хранилища

Подобно казармам, временные и долгосрочные хранилища могут изменяться от феррокретовых зданий до тентов или заменяемых структур, использующих особенности местного ландшафта. Но инженеры Корпуса для долговременных складов обычно устраивают обширные подземные полигоны.

Коммуникационные подстанции

Коммуникационные подстанции – это простые сооружения, предназначенные для коммуникационного оборудования вроде радиопередатчиков широкой зоны охвата, лазерных систем пакетной передачи сигнала и портативных гиперимпульсных генераторов. В большинстве случаев средства связи формируют вторичную часть базы, хотя некоторые полигоны существуют исключительно с целью поддержки портативных ГИГ-станций.

СИСТЕМА ε ПЕГАСА
NSC L 3-1222, 903
Звезда: ε Пегаса
Тип: G2V
Расстояние до Терры: 786 световых лет

Планетарных систем: 6

1-я планета: Scorch (Ожог)

Тип планеты: Безжизненная скала
(приливом и отливам не подвержена)

Диаметр: 4,220 км

2-я планета: Персефона

Тип планеты: Безжизненная скала

Диаметр: 7,130 км

Число спутников: 2 (Свобода и Вольность)

3-я планета: Кью (Kew)

Тип планеты: Скала

Диаметр: 12,080 км

Притяжение: 1,1g

Атмосферное давление: 1,700 мм рт.ст.

Состав атмосферы: Двуокись углерода, кислород, азот

Форма местной жизни: Млекопитающие

Средняя температура

на поверхности планеты: 45°C

4-я планета: Колумб

Тип планеты: Скала

Диаметр: 11,200 км

Притяжение: 0,9g

Атмосферное давление: 800 мм рт.ст.

Состав атмосферы: Азот, кислород

Форма местной жизни: Млекопитающие

Средняя температура

на поверхности планеты: 13°C

Число спутников: 1 (Амор)

5-я планета: Мэллори

Тип планеты: Газовый гигант

Диаметр: 120,000 км

Число спутников: 11, 2 кольца

6-я планета: Офелия

Тип планеты: Газовый гигант

Диаметр: 132,000 км

Число спутников: 17, 1 кольцо

АНАЛИТИКИ ДАННЫХ КОРПУСА («КОЛУМБ»)

Кланы

Нефритовый Сокол: прецентор Анис Элсон

Стальная Гадюка: прецентор Эндрю Пирри

Волк: прецентор Али Оке

Призрачный Медведь: прецентор Рей Миккос

Дымчатый Ягуар: прецентор Мерседес Лорен

Нова Кот: прецентор Каин Дрейк

Алмазная Акула: полупрецентор Гэррит Андерсон

Новые территории: прецентор Пила Гава,

чу-и Соу Намура, полупрецентор Эллис Кассен

Советник по культуре Кланов: прецентор Аника Янссен

Посадочная площадка

Размер посадочных площадок очень меняется в зависимости от назначения базы. Тайные площадки – ровные участки земли, подходящие для приземления СВВП и DropShip'ов. Открытые гарнизонные базы и базы снабжения часто имеют феррокретовые посадочные площадки или даже взлётно-посадочные полосы.

Ремонтные ангары

Многие базы для проведения текущего ремонта и обслуживающих работ для транспортов и Мехов Корпуса имеют в своём распоряжении ремонтные ангары. Многие из этих ангаров – простые пещеры или же обычные здания, имеющие соответствующий инструментарий и передвижные порталы. Другие же могут быть специализированными структурами или даже «спешенными» DropShip'ами.

Сенсоры

Большинство полигонов с защитной целью имеет некоторую форму сенсоров. Полигоны, предназначенные для присмотра или обозрения определённых планет или областей космоса, обычно обладают внушительными сенсорами. Эти датчики по своему назначению могут меняться от метеорологических или сейсмографических до радиоперехватывающих систем.

Медицинские блоки

Транспорты и Мехи не являются единственными, кому нужны помощь и обслуживание – часто в этом нуждаются и люди Корпуса. Обычно у нескольких членов каждой из исследовательских партий Корпуса имеются медицинские навыки первой помощи. Для более серьёзных ситуаций у Корпуса на нескольких базах – особенно на тех, которые находятся внутри или рядом с Зоной Повышенной Опасности (Harasser Zone), и на границе Дома Курицы с Кланом Дымчатого Ягуара на Периферии – имеются медицинские комплексы.

Защитные системы

Вдобавок к солдатам, Мехам и транспортам многие полигоны располагают электронными и механическими защитными системами. Обычно они состоят из портативных сенсоров и автономных оружейных систем вроде мин или дистанционно-управляемых орудий. Однако, как показывает история, наиболее эффективной защитной системой по-прежнему является лишь человек.

«КОЛУМБ»

Крупнейшая база, задействованная Исследовательским Корпусом, – полигон «Колумб» – служит домашней базой для многих кораблей Исследовательского Корпуса, действующих в forward-оперативной области. Выстроенный в 2549 году, этот полигон начал свою жизнь как небольшая путевая станция, расположенная в центре 25-километрового метеоритного кратера на планете Колумб в системе ε Пегаса. Исследовательские корабли Гегемонии использовали этот полигон как базу снабжения, забирая здесь провизию и позволяя своим экипажам немного отдохнуть до ухода в Глубокую Периферию. Хотя планета находилась в ледниковом периоде, расположение станции вблизи экватора планеты компенсировало всеобщий холодный климат.

После создания Звёздной Лиги в Периферию устремилась новая волна колонизации. В последующие 5 лет база выросла в размерах из скопления складов до небольшого города. Были построены взлётно-посадочные полосы для аэродинамических DropShip'ов и здания для постоянного гарнизона. Появилось жильё для экипажей пролетающих кораблей и казармы для постоянного личного состава, с просторными помещениями и комнатами отдыха, выросшими вокруг центральных зданий полигона.

Но что более важно – в период с 2620 по 2641 гг. инженеры Звёздной Лиги выстроили здесь ремонтные верфи с сухими доками – полноценный ангар для обслуживания DropShip'ов. Подобные комплексы были построены и на орбите вокруг планеты – они отличались сухим доком для JumpShip'ов, расположенным на самой высокой небольшой луне Колумба.

Последующие 130 лет Звёздная Лига широко использовала эту доработанную базу, но в 2780 году – это случилось незадолго до Исхода Керенского – база была всё-таки брошена.

Соответственно, базой не пользовались до тех пор, пока корабль Исследовательского Корпуса *Фон Браун* не открыл её в 3023 году.

КАРТА СТАНЦИИ

Наиболее примечательными вещами «Колумба» являются 2 основных взлётно-посадочных полосы длиной по 5,000 км. Вырубленные в густых зарослях местных кустарниковых деревьев, эти полосы были первым, на что обратил внимание экипаж *Фон Брауна*. Со времён прихода сюда КомСтара взлётно-посадочная полоса и посадочные площадки базы были очищены от подлеска, но Корпус оставил многие здания оплетёнными растениями, что помогает укрыть базу от Кланов и других враждебных сил.

Основная база – вместе с огромной феррокретовой посадочной для сферических DropShip'ов – лежит на пересечении двух взлётно-посадочных полос. Посадочные площадки окружает множество складских помещений, а между DropShip'ами и этими зданиями малотоннажными грузовиками и ГрузоМехами постоянно перемещают оборудование. Несколько других зданий вмещают спасательные транспорты и оборудование, включая и 4 так называемых пожарогасителя – безоружных Мехов, оснащённых огромными резервуарами с пламегасящей пеной на случай открытого огня. Существенно более манёвренные и универсальные, нежели обычные противопожарные машины, эти изменённые БэтлМехи уже доказали свою полезность.

Портовый командный комплекс располагается также на переднем краю посадочной площадки. Комплекс включает в себя контрольно-диспетчерскую башню, следящую за движением, а также помещения для административного корпуса и корпуса аналитиков (хотя официальный штаб Исследовательского Корпуса и находится в Форте Камерон на Токкайдо, настоящая управленческая работа Корпуса осуществляется здесь). ДИС и его представители занимают помещения на 4-м этаже основного административно-анализирующего здания – такое их размещение предоставляет им практически постоянный доступ к командам аналитиков.

Одно из отстоящих зданий командного комплекса содержит центр связи и криптографический центр «Колумба». Коробка здания возвышается над обслуживающим его сплав-генератором, чьей энергией – наряду с громадным ГИГ-передатчиком базы – питается и множество радио- и лазерных систем. Тарелка ГИГ находится в 4 км к западу от комплекса – это сделано с целью уменьшения её влияния на навигационные системы DropShip'Ов. Пока ещё не являясь частью сети ПОБС, ГИГ-передатчик «Колумба» окружён множеством первичных повторителей, с которых он регулярно скачивает информацию.

Большую часть остального пространства базы занимают казармы и комплексы отдыха. Здесь постоянно располагается приблизительно 1,100 человек, но казармы при необходимости смогут

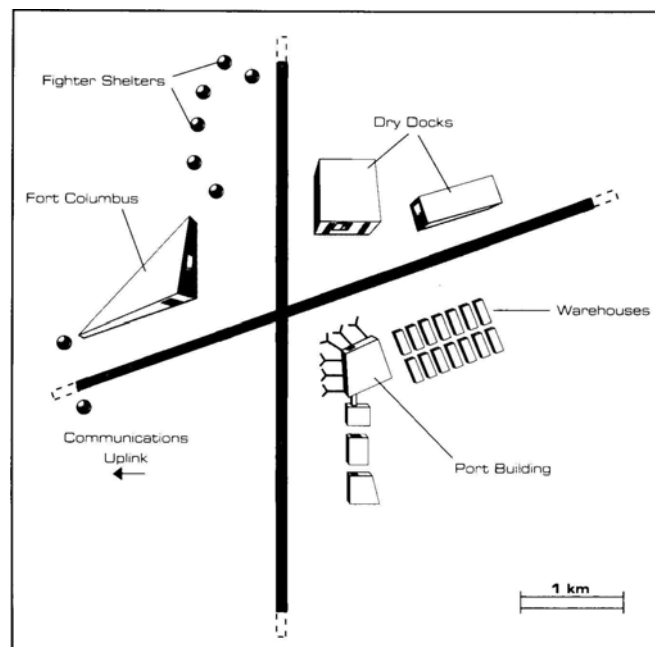
принять ещё 17,000 человек. Размер и качество комнат меняются в широких пределах. Обычно офицеры расквартировываются в помещениях как можно ближе к командному зданию, а обычные члены экипажей могут оказаться в маленьких, плохо обставленных комнатухах, удалённых от посадочной площадки на расстояние до 2 км.

Комплекс отдыха в «Колумбе» включает в себя кинозалы, спорт-бары, таверны и клубы. Командиры базы строго следят за комплексом отдыха, который постоянно патрулируется и находится под присмотром военизированной полиции Корпуса.

На «Колумбе» образовалась научная «община», расположенная примерно в 10 км восточнее от основной базы. Этот анклав содержит дюжины оптических и 3-х радиотелескопов. Радиотелескопы могут действовать независимо или же могут быть связаны с другими радиотелескопами планеты и где-либо ещё в системе, создавая ОШЗХ (Очень Широкую Зону Охвата).

Сухие доки базы, расположенные к северу от взлётно-посадочных полос, доступны через сеть такси и посадочные площадки. Для транспортировки между посадочными площадками и доками приземлившихся DropShip'ов – весом до 20,000 т – есть 2 громадные передвижные платформы. Корабли покрупнее должны будут воспользоваться орбитальной ремонтной базой «Колумба».

Гарнизонные войска «Колумба» также располагаются севернее взлётно-посадочных полос, в комплексе, известном как Форт Колумб.



(Fort Columbus – Форт Колумб; Fighters Shelters – укрытия для истребителей; Dry Docks – сухие доки; Warehouses – склады; Port Building – портовое здание; Communications Uplinks – коммуникационные узлы)

Крыло АКИ, расположенное в укрепленных укрытиях, имеет прямой доступ ко взлётно-посадочным полосам базы. Ближе к основной базе располагаются группы казарм и ангаров, занятые Мехаами, бронемашинами и пехотой. Т.к. здесь имеются свои посадочные площадки для DropShip'ов, гарнизонный комплекс является портом внутри порта.

Область к югу от основного комплекса базы служит для агрикультурных целей, поставляя ограниченное количество свежих продуктов. Эти продукты распределяются среди персонала базы и кораблей, находящихся вдалеке от основного комплекса, а необходимый рацион обеспечивается завозом.

ОСНОВНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

В 2960 году для сглаживания отношений среди огромного числа членов Корпуса и с целью надёжного обеспечения выполнения миссий согласно обычным протоколам, Сергей Гавилов разработал набор официальных процедур. Эти процедуры с годами оттачивались и дополнялись, дабы отследить широту условий и ситуаций, сопровождающих миссии Корпуса.

КОМАНДОВАНИЕ

Хотя все стратегические решения, касающиеся своей исследовательской партии, командир миссии принимает единолично, командиры кораблей сохраняют абсолютный контроль над всем персоналом своих кораблей. Командир корабля может отменить любые приказы командира миссии, если он или она почувствует, что выполнение этих приказов подвергнет корабль, экипаж и/или пассажиров ненужной опасности, но это нельзя сделать из прихоти, т.к. ДИС рассматривает все подобные решения и может воспользоваться своей властью для изменения результатов.

По той же схеме командиры JumpShip'ов распоряжаются любыми DropShip'ами, пристыкованными к их JumpShip'ам, а также исследовательскими партиями, находящимися на борту этих DropShip'ов.

Командиры всех кораблей и миссий подотчётны командирам оперативных областей и исследовательских театров, в которых находятся их корабли.

ПРОТОКОЛЫ КОНТАКТОВ

Контакт описывает любую неожиданную встречу или связь с любой другой организацией в Глубокой Периферии. Сюда включены неожиданные встречи с кораблями, станциями, наземными строениями или любыми комбинациями приведённого перечисления. Контакты делятся на 2 группы – неожиданные встречи с известными властями и неожиданные встречи с неизвестными организациями.

Во время неожиданных встреч с представителями известных дружественных властей персонал Корпуса должен немедленно убедиться в идентичности встреченного. Зачастую это происходит путём доступных идентификационных кодов, хотя возможно множество и других методов. Если идентификация подтверждается, командир Корпуса может действовать так, как ему покажется нужным. Если же идентификация не подтверждается, командиры Корпуса должны прервать контакт со встреченными.

Во время неожиданных встреч с известными враждебными силами – вроде клановских войск – командиры Корпуса должны попытаться прервать контакт. Если тактические или оперативные соображения делают это прерывание неприемлемым, командир миссии должен воспользоваться предварительной заготовленной «легендой», чтобы суметь отрицать любую связь с Исследовательским Корпусом. Если воспользоваться легендой не получается, командир должен любой ценой воспрепятствовать раскрытию целей Корпуса или своей первичной задачи. Только если

исследовательская партия находится в смертельной опасности и не остаётся никакого другого выбора, командир должен попытаться вступить в бой с этими врагами. Протоколы, регулирующие неожиданные встречи подобного рода, приводятся ниже, в **Конфликте**.

Во время неожиданных встреч с неизвестными командир Корпуса должен попытаться идентифицировать оппонента и вывести его возможности и процедуры. Это можно сделать путём наблюдения или других методов вроде прямого контакта. Командир миссии никогда не должен раскрывать свою принадлежность и увязывать свою исследовательскую партию с Корпусом.

Если командир решает, что его оппонент настроен враждебно, он должен немедленно прервать контакт с оппонентом и избегать любых других контактов с ним. Если оппонент податлив, командир должен попытаться разузнать, не имел ли он контакта с Кланами или неизвестными силами на Периферии. Дальнейшее остаётся на усмотрение командира, но любые соглашения или постоянные обмены технологиями должны производиться с согласия Первого Круга. В случае персонала Синдиката Драконов разрешение относительно соглашений или постоянных обменов технологиями требуется от Координатора.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Все JumpShip'ы Корпуса всегда должны иметь координаты заготовленного «прыжка для побега». Если корабль несёт сплав-литиевую батарею, экипаж должен иметь в резерве 1 заряд, чтобы осуществить этот свой «побег», хотя командир корабля может распорядиться использовать этот заряд для неопасных ситуаций, если того потребуют тактические соображения.

С целью экономии топлива JumpShip'ы при любой возможности для сбора энергии и перезарядки своих двигателей используют прыжковые паруса.

ОБЕСПЕЧЕННОСТЬ СРЕДСТВАМИ СВЯЗИ

Персонал Корпуса должен понимать, что все ГИГ- и обычные средства радиосвязи доступны для перехвата (длины волн, используемые ГИГ-передатчиками, осложняют перехват, но не делают его невозможным). Поэтому ГИГ- и радиопередатчики по возможности всегда должны кодироваться с использованием обычной для Корпуса шифровой двухключевой системы. Хотя эта система и не может скрыть источника ГИГ- и радиосообщений, это вынуждает любого постороннего, перехватывающего эти сообщения, провести длительный процесс дешифровки их содержимого.

Идентификатор и секции данных, посылаемые по сети ПОБС, должны оставаться незакодированными, чтобы эта сеть смогла доставить сообщения указанным адресатам, а ресивер может воспользоваться соответствующим алгоритмом декодирования. Очевидно, что идентификатор и секции данных сообщения могут иметь серьёзное тактическое значение для врагов, поэтому персоналу Корпуса рекомендуется ограниченно использовать сеть ПОБС.

КОНФЛИКТ

Корпус хочет, когда это возможно, избежать конфликта, но понимает, что может потребоваться и прямое вмешательство. В случае, когда исследовательские партии Корпуса подвергаются нападению, главы этих партий предпринимают любые действия, которые сочтут необходимыми для защиты своих партий от агрессоров. В подобных ситуациях партии исследовательские Корпуса должны направить все свои усилия на обеспечение защиты своих миссий и самого Исследовательского Корпуса, и, если глава партии сочтёт необходимым, любая партия может предпринять упреждающее действие.

Однако лидеры исследовательских партий должны убедиться в том, что использование конфронтационной тактики позволит сохранить в секрете их действия, а не скомпрометирует их. С этой целью исследовательские партии Корпуса уполномочены уничтожать враждебные силы. Если же исследовательская партия не выполнила эту задачу, она должна предпринять всяческие усилия, направленные на обрыв связи у врага, и вывести из строя его спасательные средства. При всех конфронтациях войска Корпуса должны нанести быстрый и решающий удар, используя для этого все доступные средства.

Командиры Корпуса отдают себе отчёт в том, что для обеспечения безопасности Исследовательского Корпуса иногда может потребоваться и уничтожение оборудования и кораблей Корпуса. По этой причине все корабли Корпуса оснащены подрывными зарядами. Эти заряды должны использоваться лишь в случае потери жизненно важных информации и оборудования, когда не остаётся делать ничего другого.

ПРОЦЕДУРЫ ОБСЛЕДОВАНИЯ

Хотя сейчас основной задачей Корпуса остаётся определение местонахождения домашних миров Кланов, исследование и разведка звёздных систем также важны для Корпуса. Исследование и картографирование новых систем предоставляет ценные сведения о возможных местах расположения новых передовых баз и может стать источником новых ресурсов – сырья и тайников с утраченной технологией, а также способствовать установлению контакта с новыми цивилизациями с потенциально бесценной значимостью. Поэтому даже самые безопасные миры подвергаются тщательному обследованию.

ПРОЦЕДУРЫ НАЧАЛЬНОГО ОБСЛЕДОВАНИЯ

После прибытия в новую систему исследовательская партия должна сразу же начинать полное обследование системы и её звёзд. Хотя спектральный тип звёзд и их яркость (см. **Лексикон исследователей**, с.62) можно определить и на расстоянии, обычную информацию о звезде – вроде её температуры, состава и уровня радиации – можно получить точными лишь на близком расстоянии. Такие сведения позволяют исследовательской партии определить вероятность существования здесь обитаемых планет, а также возможных мест расположения таких миров. Начальное обследование обычно можно провести приблизительно за 2 недели.

Во время начального обследования системы исследовательская партия должна также определить и расположение планет, астероидных поясов и других природных особенностей данной системы. Эта партия также должна активно высматривать любые признаки деятельности человека – вроде радиопередач или следов орбитальных аппаратов (т.е. торсионные следы двигателей).

ПРОЦЕДУРЫ ПЛАНЕТАРНОГО ОБСЛЕДОВАНИЯ

Если исследовательская партия во время своего начального обследования не находит в данной системе никаких других кораблей, эта партия может выделить DropShip или команду поменьше для изучения обитаемых миров этой системы. Обследующий DropShip должен подойти сначала к тем планетам, которые наиболее пригодны для жизни, появляясь со стороны полюса, чтобы исследовательская партия имела наилучший обзор планеты.

Планетарно-обзорная партия должна сначала выполнить визуальное обследование атмосферы и поверхности планеты, получая первое представление о температуре планеты, её атмосфере и погоде, водной поверхности и растительности.



Во многих случаях атмосфера планеты или слишком плотная, или слишком разрежённая для форм жизни, или же поверхность планеты слишком тёплая или холодная, чтобы здесь могла существовать жизнь. В зависимости от предписаний исследовательской партии, планеты с явными такими признаками, могут быть пропущены или же подвергнуты поверхностному обследованию.

Вторичное планетарное обследование

Если атмосфера планеты, её погодные условия и температура указывают на возможное существование жизни, планетарно-обзорная партия должна посредством визуального наблюдения и радара составить карту поверхности планеты. По возможности топографические карты нужно комбинировать с картами растительности и дренажных систем. В зависимости от гибкости оборудования, доступного DropShip'у, эти вторичные обследования могут занять от 5 до 20 дней, а масштаб визуальных обзорных систем (достаточной для видимости наименьших объектов/особенностей) может меняться от 5 до 100 м² (хотя спутниковые наблюдательные системы и способны обзирать объекты поменьше, время, необходимое для обследования пространства, и гибкость таких систем обычно не позволяют использовать их). Все сведения, собранные такими системами во время вторичного обследования, направляются в компьютер DropShip'a, который запускает обшчитывающие программы, направленные на поиск видимых признаков обитаемости – вроде дорог, зданий и вспаханных земель. Если компьютер находит какую-либо сопоставимость, человек-оператор может провести более подробное сканирование выбранной области. Учтите, что компьютерные системы при вторичных визуальных обследованиях могут оказаться неспособны найти отличия между естественными и искусственными образованиями.

В это же время исследовательская партия проводит и более подробное изучение атмосферы планеты и её погодных условий. Это изучение помогает определить преобладающие здесь ветра, климатические зоны и влияние ландшафта на атмосферную систему.

Вторичное обследование также включает в себя изучение и магнитного поля планеты. Очень слабое поле указывает на то, что на единицу поверхности планеты приходится очень высокий уровень излучения, что делает эту планету малоподходящей для развитой жизни.

Изучение поверхности

Во время вторичного обследования планеты направленное изучение поможет определить особенности планеты и состав её атмосферы – это можно сделать с помощью машин удалённого пилотирования (МУП), контролируемых с DropShip'a посредством радио- и лазерной связи.

МУПы делятся на 2 категории: воздушную и наземную. Воздушная категория зачастую состоит из изменённых АКИ, которые могут весить до 50 т. Эти машины могут войти в атмосферу планеты, произвести забор образцов и провести радарное обследование перед тем, как вернётся обратно в космос, к обозревающему планету кораблю.

Наземная категория характеризуется тем, что её машины весят менее 10 т и у них нет оборудования, необходимого для возвращения на орбиту после того, как они приземлились на поверхность планеты, хотя наземные машины и могут быть подобраны DropShip'ом после завершения их миссии. Эти аппараты используются для взятия и анализа почвенных и растительных образцов.

Только после того, как завершены все процедуры беспилотного обследования поверхности, на поверхность планеты ступает нога человека – члена исследовательской партии. Даже в эпоху продвинутой технологии гибкость и наблюдательность человека, направленные на изучение поверхности, не имеет себе равных при обследовании каких-либо важных мест. Первые высадившиеся члены данной партии должны использоваться костюмы для изоляции от окружающей среды, дабы свести к минимуму шанс подхватить какую-нибудь местную болезнь или вирус. Поверхностно-обзорные партии могут работать без костюмов только после полного обследования местных экосистем планеты.

Обитаемые места

Исследовательские партии Корпуса должны отслеживать все сигналы обитаемости миров или неисследованных планет, но должны делать это с чрезвычайной осторожностью. Покинутые места могут содержать автоматические системы безопасности или другие скрытые угрозы. Обитаемые места сами по себе представляют опасность, т.к. никакая партия не сможет точно предсказать реакцию этих обитателей. Если это место является частью техногенной культуры, некоторые сведения о природе населения ещё до контакта смогут предоставить радиопередачи или другие характеристики искусственного происхождения, но даже этот тип информации не позволяет партиям Корпуса точно предугадать произведённое впечатление.

Во время контакта каждая исследовательская партия Корпуса должна полагаться на своё восприятие и суждения. Некоторые колонии могут доброжелательно отнестись к посетителям и отнестись к ним с уважением или даже с почтением. Другие могут быть враждебными, хотя проявление такого рода чувств может и не проявиться при первой встрече. По этой причине все участники контакта должны иметь при себе ручное оружие и должны иметь выделенный контингент из числа службы безопасности корабля.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ОВСД

Вдобавок к финансированию Корпуса Теодор Курита направил туда части военных Синдиката для активной помощи в поиске домашних миров Кланов – это его предприятие получило название «Проект Цуйкью» (Project Tsuiquu). Корабли из Адмиралтейства Синдиката Драконов (АСД) действуют вместе с кораблями КомСтара, принадлежащих Исследовательскому Корпусу, а пехота Синдиката и отряды DEST действуют и с собственными наёмными войсками Координатора, и с войсками КомГвардии.

Хотя критика Координатора лишь в малой степени препятствовала нынешним действиям Синдиката, направленным на розыск домашних миров Кланов, попытки Теодора собрать экспедиционное войско, в котором будут представители от всех Домов с целью нанести удар по оперативным базам Кланов, в Синдикате наткнулась на яростное неприятие со стороны некоторых фракций. Самый известный противник этого плана Теодора - директор службы внутренней безопасности

Нинью Кераи-Индрахар, его бывший собрат по оружию. И лишь неудавшиеся попытки Координатора собрать это экспедиционное войско не привели к открытой конфронтации между ними.

Но на текущий момент СВБ намеревается осуществить амбициозные планы, которые доставили бы Координатору как можно меньше проблем. Некоторые фракции в среде военных Синдиката предпочли бы, чтобы внимание ОВСД было бы направлено против более традиционных врагов вроде Федеративного Содружества или Альянса Лиры. Эти фракции предлагают, чтобы Синдикат аннексировал их территории в Лионском Выступе (Lyons Thumb), где сейчас располагаются миротворцы Синдиката под покровительством КомСтара. Другие же стремятся осуществить более персонифицированную месть: импульсивный Изороку Курита, военный правитель Диерона, постоянно подстрекает к действиям против фельдмаршала Ричарда Штайнера – командира театра военных действий Рид (Ryde Theater) и сына известного героя Содружества, Нонди Штайнера, - в основном из-за желания урвать его славу и продвинуться дальше в своей военной карьере. По этим причинам маловероятно, что против Кланов в ближайшем будущем, несмотря на относительно дружественные отношения между Координатором и главами соседних государств, будет проведена военная акция с участием представителей всех Домов.

ЛИЧНЫЙ СОСТАВ И ОБОРУДОВАНИЕ

В тесной связке с Исследовательским Корпусом работает более 40 кораблей, включая и все 7 DropShip'ов АСД класса *Роза/Rose*, 6 пехотных транспортов класса *Нагумо/Nagumo* и 2 авианосца класса *Окинава/Okinawa*. Среди JumpShip'ов Синдиката преобладают корабли класса *Захватчик/Invader*, но также, наряду с хотя бы одним кораблём и класса *Химейшо/Chimeisho*, и класса *Ума/Uma*, есть корабли и известных классов *Бродяга/Tramp* и *Торговец/Merchant*.

Экипажи кораблей – все выходцы из Адмиралтейства Синдиката Драконов, а некоторые экипажи включают и офицеров Исследовательского Корпуса, отвечающих за взаимодействие с ним. Обучение членов экипажа в основном напоминает то, которое получают экипажи КомГвардии/Исследовательского Корпуса (большинство экипажей АСД подготовлены для прикомандирования к миссиям Исследовательского Корпуса, проходят подготовку в Аэрокосмическом и межзвёздном институте Синдиката в Мидуэе, где осуществляется наиболее полная – помимо КомСтара – военно-космическая и аэрокосмическая подготовка).

В прошлом АСД выделяло гражданские корабли под экипажи паромов для первого шага при путешествии в Периферию, но эта практика была прервана после того, как в 3056 году был утрачен торговый корабль Телендина/Telendine, имевший на борту подразделение DEST и наёмников «Уланы Воста» (Vost Lance). Но внутри Внутренней Сферы АСД продолжило активно развёртывать транспорты, замещая корабли АСД, которые получили военные назначения в Периферию и в другие места.

Многие из кораблей Синдиката несут на борту военные отряды, обычно это команды DEST или традиционные пехотинцы. Никакие БэтлМехи ОВСД не получили назначения в Глубокую Периферию, хотя многие наёмники, нанятые Куритой, и имеют Мехи. Эти наёмники используются в основном лишь как гарнизонные войска полигонов Корпуса и Синдиката, и обычно находятся под присмотром военных, лояльных Синдикату.

Большинство офицеров ОВСД к наёмным войскам по-прежнему относится с большим подозрением. Уважая пожелания Координатора, офицеры, имеющие дело с наёмниками, вынуждены усмирить свою гордыню, но многие из них по-прежнему выражают своё отношение поведением и в общении.

В основном подчинённые Координатора предупреждают наёмников о том, что они будут сталкиваться с подобным отношением, и, помимо приличной оплаты за работу в Глубокой Периферии, доплачивают им, чтобы компенсировать это. Из-за такого приличного заработка наёмников от них требуется высокопрофессиональное исполнение своих обязанностей, те же, кто не удовлетворяет таким требованиям, ожидают жёсткие последствия.

К сожалению, многие наёмные подразделения, заключившие с ОВСД контракты на миссии Исследовательского Корпуса, идут на это лишь из-за безнадёжности – как правило, это приводит к высокомерию с их стороны – проявление, характерное для «возмутителей спокойствия» или неопытных. Эти солдаты требуют постоянного направления, состояния «постоянного приказа», но нынешняя нехватка опытных офицеров из числа профессиональных солдат вынудила ОВСД воспользоваться другими методами управления недисциплинированными наёмниками.

Наиболее успешный метод управления наёмными солдатами – проверенная практика размещения мелких наёмных войск вместе с крупным контингентом DEST. Высокопрофессиональные солдаты DEST опытные в делах с «проблемными» наёмными войсками, что проиллюстрировали недавние события, когда 7-й Кавалерийский, подразделение наёмников, состоящее из 2-х копий, организовал мятеж, несмотря на оплату и условия. Взяв БэтлМехи, наёмники попытались надавить на местного куритского командира, чтобы он вернул их во Внутреннюю Сферу. Ответом этого командира была отдача приказа DEST'у приступить к действию. Команда DEST, состоявшая из 12-и человек, сначала захватила техников Кавалерийского, затем, используя лишь традиционное оружие и глубокое познание БэтлМехов и знания тактики пехоты, вывела из строя все 8 Мехов наёмников, потеряв при этом лишь 2 человека. Уцелевшие наёмники были подвергнуты массовой казни, а команда DEST взяла их оборудование для продолжения миссии.

Ближе к дому ОВСД получает добровольную помощь кобуна якудз, действующих в качестве регулярных войск. Менее «проблемные», чем наёмники (т.к. они фанатично преданы своему оябуну и Дракону), эти силы оказались особенно полезными в добывании информации и оборудования внутри и вне клановских Оккупационных Зон. Обширные связи кобуна и тайное знание обходных путей также помогают множеству кораблей Синдиката избежать пиратствующих банд и клановских патрулей вблизи Периферии.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИМ КОРПУСОМ

Для обеспечения более полного взаимодействия между войсками Синдиката и Корпусом Координатор и командиры Корпуса создали множество «перекрёстных» офицеров – назначили офицеров Синдиката на корабли Корпуса, а офицеров Корпуса на корабли Синдиката. Каждый такой офицер по взаимодействию сохраняет за собой имевшееся у него звание, но в оперативных делах имеет минимальное полномочия, хотя экипажи обычно уважительно советуются с такими офицерами по взаимодействию.

Одним из наиболее высокопоставленных офицеров по взаимодействию является *таи-са* Харука Отанаши, командир DropShip'a АСД, недавно расположившегося на станции «Колумб».

В отличие от большинства офицеров такого положения, Отанаши в качестве выборного директора *сogeward*-оперативной области обладает реальной властью. В действительности же она является выборным командиром всех исследовательских усилий Корпуса в этой оперативной области.

Понятно, что между Корпусом и Синдикатом есть и кое-какие трения. Некоторые офицеры по взаимодействию (с обеих сторон) пытаются злоупотреблять своим положением, превышая свои полномочия, – эта тактика лишь усиливает враждебные настроения в среде своих экипажей и увеличивает предубеждённость между этими организациями. Больше всего этим грешит Синдикат, больше всех проблем доставляют СВБ и офицеры старой закалки. Пока ни лидеры Синдиката, ни лидеры Корпуса не нашли пути успешного разрешения этой проблемы.

С целью дальнейшей координации усилий обеих организаций КомСтар назначил преценатора XI Гамма Малика Кохрэйна на Люсьен с целью упорядочения информации от Исследовательского Корпуса, направляемой администрации Синдиката. Этот искушённый дипломат всю свою молодость провёл в Синдикате и был замешан в интригах среди придворных Координатора, сделав его особенно правильным и удачным выбором для занятия этого положения.

ПОЛИГОНЫ СИНДИКАТА ДРАКОНОВ

Синдикат на Периферии располагает множеством полигонов, это и базы снабжения, и базы для рейдов, развёрнутые для поддержки усилий Исследовательского Корпуса. Некоторые из них действуют как совместные полигоны Синдиката и Корпуса, но персонал многих из них целиком предоставлен Синдикатом. Большинство этих полигонов находятся на расстоянии до 250 световых лет внутри Синдиката, а некоторые базы в Глубокой Периферии лежат далее 300 световых лет от границ Синдиката Драконов.

Большинство этих полигонов – базы снабжения, служащие отправными точками миссий Исследовательского Корпуса в Периферии. Помимо их отношений, нацеленных на области целевого исследования, кажется, что эти базы также выбраны и с политической подоплёкой. Скопления полигонов, расположенных вокруг потенциально враждебных мест – вроде базы «Далёкая Звезда» (Farstar) Федеративного Содружества в Дрейфующем Драконе и полигона «Слова Блейка» «Опотики» (Opotiki), находящегося в *rimward*-направлении от Альфирка (Alfirk). Пока нет никаких свидетельств, указывающих на то, что эти базы Синдиката будут использованы для упреждающих ударов по вражеским полигонам, но мы знаем, что в последние месяцы на этих полигоны поступило необычайно огромное число материалов.

Глубже в Периферии и в *сogeward*-направлении Внутренней Сферы Синдикат развернул группу баз для рейдов. В своей скрытной попытке собрать разведанные о местонахождении домашних миров Кланов и в откровенной попытке отвлечь внимание захватчиков от дел Корпуса, войска ОВСД и наёмники используют эти места для проведения набегов на базы и конвои Кланов. Т.к. эти войска обычно маскируются под пиратов и корсаров (чтобы скрыть своё настоящее лицо), нет ничего удивительного в том, что их операции делают «вклад» в картину о пиратах и их действий в Глубокой Периферии. Однако даже на эти рейды нельзя полностью списать сильно возросшую в последние месяцы активность пиратов.



ЗНАМЕНИТЫЕ ЛИЧНОСТИ

(Режим связи по Wolfnet в реальном масштабе времени:

И. Чандра: Следующие досье собраны оперативниками по Wolfnet и представляют обзор наиболее знаменитых офицеров, служащих в Исследовательском Корпусе. Приведённые сведения неполные, но персонал Wolfnet продолжает собирать сведения о командном составе Корпуса.)

ПРЕЦЕНТОР XVIII ПАДРАЙГ О БХАОЙЛ

Звание/Пост: Директор, Исследовательская

Служба: Командир, Coreward-оперативная область

Возраст: 56 лет

Место рождения: Арк-Ройял, Содружество Лиры

ФИЗИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ

Возраст Падрайга О Бхаойла, переваливший за 50, стал одолевать его. Его некогда чёрная, пышная шевелюра ныне полностью им утрачена, его козлиная бородка и усы подёрнуты серебристой проседью, а его лицо из-за длительного воздействия микрогравитации стало округлым и

более ровным. Хотя он находится в хорошей физической форме, ему часто трудно передвигаться в условиях планетарной гравитации, вынуждая его несколько пригнуться, - это происходит из-за полного привыкания к микрогравитации.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

О Бхаойл родился на Арк-Ройяле в январе 3002 года, в семье весьма преуспевающего торговца. Его отец использовал JumpShip *Эала/Eala* на торговых маршрутах между Таркадом и Тамаром, и молодой О Бхаойл был постоянным пассажиром в этих его путешествиях. С годами О Бхаойл буквально влюбился в космические аппараты и к 18 годам полностью подготовился к тому, чтобы стать членом экипажа корабля его отца.

Однако за неудачный месяц, проведённый им до присоединения к экипажу корабля, *Эала* получила повреждение двигателя и была полностью утрачена. Отбросив свою давнюю мечту, удручённый молодой человек искал выход из своего уныния и нашёл решение, присоединившись к КомСтару. Его знание систем JumpShip'ов снискало ему огромное уважение в его новой семье, и первые 10 лет своей карьеры в КомСтаре О Бхаойл провёл на борту различных курьерских JumpShip'ов.

Когда Кеннеди Одумбе в 3033 году начал осуществлять свою экспансионистскую программу, О Бхаойла перевели в возрождённую отрасль, и он быстро поднялся до командира *Вольного Духа/Free Spirit*, исследовательского корабля класса *Магеллан/Magellan*. Его огромный опыт и приветливая натура снискали ему доверие и любовь его экипажа, хотя он и был способен пойти на жёсткие меры, если дисциплина того потребовала бы.

В 3048 году О Бхаойл руководил *Духом* в длительной, 3-годовой миссии в spinward-направлении Внутренней Сферы, прибыв обратно на Балигорру (Baligorra) в Крайнем Альянсе незадолго до Битвы за Люсьен. Шокированный новостями о прибытии Кланов и их завоеваниях, он на всех парах устремился к Терре, прибыв туда в конце января. *Дух* был назначен в транспортную службу, перевоза подразделения КомГвардии на Токкайдо, а экипаж этого корабля стал свидетелем этого сражения, находясь в надирной прыжковой точке.

Никогда не являясь большим поклонником мистицизма, практикуемого КомСтаром, прецентор О Бхаойл решил остаться в реформированной организации. Т.к. он был самым старшим капитаном Корпуса, примас Мори выбрала его в качестве главы Службы сразу же после того, как КомСтар подписал контракт с Куритой. Известие о его назначении привело его в некоторое замешательство, т.к. это означало оставление поста командира *Вольного Духа*, но бойня на Токкайдо убедила его в том, что он должен сделать всё возможное, чтобы положить конец могуществу Кланов, и он принял назначение на этот пост.

На данный момент О Бхаойл находится на «Колумбе».

ТАИ-СА ХАРУКА ОТАНАШИ

Звание/Пост: Выборный командир, Coreward-оперативная область, Офицер Синдиката Драконов по взаимодействию

Возраст: 36 лет

Место рождения: Кирхбах, Синдикат Драконов

ФИЗИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ

Невысокая, худощавая женщина, Харука Отанаши выглядит непривычно для высших эшелонов ОВСД, где преобладают мужчины. Находясь в космосе, она заплетает свои длинные волосы в обычную косу, но когда она находится на поверхности планеты, она заплетает волосы, исходя лишь из практичности. Её карие глаза и тонкие очертания сильно напоминают её сестру-близняшку, Мио, популярную актрису. И только шрам, пересекающий нос Харуки, - результат несчастного случая при обучении - позволяет большинству людей отличить её от её сестры.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Родившись в 3022 году на Кирхбахе в Округе Расалхаг Синдиката Драконов, Отанаши росла в обстановке кровопролития практически непрекращающейся войны. Её отец погиб, когда Отанаши было всего 6 лет, защищая город Остерсунд от вторжения на планету Содружества Лиры во время их Операции Готтердаммерунг. Вскоре после Войны Ронинов мать Отанаши была убита. Больше не имея никаких связей с Кирхбахом, 13-летние сёстры-близняшки Харука и Мио направились к своему дяде на Люсьен. Будучи чу-са в 7-м Мече Света, их дядя поместил обеих сестёр в школу-интернат, где они пребывали до окончания средней школы. После выпуска Отанаши подала документы и была принята в Технический Институт Хачимана.

Здесь Отанаши специализировалась в системах DropShip'ов, став в 3043 году второй по успеваемости выпускницей. Следующий год Адмиралтейство Синдиката Драконов проверяло её на профпригодность, и после 3-х лет обучения она была рекомендована как кандидат для офицерской подготовки в Аэрокосмическом и Межзвёздном институте. Её выдающиеся записи принесли ей военно-космическое звание чу-и и свободу в выборе назначения.

Весной 3050 года Отанаши выбрала корабль Синдиката Драконов *Нагоя/Naگویا*, DropShip класса *Союз/Union*, решив после нескольких месяцев ожидания опробовать себя в новой должности. На самом же деле и АСД, и ОВСД должны были в полную боевую готовность все свои войска, приготовив их к защите от неизвестного врага, атаковавшего со стороны Периферии. Это было появление Кланов.

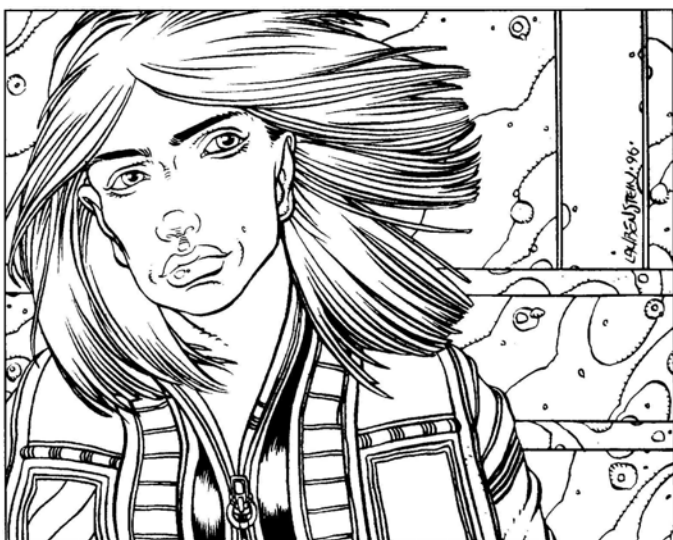
Нагоя и её экипаж следующие 2 года перевозили на фронт и с него войска с максимально возможной скоростью, и четырежды сталкивался с военно-космическими аппаратами Кланов. Изматывающее транспортное расписание повергало экипаж в глубокий стресс, и лишь мастерство Отанаши как ведущего инженера позволило кораблю остаться в строю. Всё-таки во время эвакуации из Порт-Артура *Нагоя* получила критическое повреждение. Они кое-как достигли ожидавшего их JumpShip'a, но вскоре после прибытия в Бронтон (Braunton) корабль полностью вышел из строя. Экипаж и пассажиры были эвакуированы на других кораблях, а *Нагоя* была оставлена для более поздней отбуксировки.



После повышения в звании до *дау-и* Отанаши приняла новое назначение - офицер по взаимодействию с Исследовательским Корпусом. В 3055 году она вернулась на действительную службу в АСД в качестве старшего офицера корабля *Аши-Ото/Ashi-Oto* класса *Окинава*, её замечали в набегах на Дымчатых Ягуаров и Нова Котов. В середине 3056 года она вернулась в Корпус, где составила технический обзор кораблей Внутренней Сферы и Кланов, используемых АСД и Корпусом.

До конца 3057 года, когда её назначили на *Хатаказе/Hatakaze*, другой корабль класса *Окинава*, Отанаши оставалась с Корпусом на Терре. Назначение Отанаши - присмотр за перевооружением кораблей КомСтара на верфях Титана - было единственной полностью завершённой работой, когда в 3058 году «Слово Блейка» атаковало Терру. *Дау-и* Отанаши добавила *Хатаказе* к защитным войскам КомСтара, и корабль стал решающим фактором в деле сохранения КомСтаром контроля над этим ремонтным полигоном. Экипаж *Хатаказе* заслужил благодарность от военного прецента КомСтара Анастасиуса Фохта, а Отанаши наградили Клинком Бусидо (Bushido Blade) и повышением через 2 звания - до *мау-са*.

Когда ДИС Падрайг О Бхаойл узнал об офицере Синдиката, так эффективно сражавшегося за КомСтар на Терре, он потребовал немедленного перевода Отанаши в свою команду, и Отанаши и её экипаж в сентябре 3058 года перевели на полигон Корпуса Форт Колумб. Кажется, Отанаши очень подходит для своей новой роли, а её дружба с прецентором Аникой Янссен пригодится для будущих совместных усилий ОВСД и Исследовательского Корпуса.



ПРЕЦЕНТОР I АНИКА ЯНССЕН

Звание/Пост: Командир аэрокосмических войск, Форт Колумб

Возраст: 32 года

Место рождения: Гинзбург, Синдикат Драконов

ФИЗИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ

Её утончённые черты и длинные светлые волосы придают Анике Янссен красоту, которая привлекает внимание многих поклонников, но стальная блеск её голубых глаз предостерегает от каких бы то ни было вольностей. В недавней войне – и в Республике Расалхаг, и с Кланами – она потеряла многих своих друзей и очень неохотно идёт на то, чтобы завести новых друзей. Лишь к двум людям она относится дружелюбно (если не считать пилотов под её командованием, к которым она относится как к семье) – это к *таи-са* Отанаши и прецентору О Бъаойл.

Хотя официально Янссен в КомГвардии носит звание прецентора, она предпочитает смешанную униформу (а не обычную униформу КомГвардии), состоящую из её старой расалхагской пилотской формы и одеяния, полученного во время пребывания в Клане Волка. Единственной уступкой её нынешнему положению являются нашивки на воротничке знаков отличия её звания.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Янссен родилась на расалхагском мире Гинзбург (Gunzburg) в 3026 году, незадолго до того, как эта планета высвободилась от власти Синдиката Драконов. Семья Янссен принадлежала к Тирскому движению за независимость (Tug independence movement), и когда в 3034 году Гинзбург завоевал себе независимость, её отец присоединился к «Орлам Гинзбурга» (Gunzburg Eagles). Аника последовала за ним сразу же, как достигла необходимого возраста.

Во время начальной подготовки Аника встретила с Тирой Мираборг, дочерью вальдгерра (главы) Гинзбурга, Тора Мираборга. Вскоре девушки стали подругами, и в 3045 году они

обе поступили на активную службу к Орлам. Вскоре Тира стала капитаном, приняв командование эскадрильей АКИ, а Янссен получила звание лейтенант. Спустя 4 года, когда Мираборг объявила о своём намерении присоединиться к 1-му Расалхагскому Драконовскому, Янссен последовала за подругой.

1-й Драконовский вскоре оказался вовлечёнными в несколько стычек с Кланами, кульминацией которых стало нападение Клана Волка на Расалхаг в июле 3050 года. Назначенный в эскорт выборного принца Магнуссона, покидавшего разрываемую войной Республику, 1-й Драконовский успешно отражал нападения клановских аэрокосмических войск, пока корабль выборного принца не выпрыгнул из системы Расалхага. Спустя месяцы, ближе к завершению их полёта к провинциальной столице Радштадт, 1-й Драконовский оказался в этой системе и в центре клановской флотилии. «Парящие Драконы» немедленно бросились на защиту от Кланов, дав Хаакону Магнуссону время уйти от захватчиков. В конце концов Мираборг героическим актом самопожертвования направила свой истребитель прямо на мостик флагманского корабля Клана Волка – *Матёрый Волк/Dire Wolf*, - убив множество старших клановских офицеров, включая и ильХана Лео Шоэурса. Смерть ильХана вынудила Кланов приостановить свои операции, дав всей Внутренней Сфере время для короткой передышки.

Новый год Янссен встретила в 3-м Драконовском, вместе с которым она была замечена в боях с Кланами на Меммингене (Memmingen), Саталице (Satalice) и Скандии (Skandia). Это подразделение на Скандии было уничтожено, а уцелевшие, включая и Янссен, стали связанными Клана Волка. В конечном счёте Клан Волка принял Янссен как воина, а в ходе Войны Отказа против Клана Нефритового Сокола она сопровождала в исход на Морджес войска Хана Волков Фелана Варда, где он соединился с Гончими Келла и нанёс поражение Галактике Нефритовых Соколов «Сапсан» (Peregrine).

В последовавшие за этим дни в Клане Волка произошли крупные изменения, и Хан Фелан Келл приказал отпустить из Клана Волка тех его членов, кто не желал присоединиться к Исходу. Янссен воспользовалась этим и вскоре оказалась в КомГвардии, оборонявшей Свободную Республику Расалхаг.

Однако в 3058 году военный прецентор КомСтара Анастасиус Фохт перевёл Янссен в Исследовательский Корпус, где её знание Кланов оказалось очень нужным. Она прибыла в Форт Колумб в апреле, начав службу в качестве командира аэрокосмической базы, а также как советник команды аналитиков Корпуса.

Хотя официально Янссен имеет звание прецентора, она предпочитает, чтобы к ней обращались как к капитану.

ТАИ-СА АЛЕКС МАКЛАРЕН

Звание/Пост: Командир, Объединённое Воинство Синдиката Драконов, подразделение для Периферии

Возраст: 48 лет

Место рождения: Кирей на Нива, Синдикат Драконов

ФИЗИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ

Худощавый мужчина – для своих почти 50-и лет – Алекс МакЛарен является прирождённым воином. Он стрижёт свои тёмные волосы коротко, в военном стиле, как это сейчас принято на Люсьене. Его квадратный подбородок и жёстко очерченные скулы усиливают власть, излучаемую его лицом, что подчёркивается его серыми глазами и нависающими бровями, придавая ему несколько сонный, безразличный вид. Т.к. МакЛарен для выполнения работы часто пользуется своим мрачным видом, и сильно недоволен тем, что его ухудшающееся зрение сейчас вынуждает его носить очки.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Молодость МакЛарена прошла в окружении пышных лесов и красивых, усыпанных цветами лугов Кирей на Нива, мира Синдиката. Он рос в состоятельной семье фермера в одном из небольших владений в этом мире, но дальнейшие планы были разрушены вспыхнувшей 4-й Наследной Войной. Хотя Кирей на Нива и избежала сражений этого конфликта, ОВСД командировало сюда, на континент Минами, военный контингент, который устроил здесь управленческий и распределительный центр. Во время прибытия сюда военных МакЛарен, как и многие другие парни этой планеты, оказался призванным в ряды ОВСД.

После краткой подготовки подразделение МакЛарена оказалось в толще событий, став источником пополнения для тех подразделений, которые сражались с «Драгунами Вульфа» на Гленморе (Glenmora), Вапаконете (Wapakoneta) и Солнце Харроу (Harrow's Sun), где МакЛарен получил несколько ранений. После того, как в 3030 году он вышел из госпиталя, МакЛарен прошёл программу «Тигр Ошика» (Oshika Tiger), получив дополнительную подготовку в области тактики малых подразделений и иррегулярных операций. Его достижения в этих программах привели к его переводу в Рюкен (Ryuken). После временного роспуска Рюкена в июне 3031 года МакЛарен 3 года провёл в качестве командира отделения и взвода в 7-м Пештском Регулярном, приобретая огромный опыт в сражениях с пиратскими бандами. Когда же в ответ на Войну Ронинов 3034 года Рюкен вновь организовали, МакЛарен вернулся в Рюкен-ён.

Получив пост командира роты, он собрал в своём подразделении специальные войсковые команды, которые в Войне Ронинов и в конце Войны 3039 года оказались очень эффективны, отвага МакЛарена снискала ему полевое звание *чау-са* – этим званием он обладал в течении 2-х лет кровопролитных войн с Кланами. На Бангоре (Bangor), когда в рейде против мира, удерживаемого Дымчатыми Ягуарами, погиб *тау-са* Акан Курихара, командование пехотным полком Рюкен-ёна принял на себя МакЛарен, возглавив это подразделение и успешно отступив с планеты. После Битвы за Люсьен тогда ещё канрей Теодор Кирита повысил МакЛарена до звания *тау-са*.



Когда же позднее канрей Теодор стал Координатором Синдиката и начал планировать свою стратегию против Кланов, он быстро понял, что МакЛарен будет идеальным кандидатом на пост главы нового антиклановского контингента Синдиката. Как часть этой стратегии, Координатор пожелал увеличить давление на клановских захватчиков путём набегов на их линии поставки, вынуждая их оттянуть ради охраны своих домашних маршрутов большую часть их войск. *Тау-са* МакЛарен, с его репутацией удачливого неординарного тактика, был идеальным кандидатом для выполнения этой задачи.

Тау-са МакЛарен немедленно начал набор своего экспедиционного войска и уже через несколько месяцев после своего нового назначения увёл его в Периферию. Он координировал свои действия со множеством рейдовых команд с *JumpShip'a Akaagi/Akagi*. Хотя формально они и не являются частью войск Исследовательского Корпуса, эти подразделения часто взаимодействуют с исследовательскими партиями Корпуса, а МакЛарен сам регулярно встречается в Форте Колумб с прецентором О Бхаойлом, координируя военные движения и обмен оперативными разведданными.

ЖИЗНЬ В КОСМОСЕ

Жизнь на борту любого космического корабля – будь то DropShip, станция или WarShip – сильно отличается от жизни на поверхности планеты. Даже сегодня, когда человечество раскинулось по пространству в тысячи световых лет, между звёздами постоянно путешествует лишь небольшая группа людей. Подавляющее большинство жителей Внутренней Сферы по-прежнему не осведомлено о возможности межзвёздного путешествия.

Следующая секция предназначена для ознакомления нового персонала с основами жизни в космосе, предоставляя фактическую информацию взамен слухов, полуправд и неточностей, распространённых вне профессионального сообщества косможителей. Некоторая доля этой информации относится лишь к кораблям Исследовательского Корпуса и процедурам, но большинство сведений раскрывают правду относительно всего космического путешествия.

СРАЖЕНИЕ

Хотя исследовательские партии Корпуса по возможности избегают всяческих конфликтов, всё-таки во время операций в Глубокой Периферии сохраняется постоянная возможность возникновения конфронтации. В целях наиболее эффективного использования кораблей и членов их экипажей персонал Исследовательского Корпуса должен обладать как можно более полным, чуть ли не инстинктивным знанием всех характеристик космического сражения.

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ БОЙ

Первые сражения в любой системе могут произойти и в прыжковой точке, и во время подлёта к системе, и на орбите вокруг планеты. Независимо от места ко всем военно-космическим сражениям применимы некоторые общетактические подходы.

Обычно военно-космические сражения бывают 2-х категорий – беглый обстрел и затяжной ближний бой. В основном бои первой категории происходят во время перелёта в системе, когда одна сторона не может или не хочет развить скорость, равную скорости своего противника. Затяжные ближние бои происходят или в прыжковой точке, или на орбите планеты. Однако обе эти тактики могут быть использованы различными путями – корабль, уходящий из системы, может иметь «на хвосте» преследователей, что во время перелёта в системе может привести к затяжному ближнему бою.

Беглый обстрел происходит тогда, когда атакующий и цель движутся с разительно отличающимися скоростями. Такого рода ситуации могут иметь схожую стратегию или заранее заготовленную стратегию для одного или нескольких кораблей или группы. При атаках подобного рода агрессор может лишь единожды направить огонь своих орудий на цель прежде, чем целевой корабль покинет зону поражения, а цель может провести такую же атаку при уходе. Относительные скорости и атакующего, и цели надёжно гарантируют, что множество снарядов и ракет пройдут мимо, это не позволит сосредоточить огонь лазеров и пушек-излучателей частиц по жизненно важным целям. Оружие, наносящее урон на основе кинетической энергии – вроде пушек Гаусса, - номинально могут увеличить наносимый ими урон. Однако в целом беглые обстрелы редко наносят серьёзный урон, если атакующий не располагает превосходящими силами.

Затяжные ближние бои происходят между кораблями сравнимых скоростей и направлений. Эти условия позволяют каждому из кораблей постоянно стрелять своими оружейными отсеками и проводить по своему врагу многочисленные атаки. В таких ситуациях оружейный огонь в основном и более разрушителен, и более точен, что делает затяжные ближние бои значительно более смертельными для обеих сторон.

Истребительные операции

Хотя АКИ значительно более мелкие бойцы, нежели корабли военно-космического флота, они входят в число наиболее универсальных и смертоносных военных подразделений. Они могут успешно атаковать цели любого размера на орбите, в атмосфере или на поверхности планеты, а их скорость осложняет прицеливание по ним самим. Хотя менее вооружённые и защищённые, чем DropShip'ы, истребители – прекрасный выбор для нанесения удара по вражеским кораблям.

Незащищённые корабли – лёгкая добыча для выделенного истребительного подразделения, которое обычно используется наводчик-поисковик слабых мест цели (с целью минимизации ответного огня). Истребители могут оказаться даже более эффективным оружием против боевых WarShip'ов, т.к. их малый размер и проворство не позволяют главному оружию WarShip'ов эффективно обстреливать их. Гораздо менее эффективное вторичное оружие WarShip'ов обычно даёт слабую защиту от истребителей, поэтому командиры обычно с целью защиты от них располагают своими собственными АКИ.

Несмотря на их эффективность истребители демонстрируют и характерные для них слабости. Самое важное то, что их малый размер и относительно слабая защищённость означает, что любые успешные атаки против них, имеют очень высокую вероятность нанести критическое повреждение. Во-вторых, оружие аэрокосмических и традиционных истребителей обладает серьёзными тактическими ограничениями. Основные оружейные системы обычно монтируются на крыльях и фюзеляже истребителя, и смотрит такое оружие либо вперёд, либо назад, а сам истребитель обычно имеет очень мало времени для прицеливания. Поэтому АКИ должны заходить на цель напрямую, располагаясь вблизи или над целью, попутно подавляя всевозможную антиистребительную защиту. Лишь очень немногие истребители обладают способностью стрельбы в боковых арках, и большинство из них обладает очень слабой тыловой огневой мощью. Т.к. движение истребителя очень затрудняет проведение бокового обстрела, большинство контратак проходит по тыловой части истребителей.

Чтобы уменьшить свою уязвимость такими контратаками, большинство истребителей сражаются в условиях маневрирования в космосе (или в условиях маневрирования в воздухе, если сражаются в атмосфере), что более известно как барражирование (dog fighting). Это наименование просто описывает степень высокоимпульсных манёвров, необходимых для предотвращения точной стрельбы со стороны врага по тылу.

Операции DropShip'ов

DropShip'ы значительно лучше вооружены и защищены, нежели АКИ, но им не хватает манёвренности и ускорения, демонстрируемых истребителями, - это-то и делает DropShip'ы лёгкой целью для попадания по ним. А т.к. они являются основными транспортом с возможностью перемещения груза, то DropShip'ы представляют собой основные цели для вражеских истребителей, WarShip'ов и DropShip'ов.

Для DropShip'ов наибольшую угрозу представляют истребители, и поэтому оружейные отсеки DropShip'ов напичканы таким оружием, которое позволяет сражаться с аппаратами любых размеров. Однако дизайн каждого из DropShip'ов неизбежно чреват какими-нибудь слабостями, когда оружие не может отследить цель или же наносит очень малый урон. Вражеские истребители попытаются воспользоваться этими слабыми местами DropShip'ов, пока они постоянными манёврами будут пытаться уменьшить свою уязвимость в этих местах.

Хорошими целями для крупного палубного оружия WarShip'ов DropShip'ы делают также и их размеры. Хотя такое оружие неспособно отследить лёгкие, подвижные истребители, оно может свободно нацеливаться на крупные, медлительные DropShip'ы.

Крупнейшим оружием в арсенале WarShip'a являются огромные палубные автопушки, которые могут вывести из строя или даже уничтожить DropShip с одного залпа. Против такого оружия у DropShip'a защиты практически нет – если не держаться вне пределов досягаемости вражеских орудий.

Операции WarShip'ов

Хотя WarShip'ы и являются лучше всего вооружёнными и защищёнными современными военно-космическими кораблями, они характеризуются низкой манёвренностью – эту их слабость успешно используют мелкие, но гораздо более подвижные аппараты. На самом же деле WarShip'ы особенно уязвимы для АКИ, т.к. подавляющее большинство оружия, которое несёт современный WarShip, неспособно отследить такие мелкие аппараты. Многие новые WarShip'ы, особенно те, которые сконструированы во Внутренней Сфере, характеризуются улучшенной антиистребительной системой и системой точечной защиты, но подавляющее большинство WarShip'ов остаются по-прежнему плохо защищёнными от атак истребителей. Как результат, большинство WarShip'ов несут свои собственные истребители, предназначенных для перехвата атакующих аппаратов.

Возможно, показателем мощи WarShip'a является ширина диапазона его оружия. Обычно оружейные системы WarShip'ов эффективны на расстоянии до 450 км. По сравнению с ними наиболее мощные и дальнобойные оружейные системы DropShip'ов и истребителей эффективны на расстоянии до 225 км, хотя оружейные системы некоторых клановских DropShip'ов могут стрелять и на расстояние до 360 км.

Из-за этих своих характеристик вражеские DropShip'ы, атакующие WarShip'ы, чаще всего против своих целей выпускают истребители, которые они несут, стараясь при этом оставаться вне пределов досягаемости оружия WarShip'ов. В то же время командир WarShip'a пытается сократить дистанцию и воспользоваться мощным оружием своего корабля против DropShip'a. Зачастую командир WarShip'a пытается расположить оружейные отсеки своего корабля напротив цели, т.к. эти отсеки содержат наиболее разрушительное оружие WarShip'a. Обычно это достигается путём «инерционного движения» (сбросом ускорения) и использованием маневровых импульсаторов, регулирующих расположение WarShip'a.

Новое поколение ракет типа «корабль-корабль», дистанционно управляемых по лазерной связи, представляют собой попытку противостояния оружейным системам WarShip'ов – особенно это касается клановских кораблей. Основные орудия WarShip'ов не могут отследить и сбить эти сравнительно мелкие тела, полагаясь в этом лишь на вторичное оружие корабля, истребители и DropShip'ы. Т.к. эти ракеты являются беспилотными, они могут выдерживать ускорения, смертельные для человека, и поэтому по манёвренности могут превосходить своего противника. Вдобавок, если ракета во время первого захода не попадает по своей цели, система удалённого управления позволяет человеку-оператору многократно направлять ракету на повторные атаки, пока это позволяет их топливная загрузка.

Операции космических станций

Фиксированное местонахождение космических станций делает их заманчивыми целями для всех типов военно-космических и аэрокосмических нападений. В основном станции делятся на две большие группы – невоенные и военные объекты. Невоенные станции являются весьма распространённым типом станций; большинство орбитальных станций именно этой категории. Хотя невоенные станции и могут иметь

антипиратскую защиту, они по большей части безоружные и беззащитны перед лицом военно-космических сил. Некоторые невоенные станции располагают крупными упреждающими войсками для защиты от атак, так что сражение так и не затронет саму станцию, но даже такие станции не имеют оружейных отсеков. Если же враг достигает невоенной станции, атакующий традиционно предлагает защитникам этой станции почётную сдачу. Если защитники не оказывают сопротивления и принимают предложение, атакующие войска воздерживаются от нанесения станции урона и просто высаживаются на неё.

Эта практика отражает понимание ценности ресурсов и времени, необходимого для постройки космической станции, и желание избежать ненужного уничтожения такого дорогостоящего и важного имущества. На самом деле такие отношения узаконены Аресской Конвенцией, которая классифицировала уничтожение невоенных станций как военное преступление. Все Великие Дома и подавляющее большинство военных Периферии следуют этому принципу, хотя очевидно, что клановские войска и не разделяют их мнения относительно нападений на невоенные станции. В основном клановские войска не атакуют такие объекты, но они известны уничтожением невоенных станций, оказавших им даже незначительное сопротивление или безоговорочно отклонивших их предложение о сдаче.

Военные станции разработаны для сражений и располагают широким диапазоном оружия и брони, компенсирующих их слабую манёвренность. Большинство современных военных станций обладают массой противокорабельного оружия, и большинство из них имеют защитные истребительные войска. Военные станции обычно атакуют АКИ и DropShip'ы непосредственно. Как только эти атаки достаточно ослабят защиту станции, атакующее войско попытается провести штурм.

«Подбитые» истребители, «тонущие» DropShip'ы и WarShip'ы, «разлетающиеся на куски» станции – эти эвфемизмы, описывающие гибель орбитальных объектов, поначалу могут показаться необычными.

Корни термина «подбитые истребители» можно отыскать в начале 20-го века, когда повреждённые атмосферные истребители зачастую резко падали на землю. Термин «разлетающиеся на куски станции» навеян тем же, т.к. находящиеся под давлением станции могут в буквальном смысле слова разлететься на куски из-за декомпрессионного взрыва (обычно – если сражение неминуемо – в несущественных областях современных военных станций сбрасывают давление, чтобы избежать подобных катастроф).

Эвфемизм «тонущие DropShip'ы и WarShip'ы» поначалу использовался по отношению к морским военным судам древней Терры. По отношению же к космическому аппарату этот термин был впервые применён в начале 24-го века, когда, незадолго до основания Гегемонии, адмирал Джеймс МакКенна, первый директор-генерал Терранской Гегемонии и командир первого по-настоящему боевого WarShip'a – *Дредноум/Dreadnought*, – использовал эту фразу для описания потери 2-х WarShip'ов.

«Мы видели, как *Дикая Ковша/Wildcat* и *Яну/Yalu* погружались во мрак под нами, и память об их экипажах, пожертвовавших своей жизнью ради спасения родины, живёт в нас», – сказал МакКенна.

- Выдержка из «Словаря военных терминов», Военное издательство Ллойда Марика-Стэнли, 3058 год



Если маловероятно, что аборт будет успешным, или же атакующий недостаточно ослабил защиту станции, атакующий может попытаться уничтожить целевую станцию.

Обнаружение

Обнаружение – это ключ к современной военно-космической войне. Если можно обнаружить корабль, для нападения на него можно выделить войска. А если корабль не позволяет врагу определить своё присутствие, он может воспользоваться преимуществом неожиданности. Следовательно, современные военные продолжают тратить множество ресурсов на улучшение существующих сенсоров и разработку

новых типов сенсоров и радиоискажающих устройств. Хотя со времён падения Звёздной Лиги технология этих сенсоров и устройств практически не изменилась, столкновение с Кланами побудило Внутреннюю Сферу начать исследования в области сенсоров и радиоискажающих устройств – вскоре должны появиться плоды этих усилий.

Корабли Исследовательского Корпуса и АСД используют несколько устройств-прототипов, улучшающих или ухудшающих свойства сенсоров. Улучшенные сенсоры повышают возможность обнаружения другого корабля или диапазон возможного обнаружения. Другие же устройства скрывают или маскируют сигнатуру кораблей настолько, что их становится труднее обнаружить или идентифицировать. Одна из систем, разработанная в Синдикате и протестированная Корпусом, предоставляет средство временной блокировки линии видимости, позволяя аппарату избежать вражеского огня.

Важность обнаружения затрагивает также и тактику космического сражения. Замусоренные области – вроде астероидных полей – помогают осложнить обнаружение кораблей, поэтому корабли часто «скрываются» в таких областях. Магнитные щиты планет и сами планеты также могут быть использованы в качестве укрытия от обнаружения сенсорами, хотя естественные препятствия, которые глушат один тип сенсорных систем, могут практически не повлиять на другие. Некоторые сенсорные системы – вроде детекторов нейтрино – настолько «умны», что на данный момент против них никаких контрмер не существует.

АБОРДАЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Абордажные действия описывают любое сражение, в котором одна сторона пытается захватить корабль или станцию, используя «наземные» войска. Такие войска обычно состоят из прошедших космическую подготовку морских пехотинцев и обычной пехоты, подготовленной к операциям при 0-гравитации и – особенно – к абордажным действиям, хотя иногда в таких действиях принимают участие бронепехотинцы и даже Мехи.

Объектом любого абордажного действия является захват и получение контроля над целевым кораблём. Получение контроля над жизненно важными местами целевого корабля и пленение защитников – наиболее эффективные средства достижения этой цели. Если абордажная партия не получает контроля над важными областями корабля, эта партия может последовательно ослабить эти области, включая и уничтожение экипажа, отвечающего за данную область, хотя такой уровень сражения редок.

Штурм

Высадка солдат-штурмовиков на борт цели – первый и самый опасный шаг любого абордажного действия. Атакующие могут воспользоваться 4-мя основными методами высадки таких солдат – принудительная стыковка, штурмовой челнок, свободный штурм или свободный штурм с использованием Мехов.

При принудительной стыковке штурмующий транспорт – вроде DropShip'a, челнока или даже WarShip'a – просто стыкуется с целью. Как только штурмующий корабль пристыковался, солдаты-штурмовики обычно весьма просто проникают внутрь цели и переносят основные действия внутрь пассажирских проходов и кают цели.

Хотя эта техника и идеальна для нападения на легко защищённые и неподвижные цели, временные затраты на маневрирование, необходимого для стыковки, могут подвергнуть штурмующие войска вражескому обстрелу с близкого расстояния. Вдобавок цель, способная двигаться, может начать беспорядочные манёвры, ставя все корабли, пытающиеся пристыковаться, перед опасностью столкновения. Даже станция с фиксированным положением может выполнять тактику уклонения, используя для этого двигатель станции и конструкции контроля высоты. Однако обычно фиксированные цели на орбите планеты не пытаются выполнять манёвры уклонения, т.к. попытка сделать это может стоить схода с орбиты.

Метод штурмового челнока: для высадки солдат используются штурмовые челноки. Эти небольшие, высокоманевренные аппараты быстро достигают цели, используя при этом хаотическое движение, известное как «моделирование». Как только они оказываются рядом с целью, они выравнивают свою скорость и направление своей лицевой стороны с соответствующими показателями цели. Сблизившись с целью до 100 м и менее, штурмовые челноки отстреливают в цель магнитные захваты. После закрепления этих захватов челноки начинают использовать лебёдки, подтягивающие их к цели. Такая система позволяет штурмующим кораблям безопасно и гораздо быстрее сблизиться с целью, чем могут это сделать стыкующиеся корабли. В некоторых случаях солдаты-штурмовики могут немедленно проникнуть через тамбуры внутрь цели, но гораздо чаще они прокладывают себе путь через корпус корабля до достижения входа.

При свободном штурме солдаты, идущие на abordаж, для достижения цели используют маневровые ранцы или бронекомбинезоны с прыжковыми двигателями (для таких операций подходят клановские комбинезоны «Элементал», комбинезоны ОВСД «Райден» и «Кэге» и РА(L)-комбинезоны КомСтара). Как только солдаты достигают корпуса цели, они проникают внутрь или через тамбур, или же, используя своё оружие или взрывчатку, взламывают корпус корабля. Во многих случаях достаточно лишь простой угрозы взлома корпуса – особенно со стороны солдат, находящихся около жизненно важных областей вроде мостика, – чтобы вынудить защищающихся сдаться.

4-й и редчайший тип abordажных действий – это свободный штурм с использованием Мехов. При таком методе для нападения на целевой корабль используются Мехи, способные к прыжкам (а также Мехи, которые при необходимости можно дооснастить прыжковыми двигателями). Однако для маневрирования Мехом в космосе требуется огромное мастерство, т.к. прыжковые двигатели БэтлМеха и прыжковые ранцы гораздо менее управляемы, чем маневровые импульсаторы, установленные на космических кораблях. МехВоин должен уделять управлению БэтлМеха серьёзное внимание, вращая его и тщательно позиционируя его центр массы и направляя его прыжковые двигатели.

Как только БэтлМех приблизится к корпусу цели, он входит в зону ближнего вражеского огня, и огонь орудий корабля ему больше не страшен. Для перемещения по цели Мех может использовать встроенные в его ноги магнитные захваты, и для стрельбы в упор по цели может воспользоваться своим оружием или же, пригрозив проломом корпуса, принудить защитников сдаться.

Вместо простой угрозы целостности корпуса Мех может блокировать подход к цели или внутрь корпуса, или соответствующего размера тамбур. Однако использование оружия Меха внутри корабля или станции может легко привести к цепи взрывов, что в конечном счёте уничтожит Мех вместе с его целью.

Сражение на борту корабля

Проникнув на борт корабля, штурмовое подразделение сначала будет иметь дело с защитниками. Первое сражение чаще всего происходит в тамбуре, где защищающиеся пытаются задержать вторгнувшихся до того, как те рассеются по кораблю или станции. Большинство тамбуров одновременно может вместить лишь горстку людей, что делает их естественными местами преткновения, где защищающиеся могут легко получить локальное численное превосходство. Защитная тактика включает в себя терминалы безопасности, создание в тамбурах избыточного давления или выставление баррикад, но зачастую они просто стреляют по нападающим, т.к. это является наиболее эффективным средством заставить нападающих покинуть тамбур. Солдаты-штурмовики, одетые в бронекомбинезоны, обычно могут выдержать сильный защитный огонь и обеспечить на цели плацдарм.

Как только первая штурмовая партия очищает от защитников необходимую площадь вокруг тамбура, сюда могут прибывать основные штурмовые силы. Обычно в этот момент защитники отступают к ключевым укрепленным точкам – зачастую это те точки, которые оборонять легче всего, или же места огромной важности. Как в большинстве сражений, знание защитниками поля боя даёт им преимущество. Во время abordажного боя защитники обычно лучше знают «карту местности», нежели атакующие, и поэтому лучше используют физические особенности внутри цели, снижая свои потери. Само сражение на борту цели длится от нескольких минут до нескольких часов, скорость течения боя и его исход зависят скорее от умений обеих сторон, а не от технологии или численного превосходства.

Как и во всех ближних боях, задачей является нанести как можно больший урон противнику. Поэтому небольшие, подготовленные группы могут обороняться от большего по численности противника простым частым обстрелом и попаданием в жизненно важные места. Вдобавок большинство abordажных сражений происходит в условиях низкой гравитации, что делает даже обычные задачи трудновыполнимыми, и в таких условиях становятся ещё более важны воинские умения. По этим причинам солдаты, выполняющие abordажные действия, получают специальную подготовку для сражений в условиях 0-гравитации и ношения космических комбинезонов.

Выбор оружия для abordажных боёв очень важен, т.к. залпы или выстрелы из множества видов ручного оружия легко могут повредить корабль и даже стать причиной пробоин в корпусе в случае промахов, шквального огня или выстрелов, пронизавших человека и летящих дальше. Никакое штурмующее войско даже не подумает об использовании оружия массового поражения. Наиболее распространённым выбором является оружие с низкой отдачей; возможно, самым популярным оружием для abordажных боёв являются иглометы, хотя их небольшой урон и недостаточная эффективность против брони делает их бесполезными против хорошо защищённого бойца. Следующим распространённым видом оружия являются лазеры. Их ценят за отсутствие отдачи и высокую поражающую мощь, но промахи могут легко повредить переборки и ослабить структурную целостность цели.

Специальные заряды позволяют abordажным партиям безопасно использовать также и пулеметное оружие. Это оружие комбинирует высокую поражающую мощь с «дружественными к переборкам» свойствами. Полимерные и металлические «хрупкие» специальные заряды обладают высоким поражающим потенциалом против незащищённых целей, но ломаются при контакте с твёрдыми поверхностями вроде переборок.

Однако при контакте с баллистической пластинчатой бронёй также рассыпаются. Другой тип специальных зарядов – заряд ускоренной передачи энергии (АЕТ) – характеризуется сложностью дизайна, который обеспечивает хорошую проникаемость брони с относительно низкой отдачей и малым шансом рикошета. Эта разработка также не позволяет заряду проникнуть сквозь человека или расколоться от соприкосновения с перегородками.

Во время абордажных боёв также весьма эффективны и гранаты. Разрывы оглушающих гранат можно использовать для изматывания противника, в то же время нанося кораблю минимальный ущерб, а дымовые гранаты используются для создания тактического прикрытия абордажных войск. Могут оказаться полезными даже газовые гранаты, хотя они и не оказывают никакого влияния на врага, одетого в космический костюм с возможностью защиты от окружающей среды.

Иногда абордажные бои превращаются в рукопашную, где исход боя решают оружие для схватки или навыки безоружного боя. Однако большинство абордажных действий завершаются задолго до того, как противники окажутся в подобной ситуации.

ПЛАНЕТАРНЫЕ БОЕВЫЕ ОПЕРАЦИИ

Хотя в основном это такие же бои, как и на планетах Внутренней Сферы, планетарные бои в Глубокой Периферии обладают некоторыми характерными опасностями, обязанные своим существованием в основном тому факту, что воюющие стороны располагают малой – если вообще она у них имеется – информацией относительно планетарных полей сражений в данных областях.

Т.к. большинство миров во Внутренней Сфере многократно становились местами сражений, подробности относительно их ландшафта, погоды и других естественных особенностей хорошо известны. Следовательно, известны и политическая ситуация, и сила возможного сопротивления или же их можно определить путём шпионажа. А о мирах Глубокой Периферии такой информации нет. Если планетарное исследование было завершено до высадки или было сделано в прошлом, солдаты могут иметь примерные карты и направляющие чипы для своих электронных компасов, но никакой другой информацией высаживающиеся партии не располагают.

Спектр ландшафтов, которые можно отыскать в таких мирах, может меняться от ровных, открытых равнин и вересковых пустошей до пересечённого ландшафта – лавовых полей и лесов. Обычно большинство миров не тронуты рукой человека – например, неотмеченные на карте леса, и поэтому они могут оказаться гуще, чем обычные леса во Внутренней Сфере. Такие «сверхгустые» леса и составляют главную проблему при продвижении, часто становясь непроходимыми даже для БэтлМехов. Вдобавок солдаты должны двигаться по ландшафту без помощи навигационных спутников (вроде тех, которые разбросаны по большей части Внутренней Сферы).

Другую опасность представляет собой неизвестная окружающая среда. Многие миры Глубокой Периферии служат домом для враждебных организмов, диапазон которых меняется от вирусов до хищников. Из этих двух групп хищники – возможно, простейший объект взаимодействия, поэтому исследовательские партии могут определить большинство неизвестных хищников с помощью сенсоров и отразить их нападение при помощи ручного оружия. Некоторые миры обладают массивными, менее управляемыми созданиями – вроде мегазавтров Берёзолеса (Birchwood), способных повредить даже БэтлМехи.

Более коварная угроза – вирусы и микробиологические компоненты. Даже те миры, которые отличаются мягкостью, могут стать местом колоний организмов, смертельных для человека. Многие растущие колонии – вместе с множеством военных частей – подверглись «нападению» таких компонентов.

СРЕДСТВА СВЯЗИ

Средства связи в космосе делятся на 2 категории – средства внутренней связи (или средства связи внутри корабля) или средства внешней связи (или средства связи вне корабля). Внутри этих категорий сообщения могут быть посланы посредством оптоволоконных, радио-, лазерных и ГИГ-систем.

СРЕДСТВА ВНУТРЕННЕЙ СВЯЗИ

Средства связи внутри космических кораблей в основном являются оптоволоконными, что не позволяет посторонним прослушивать средства внутренней связи кораблей. Громкоговорители и панели селекторной связи находятся в каждой каюте и коридоре корабля, позволяя пассажирам послать сообщение для всего корабля или какой-нибудь ограниченной области.

Персональные средства связи или носят на поясе или запястье, или носят в виде наушников, позволяя ключевым фигурам оставаться на связи со всеми другими и с мостиком. Подобные устройства связи по-настоящему являются радиопередатчиками с низким энергопотреблением, посылающими и получающими сигналы от повторителей, входящих в систему селекторной связи корабля. Бронированный корпус корабля не позволяет этим сигналам уйти в космос и рассекретить связь.

СРЕДСТВА ВНЕШНЕЙ СВЯЗИ

Внешние средства связи корабля – это радио-, лазерная и ГИГ-системы. Радиосвязь используется в основном для общения с другими кораблями или для несекретных сеансов связи. Т.к. радиоволны расходятся от точки ихсылки и таким образом радиовещание идёт во всех направлениях, такой тип связи идеально подходит для связи с большими группами. Однако из-за этого же типа связи следует, что он очень удобен для перехвата любой стороной, находящейся в зоне передачи. Вдобавок радиопередатчики позволяют вражеским судам определить местонахождение корабля, пославшего эти сообщения.

В небоевых ситуациях радиосистема корабля также передаёт с корабля сигнал ОСЧ (опознавания «свой-чужой»). Сигналы ОСЧ большинства космических кораблей зарегистрированы Терранском Реестре Космических Кораблей КомСтара, а большинство кораблей располагают копией базы данных реестра. Это позволяет кораблям найти реестровую запись какого-либо корабля, передающего как часть сигнала ОСЧ, и идентифицировать судно. Однако, несмотря на налёт секретности идентификационных кодов ОСЧ, остаётся возможность для самомаскировки, когда изменяются передаваемые сигналы ОСЧ корабля. Поэтому для точной идентификации неизвестных большинство кораблей использует дополнительную информацию (визуальная идентификация или сравниваются образцы излучения нейтрино).

Направленные лазерные системы – предпочитаемое средство для проведения секретных сеансов связи. В лазерной системе посылающий сообщение корабль использует узконаправленный, малоэнергетический лазерный луч к соответствующим сенсорам принимающего корабля. Принимающая сторона не сможет получить сообщение, только если постороннее судно пересечёт направление этого лазерного луча.

Поэтому любое прерывание лазерного луча немедленно подскажет обеим сторонам о том, что между ними появился крупный объект или корабль. Хотя лазерные сообщения обеспечивают большую секретность, чем радиопередачи, лазерные системы менее гибкие, чем радиосистемы. Число лазерных передатчиков на борту посылающего корабля ограничивается числом одновременно получающих его сообщения кораблей, а посылающий и передающий корабль должны иметь чистую линию взгляда между собой, чтобы связываться таким способом. По этим причинам лазерные системы непрактичны для большинства флотских сеансов связи.

Несмотря на эти ограничения, DropShip'ы обычно несут 1-2 лазерных передатчика, а JumpShip'ы обычно располагают по одному лазерному приёмнику для каждого из DropShip'ов, которых они несут, а также 4-5 дополнительных лазеров. WarShip'ы для обеспечения секретной связи в боевых условиях с другими WarShip'ами, DropShip'ами и истребителями часто несут дюжины таких передатчиков. Точное число неопределённо, но его достаточно для связи WarShip'a и с истребителями, и с DropShip'ами, и с малыми аппаратами.

Сеть ГИГ

Некоторые корабли – в основном WarShip'ы и JumpShip'ы – также несут и ГИГ-передатчики. До вторжения Кланов лишь JumpShip'ы КомСтара располагали такими устройствами, которые могли мгновенно передать сообщения на расстояние до 50 световых лет. Сейчас известно, что клановские военнокосмические корабли также несут ГИГ-передатчики, и – по слухам – ГИГ-оборудование присутствует и некоторых новых WarShip'ах Внутренней Сферы, хотя эти слухи ещё и требуются подтвердить.

Чтобы получить ГИГ-сообщение, получатель должен находится на расстоянии не далее 600 млн. км (приблизительно 4 а.е.). За этим пределом радиоэлемент ГИГ-сигнала может быть поглощён или замусоривается посторонними шумами. Как только ГИГ-импульс достигает точки назначения, он размножается по схожей схеме радиоволнами, и поэтому может быть определён соответствующим оборудованием. Вопреки распространённому неправильным представлениям и принятой практике, нет необходимости размещать такое получающее оборудование в местах расположения ГИГ-станций. По этой причине ГИГ-связь обычно сжимается и надёжно шифруется (с целью обеспечения защиты данных), зачастую с использованием двухключевой системы.

Чтобы обеспечить ГИГ-связь между кораблями, посылающий должен в своё ГИГ-сообщение включить информацию о собственном местонахождении. Взаимообмен данными о координатах позволяет получателю ответить, отослав обратно ГИГ-сообщение. Однако, из-за того, что взаимодействие координатами точно определяет местонахождение корабля, в интересах оперативной безопасности информация такого рода передаётся очень редко.

В ответ на эти ограничения корабли обычно используют ГИГ-сеть, а не пытаются использовать передачи с корабля на корабль или другие точно указывающие передачи. Например, Кланов обладают сетью автоматизированных хранилищ сообщений. Эти устройства, помещённые на орбиту или поверхность планеты, предоставляют для ГИГ-сообщений фиксированные получающие станции. Любое проходящее судно может получить сообщения, хранящиеся здесь, направив правильный запрос и указав свои координаты. Как только хранилище получает сигнал запроса, оно передаёт свои данные кораблю, используя при этом предоставленные координаты, помогающие направить ГИГ-передачу.

КомСтаром были открыты некоторые хранилища сообщений, и лидеры Корпуса сначала решили, что ГИГ-сеть поможет привести к домашним мирам Кланов. Однако каждое хранилище действовало явно независимо, поэтому одно хранилище не могло предоставить информацию о местонахождении любого другого хранилища. Далее, каждое хранилище посылало и получало сообщения только в пределах радиуса в 50 световых лет.

Схожим образом работает сеть Исследовательского Корпуса ПОБС, известная в среде Корпуса как «Виноградная лоза». Сеть ПОБС состоит из огромного множества хранилищ, каждое из них находится на расстоянии как минимум 50 световых лет от двух других хранилищ. Вместе эти хранилища формируют обширную сеть по всей Глубокой Периферии. В предшествовавшие этому времена – обычно раз в день – каждое хранилище передавало копию своего содержимого во все хранилища, находящиеся в радиусе действия отправляющего хранилища, координаты которых хранятся в бортовых компьютерах. Это позволяет перемещаться по сети туда и обратно. Вдобавок соответствующим образом кодированные сообщения могут вынудить хранилище отослать сообщение немедленно, обеспечивая на длительном расстоянии гибкую связь.

Даже если для передачи нет сообщений, каждое хранилище раз в день передаёт сигнал «готовности» всем соседним хранилищам, указывая тем самым свой оперативный статус. Отсутствие такого сигнала позволяет техникам Корпуса немедленно определить любые неисправности или факт диверсии. Сеть ПОБС позволяет кораблям с ГИГ-оборудованием передавать сообщения из практически любой точки в исследованном пространстве Периферии в любую другую точку. Степень секретности здесь не настолько высока, как у Кланов, но эта система обладает большим практическим значением. Основным ограничивающим фактором сети ПОБС – это время, деньги и трудовые затраты, необходимые для постройки и развёртывания новых станций и модернизации и ремонта уже существующих.

В некоторых важных случаях – вроде заседаний Совета, собирающегося ради избрания Ханов, – клановские корабли с ГИГ-оборудованием также формируют коммуникационные «цепочки» между Внутренней Сферой и домашними мирами Кланов. Каждый корабль действует и как передатчик, и как получатель, пропуская данные в обоих направлениях по одной линии, при этом получая данные от своих соседей. Хотя так просто это выглядит лишь в теории, выставление кораблей в соответствующих местах представляет собой очень серьёзную техническую задачу. Вдобавок каждый корабль должен получить и обработать данные и одновременно передать их на 2 источника. Может показаться удивительным, но передача – это самая быстрая часть этой операции, т.к. в доли секунды ГИГ может передавать на другую станцию, реконфигурировать, передать на другую и отсылать обратно на первую. Однако этот процесс требует высокой скорости, универсальности и хорошего коммуникационного оборудования (вместе с колоссальным расходом энергии).

Получение сигналов более проблематично, т.к. ограничения из-за временных задержек требуют, чтобы цель каждой из ГИГ-вспышек находилась на расстоянии до 1 км от получающего корабля. Далее, ГИГ-передачи генерируют в местах их подачи электромагнитные импульсы. Каждую секунду получающий корабль подвергается влиянию нескольких таких импульсов, которые временно «ослепляют» все сенсорные системы корабля и его систему управления огнём. Эти эффекты, вместе с массовым расходом энергии, требуемой для ГИГ-передач, делают корабль уязвимым для вражеского нападения.

Эти отрицательные эффекты даже после прерывания сообщения – часто до 5 минут за каждую минуту связи.

КАЖДОДНЕВНАЯ РУТИНА

Хотя ежедневная работа с военным оборудованием – будь то планетарное или же находящееся в космосе – имеет много общего, персонал Исследовательского Корпуса должен ознакомиться с нижеследующей специфической информацией до того, как приступит к выполнению долговременных миссий.

ВРЕМЕННОЙ ЦИКЛ И СТРОЕВАЯ ПОДГОТОВКА

В качестве своего временного стандарта военно-космическое командование уже давно приняло систему Стандартного Терранского Времени (основанного на гринвичском времени, сотнями лет применявшегося на Терре), но работа большинства кораблей следует 18-часовому временному циклу. При этой системе каждый член экипажа 6 ч проводит на «службе» и выполняет любые обычные задачи. Затем следует 4-часовой отрезок времени для обучения, вторичной службы и тренировки, а уже за ним начинается 8-часовой «свободный» период для сна, отдыха и питания. Служебное время членов экипажа постоянно и беспорядочно смещается (с целью предотвращения циклов массовой активности и дабы не позволить врагу предсказать ситуацию на корабле в данный момент).

Все экипажи, находящиеся в космосе, регулярно проходят строевую подготовку, оттачивая свои способности по отражению всевозможных опасностей, включая и стрельбу, взлом корпуса и вражеские нападения. Эти упражнения сохранить экипажу свои навыки на высоком уровне и во время долговременных миссий не позволяют скуке охватить членов экипажа. Всеобщей популярностью пользуется следующий вид строевой подготовки – abordажные действия, в ходе этих упражнений одна из отдыхающих команд выполняет роль агрессора и «вторгается» на корабль. Обе стороны снаряжаются низкоэнергетическим оружием и сенсорами, используемыми для регистрации «ранений», а различные команды чаще всего сохраняют результаты своих встреч – побед и поражений.

ПИТАНИЕ

В отличие от военно-космических кораблей прошлых лет нынешние космические корабли предлагают широкий и исчерпывающий выбор продуктов питания. Холод, облучение и химия вместе гарантируют, что даже спустя год пребывания в космосе корабль будет располагать «свежей» пищей. Хотя пища обычно нормируется, большинство членов экипажа могут подобрать себе питание.

Пищевые продукты делятся на 2 основные категории: G-пища и O-G-пища. G-пища получена при обычных гравитационных условиях и практически такая же, как пища, которую можно найти на любой планете. O-G-пища выращена в условиях микрогравитации. Эти продукты обычно выпускаются в виде паст или жидкостей.

В отличие от кораблей, действующих внутри Внутренней Сферы, корабли Исследовательского Корпуса могут годами находиться вдали от баз. Из-за этого перечень и запасы продуктов питания на кораблях Корпуса несколько ограничен. Некоторые корабли с огромной грузоподъемностью могут иметь на борту дополнительные продукты питания и предметы роскоши, но в основном кухня кораблей Корпуса скудная, однообразная и строго рационная.

ОТДЫХ И УПРАЖНЕНИЯ

Чтобы противодействовать потенциально опасным физиологическим и психологическим эффектам

долговременного пребывания в космосе, большинство JumpShip'ов и WarShip'ов располагают обширными местами для отдыха. Такие места обычно наиболее популярны среди членов экипажа, хотя отдыхающий персонал часто дефилирует вокруг внешних подходов к палубам экипажа. Регулярные упражнения такого рода помогают противодействовать эффектам длительного влияния микрогравитации и помогают сохранить уникальность морального облика.

Вдобавок к местам активного физического отдыха большинство кораблей располагают колоссальными компьютерными библиотеками, содержащими тысячи книг, головидов и музыкальных записей. Экипаж и пассажиры могут попасть в эти библиотеки – можно обратиться ко множеству компьютерных терминалов, разбросанных по всему кораблю, или загрузить требуемую информацию в портативные читающие устройства.

РАСКВАРТИРОВКА

Дизайн и использование мест расположения экипажа и пассажиров от корабля к кораблю значительно меняются. Большинство кораблей имеет вполне вместительные «квартиры», вмещающие весь их экипаж и пассажиров, но иногда на корабле может не хватать «койкомест», чтобы разместить весь персонал. При таких условиях пассажиры корабля должны ложиться спать лишь на существующих койках. Однако это так называемое «горячее размещение» может нанести серьезный удар по морали, поэтому большинство капитанов при любой возможности стараются избежать подобных коллизий.

СТЫКОВКА

Стыковочные манёвры являются наиболее опасными манёврами, выполняемыми космическими аппаратами, и тем не менее являются частью каждодневной работы при жизни в космосе. Хотя стыкующиеся корабли обычно действуют с самой минимальной скоростью, их сближение подвергает оба корабля серьезному риску в случае столкновения. В основном при стыковке двух кораблей судно покрупнее остаётся на фиксированной высоте, а манёвры производит корабль помельче, хотя они могут и поменяться своими ролями.

МАНЁВРЫ МЕЛКИХ АППАРАТОВ

По возможности крупнейший из двух стыкующихся кораблей занимает в космосе фиксированное положение, известное как станционное. Большую часть своего существования JumpShip'ы проводят именно в таком положении, меняя свой статус только если собирается совершить манёвр или прыгнуть. По этой причине большинство JumpShip'ов располагают специальными «станционными» импульсаторами, предоставляющими низкоэнергетический импульс с целью противодействия любой силе, которая может столкнуть корабль с его фиксированной положения. DropShip'ы и другие малые аппараты для противодействия сторонним силам и сохранения своего станционного положения используют свои несущие двигатели и маневровые импульсаторы.

Только после того, как крупный корабль достигает стабильности – станционного положения – аппарат поменьше начинает свои стыковочные манёвры. Если этот аппарат – DropShip, стыкующийся с JumpShip'ом или станцией, то DropShip для медленного сближения с крупным судном до расстояния в 1 км должен использовать свои несущие двигатели. Затем этот аппарат должен выключить свои двигатели и воспользоваться уже маневровыми импульсаторами, чтобы строго выровняться со стыковочным суфле целевого корабля.

Затем DropShip медленно подходит к цели. Если DropShip имеет аэродинамический дизайн, его стыковочное суфле обычно находится на его нижней стороне, поэтому он должен будет выровнять эту свою сторону с целью до того, как будет производить саму стыковку.

Большинство JumpShip'ов и станций рядом с каждым стыковочным суфле имеют наблюдательные посты, помогающие выровнять направление и приближение стыкующегося корабля. Вдобавок экипажи многих станций располагают прошедшими специальную подготовку пилотами, осуществляющими корректный подход и направление движения аппарата.

Как только стыковочные суфле DropShip'a и JumpShip'a успешно соединились, DropShip переходит в пристыкованное состояние. Стыковочные суфле современных кораблей обычно содержат все необходимые «рукава» для переходов и соединения – такое положение вещей ускоряет и упрощает процесс стыковки.

МАНЁВРЫ КРУПНЫХ АППАРАТОВ

В некоторых случаях – к примеру, когда JumpShip стыкуется с космической станцией, – проведение манёвра требуется от крупного, а не мелкого, корабля. К счастью, такие стыковочные манёвры не являются необходимыми для точной стыковки суфле двух движущихся кораблей. На самом деле для достижения цели стыкующийся корабль использует свои маневровые импульсаторы, а затем уже магнитные захваты для устойчивости положения и удержания на месте стыкующегося корабля. Затем станция «протягивает» к стыковочным портам маневрирующего корабля выдвижные проходы.

ВСТРЕЧА В УСЛОВЛЕННОМ МЕСТЕ

Иногда друг с другом хотя бы сосуществовать два абсолютно идентичных по размерам корабля. В таких случаях капитаны обоих кораблей просто решают, какой корабль будет стационарным, а какой будет проводить манёвры. Затем цель занимает станционную высоту, а второй корабль для выравнивания и сближения с целью использует свои маневровые импульсаторы.

Сближение и положение кораблей могут меняться, все зависит от класса кораблей. Два сферических DropShip'a для выполнения простейшей стыковки могут использовать свои вторичные стыковочные суфле, расположенные в их носовых частях. Аэродинамические DropShip'ы и JumpShip'ы обычно маневрируют вместе с целью, при этом выдвижные подходы задействуют оба корабля.

РАССТЫКОВКА

Расстыковка – гораздо более простой манёвр, чем стыковка, но также обладает некоторым, вполне реальным риском. Большинство DropShip'ов покидающих транспортировавший их JumpShip, просто используют для отделения от корабля-носителя свои маневровые импульсаторы (как только стыковочные суфле обоих кораблей разошлись). Капитаны некоторых DropShip'ов используют для этого манёвра основные несущие двигатели, хотя подобная практика непопулярна среди пилотов JumpShip'ов, т.к. торсионная волна от двигателей DropShip'ов на таком близком расстоянии может повредить JumpShip.

DropShip'ы отстыковываются от станций похожим образом, но аппараты покрупнее или DropShip'ы, пристыкованные своими носовыми частями, до разворота на 180° и включения своих основных двигателей должны сначала отодвигаться от станции задом. Такие манёвры обычно производятся с использованием импульса в несколько десятых долей обычного тяготения, но во время аварийной расстыковки корабли могут воспользоваться всей своей мощностью, чтобы быстро уйти от станции-носителя.

СИСТЕМЫ АВАРИЙНОЙ ЭВАКУАЦИИ

В редких случаях пассажиры и экипаж корабля должны покинуть судно. В зависимости от причины эвакуации экипажи могут выполнить это действие различными способами.

Возможно, простейшим случаем является перевод экипажа и пассажиров на другой корабль, пристыкованный к кораблю, находящемуся в опасности. Хотя этот метод и идеален для JumpShip'ов или WarShip'ов, несущих DropShip'ы, он малопрактичен, если терпящий бедствие корабль ещё не пристыковался к другому кораблю. Если ситуация на корабле достаточно серьёзна, чтобы оправданно покинуть судно, это практически всегда подвергает опасности суда, находящиеся поблизости. Следовательно, капитаны большинства кораблей неохотно пристыковывают свои корабли к терпящему бедствие судно.

Следующий способ – спасательные шлюпки (lifeboats) и эвакуационные капсулы (escape pods). Большинство крупнотоннажных аппаратов несут некоторые из этих малых аппаратов, способных вместить 6-12 человек. У спасательных шлюпок имеются небольшие импульсаторы, позволяющие им маневрировать в космосе, и пара-паруса для приземления. Эвакуационные капсулы не имеют маневровых или несущих систем. Обе разработки располагают ограниченным запасом продовольствия.

Очень немногие корабли имеют персональные возвратные модули (Personal Re-entry Units, PRU/ПВМ) – аблативные коконы, позволяющие без посторонней помощи дойти до атмосферы планеты. Их пользователи могут иметь свои собственные системы жизнеобеспечения, или в виде герметичных костюмов, или подручных устройств. ПВМы не имеют встроенных систем приземления, поэтому их пользователи также должны иметь парашюты или прыжковые ранцы.

Большинство опасных методов эвакуации являются техникой эвакуации без посторонней помощи. Если говорить простыми словами – эвакуация без посторонней помощи задействует герметичный костюм и способности маневровых ранцев и через тамбур выбрасывает вас в космос. Системы жизнеобеспечения в обычном герметичном костюме выходят из строя через 8 ч, но все костюмы имеют ненаправленные радиомаячки ручного управления, предназначенные для указания местонахождения. Эти маячки посылают сигнал бедствия, позволяющий кораблям определить в космосе местонахождение герметичного костюма.

ЭФФЕКТЫ ГРАВИТАЦИИ

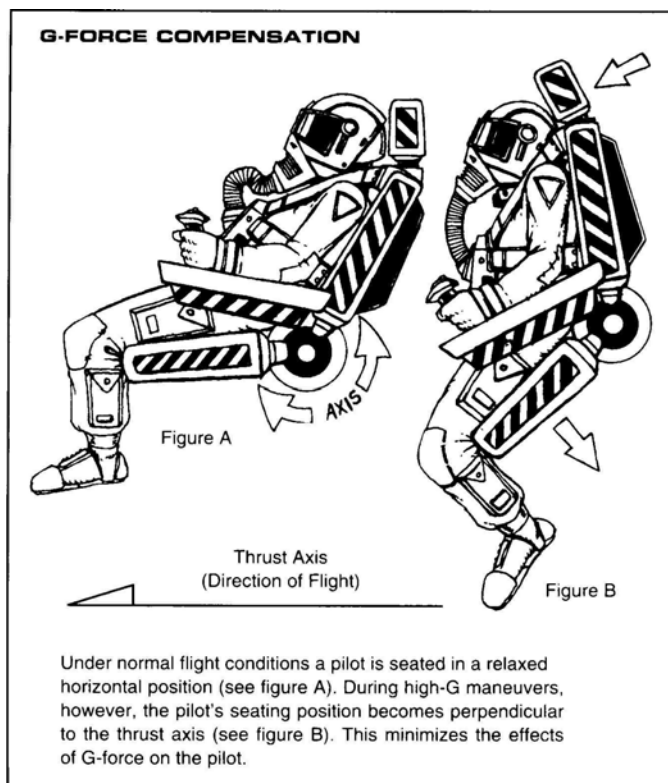
Эффекты гравитации не на суше представляют собой самую уникальную и загадочную черту космического путешествия. В основном эти эффекты обуславливаются 2-мя категориями: микрогравитацией и повышенной гравитацией.

МИКРОГРАВИТАЦИЯ

Микрогравитация (или «нулевое притяжение», как чаще всего говорят люди) – лишь простое указание на эффекты гравитации в поле, достаточно удалённом от влияния любых крупных гравитационных тел. В условиях микрогравитации нехватка крупных сил притяжения заставляет людей и объекты «парить», как если бы они были помещены в воду. Экипажи кораблей проводят большую часть своей службы в условиях микрогравитации.

Эффекты и контрмеры

Долговременное пребывание в условиях микрогравитации очень сильно влияет на здоровье. Более всего известны эффекты вымывания кальция и смягчения костей, но углубленное изучение показывает и на учащение частоты проявления электролитической нестабильности и прекращение естественного продуцирования гормонов.



(G-force compensation – Компенсация сил притяжения; Axis – Ось; Thrust Axis (Direction of flight) – Ось импульса (Направление полёта), Figure A/B – Рисунок A/B)

(При нормальных условиях полёта пилот находится в расслабленном горизонтальном положении (см.рис.А). Однако во время манёвров при сильном притяжении положение сидящего пилота становится перпендикулярным к оси импульса (см.рис.Б). Это минимизирует для пилота эффекты сил притяжения)

Длительные периоды влияния микрогравитации делают эти эффекты необратимыми, и могут воспрепятствовать человеку жить в условиях обычного земного притяжения. В клинических случаях эти условия даже могут стать причиной смерти.

Долговременное пребывание в условиях микрогравитации также уменьшает физическую нагрузку, для которого предназначено обычное тело, приводя к утрате мышечного тонуса. Для противодействия этому эффекту большинство космических кораблей имеют для своих экипажей тренировочные залы. Нехватка физической нагрузки также может привести к угасанию синаптических каналов, приводя к опасным неврологическим последствиям.

Вдобавок к обычным упражнениям используется т.н. искусственная гравитация, которая также помогает справиться с этими отрицательными эффектами. Обычно корабли симулируют эффекты земного притяжения путём использования гравитационных палуб и ускорения корабля. Гравитационные палубы – это просто огромные помещения, вращающиеся с постоянной скоростью (обладающих силами как в центрифуге), чтобы симитировать условия земного притяжения. Члены экипажа и пассажиры используют эти палубы согласно предписанного распорядка, составленного для того, чтобы никто из пассажиров корабля не страдал от «нехватки притяжения». На очень крупнейших космических станциях гравитационные палубы располагают постоянно размещёнными здесь жилыми помещениями.

DropShip'ы, WarShip'ы и другие подвижные аппараты для уменьшения эффекта микрогравитации часто используют ускорение. Однако, т.к. эти манёвры требуют значительной массы топлива, корабли обычно пытаются

совместить предписанные периоды искусственной гравитации со временем перелёта в системе. В отличие от гравитационных палуб, «искусственное притяжение», создаваемое ускоряющимся аппаратом, влияет на весь корабль, а не только на определённую область. Это позволяет всему кораблю ощутить такой эффект, но иногда вызывает неприятности у тех членов экипажа, которые не приспособлены к условиям земного притяжения – вроде экипажей JumpShip'ов. Искусственное притяжение, создаваемое ускорением, также влияет на все корабли, состыкованные с ускоряющимся судном; пристыкованные корабли должны выровнять свою ориентацию с JumpShip'ом или WarShip'ом, чтобы выработать искусственное притяжение и избежать повреждения.

Методы движения

Искусственное притяжение делает движение аппаратов практически неощутимым, но движение в условиях микрогравитации обладает некоторыми очень специфическими особенностями. Большинство аппаратов содержат несколько разноцветных линий-поручней, которые члены экипажа и пассажиры могут использовать для перемещения по коридору. Красные линии зарезервированы для путешествий к носу корабля, а синие линии указывают направление к корме. Внутри каждой палубы зелёные линии используются для путешествия с направлением движения против часовой стрелки, а жёлтые – для движения по часовой. Белые линии позволяют пассажирам и экипажу свободно путешествовать в любом направлении. Многие линии-поручни основных проходов моторизованы и тянут путешествующего в указанном направлении. Однако большинство линий – фиксированные, двигаться по ним члены экипажа и пассажиры должны самостоятельно.

Некоторые (те, кто в душе – несостоявшиеся акробаты), выбирают «свободное парение», скользя по коридорам в состоянии невесомости. Однако это едва управляемое движение очень рискованно и из-за столкновений чревато ранением других путешествующих, поэтому многие капитаны ограничивают свободное парение отдельными коридорами или местами.

Магнитные шлёпки – матерчатая обувь, носимая поверх обычной обуви, но содержащая намагниченные пластины, – другой распространённый, модный предмет, разработанный для условий микрогравитации. Он позволяет носителю нормально ходить по металлической поверхности корабля.

ПОВЫШЕННАЯ ГРАВИТАЦИЯ

Повышенные уровни гравитации – будь то на поверхности планеты или вызванные колоссальным ускорением – также опасны для здоровья. Увеличение гравитации накладывает на мускулатуру человека дополнительную нагрузку, особенно на сердце и на дыхательную систему и систему циркуляции. Величина этой нагрузки зависит от множества факторов, но из них можно выделить 2 очень важных – степень сил гравитации и продолжительность их влияния.

Относительно небольшие уровни гравитации можно выдерживать часами или днями. Большинство людей могут вынести до 1,5G (т.е. в 1,5 раза больше обычного терранского притяжения), хотя люди с избыточным весом и те, у которых не всё в порядке с сердцем, или же подвергавшиеся очень длительному воздействию микрогравитации, при таком уровне тяготения могут испытывать серьёзный дискомфорт. Обычный здоровый человек временно может выдержать до 5G – к примеру, когда взлетает на DropShip'е (сила ускорения в приземляющихся сферических кораблях может достичь 4G, а в аэродинамических, взлетающих со взлётно-посадочных полос, редко достигается величина в 2G).

Обычно ситуация с повышенной гравитацией возникает во время боевого маневрирования, выполняемого DropShip'ами или АКИ. Например, DropShip'ы классов *Axull/Achilles* (Внутренняя Сфера) и *Noruff/Noruff* (Кланы) способны выполнять манёвры при 6G, а лёгкий АКИ эпохи Звёздной Лиги *Смрдж/Swift* может достичь феноменального ускорения – 10,5G.

Основная опасность от воздействия повышенной гравитации исходит от эффектов притяжения на систему циркуляции человека. В DropShip'ах, где ускорение прижимает всех к полу, повышенная гравитация заставляет кровь человека бежать к нижним членам и кровяным каналам. Это препятствует поступлению кислорода в мозг и практически всегда приводит к потере сознания. Это состояние известно как потемнение, т.к. зрение человека в момент потери сознания меркнет. При условии, что кровоток будет нормализован в течении минуты, при восстановлении сознания останутся лишь незначительные следы, указывающие на потемнение.

Состояние, известное как покраснение, возникает тогда, когда сила гравитации давит на верхнюю часть субъекта. Кровь приливает к верхней части торса и голове, приводя к отключению мозга и множественным разрывам сосудов (повышение уровня крови в глазах окрашивает зрительное восприятие человека в розовато-красный тон, что и стало причиной названия). Жертвы покраснения могут оставаться без сознания несколько минут, а зрительные эффекты могут продолжаться несколько недель. В худших случаях повреждение кровеносных сосудов мозга может привести к неустраняемому поражению мозга или даже смерти. К счастью, ситуации, вынуждающие кровь устремиться к верхней части торса, происходят редко.

Без хоть какого-нибудь специального оснащения человек может выдержать до 6G прежде, чем у него наступит потемнение и он впадёт в бессознательное состояние, а вот покраснение может происходить уже и при 2-х G (при определённых обстоятельствах и ориентации). Гравитационные костюмы (G-suits), сдерживающие систему циркуляции при увеличении гравитации, позволяют людям выдерживать до 9G и при этом оставаться в сознании. Однако такие костюмы серьёзно ограничивают подвижность, а уменьшение циркуляции (для чего такие костюмы и разработаны) на самом деле – при продолжительности от минуты и больше – могут оказаться опасными для носителя.

Для смягчения последствий повышенной гравитации для аэрокосмических пилотов кабины новых АКИ иногда конфигурируются с изменяемыми креслами и системой управления таким образом, что пилот во время маневрирования в космосе может лежать перпендикулярно оси импульса своего истребителя. Одним из примеров таких разработок может служить *BSE-X2 Banshee* Федеративного Содружества. Здесь пилот не страдает от прилива крови к голове или к ногам, когда попадает в поле сил повышенной гравитации, создаваемого ускорением истребителя. Пилот, сидящий в таком аппарате и одевший гравитационный костюм, может выдержать до 11G до того, как потеряет сознание.

ГИПЕРКОСМИЧЕСКИЕ ПРОЦЕДУРЫ И ПРИНЦИПЫ

Системы гипердвигателей Керни-Фушиды (общеизвестные как К-Ф-двигатели) позволяют JumpShip'ам мгновенно переместиться на расстояние до 30 световых лет. Неисправности двигателя или неправильно выполненные прыжки могут привести к катастрофическим последствиям, поэтому от персонала требуется наличие практических знаний о прыжковых процедурах и принципах.

ОСНОВНАЯ ПРЫЖКОВАЯ ПРОЦЕДУРА

Первый шаг при выполнении прыжка – это зарядка К-Ф-двигателя (см. **Зарядка двигателя**, с.42). Затем

навигатор JumpShip'a вводит в навигационный компьютер корабля (рассчитывающий полевые параметры, необходимые для движения JumpShip'a и всех присоединённых DropShip'ов, от их нынешнего положения до точки назначения) координаты пункта его конечного назначения. Т.к. силы притяжения влияют на поле, создаваемое К-Ф-двигателем, JumpShip'ы путешествуют между предопределёнными точками пространства, характеризующиеся незначительными силами притяжения. Наиболее стабильные и часто используемые прыжковые точки (также известные как точки сближения) находятся непосредственно над и под гравитационными полями звезды конечной системы. В этих точках силы притяжения звезды и любых планетарных тел системы практически полностью уравниваются. Помимо этих зенитной и надирной точек существуют и другие точки прибытия, но эти нестандартные прыжковые точки трудны для расчёта и могут быть очень опасны для использования (см. **Нестандартные прыжковые точки**, с.41).

Как только навигационные подсчёты завершены, прыжковый офицер корабля (офицер, назначенный командовать осуществлением прыжка) предупреждает экипаж о необходимости перекрыть все стыковочные узлы, а потом единолично запускает прыжковую программу. Запуск программы включает клаконы и видеомаячки, оповещающие экипаж и пассажиров корабля о приближающемся прыжке. Для достижения такого своего состояния К-Ф-двигателю требуется несколько минут. Спустя 10 с после достижения этого статуса раскрывается сгенерированное К-Ф-двигателем поле, и корабль совершает гиперкосмический переход, известный как прыжок.

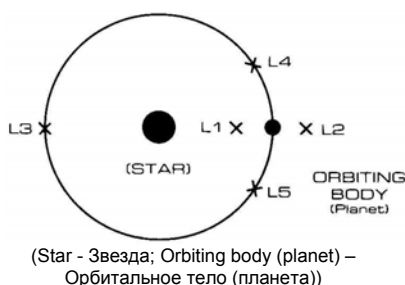
НЕБЛАГОПРИЯТНЫЕ ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ ПОСЛЕДСТВИЯ ПОСЛЕ ГИПЕРКОСМИЧЕСКОГО ПРЫЖКА

Большинство людей во время гиперкосмического перелёта испытывают не более чем умеренной физической и психологической дискомфорт и дезориентацию. Однако некоторые люди могут испытывать более опасные последствия.

Чаще всего такого рода последствия представлены повышенной тошнотой и головокружением, вызванные поведением среднего уха во время гиперкосмического перелёта.

Не так часто, но этот же перелёт может вызвать и галлюцинации. Путешествующие, страдающие такой формой прыжковой болезни, утверждают, что видели атомную структуру, убеждая в том, что планеты уменьшаются до размеров атомов, или же будто они видели отдельных демонов из своего подсознания. Обычно эти эффекты длятся лишь столько, сколько длится прыжок, но иногда эти галлюцинации превращаются в кататонию.

В очень редких случаях гиперкосмический прыжок может стать причиной физического шока. Пассажиры с подобной реакцией должны получить немедленную медицинскую помощь, или же они могут умереть. По этой и ряду других причин экипажи всех JumpShip'ов и DropShip'ов обучены оказывать такую помощь, а все корабли в ключевых местах располагают аптечками. Нынешняя медицина не располагает надёжным методом предсказания, к какому из перечисленных драматических эффектов восприимчив данный субъект.



Точки Лагранжа

Когда звёздная система включает в себя 2 или больше астрономических тел, взаимодействие гравитационных эффектов этих тел приводит к появлению множества точек относительной стабильности или гравитационного равновесия. Эти точки известны как точки Лагранжа, названные так в честь французского математика 18-го века, предсказавшего их существование.

В простой системе, состоящей из 2-х тел, существует 5 точек гравитационного равновесия. Главная точка лежит между двумя телами, на линии между центрами масс, в точке, где силы тяготения тел равны. Эта точка известна как точка L1. Точка L2 лежит за меньшим из тел и также на оси, соединяющей центры масс тел, а точка L3 располагается за крупнейшим из тел. Эти три точки считаются псевдостабильными точками, т.к. объекты в этих точках сближаются с тем или иным телом.

Точки L4 и L5 занимают положения на орбите меньшего из тел, касательные в этих точках образуют угол в 60° с осью, проведённой через центры масс обоих тел системы. Это по-настоящему стабильные точки. Хотя положения объектов в этих точках несколько колеблющиеся, объекты не сближаются с другими телами, если к ним не была приложена сторонняя сила.

Этой модели не соответствуют системы, состоящие из одного или большего множества тел. В системах одного тела точек Лагранжа нет, а системы с большим множеством тел имеют пропорциональное множество точек, некоторые из которых постоянно смещаются, появляются и исчезают.

Отважные капитаны, располагающие мощными компьютерами и точными моделями систем, для впрыгивания или выпрыгивания из системы могут воспользоваться этими переходными стабильными точками, сходящаяся к своему перелёту и достигая тактической неожиданности.

- Выдержки из «Принципов навигации», Издательство Звёздной Лиги, 2762 год

Прыжок «ослепляет» сенсоры корабля, их способности восстанавливаются примерно через 30 с после прибытия корабля в точку назначения, а среди пассажиров и экипажа он становится причиной умственной дезориентации. Длительность этой дезориентации варьируется, в основном от нескольких секунд до 15 мин или больше (в редких случаях гиперкосмический прыжок может даже стать причиной галлюцинаций, психоза и физического шока). Как мера предосторожности от нападения врага во время этого неизбежного периода дезориентации экипажи многих JumpShip'ов до совершения прыжка принимают статус «Боевое расписание/Красный код».

Чтобы убедиться в правильности местонахождения после прыжка, оптические сенсоры корабля обчисляют положение судна относительно исследованных звёзд и сравнивают свои данные с данными точки назначения. Большинство JumpShip'ов прибывают в точку назначения с точностью до 5 км, а некоторые современные военные JumpShip'ы способны прибывать в точку назначения с точностью до 500 м.

К сожалению, не все прыжки проходят удачно. Сбои двигателя, навигационные ошибки или природный феномен могут стать причинами прибытия JumpShip'ов в незапланированные точки, такие случаи называют неудачный прыжок. В некоторых случаях корабль несколько отклоняется от курса, и судно путём манёвров может скорректировать своё положение. В других случаях корабль завершает свой перелёт очень далеко от требуемого места, и нужно совершить второй прыжок, чтобы достичь цели.

Очень неудачный прыжок может повредить ядро двигателя корабля, вынудив сделать на скорую руку ремонт, чтобы лишь вернуться домой. Однако большинство кораблей, на чью долю выпало совершить очень неудачный прыжок, остаются в космосе, неспособные к возвращению в свои порты отправки. С годами спасательные суда восстанавливают некоторые из этих дрейфующих громад, некоторые закупают шанс после подачи аварийных сигналов достичь ближайших звёздных систем, но подавляющее большинство просто исчезают из известного пространства.

ДВОЙНОЙ ПРЫЖОК

Некоторые JumpShip'ы оснащены системами сплав-литиевых батарей. Эти системы хранят дополнительные заряды для К-Ф-двигателя корабля, позволяя судну сделать второй прыжок за относительно короткое время (сложные требования к распределению энергии сплав-литиевых батарей не позволяют JumpShip'ам использовать более одной такой системы. Усилия, направленные на установку большего числа таких батарей, привели лишь к огромным потерям эффективности двигателя и увеличению времени подзарядки). Однако на двойной прыжок накладываются некоторые операционные ограничения, а сам этот процесс также повышает и рискованность гиперкосмического путешествия.

Основное операционное ограничение касается минимального времени между прыжками. На показатель времени оказывают влияние 2 фактора – период, требуемый для приведения навигационного оборудования в рабочий режим после первого прыжка, и период, требуемый для сжатия первого К-Ф-поля. Обычно навигационные сенсоры корабля восстанавливаются спустя 30 с после первого прыжка. Основное требование для контролируемости прыжка – работоспособность навигационного оборудования, и поэтому 30 с – это минимально необходимое для корабля время, которое нужно выждать перед выполнением второго прыжка.

Время сжатия К-Ф-поля зависит от двух факторов – расстояния, пройденного при первом прыжке, и загрузки JumpShip'a DropShip'ами. К-Ф-поле небольшого JumpShip'a, прошедшего короткое расстояние, может полностью сжаться ещё до того, как навигационные сенсоры судна станут работоспособными, но корабли, выполняющие длинные прыжки, и крупные корабли могут перед выполнением второго прыжка ждать, пока сожмётся первое К-Ф-поле. На крупнейших WarShip'ax К-Ф-поле может полностью сжаться за 6 минут.

Хотя операционные ограничения двойного прыжка проявляются относительно нечасто, сам процесс может значительно увеличить опасность при выполнении прыжка. Двойной прыжок обычно удваивает последствия одиночного прыжка, и не даёт экипажу JumpShip'a достаточного времени для осмотра судна на предмет повреждений при первом прыжке.

Наибольшую опасность представляет собой накопление во время двойного прыжка статического электричества. Обычно статические заряды после прыжка рассеиваются естественным образом, а JumpShip'ы, находясь в порту, постоянно выполняют размагничивание, «дробя» любой остаточный заряд. А двойной прыжок практически не даёт между прыжками времени рассеять статический заряд, поэтому эти заряды могут достигать опасно высокой степени насыщенности.

Хотя системы JumpShip'a экранированы от электромагнитной радиации со стороны внешних источников, процесс развёртывания К-Ф-поля не позволяет внутренним системам корабля иметь такую защиту. Сброс статического электричества во время второго прыжка может разрушить операционные системы корабля и прервать сам процесс прыжка – возможно, даже с летальными исходами. Хотя наращивание статического заряда представляет собой очень большую опасность, несчастные случаи, с этим связанные, остаются очень редки.

Микротрещины и утечка гелия ядра двигателя – гораздо более частые неприятности. Микротрещины ядра двигателя не представляют кораблю немедленной угрозы. Но если не провести ремонт, эти трещины могут стать причиной проблем в К-Ф-поле и понижения энергосберегающей способности ядра и в основном ослаблять рабочую целостность двигателя. Все сопутствующие прыжку условия оказывают влияние на целостность гелиевых глушителей ядра двигателя; выход глушителя из строя требует капремонта и замены утраченного гелия. Двойной прыжок значительно увеличивает вероятность выхода из строя глушителей.

Также двойной прыжок усиливает последствия гиперкосмического перелёта на экипаж корабля, увеличивая серьёзность и продолжительность дезориентации, вызванной прыжком. Даже опытные экипажи страдают от психологической травмы, вызываемой вторым прыжком, т.к. их мозг пытается «восстановиться» от травмы, вызванной первым прыжком.

Чтобы уменьшить неприятные последствия для корабля и экипажа, большинство JumpShip'ов между прыжками выжидают несколько часов или даже дней, за исключением тех моментов, когда риск от задержки больше, чем возможная опасность. На самом деле, многие, корабли, оснащённые сплав-литиевыми батареями, совершают прыжок не чаще 1 раза в 3 дня, чередуя питание для своих прыжков от батарей и прыжковых парусов.

НЕСТАНДАРТНЫЕ ПРЫЖКОВЫЕ ТОЧКИ

Для осуществления успешного прыжка К-Ф-двигатель JumpShip'a должен развернуть и поддерживать стабильное К-Ф-поле, чтобы оно охватывало корабль, пока он проходит между начальной и конечной точкой своего перелёта. На параметры этого поля серьёзное влияние оказывают гравитационные силы – в действительности эти силы могут оказаться такими, что смогут свернуть К-Ф-поле с потенциально катастрофическими результатами для судна. Чтобы избежать такого коллапса, поле – и, естественно, прыжок – должно разворачиваться и сворачиваться в местах, где гравитационные силы находятся в равновесии.

Большинство часто используемых прыжковых точек – называемых стандартными прыжковыми точками – находятся над гравитационными полюсами звезды (см. **Основная прыжковая процедура**, с.39). Т.к. эти точки не смещаются, они представляют собой самый безопасный тип прыжковых точек.

Помимо стандартных зенитной и надирной прыжковых точек, существуют и нестандартные прыжковые точки, часто называемые пиратскими точками, включающими в себя все точки гравитационного равновесия внутри звёздной системы (большинство используемых типов нестандартных – точки Лагранжа). Однако, в отличие от стандартных прыжковых точек, нестандартные точки не имеют фиксированного положения. Сложное гравитационное взаимодействие звёзд, планет и других астрономических тел системы означает, что нестандартные точки постоянно перемещаются, с нерегулярными интервалами своего появления и

исчезновения. Эта их характеристика делает расчёты таких точек невероятно сложными, даже при наличии мощных вычислительных систем и точных астрономических данных. Вдобавок корабли, использующие нестандартные прыжковые точки, серьёзно сокращают – по сравнению с теми, кто пользуется обычными точками, – свои шансы уцелеть в случае неисправности двигателя. По этой причине нестандартные точки в основном используются только в случае опасности или экипажами JumpShip'ов, желающих скрыть своё прибытие в звёздные системы (вроде пиратских судов).

ОБЪЕКТЫ ВНУТРИ К-Ф-ПОЛЯ

Любой объект внутри К-Ф-поля JumpShip'a (обычно К-Ф-поле корабля простирается на расстояние до 1 км от судна) подвергается серьёзному гравитационному и электромагнитному влиянию и поэтому может получить повреждение. Объект внутри поля корабля оказывает противостоящие эффекты, но в основном они очень незначительны, чтобы повлиять на прибытие или отбытие JumpShip'a – до тех пор, пока этот объект также не является JumpShip'ом.

В таких случаях катушка двигателя второго корабля искажает К-Ф-поля прыгающего корабля, что имеет серьёзные последствия для обоих судов. Обычно контроллер двигателя первого корабля в таких условиях автоматически отменяет прыжок, ценой потери заряда спасая оба корабля. Если же контроллер неисправен или экипаж корабля всё же заставляет работать контроллер, корабль может совершить неудачный прыжок и получить серьёзные повреждения. Большинство таких кораблей утрачивается навсегда.

Следовательно, JumpShip'ы часто следуют строгому протоколу при действии вблизи других кораблей. Обычно командир флота обозначает зону входа/выхода, которую используют все отбывающие и прибывающие корабли. Все заряжающиеся или ожидающие корабли размещаются у станций вдали от этой обозначенной зоны.

МАНЁВР «БЕШЕНАЯ ДЖЕЙН»

Так называемый «Манёвр «Бешеная Джейн» – это очень опасный тактический ход, «эксплуатирующий» характеристики взаимодействия множества К-Ф-полей. Этот манёвр был изобретён капитаном тяжёлого крейсера Терранской Гегемонии *Искра/Spark* класса *Покровитель/Aegis* Джейн Харгривс. В 2431 году, во время боёв за Кентарес, *Искра* получила назначение в экспедиционное войско, задачей которого являлось беспокойство линий снабжения Федеративных Солнц. Не желая нарушать недавно подписанных Аресских Конвенций, запрещавших атаки на гражданские цели, Харгривс справилась с возложенной на неё задачей с минимальным кровопролитием.

Используя универсальное навигационное оборудование *Искры*, Харгривс выстраивала межсистемный прыжок, сдвигая своё судно лишь на долю светового года, но зато на расстояние в несколько километров от цели. За минуту или две, пока торговое судно оценивало ситуацию и начинало удирать, *Искра* восстанавливалось после прыжка и сближалась с целью на расстояние до нескольких сотен метров.

Неспособное совершить прыжок – т.к. вблизи было ядро двигателя *Искры*, – легковооружённому торговому кораблю не оставалось ничего другого, кроме как сдаться. Конечно, *Искра* всегда рисковала тем, что однажды запаниковавший капитан вражеского JumpShip'a всё-таки попытается уйти и уничтожит оба корабля.

– Выдержки из «*Тактика WarShip'ов Терранской Гегемонии*», Издательство Аэрокосмического и межзвёздного института, 3058 год

Указанный протокол, принятый даже в Глубокой Периферии, оберегает эти дорогостоящие межзвёздные аппараты от повреждений.

Взаимодействие полей множества JumpShip'ов также не позволяет JumpShip'ам транспортировать неисправные корабли, способные к прыжкам, вынуждая экипажи ремонтировать повреждённые JumpShip'ы в полевых условиях. Корабли, которые не могут быть отремонтированы, чтобы обеспечить безопасное путешествие, должны быть оставлены. Обычно такие корабли помещаются на «парковочную» орбиту, чтобы позднее их осмотрели и по возможности отремонтировали. Однако в редких случаях стратегия или требования безопасности могут вынудить уничтожить или непоправимо испортить корабль. Экипаж может выполнить это, послав корабль по траектории к основной звезде системы, или же установить и подорвать на корабле взрывчатку.

ЗАРЯДКА ДВИГАТЕЛЯ

Все JumpShip'ы прежде, чем осуществить прыжок, должны зарядить свои гиперкосмические двигатели Керни-Фушиды и/или сплав-литиевые батареи. Экипажи большинства JumpShip'ов предпочитают оставаться вблизи прыжковой точки и проводить подзарядку сразу же после выполнения прыжка, поэтому что позднее при необходимости они смогут выполнить второй прыжок через короткое время. К-Ф-двигатели и батареи можно зарядить при помощи или паруса корабля, или энергостанции. Если у JumpShip'a имеется сплав-литиевая батарея, экипаж для одновременной зарядки батареи корабля и ядра двигателя обычно использует и парус, и энергостанцию. Экипажи редко используют либо прыжковый парус, либо энергостанцию для одновременной подзарядки ядер двигателей и систем батарей, т.к. такая практика становится причиной сильного падения темпа подзарядки и серьёзно сказывается на энергосистеме корабля.

Чтобы выполнить подзарядку с помощью солнечного паруса, экипаж JumpShip'a должен сначала направить нос корабля на звезду. Обычно эта операция выравнивания занимает лишь несколько минут, за это время весь экипаж корабля занят данным манёвром. Как только корабль выровнен, экипаж начинает развёртывать прыжковый парус корабля – это операция может занять до 90 минут.

Как только парус развёрнут, можно начинать операцию подзарядки, хотя давление световой энергии звезды на парус – т.н. солнечный ветер – немедленно начинает отталкивать JumpShip от звезды. Для противодействия этой силе станционные импульсаторы корабля через отверстие в центре паруса начинают посылать импульсы.

Время основной подзарядки и для ядра двигателя, и для сплав-литиевых систем – 150 ч (использование реактора корабля для подзарядки сокращает это время, но такая практика может повредить систему двигателя корабля и сам корабль). Если для подзарядки системы использовать прыжковый парус, время подзарядки может меняться от 151 до более чем 200 ч, в зависимости от класса звезды в системе. Однако такой тип подзарядки экономит топливо и снижает риск повреждения двигателя корабля.

Ядра двигателей и системы батарей можно зарядить быстрее, но ускоренный темп подзарядки очень нагружает эти системы. Степень нагрузки и, следовательно, вероятность повреждения или неудачи, обратно пропорциональна времени, затраченному на подзарядку системы. При нормальном темпе подзарядки в 150 ч вероятность повреждения ничтожна. Темп в 100 ч обладает 16%-ной вероятностью неисправности и повреждения. Темп в 75 ч увеличивает вероятность

неудачи до 27%, а темп подзарядки в 24 ч поднимает шанс повреждения до 50%. С повышением от этой планки вероятность повреждения системы колоссально возрастает, и любая попытка зарядить двигатель менее чем за 16 ч неизбежно приводит к серьёзному его повреждению.

Повреждение двигателя или неисправность ранжируются от простой потери заряда и поломок различных компонентов до полного уничтожения двигателя. Такие поломки могут обездвижить космический корабль, но они не влияют на системы жизнеобеспечения корабля. Однако ускоренная подзарядка сплав-литиевых батарей может иметь ещё более опасные последствия. Ускоренная их подзарядка приводит к выделению колоссального количества тепла, которое может стать причиной взрыва батареи и серьёзного повреждения JumpShip'a.

НИЖНЯЯ АТМОСФЕРА/ ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

Все космические корабли несут встроенные средства генерации и/или очистки воздуха, необходимого экипажу и пассажирам. Большинство кораблей на каждой палубе имеют множество «очистных» систем, используя механические и химические методы изъятия из воздуха двуокиси углерода и других потенциально опасных газов и примесей. Эти опасные элементы появляются в результате физиологических процессов экипажа корабля и обычного функционирования корабельных операционных систем, и поэтому без очистителей эти элементы быстро накапливаются и делают корабль непригодным для жилья. Средствами циркуляции очищенного воздуха по всему кораблю служат проходы общего доступа и специальные атмосферные насосы.

Чтобы защититься от атмосферного загрязнения и постоянной возможности колоссальной потери давления, вызванных пробоями в корпусе, все современные корабли поделены на отсеки, разделённые гибридными дверями-переборками, управляемыми и вручную, и компьютером. В случае местного загрязнения воздуха или пробоя в корпусе сенсоры, задействованные в данном отсеке, сигнализируют об опасности, и компьютерная система корабля автоматически изолирует отсек от всего остального корабля. Система ручного управления позволяет при необходимости членам экипажа с мостика или инженерскому корпусу перехватить компьютер; несомненно, доступ к этим системам жизнеобеспечения строго ограничен.

Как дополнительная защита от атмосферного загрязнения или потери давления, все корабли имеют на случай опасности герметичные костюмы, расположенные в каждом отсеке корабля и во всех проходах общего доступа. Ненамного более громоздкие, чем обычные костюмы всего экипажа, эти герметичные костюмы включают в себя интегрированные ботинки и перчатки, а также защиту запястий и шеи. Перчатки можно отсоединить от костюма и хранить в кармане на правом бедре. «Шлем» костюма состоит из лицевой пластины и кислородной маски, охватывающей рот, нос и глаза. Остальная часть шлема сделана из прочного материала, укрепляющего остальную часть головы и формирующего герметичную связь с костюмом при подсоединении к шейной части костюма. Эти костюмы имеют достаточно кислорода, чтобы поддерживать человека примерно 30 минут – теоретически позволяя носителю достичь другого отсека корабля.

Хотя находясь на борту корабля большинство пассажиров и экипаж носят обычную одежду или униформу, некоторые члены экипажа – в особенности инженеры и техники – обычно носят лёгкие герметичные костюмы.

В отличие от эвако костюмов, эти герметичные костюмы имеют накопители для энергии и кислорода, а также дополнительные мешочки для хранения оборудования. Все корабли также располагают утяжелёнными инженерными костюмами и костюмами, полностью изолирующими от окружающей среды, но эти костюмы используются лишь при особых обстоятельствах.

Достаточное обеспечение чистой водой – ключевая задача для любого долговременного вояжа, т.к. путешествующим каждый день требуется достаточное количество воды для гигиенических нужд и приготовления пищи. Например, обычно JumpShip использует почти 25,000 галлонов воды в день, хотя потребление на различного класса DropShip'ах или WarShip'ах может сильно отличаться от указанной цифры. Ясно, что без какой-либо перерабатывающей системы корабль очень быстро окажется без воды. По этой причине корабли имеют дистилляционные установки для переработки воды, которую затем хранят в резервуарах, разбросанных по всему кораблю.

Любые «лишние» материалы, которые нельзя переработать, или хранятся, пока корабль не возвратится в порт, или собираются в пластиковые наполняемые контейнеры, которые производятся тут же, на борту корабля. Эти контейнеры затем выбрасываются за борт через люк в инженерном отсеке и сжигаются торсионным следом двигателя корабля.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ

Долговременное космическое путешествие становится причиной множества неблагоприятных психологических последствий, влияющих на работу экипажа и других людей. К счастью, большинство из них можно успешно излечить и/или предотвратить. Наиболее распространённых психологических проблем три – изоляция, клаустрофобия/агорафобия и общая психологическая напряжённость.

ИЗОЛЯЦИЯ/РУТИНА

Жизнь в замкнутом пространстве космического корабля лишает многих большинства привычных условий нормальной жизни. Нехватка земного притяжения понижает степень физической активности и чувствительности, относительная изоляция длительного вояжа лишает пассажиров массы интеллектуальных и социальных стимулов, доступных при «земной» жизни, а рутина корабельной жизни может создать ужасающую скуку. Эти факторы могут привести к интроверсии и потери самобытности среди других пассажиров. В крайних случаях пострадавшие могут «замёрзнуть» в своих собственных надуманных мирах, поверив, что настоящий мир – это иллюзия. Наиболее эффективный метод предотвращения изоляции и скукоты – это поощрять использование всевозможных мест отдыха и как можно чаще изменять рутинную работу на корабле.

ФОБИИ

Уникальность природы космического путешествия может также ухудшить или стать причиной клаустрофобии (боязни закрытых пространств) и агорафобии (боязни открытых пространств) среди пассажиров.

Закрытость космических аппаратов, вместе с ограничениями образа жизни, может вызвать или усилить клаустрофобию. Большинство членов экипажей до прихода на корабль ограждаются от клаустрофобных тенденций, но события во время миссии могут стать причиной различных неожиданностей.

По контрасту, безграничная пустота космоса (особенно на Периферии и за ней) вне корабля может стать причиной и агорафобии. В отличие от клаустрофобии, агорафобию очень трудно определить, и она может стать причиной событий, которые невозможно предсказать.

ОБЩАЯ НАПРЯЖЁННОСТЬ

Свободное время, проводимое внутри тесных границ космического корабля, часто создаёт или усиливает существующую напряжённость среди членов экипажа и пассажиров. Часто такая напряжённость может растёт до тех пор, пока такие безвредные дела как личный маньеризм, устремления или незначачие аргументы могут возбудить серьёзные трения и физическую конфронтацию между членами экипажа. Очень мало можно сделать для предотвращения таких инцидентов после того, как вояж начался, но командиры могут снизить вероятность появления таких проблем, тщательно подбирая экипаж, ориентируясь на их совместимость и самодисциплину. Вдобавок командиры могут предоставить своему экипажу значительную свободу во время пребывания в порту, компенсируя этим ограничения, налагаемые на них при космических путешествиях.

Длительная изоляция и теснота пространства космического корабля могут также привести членов экипажа и пассажиров и к поиску романтических отношений друг с другом. Хотя такие вещи неизбежны, романтические пары часто вызывают зависть среди других членов экипажа. Вдобавок членам экипажей при таких отношениях очень трудно избегать своих бывших партнёров в случае разрыва их отношений – эта ситуация также может дополнительную напряжённость. По этим причинам командиры и персонал должны всегда осторожно подходить к таким отношениям, дабы не подвергать опасностям благополучие всего экипажа.

СТАТУС КОРАБЛЯ

Для обозначения статуса и состояния готовности космических кораблей используются обычные термины и идентификационные коды. Эти термины и коды указывают способность аппарата реагировать на ситуацию. Обычно над множеством коммуникационных панелей корабля загорается огни, указывающие на его статус.

СИГНАТУРЫ И ОБНАРУЖЕНИЕ

Все космические аппараты обладают различными сигнатурами вроде расходящихся волн, радарных сигнатур и ГИГ-сигнатур, которые позволяют другим кораблям определять их присутствие. Весь персонал Корпуса должен быть полностью ознакомлен с такими сигнатурами, что необходимо для лучшего определения чужих кораблей и сокрытия своих собственных.

СИГНАТУРЫ JUMPSHIP'ов

Большинство мощных сигнатур – это расходящиеся волны, создаваемые JumpShip'ами при их впрыгивании в систему. Расходящаяся волна – это электромагнитный импульс, создаваемый свёртыванием К-Ф-поля корабля. Импульс распространяется из точки прибытия со скоростью света и может быть обнаружен любым посторонним, оснащённым дальним радаром. Большинство военных кораблей и орбитальных полигонов имеют такие радары, как и многие военные наземные базы и гражданские космопорты. Хотя расходящаяся волна может быть обнаружена на расстоянии до 15 астрономических единиц (а.е.) (2.25 млрд. км) от точки появления, импульс становится сильно замусоренным, т.к. проходит через пространство, а на таких дистанциях можно узнать лишь общее местонахождение JumpShip'а в космосе.

JumpShip'ы, прибывающие в систему, также испускают инфракрасные (ИК) сигнатуры. Лишь аппарат, находящийся в относительной близости к JumpShip'y (около 50,000 км), может обнаружить ИК-сигнатуру JumpShip'а, которая становится значительней, если начинает формироваться К-Ф-поле корабля.

ТАБЛИЦА СТАТУСОВ И КОДОВ

Пристыкован/Синий код

Корабль состыкован с космической станцией или другим кораблём. Корабль не может проводить никаких манёвров, а вблизи него не ожидаются никакие военные действия. Во время статуса готовности «Синий код» до необходимости расстыковки или другого манёвра нет необходимости держать весь экипаж в сборе.

Стабильный/Код зелёный

Корабль или удерживает своё положение, или находится в состоянии постоянного ускорения. Не ожидаются ни манёвры, ни военные действия. Смены членов экипажа – в обычном порядке, но необходимости держать весь экипаж в сборе нет.

Маневрирование/Янтарный код

Корабль маневрирует, меняет ускорение или стыкуется. Все члены экипажа должны оставаться на своих местах, а пассажиры должны оставаться в кушетках для ускорения или на своих местах.

Боевое расписание/Красный код

Военные действия неминуемы или корабль может маневрировать без предупреждения. Все члены экипажа должны занять свои посты, а пассажиры должны оставаться в кушетках для ускорения или на своих местах. Все оружейные системы приводятся в боеготовность, а герметичные двери перекрываются.

Прыжок

Приближение прыжка обозначается сигналами клаксона, звучащего по всему кораблю, и указывается миганием огней статуса маневрирования.

Опасность столкновения

При возникновении неизбежности столкновения, поочередно загораются огни маневрирования и боевого расписания и слышны предупреждения, объявляемые по селекторной связи корабля.

Т.к. длительность существования К-Ф-поля зависит от дистанции прыжка и способности JumpShip'a, посторонний аппарат имеет в своём распоряжении от нескольких секунд до нескольких минут, чтобы подготовиться к прибытию корабля.

СИГНАТУРЫ DROPSHIP'ов

Торсионный след двигателя и движение любого корабля с действующим несущим двигателем – будь то DropShip, JumpShip, АКИ или малый аппарат – создает сигнатуры торсионного следа и движения, которые можно обнаружить на расстоянии до 3,500,000 км. Вдобавок эти сигнатуры позволяют посторонним легко отследить движение такого корабля.

РАДАРНЫЕ СИГНАТУРЫ

Для определения местонахождения и отслеживания любого объекта на расстоянии до 100,000 км от космического корабля можно использовать радар. Однако любой корабль, использующий радар, создаёт радарную сигнатуру, которую можно обнаружить на расстоянии до 150,000 км.

Несмотря на высокий риск обнаружения действующего радара, любой корабль, пересекающий систему, должен использовать свой радар для обнаружения любых препятствий на своём пути, т.к. столкновение с объектом любых размеров неминуемо приведёт к гибели и корабля, и экипажа. По этой причине только неподвижные DropShip'ы не задействуют свои радарные системы.

РАДИО- и ГИГ-СИГНАТУРЫ

Любой корабль, посылающий радио- и ГИГ-сообщение, уязвим для обнаружения. В отличие от лазерных средств связи, и радио- и ГИГ-связь создают сигнатуры исходящие из места их отправки. В случае радиовещания это излучение само уходит в космос. ГИГ-передачи создают электромагнитные импульсы, подобные расходящимся волнам, создаваемым прибывающими JumpShip'ы.

В обоих случаях эти сигнатуры позволяют постороннему аккуратно вычислить исходную точку излучения или импульса, хотя точность требует наличия двух посторонних кораблей.

СИГНАТУРЫ НЕЙТРИНО

Большинство сплав-энергостанций Внутренней Сферы и Кланов используют как топливо водород, порождающий при сжигании дейтериевые ядра, свободные позитроны и нейтрино. В отличие от позитронов, нейтрино очень слабо взаимодействуют с материей и их практически невозможно скрыть. Однако это же самое качество делает их очень трудными целями для определения, хотя детектор нейтрино и может справиться с этой задачей.

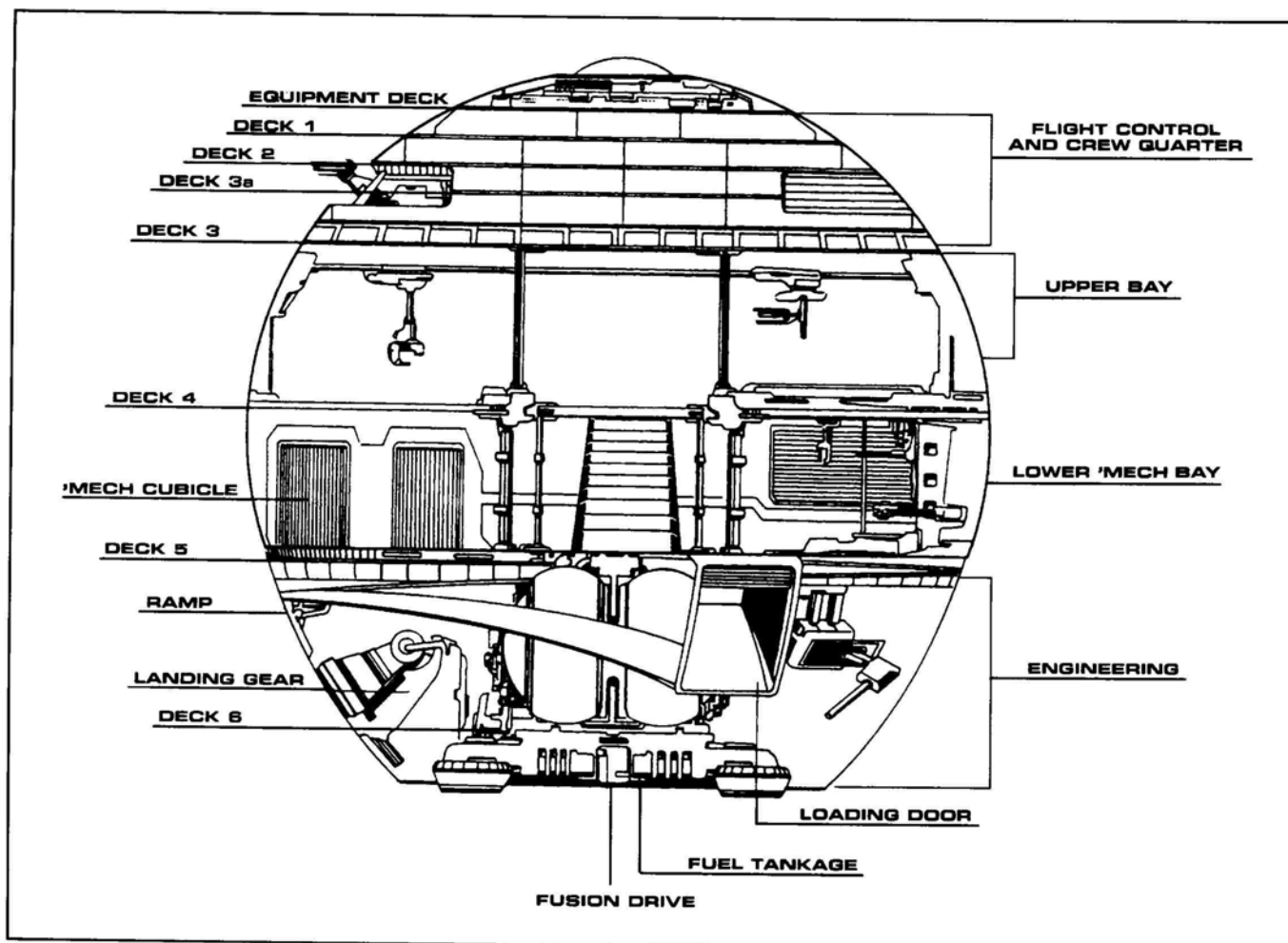
Т.к. эти устройства очень массивные, системы обнаружения нейтрино в основном можно найти лишь на WarShip'ах классов тяжёлый крейсер или крупнее. Экипаж должен потратить массу времени для калибровки этого детектора после каждого прыжка, чтобы избежать учёта потока солнечных нейтрино и потока нейтрино от двигателя собственного корабля, но как только это сделано, систему можно использовать для обнаружения сплав-двигателей любого вражеского корабля в данной области, и даже тех, которые укрылись за планетарными телами.

В настоящее время Исследовательский Корпус не располагает на своих кораблях рабочими системами детекторов нейтрино, хотя уверен, что Кланов используют такие детекторы.

ПЕРЕЛЁТ ВНУТРИ СИСТЕМЫ

Очень часто корабли должны преодолеть огромные дистанции внутри системы. Такие полётные манёвры обычно выполняются DropShip'ами, WarShip'ами и малыми аппаратами, но иногда и JumpShip'у требуется передвинуться для ремонта во внутреннюю область планетарной системы.

Чаще всего корабль выполняет перелёт внутри системы, ускоряясь к своей цели, обычно до импульса в 1G, и преодолевая большую половину такого своего пути. Незадолго до прохождения половины пути корабль прекращает ускорение и разворачивается на 180° в сторону места своего старта. Затем он замедляется импульсом примерно в 1G и проходит оставшуюся половину своего пути.



(Equipment deck – Палуба с оборудованием; Deck 1...6 – Палубы №1...6; 'Mech cubicle – Кокконы с Мехами; Ramp - Скаты; Landing gear – Посадочное шасси; Flight control and crew quarter – Система управления полётом и каюты экипажа; Upper bay – Верхний отсек; Lower 'Mech bay – Нижний отсек с Мехами; Engineering – Инженерный отсек; Loading door – Погрузочные двери; Fuel tankage – Топливная ёмкость; Fusion drive – Сплав-двигатель)

Хотя этот манёвр требует колоссальных затрат топлива, он является скорейшим средством перелёта внутри системы и позволяет экипажу большую часть вояжа действовать при терранском тяготении.

Корабли с относительно малой массой могут воспользоваться импульсом в начале своего путешествия, затем «дрейфуют» оставшуюся, большую, часть. Этот инерционный метод перелёта расходует меньше топлива, чем обычный метод перелёта внутри системы, но корабль путешествует гораздо медленнее. Вдобавок инерционный перелёт не предоставляет искусственного тяготения.

JumpShip'ы используют схожие процедуры перелёта внутри системы. Это вынуждает DropShip'ы, находящиеся перпендикулярно к оси импульса JumpShip'a, должны предпринять во время перелёта внутри системы особые меры предосторожности, т.к. искусственное тяготение, создаваемое ускорением JumpShip'a, может стать причиной ранений среди экипажа и объектов внутри DropShip'ов или внутри самого корабля. Чтобы избежать таких проблем, некоторые JumpShip'ы располагают смежными стыковочными суфле, так что пристыкованные DropShip'ы могут аккуратно выровняться с осью импульса JumpShip'a. Некоторые же JumpShip'ы не располагают такими возможностями, и поэтому пристыкованные DropShip'ы обычно эвакуируются. DropShip'ы также могут отстыковаться и

путешествовать внутри системы, используя свои источники энергии.

ОБЗОР КОРАБЛЕЙ

Исследовательский Корпус и Адмиралтейство Синдиката Драконов используют широкий диапазон DropShip'ов и JumpShip'ов. Нижеследующий обзор двух наиболее распространённых кораблей – DropShip'a класса *Союз/Union* и JumpShip'a класса *Захватчик/Invader* – описывают характеристики, общие для всех DropShip'ов и JumpShip'ов.

DROPSHIP КЛАССА «СОЮЗ»

DropShip класса *Союз* – возможно, наиболее распространённый военный космический аппарат, его варианты можно найти во всех Домах и во множестве гражданских концернов. Разработанный в 2708 году, этот дизайн характеризуется 6-ю главными палубами.

6-я палуба – инженерная палуба – содержит основные инженерные системы корабля – двигательные системы и топливные баки, посадочное шасси и оружейные системы кормы (aft) и кормовых четвертей (aft-quarter). С этой палубы, ближайшей к «днищу» корабля, 2 лифтовые шахты позволяют попасть на верхние палубы, а спиральная рампа ведёт от 4-х сбрасывающих скатов для Мехов на 6-й палубе к нижнему отсеку Мехов на 4-й палубе. К сбрасывающим скатам для Мехов можно попасть только из нижнего (5-я палуба) и верхнего (4-я палуба) отсеков Мехов.

5-я палуба – нижний отсек Мехов – содержит транспортируемые коконы для копы БэтлМехов, ремонтные мастерские и хранилище запчастей и боеприпасов. 5-я палуба также содержит хранилище коконов для 2-х АКИ, которые запускаются из пространства между 4-й и 3-й палубами. Этот отсека имеет доступ к выходным рампам, хотя эти люки можно закрыть для создания огромной рабочей области. Доступ к верхнему отсеку Мехов на 4-й палубе предоставляет также и пара элеваторов для Мехов, а доступ ко всем остальным палубам предоставляют 2 обычных элеватора. 4 люка предоставляют доступ к механизму сбрасывания Мехов, хотя использование этих люков должно быть скоординировано с 4-й палубой.

4-я палуба – верхний отсек для Мехов – содержит 8 транспортируемых коконов Мехов. Дополнительный доступ на 5-ю палубу предоставляет пара стальных дверей этой палубы, а 4-я палуба также содержит 3 огромных крана для подъёма и спуска оборудования между верхним и нижним отсеками Мехов.

Палуба 3а – расположенная между 4-й и 3-й палубами – содержит пусковые механизмы для корабельных АКИ, а также подъёмный механизм, вытаскивающий истребители из хранящих их отсеков. Остальная часть палубы содержит авионику и боковые оружейные системы DropShip'a.

3-я и 2-я палубы предлагают идентичные средства для размещения экипажа. Внешняя область каждой из палуб содержит по 14 комнат для экипажа и по 3 отдельных каюты покрупнее. Каждый член экипажа и МехВоин имеют свою собственную комнату, а капитан корабля и его заместитель имеют каждый по отдельной каюте. Каюту имеют также и 5 офицеров каждой роты Мехов, а 2 аэрокосмических пилота корабля занимают 6-ю каюту. Оставшиеся двухместные комнаты занимают 14 техников БэтлМехов и истребителей. Также 3-я палуба содержит огромную комнату для инструктажа; такая же область 2-й палубы содержит офицерскую кают-компанию и комнату отдыха.

1-я палуба – командная палуба корабля – содержит мостик и оружейные отсеки передней четверти. Доступ на эту палубу жёстко контролируется – от проникновения не имеющего таких полномочий персонала палубу защищают электронные замки на лифтах.

Над 1-й палубой располагается палуба для оборудования, содержащая передние оружейные отсеки, сенсоры и навигационное оборудование. На этой же палубе находится и некоторое стыковочное оборудование и оборудование для переноса грузов, хотя основное стыковочное суфле и кожух К-Ф-двигателя расположена на 6-й палубе.

DropShip класса Союз обычно обслуживается экипажем из 14 человек. Высший командный состав представлен капитаном и его заместителем, а 3-й командный пост занимает главный инженер. На мостике постоянно находятся 2 члена экипажа, а ещё 3 занимают техническую комнату. Ещё 6 членов экипажа выполняют другие служебные обязанности и участвуют в ротации экипажа между мостиком и инженерными постами.

JUMPSHIP КЛАССА «ЗАХВАТЧИК»

JumpShip класса *Захватчик/Invader* является наиболее распространённым в Наследных Государствах и клановских оккупационных зонах JumpShip'ом. Выпущенный в 2631 году, *Захватчик* оказался надёжной и универсальной рабочей лошадкой.

Захватчик имеет 14 основных палуб, которые сгруппированы в командную, двигательную и инженерную секции.

Палубы с 1-й по 5-ю, вместе с подпалубами А, В и С, составляют командную секцию. **Подпалуба А** содержит большую часть авионики и средств связи, а также навигационное оборудование и сенсоры. **1-я палуба** содержит главный мостик и отделена от остального корабля бронированными и усиленными переборками. Мостик содержит консоли связи, доски электронного проектирования, дисплеи слежения за глубоким космосом и доски планетарных карт. Эта палуба также характеризуется и вместительностью, достаточной для размещения 20 человек. Доступ на мостик осуществляется по элеваторному подъёмнику, проходящему через всё судно параллельно ядру К-Ф-двигателя. Доступ на подпалубу А и 2-ю палубу осуществляется по самодвижущимся дорожкам.

2-я и 3-я палубы содержат в сумме 40 одноместных комнат, специально разработанных для микрогравитационных условий. Они позволяют каждому члену экипажа иметь свою комнату, а для посетителей имеются дополнительные комнаты. Каждая палуба для экипажа имеет свою кухню, офицерскую кают-компанию и места отдыха. Также 3-я палуба содержит и медпункт, могущий разместить до 5-и человек.

4-я и 5-я палубы каждая содержат по отдельному отсеку для малых аппаратов. Обычное дополнение в виде малых аппаратов состоит из 2-х челноков класса ST-46, но многие *Захватчики* в этих отсеках несут другие аэрокосмические аппараты. Также 4-я и 5-я палубы содержат большую часть грузового пространства корабля.

Подпалуба В содержит системы жизнеобеспечения и механические системы для расширения 2-х гидропонных палуб корабля, обеспечивающих экипаж пищей и кислородом. На большинстве *Захватчиков* эти «сады» автоматизированы, но приблизительно 30% из них подвержены постоянным поломкам и поэтому требуют присутствия садовников-людей. Палубы также располагают местами отдыха для экипажа; прозрачные купола палубы предоставляют превосходный обзор космоса и – при достаточном «возвышении» – обзор самого *Захватчика*. Гидропонные устройства также содержат и системы противометеорной защиты корабля – пару огромных лазеров или PPC.

Палубы с 6-й по 12-ю – двигательная секция – формируют длинную среднюю секцию *Захватчика*, по форме напоминающей иглу. **6-я палуба** – это гравитационная палуба диаметром в 65 м, одновременно могущая вместить до 40 человек. Эта палуба на 2 зальных области и небольшую офицерскую кают-компанию. Т.к. *Захватчик* способен к ускорению лишь в 0.1G, эта гравитационная палуба – единственное средство для экипажа создать искусственное притяжение. Вход на эту палубу возможен по проходу, идущему параллельно ядру К-Ф-двигателя корабля.

7-я палуба содержит вторичную энергосистему корабля и большую часть управляющей электроники К-Ф-двигателя. Остальная двигательная секция состоит из стыковочных суфле и отсеков-хранилищ, куда можно попасть по центральному элеватору *Захватчика* и осевому проходу.

8-я, 10-я и 12-я палубы содержат отсеки, хранящие запчасти. Каждый отсек-хранилище оборудования изолирован от остального корабля тамбуром и могут быть подвергнуты декомпрессии. Наружу корабля для обслуживающих работ и загрузки можно попасть через 2 огромные двери.

9-я и 11-я палубы вмещают 3 стыковочных суфле корабля (2 и 1 соответственно). Стыковочные суфле используют универсальную стыковочную систему, впервые разработанную более 1000 лет назад.

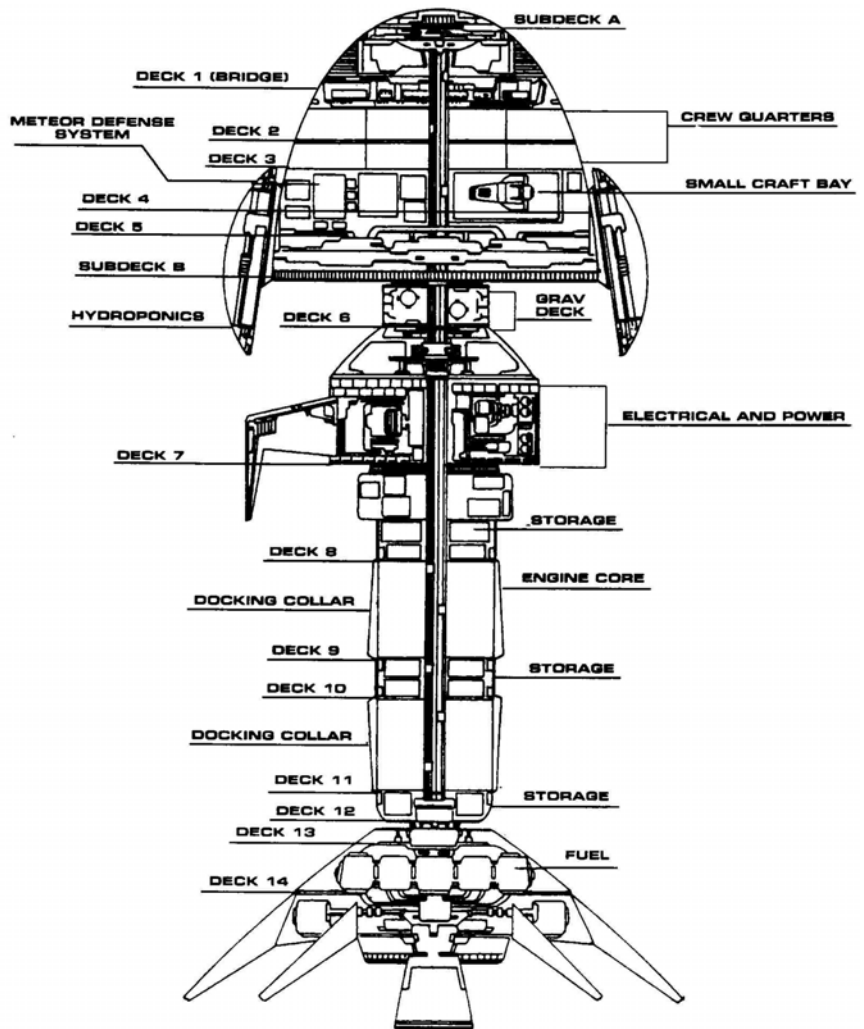
Эта «якорная» система позволяет любому кораблю, оснащённому этой системой, пристыковаться к любому другому кораблю с таким же оснащением. Каждое собранное суфле содержит множество переходных каналов, позволяющих перемещать между кораблями груз, пассажиров и топливо. Эти наборы, которые несут JumpShip'ы, также содержат и дополнительные соединения для кожуха DropShip'ов – это устройство позволяет JumpShip'у расширить своё К-Ф-поле вокруг каждого из транспортируемых DropShip'ов.

13-я и 14-я палубы формируют инженерную секцию *Захватчика*. **13-я палуба** содержит устройства управления К-Ф-двигателем, куда входят генератор поля, контроллеры двигателя и небольшая комната управления, предоставляющая доступ к ядру двигателя и позволяющая инженерам наблюдать за двигателем. Доступ в помещение управления двигателем ограничивается многоуровневыми физическими и электронными средствами безопасности.

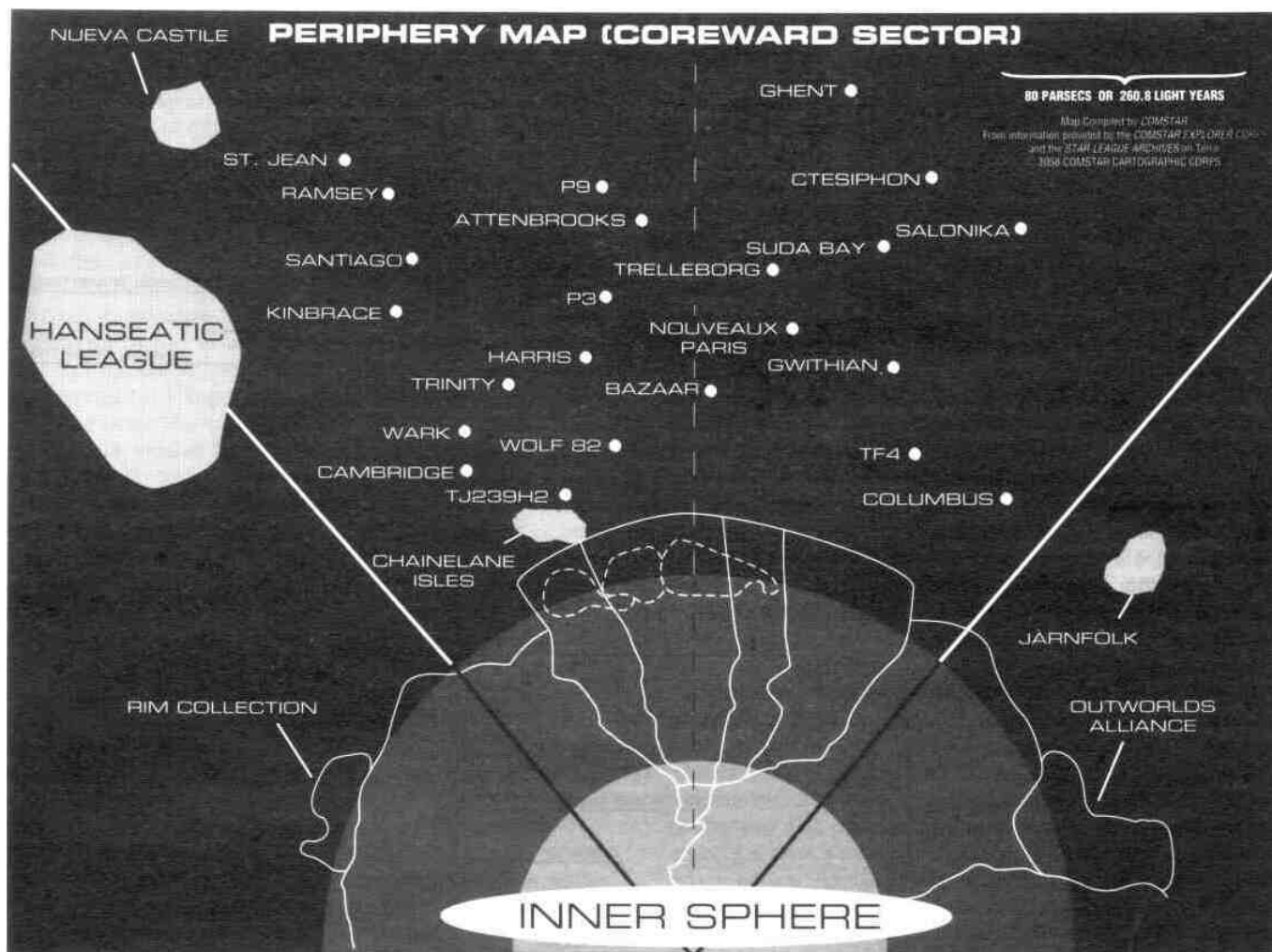
14-я палуба содержит аппараты подзарядки двигателя корабля, двигатель «станционного» позиционирования, сплав-реактор, топливные баки и 6 кожухов прыжкового паруса. Если корабль обладает сплав-литиевой батареей, она также располагается на 14-й палубе.

Прыжковый парус *Захватчика* в диаметре чуть больше 1 км.

JumpShip класса *Захватчик* обычно обслуживается экипажем из 24 человек. Высший командный состав представлен капитаном и его заместителем, а 3-й командный пост занимает главный инженер. Обычно в состав экипажа входят 2 аэрокосмических пилота, работающих с малыми аппаратами корабля, хотя для действий с ними могут быть подготовлены и другие члены экипажа. На мостике находятся 2 члена экипажа, а ещё 3 занимают инженерную комнату. Остальные 14 членов экипажа выполняют другие служебные обязанности и участвуют в ротации экипажа между мостиком и инженерными постами.



(Deck 1...14 – 1-я...14-я палубы; Bridge - Мостик; Subdeck A, B – Подпалуба A, B; Meteor defense system – Система противометеоритной защиты; Hydroponics - Гидропоника; Docking collar – Стыковочное суфле; Crew quarters – Места размещения экипажа; Small craft bay – Отсек для малых аппаратов; Grav deck – Гравитационная палуба; Electrical and power – Электрика и силовая установка; Storage - Хранилище; Engine core – Ядро двигателя; Fuel - Топливо)



ОБИТАТЕЛИ ГЛУБОКОЙ ПЕРИФЕРИИ

В настоящее время Исследовательский Корпус обнаружил 7 Кланов, действующих в Глубокой Периферии. Персонал Корпуса также собирает информацию о миссиях Внутренней Сферы в Глубокой Периферии, а также о нескольких небольших образованиях и зарождающихся государствах в этой части космоса. Однако все они должны учитывать, что колоссальное по своим размерам неисследованное пространство, несомненно, содержит множество других образований, которые нам ещё предстоит открыть.

КЛАНЫ

Контакт с клановскими войсками — произошедший в coreward-оперативной области — для кораблей Корпуса представляет собой одну из наиболее крупных опасностей, но это также и наиболее обещающее средство поиска их домашних миров. Даже со времён поражения Кланов на Токкайдо их JumpShip'ы рассекают на космических линиях в coreward-области, реорганизуя и пополняя хранилища материалов захватчиков — перераспределяя снабжение, солдат и военные трофеи между клановскими оккупационными зонами во Внутренней Сфере,

другими клановскими кораблями, клановскими полигонами в Глубокой Периферии и своими домашними мирами. В основном JumpShip'ы задействуются воинской кастой Кланов лишь для военных поставок, а другие задействуют торговой кастой для перевозки широкого диапазона товаров. Прикладывая постоянные усилия, Исследовательский Корпус может преуспеть в поиске домашних миров Кланов, связав клановские корабли с домашними мирами и их конечными пунктами назначения.

Даже без прямого доступа к их домашним мирам мы установили некоторые правдивые факты. На данный момент мы знаем наименования миров Кланов, климат этих планет, политический настрой в Кланах и их правительство — почти всё, за исключением их точного местонахождения. Мы знаем, что существует 2 отдельных группы домашних миров — 5 изначальных колоний, известных как Миры Пентагона, и миры так называемого Созвездия Керенского вокруг Страны Мечты. С уверенностью можно говорить, что Созвездие Керенского содержит около 30 миров, разбросанных в области диаметром в 200 световых лет. В соответствии с верованиями Кланов, их домашние миры скрывает от Внутренней Сферы огромная туманность, называемая Плащ Керенского.

Домашние миры

Информация о домашних мирах Кланов поступает из различных источников. На данный момент мы знаем наименования миров Кланов, климат этих планет, политический настрой в Кланах и их правительство – почти всё, за исключением их точного местонахождения. Мы знаем, что существует 2 отдельных группы домашних миров – 5 изначальных колоний, известных как Миры Пентагона, и миры так называемого Созвездия Керенского вокруг Страны Мечты. С уверенностью можно говорить, что Созвездие Керенского содержит около 30 миров, разбросанных в области диаметром в 200 световых лет. В соответствии с верованиями Кланов, их домашние миры скрывает от Внутренней Сферы огромная туманность, называемая Плащ Керенского.

- Отчёт 1330291G Лорена Айслера, адепта IX Бета

(Режим связи по Wolfnet в реальном масштабе времени:

И. Чандра: Внутренняя Сфера и на самом деле обладает множеством надёжной информации о мирах Кланов, но её ещё нужно увязать их астрономические данные со слухами, исходящими из Кланов.

Б. Камерон: Например?

И. Чандра: Например, Плащ Керенского на звёздных картах Внутренней Сферы помечен как Туманность Калибан.

Дж. Вульф: Ах, да. И ещё Пивот.

Б. Камерон: Пивот?

Дж. Вульф: Давняя история. Это мы обсудим в другой раз.)

БАЗЫ

Кланы задействуют множество баз, разбросанных почти по всей Глубокой Периферии. Причина зачастую огромных расстояний между базами не так уж и очевидна, хотя некоторые аналитики указывают на то, что отражает конфликты между различными Кланами. Сначала аналитики Корпуса надеялись, что расположения баз позволят нам отследить местонахождение их домашних миров, но их сильная разбросанность свела подобные усилия на нет. Клановские базы являются смесью наземных и орбитальных комплексов, их можно разделить на 4 основные группы: флотские базы, гарнизоны, базы снабжения и хранилища сообщений.

Флотские базы и гарнизоны формируют подавляющее большинство клановских «присутственных мест», обеспечивая безопасность полигонов, где клановские корабли и личный состав могут отдохнуть и отремонтироваться. Большинство место расположения гарнизонов – на поверхности планет, это или обжитые колонии, или базы, выстроенные с явной целью размещения гарнизонных войск. Большинство гарнизонов имеют места для тренировок или обучения, где клановские воины могут освежить свои навыки после долгого пребывания в космосе. Иногда на таких полигонах временно располагаются солдаты 1-го эшелона, но гарнизоны предназначаются в основном для Временных Гарнизонных Кластеров (ВГК) и подразделений соламы (подразделения 1-го эшелона предпочитают служить в оккупационных зонах во Внутренней Сфере или в домашних мирах, где больше возможностей участвовать в

благородном бою). Также в гарнизонах часто располагаются и невоенные, выполняющие другие функции.

В отличие от гарнизонных полигонов, большинство всех флотских клановских баз орбитальные. Ясно, что эти базы строятся на верфях в Созвездии Керенского и транспортируются посекционно, сборка происходит в конечном пункте назначения. Орбитальные станции позволяют подзаправиться и отремонтироваться всем клановским кораблям и обычно надёжно защищены. В отличие от наземных гарнизонов, орбитальные полигоны защищаются войсками 1-го эшелона — АКИ, DropShip'ами и WarShip'ами, а также прошедшими спец.подготовку Элементалами и традиционными пехотинцами. Неудивительно, что их значительная ценность таких мест – многие из которых строились годами – и их сравнительная недолговечность заставляют каждый Клан делать всё возможное для их защиты.

Клановские базы снабжения служат как перевалочные станции для переброски товаров. В отличие от подобных баз снабжения Исследовательского Корпуса и АСД, все клановские склады находятся под защитой гарнизонов и флотских полигонов. Большинство персонала таких мест – это члены рабочей и торговой каст. Кроме Клана Алмазной Акулы, воины Кланов свысока посматривают на таких людей и часто преднамеренно конфликтуют со своими «денежными» собратьями.

Клановские хранилища сообщений работают с ГИГ-сообщениями между кораблями, действующими в Глубокой Периферии. Лишь некоторые из этих мест имеют обслуживающий персонал, а большинство из них автоматизированы. Дополнительные сведения см. **Сеть ГИГ**, с.35.

КЛАНОВСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИХ СИЛ	
Подразделение	Состав подразделения
Точка	2 АКИ или 1 DropShip, JumpShip или WarShip
Звезда	5 Точек (Звёзды JumpShip'ов и WarShip'ов содержат по дополнительному командному кораблю)
Бинарий	2 Звезды
Тринарий	3 Звезды

ОПЕРАЦИИ

Кланы осуществляют в Глубокой Периферии огромное множество военных операций, включая сопровождение снабженческих и транспортных миссий, патрулирование и миссии по поиску и уничтожению.

Сначала очень немногие военные принимали участие в снабженческих и транспортных миссиях. Большинство грузовых JumpShip'ов путешествовали в одиночку или небольшими группами, полагаясь в своей защите на свои собственные системы или свои DropShip'ы. Однако после захвата в конце 3057 года корабля снабжения Нефритовых Соколов в coreward-области Альянса Лиры большинство Кланов, действующих в Глубокой Периферии, стали группировать свои грузовые корабли в конюи и выделяли им эскорт из WarShip'ов и других военных аппаратов.



ГОРДОСТЬ МАТТЛОВА (MATTLOV's PRIDE)

Даже со времён появления во Внутренней Сфере Кланов Исследовательский Корпус искал возможность захватить неповреждённым клановский JumpShip и ознакомиться с его навигационными базами данных для определения местонахождения домашних миров Кланов. В конце 3057 года Самуэль Рейнес, лидер исследовательской партии Корпуса, замаскированной под пиратов Глубокой Периферии, представил смелый план, направленный на достижение этой цели. Рейнес предложил, чтобы его партия атаковала и взяла на бордаж клановский корабль, рассчитывая, что их «пиратское» прикрытие отвлечёт неизбежное возмездие за нападение КомСтара или Внутренней Сферы.

Лидеры Корпуса одобрили план, и Рейнес потратил 11 месяцев на заключение союзов между различными пиратскими группами – большинство из них были настоящими разбойниками, но некоторые из них маскировались под партии Исследовательского Корпуса. 15 ноября 3057 года их союзное войско атаковало транспорт Нефритовых Соколов *Гордость Маттлова*, довольно быстро разметав небольшую эскадру истребителей этого корабля. Рейнес самостоятельно возглавил абордажные действия, захватив управление ключевыми местами JumpShip'a. Спустя 20 минут атакующие одержали верх над ошеломлённым экипажем клановского транспорта.

Груз корабля поделили между собой различные пиратские банды. Как лидер временной группировки, Рейнес для своей группы потребовал сам корабль. Хотя некоторые союзники-бандиты возражали против его требования, силы замаскированных под пиратов людей Корпуса были достаточными, чтобы оставить их возражения без внимания. Рейнес переименовал корабль, назвав его *Отрава Бажду (Budgie's Bane)*, и направился к полигону Корпуса в anti-spinward-направлении Краевого Скопления (Rim Collection).

К сожалению, путешествие не было гладким. С самого начала серьёзным препятствием оказалась клановская система безопасности, помешавшая действиям корабля. Экипаж Рейнеса немедленно обнаружил, что навигационные данные захваченного корабля были зашифрованы. Исследовательская партия Корпуса восстановила оптический чип, содержащий один из двух ключей, требуемых для расшифровки данных, но им также нужен был и пароль доступа, известный лишь навигаторам захваченного корабля. Неудивительно, что навигаторы отказались сотрудничать. В конце концов собственный навигатор Рейнеса вручную ввёл координаты прыжка со своих карт в клановскую навигационную систему – это очень трудоёмкий процесс. Впоследствии навигационная система *Гордости Маттлова* была снята с корабля, поэтому техники Корпуса смогли ознакомиться с ней. Шифровальный код Клана так и не удалось взломать, а сложность навигационной системы – которая значительно отличалась от тех, которые использовали во Внутренней Сфере, – заставляла все попытки проанализировать её в тупик.

Лидеры Корпуса надеются, что захваченная система ещё раскроет свои секреты, но многие опасаются, что подобные системы безопасности существуют на всех клановских JumpShip'ах и WarShip'ах. Такая практика эффективно блокирует все попытки определить местонахождение домашних миров Кланов по их навигационным данным.

- Файл отчёта 1340211L Мэйри ни Дхомнайлл, адепта X Бета

ВОЙНА ОТКАЗА

В 3057 году политические трения между Кланами вылились в Войну Отказа, кровавый конфликт, серьёзно потрепавший Клан Нефритового Сокола и Волка.

Цепочке событий, приведших к войне, было положено начало тогда, когда Нефритовые Соколы и фракция отступников из Клана Волка вознамерились сместить Ульрика Керенского с поста ильХана, заменив его лидером, который возобновил бы вторжение во Внутреннюю Сферу до срока, оговорённого Токкайдским соглашением. Заговорщики намеревались свергнуть Ульрика, обвинив его в государственной измене, обвинив его в том, что заключение Токкайдского перемирия привело к «геноциду» нескольких поколений молодых воинов Кланов. Когда же Великий Совет Кланов признал его виновным и лишил его поста ильХана, Ульрик потребовал своего права на Испытание Отказа, заявив против Нефритовых Соколов весь Клан Волка.

Разгоревшаяся война охватила 10 миров и привела к колоссальным потерям с обеих сторон, практически уничтожив оба Клана. Клан Волка потерял обоих своих лидеров – Ханов Ульрика и Наташу Керенских – и едва избежал поглощения Кланом Нефритового Волка. В конце концов единственная уцелевшая фракция Волков, возглавляемая саХаном Феланом Вардом, удрала в обетованную территорию, в Лиру, где и находится до сих пор. Вторая фракция, под командованием Хана Владимира Варда, осталась во владениях Клана и сохранила контроль над оккупационной зоной Клана Волка во Внутренней Сфере. Нефритовые Соколы были в несколько лучшем положении – Война Отказа стоила им Хана Элиаса Кричелла, саХана Вандервана Чисту и больше 2-х полных Галактик.

- Файл отчёта 1352492E Марка Фаулера, аколита III Бета

Лучше всего защищёнными стали появляться конвои Клана Призрачного Медведя. Обычный конвой Медведей сопровождается огромной боевой группой, в основе которой линейный корабль, тяжёлый крейсер или авианосец размера WarShip'a. Однако опасности Глубокой Периферии не оправдывают таких беспрецедентных мер безопасности, что навело некоторых аналитиков Корпуса на подозрение, что Медведи перемещают огромное количество людей и оборудования в свою оккупационную зону – возможно, готовясь к возобновлению войны с Внутренней Сферой.

Наиболее распространённые миссии, выполняемые военно-космическими и аэрокосмическими силами Кланов в Глубокой Периферии, - патрулирование. Между полигонами Кланов различных звёздных систем снуют военные космические аппараты, выискивая пиратов и другие враждебные силы, которые могут угрожать клановским базам и операциям. Большинство клановских патрулей имеют вполне конкретные зоны патрулирования, обычно сферические области в пределах 2 прыжков (60 световых лет) от домашней базы патруля. Эти 60 световых лет могут показаться маленькими, но даже такая маленькая область может содержать несколько сотен звёздных систем. Большинство этих систем не имеют планет, но они могут служить в качестве оперативных баз пиратских банд.

Когда клановский патруль обнаруживает пиратскую базу, Клан высылаёт дополнительные войска для уничтожения этой базы. Эту задачу выполняют команды «охотников за бандитами» - комбинация наземных и военно-космических экспедиционных войск, составленных из соламы или других позорных подразделений, - иногда вместе с кадетами (будущими воинами), отрабатывающих свои навыки. Очень немногие бандиты, подвергнувшись таким атакам, выживают; обычно войск Мехов, пехоты и аэрокосмических сил достаточно для погашения сопротивления любых или станционных очагов сопротивления, а военно-космические суда Кланов обычно могут пресечь любую попытку цели скрыться. Кланы – при некоторых обстоятельствах – не колеблясь атакуют или даже уничтожают JumpShip'ы – например, для устрашения других, находящихся поблизости вражеских кораблей. Некоторые захватчики используют такую тактику даже против других Кланов или других каст внутри своих собственных Кланов.

Наиболее частой целью нападающих клановских сил являются корабли торговой касты. Проникновение Кланов в Глубокую Периферию и Внутреннюю Сферу позволило торговым кастам заполучить новые возможности для торговли, и в последние годы число торговых миссий увеличилось. Это привело к увеличению контактов торговцев – военных подразделений Кланов и гражданских правительств в оккупационных зонах, и даже появлению торгующих с Наследными Государствами. Многие клановские воины враждебно посматривают на такие дела и идут на крайние меры, чтобы обуздать «неклановские» наклонности торговых каст. Большинство обозревателей уверены, что оппозиция воинов к таким торговым сделкам исходит из опасения, что динамичная экономика Внутренней Сферы и относительно высокий уровень жизни в конечном счёте приведут к тому, что их собратья позабудут о пути Кланов, положив тем самым конец обществу Кланов.

Несмотря на открытый антагонизм со стороны воинской касты, клановские торговцы продолжают энергично торговать с различными колониями и мелкими государствами в Глубокой Периферии. Разведслужба Корпуса докладывает, что многие из этих мелких торговых партнёров – просто прикрытия для тех вольных торговцев Внутренней Сферы и клановских торговцев, которые скрывают свои связи с объявленными врагами от соответствующего им общества. Такие меры предоставляют идеальное средство прикрытия взаимодействия Исследовательского Корпуса с Кланами.

КЛАНОВСКИЕ ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЕ И АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ЗВАНИЯ	
Звание	Подразделение
Пилот	Вернорождённые пилоты командуют ОмниИстребителями; вольнорождённые и пилоты соламы – традиционными АКИ, оснащёнными технологией Звёздной Лиги
Командир Точки*	Командует аэрокосмической Точкой из 2-х машин
Звёздный Командир	Командует Звёздой из 10-и истребителей; на DropShip'ax и JumpShip'ax Звёздные Командиры обычно служат как главы отделов
Звёздный Капитан	Командует Тринарием из 30-и истребителей или DropShip'ом; на WarShip'ax Звёздные Капитаны служат как старшие офицеры – вроде ведущих инженеров, заместителей и т.д.
Звёздный Коммодор**	Командует отдельным JumpShip'ом или WarShip'ом, или Звёздой DropShip'ов или JumpShip'ов
Звёздный Адмирал	Командует Звёздой WarShip'ов, подотчётен непосредственно своему Хану

* В некоторых Кланах звание «Командир Точки» указывает на командира группы невоенных людей (например, техников). В этих Кланах лидер аэрокосмической Точки, обозначаемый как «Звёздный Командир», обозначается как «Командир Младшей Степени»

** Некоторые Кланы используют эквивалент звания – «Военно-космический Звёздный Полковник»

КЛАНЫ ВТОРЖЕНИЯ

Сначала большинство наблюдателей Внутренней Сферы рассматривало кланы как единого врага. Однако последующие события открыли, что каждый из 7-и вторгавшихся Кланов обладал уникальным настроением, сильными и слабыми сторонами, и действиями. Яростная внутренняя политическая борьба разделяла эти 7 Кланов и даже привела к образованию фракций внутри Кланов. Эти политические деления зашли слишком глубоко, приведя к открытой войне между ними, т.н. Войне Отказа. Поэтому командиры Корпуса должны были соблюдать особую осторожность при попытке предсказать поведение Кланов, их стратегию и тактику, и должны быть готовы к неожиданностям, когда имеют дело с этими опасными, очень непредсказуемыми противниками.

Клан Нефритового Сокола

После Войны Отказа саХан Марта Прайд стала новым лидером Нефритовых Соколов и принялась за перестройку обороны оккупационной зоны своего Клана с целью воспрепятствовать попыткам других Кланов воспользоваться слабостью Соколов. На протяжении первых месяцев 3058 года из домашних миров Клана был налажен устойчивый поток транспортов Соколов и их торговых кораблей, перевозящих материал и войска. Большая часть имущества Соколов была утрачена в той войне, и эти транспорты наладили поставки дополнительных запасов и оборудования для 12-и Галактик Соколов, расположенных во Внутренней Сфере и в Глубокой Периферии.

Чтобы ускорить перевозку товаров, Соколы задействовали «цепочку» JumpShip'ов. Каждый корабль в этой цепочке перевозил запасы на расстояние в 1 шаг (всего путешествия между домашними мирами и оккупационной зоной Соколов). Несколько миров в Глубокой Периферии служили в качестве перевалочных пунктов для этих кораблей, охранялись эти места соламой и ВГК из оккупационной зоны и домашних миров. В ответ на утрату *Гордости Прайда* Клан усилил обеспечение безопасности вокруг этих транспортных пунктов. Обычно каждый орбитальный транспортный корабль эскортируют WarShip'ы и штурмовые DropShip'ы, а другие военные корабли выполняют миссии по поиску и уничтожению врага в основных областях маршрутов кораблей, предупреждая нападения пиратов и других кланов.

На данный момент величайшей угрозой своим войскам лидеры Соколов считают другие Клан. Клан Стальной Гадюки уже пробует оборону Соколов в оккупационной зоне Соколов и в Глубокой Периферии, проведя несколько Испытаний Владения за миры Соколов. Соколы отразили эти нападения, но не без потерь. Соколы очень агрессивно защищают свои владения, уничтожая любые корабли, которые они посчитают потенциальной угрозой, и захватывают или уничтожают любые неопознанные войска, которые они встретят на поверхности планет. Галактика Омикрон, сейчас выполняющая роль охотников за бандитами, особенно агрессивно патрулирует вероятный коридор Соколов к домашним мирам, а также большую часть области оккупационной зоны в anti-spinward-направлении и в coreward-направлении Альянса Лиры.

По этим причинам исследовательским партиям Корпуса советуют избегать области операций Соколов до будущих указаний.

Клан Волка

Под руководством Хана Владимира Варда остатки Клана Волка, уцелевшие после Войны Отказа, сохранили контроль над оккупационной зоной Клана Волка. Недавно они начали серию набегов на владения Клана Дымчатого Ягуара, очевидно, с целью продемонстрировать силу своего Клана всем возможным противникам среди своих собратьев по оружию.

Подобно Нефритовым Соколам, как только завершилась Война Отказа, Волки начали переброску солдат и запасов из домашних миров, укрепляя свои войска во Внутренней Сфере.

Однако неясность занимаемой Кланом позиции после войны привела к задержкам на начальном этапе поставок.

ИЗВЕСТНЫЕ ПОЛИГОНЫ НЕФРИТОВЫХ СОКОЛОВ

ТРОИЦА (TRINITY)

Дней до прыжковой точки: 8

Тип звезды (время перезарядки): G4V (основная), M0Ib и B9VII (отстоящие спутники) (185 ч)

Полигон: Наземный гарнизон и грузовое хранилище

Силы обороны: Солама Тринарий «Троица» (СО: Звёздный Капитан Морис) (Регуляры, 15 БэтлМехов)

ПЕРИМЕТРИЧЕСКАЯ ЗАЩИТНАЯ СТАНЦИЯ «КЕМБРИДЖ»

Дней до прыжковой точки: 0 (надирная прыжковая точка)

Тип звезды (время перезарядки): F3V (174 ч)

Полигон: Орбитальная флотская база

Силы обороны: Военно-космическая Штурмовая Звезда «Высматривающий Сокол» (СО: Звёздный Коммодор Марк Тастус) (Регуляр, 15 БэтлМехов) (Звезда WarShip'ов: 2 эсминца класса *Вихрь/Whirlwind*, 1 эсминец/авианосец класса *Йорк/York*, 1 тяжёлый крейсер класса *Покровитель/Aegis*, 1 крейсер класса *Освободитель/Liberator*, 1 транспорт класса *Каррак/Carrack*)

САНТЯГО IV

Дней до прыжковой точки: 9

Тип звезды (время перезарядки): G2VI (183 ч)

Полигон: Гарнизон

Силы обороны: 22-й ВГК (СО: Звёздный Полковник Миша Хелмер) (Новички, 45 БэтлМехов, 15 Точек Элементалов, 10 истребителей)

ГРУЗОВИК J239H2 (TRANSFER J239H2)

Дней до прыжковой точки: 4

Тип звезды (время перезарядки): K7V (198 ч)

Полигон: Орбитальная грузовая станция

Силы обороны: Крейсер *Золотой Коготь/Gold Talon* класса *Покровитель/Aegis* (СО: Звёздный Капитан Ли Бинетти)

СВ. ЖАН (ST. JEAN)

Дней до прыжковой точки: 5

Тип звезды (время перезарядки): K1V (192 ч)

Полигон: Наземное грузовое хранилище/колонию занимали францисканские монахи

Силы обороны: Боевой Кластер «Раптор» (СО: Звёздный Полковник Амадо Рошак) (Ветераны, 45 ОмниМехов, 15 Точек Элементалов, 30 ОмниИстребителей)

ИЗВЕСТНЫЕ ПОЛИГОНЫ ВОЛКОВ

ВОЛЧЬЯ ОРБИТАЛЬНАЯ №82

Дней до прыжковой точки: 0 (зенитная прыжковая точка)

Тип звезды (время перезарядки): G6IV (187 ч)

Полигон: Орбитальная флотская база

Силы обороны: Различные WarShip'ы, крыло истребителей *Lupus* (СО: Звёздный Капитан Марта Мехта)

(Элита, 10 ОмниИстребителей)

ПЕРЕВАЛОЧНАЯ СТАНЦИЯ РЗ

Дней до прыжковой точки: 0 (зенитная прыжковая точка)

Тип звезды (время перезарядки): K2V и A1 V1 (ближние спутники) (162 ч)

Полигон: Орбитальная грузовая путевая станция

Силы обороны: DropShip *Лопер/Loper* класса *Курьер/Carrier* (СО: Звёздный Капитан Полли Мередит)

ПЕРЕВАЛОЧНАЯ СТАНЦИЯ Р9

Дней до прыжковой точки: 8.5

Тип звезды (время перезарядки): G3II (184 ч)

Полигон: Орбитальная грузовая путевая станция/флотская база

Силы обороны: Эсминец *Оками/Okami* класса *Лола III/Lola III* (СО: Звёздный Капитан Джо Карнс)

ХАРРИС

Дней до прыжковой точки: 7.5

Тип звезды (время перезарядки): G5IV (186 ч)

Полигон: Наземный гарнизон

Силы обороны: Гарнизонный Кластер «Чи» (СО: Звёздный Полковник Брен)

(Регуляры, 30 БэтлМехов, 10 истребителей)

Первые транспортные корабли прибыли во Внутреннюю Сферу лишь в сентябре 3058 года, почти ровно через год после завершения войны.

Традиционно Клан Волка располагал флотом меньше, чем другие вторгавшиеся Клань, и поэтому эскорта своим транспортным кораблям по время всего их путешествия по Глубокой Периферии он не предоставлял. Вместо этого Волки полагались в защите на основные патрули и эскорт внутри ключевых областей. Эти меры и увеличивали уязвимость их JumpShip'ов, и вероятность неожиданной встречи войск этого Клана вдали от обычных транспортных маршрутов.

Вдобавок к своим транспортным путевым станциям, Клан Волка обладает примерно дюжиной военных баз, разбросанных по всей coreward-оперативной области. Эти полигоны служат штабами патрульных групп Клана, которые регулярно сражаются с пиратами и войсками враждебных Кланов. Аналитики Корпуса уверены, что многие операции Волков против других Кланов лишь позёрство, осуществляемое Ханом Владом Вардом для того, чтобы его Клан казался бы более сильным и угрожающим, чем есть на самом деле.

Нехватка разведанных не позволяет аналитикам Корпуса точно оценить нынешнюю силу Клана Волка, но не так давно Волки успешно

отразили множество набегов других Кланов на свои базы.

Клан Стальной Гадюки

После Битвы за Токкайдо Клан Стальной Гадюки вырвал у своих давних врагов – Нефритовых Соколов – 9 миров, но после падения Бенсингера (Bensinger) в апреле 3055 года никаких новых территорий не заполучил. После Войны Отказа Гадюки воспользовались относительной слабостью Соколов, совершая набеги на их линии снабжения, и попытались захватить несколько удерживаемых Соколами миров.

На удерживаемом Соколами периферийном мире Троица (Trinity) 94-й Боевой Кластер Гадюк, возглавляемый Звёздным Полковником Иваном Синклером, нанёс серьёзный урон Кластеру соламы Соколов, стоявшего на планете гарнизоном. Однако Гадюки были вынуждены отступить, когда в систему из домашних миров на подмогу прибыли 2 соколиных Кластера 1-го эшелона. Войска Гадюк не захватили Троицу, а схожие атаки Гадюк на другие миры Соколов были неудачны – однако эти их нападения ещё больше ослабили потрёпанную военную машину Соколов и побудили тех усилить войсковой эскорт своих конвоев.

В основном Стальные Гадюки терпимо относятся к другим путешествующим в Глубокой Периферии, если те не угрожают безопасности Гадюк. Однако, подобно другим Кланам, Гадюки вступают в бой с бандитами, едва их увидят. Также они чаще предпочитают нападать на неклановские войска, если встречаются с таковыми в Глубокой Периферии, возможно, охраняя домашние миры Клана.

ИЗВЕСТНЫЕ ПОЛИГОНЫ СТАЛЬНЫХ ГАДЮК

УАРК (WARK)

Дней до прыжковой точки: 10.5

Тип звезды (время перезарядки): G0V (181 ч)

Полигон: Гарнизон

Силы обороны: 233-й Боевой Кластер (СО: Звёздный Полковник Йен Ахмед)

(Ветераны, 30 ОмниМехов, 15 Точек Элементалов, 30 ОмниИстребителей)

КИНБРЭЙС (KINBRACE)

Дней до прыжковой точки: 4.5

Тип звезды (время перезарядки): K3III (194 ч)

Полигон: Наземная грузовая станция

Силы обороны: Защитный Тринарий “Кинбрэйс” (СО: Звёздный Капитан Джош)

(Регуляры, 5 БэтлМехов, 10 Точек Элементалов)

РЭМСИ (RAMSEY)

Дней до прыжковой точки: 6

Тип звезды (время перезарядки): G8V (198 ч)

Полигон: Наземная грузовая станция/гарнизон

Силы обороны: 9-й Гадючий Гвардейский (СО: Звёздный Полковник Катрин Хартфорд)

ИЗВЕСТНЫЕ ПОЛИГОНЫ ПРИЗРАЧНЫХ МЕДВЕДЕЙ

ТРЕЛЛЕБОРГ (TRELLEBORG)

Дней до прыжковой точки: 0 (надирная прыжковая точка)

Тип звезды (время перезарядки): A9II (170 ч)

Полигон: Флотская база

Силы обороны: Атакующая Эскадра «Когти Медведя» (СО: Звёздный Адмирал Лев Гилмур)
(Звезда WarShip'ов: 1 эсминец класса *Йорк/York*, 2 эсминца класса *Эссекс/Essex*, 2 эсминца класса *Лола III/Lola III*, 1 фрегат класса *Конгресс/Congress*, 1 транспорт класса *Волга/Volga*, 1 боевой крейсер класса *Камерон/Cameron*)

На расстоянии более 1000 световых лет от Терры Гадюки действуют подобно другим Кланам, нападая и беря на бордаж любое встреченное ими судно. Внутри же этой зоны они даже кооперируются с Нефритовыми Соколами.

Клан Призрачного Медведя

Возможно, наиболее мощный Клан во Внутренней Сфере, Призрачные Медведи заняли, по-видимому, недостижимое положение. После Битвы за Токкайдо Медведи начали ротацию своих войск между домашними мирами и своей оккупационной зоной, что привело к увеличению потока транспортов Медведей. До недавнего времени почти треть всех клановских кораблей, которые можно было повстречать в Глубокой Периферии, принадлежали Медведям. Этот поток охраняется внушительными военно-космическими экспедиционными войсками, обеспечивая практически несокрушимую защиту от других Кланов, Внутренней Сферы и пиратов.

Однако за последние несколько месяцев партии Корпуса сообщают о видимом сокращении потока кораблей Медведей. Клан также явно бросил многие свои миры и демонтировал многие свои станции. Причина этого остаётся неизвестной, но аналитики Корпуса подозревают, что Медведи таким образом сейчас, когда они начали мирное сосуществование с народами Внутренней Сферы, пытаются минимизировать урон от хищнических притязаний других Кланов.

Недавно были встречены несколько судов Медведей, путешествовавшие в Глубокой Периферии под усиленной военной охраной, и поэтому партии Корпуса не смогли определить груз, перевозимый этими транспортами. Отслеживание этих кораблей также оказалось очень сложной задачей; транспорты Медведей не следовали фиксированными маршрутами, а их Клан не развёртывает систему снабжения, используемую Соколами и другими Кланами.

Клан Нова Кота

В отличие от большинства Кланов, Нова Коты относятся к своей торговой и воинской кастам с равным уважением. Лишь Алмазные Акулы проявляют интерес к торговле и выгоде сделок больше, чем Коты. Торговые корабли Котов чаще

всего можно увидеть в Глубокой Периферии, очень часто они путешествуют в одиночку. Однако при прохождении через особенно опасные области они замечены сопровождении конвоев.

ИЗВЕСТНЫЕ ПОЛИГОНЫ НОВА КОТОВ

ГВИТИАН (GWITHIAN)

Дней до прыжковой точки: 4

Тип звезды (время перезарядки): K6IV (197 ч)

Полигон: Гарнизон/оккупированная колония

Силы обороны: 1-й Боевой Тринарий, 6-й Кошачий Гвардейский (СО: Звёздный Полковник Шауна Росс)

(Ветераны, 10 ОмниМехов, 10 ОмниИстребителей, 5 Точек Элементалов)

САЛОНИКА (SALONIKA)

Дней до прыжковой точки: 0 (надирная прыжковая точка)

Тип звезды (время перезарядки): A4V (165 ч)

Полигон: Флотская база

Силы обороны: 9-й Преследующая Эскадра (СО: Звёздный Коммодор Фатима Девалис)

(2 корвета класса *Винсенм/Vincent*, 2 корвета/рейдера класса *Фредаза/Fredasa*)

ЦТЕСИФОН (CTESIPHON)

Дней до прыжковой точки: 3

Тип звезды (время перезарядки): M2III (203 ч)

Полигон: Наземная грузовая путевая станция

Силы обороны: 19-й ВГК (СО: Звёздный Полковник Шарлотта Ностра)

(Регуляры, 45 БэтлМехов, 10 истребителей)

Хотя они часто путешествуют без военного эскорта, торговые корабли Котов едва ли лёгкие цели для налётчиков или пиратов. Даже гражданские JumpShip'ы этого Клана лучше защищены и вооружены, чем их сфероидные аналоги. Некоторые наблюдатели уверены, что торговцы Котов и Акул задействуют транспорты класса *Каррак* эпохи Звёздной Лиги. Изначально разработанные для военных, эти корабли на самом деле WarShip'ы, переоборудование для перевозки груза.

Коты – не менее агрессивные защитники своей территории, чем другие Кланов, хотя они и проявляют некоторое нежелание нападать на корабли ОВСД и АСД и базы ОВСД на Периферии. Учитывая общую склонность Котов, это могло быть объяснено некоторыми пророчествами, широко распространёнными в этом Клане; однако существование пока ещё нераскрытых связей между Синдикатом Драконов и Нова Котами может пролить свет на некоторые другие причины.

Клан Дымчатого Ягуара

Хотя и не самый сильный, и не самый традиционный Клан, Дымчатые Ягуары серьёзно укрепили свою позицию, претендуя на роль лидирующего Клана.

ИЗВЕСТНЫЕ ПОЛИГОНЫ ДЫМЧАТЫХ ЯГУАРОВ

ПЕРЕВАЛОЧНЫЙ ПОЛИГОН №4

Дней до прыжковой точки: 2.5

Тип звезды (время перезарядки): M4II (205 ч)

Полигон: Наземная грузовая путевая станция

Силы обороны: Гарнизонный Тринарий, «Пума»

(СО: Звёздный Капитан Галина Перец)

(Новички, 15 БэтлМехов)

ЗАЛИВ СУДА (SUDA BAY)

Дней до прыжковой точки: 0 (надирная прыжковая точка)

Тип звезды (время перезарядки): F21a (173 ч)

Полигон: Флотская база

Силы обороны: Звезда быстрого реагирования «Рысь» (СО: Звёздный Коммодор Матиус Крисхолм)

(2 корвета/рейдера класса *Фредаза/Fredasa*, 1 эсминец/авианосец класса *Йорк/York*, 1 фрегат класса *Конгресс/Congress*)

ГЕНТ (GHENT)

Дней до прыжковой точки: 8.5

Тип звезды (время перезарядки): G2III (183 ч)

Полигон: Гарнизон

Силы обороны: 11-й ВГК (СО: Звёздный Полковник Ион Хауэлл)

(Регуляры, 30 БэтлМехов, 15 Точек Элементалов, 10 истребителей)

НУВО ПАРИ (NOUVEAUX PARIS)

Дней до прыжковой точки: 6

Тип звезды (время перезарядки): G9IV (190 ч)

Полигон: Оккупированная колония

Силы обороны: 304-й Боевой Кластер (СО: Звёздный Полковник Дженни Шоуэрс)

(Регуляры, 45 БэтлМехов, 10 Точек Элементалов, 30 истребителей)

Нынешние усилия Ягуаров расширить своё политическое влияние является отражением дней до вторжения Кланов, когда Хан Ягуаров Лео Шоуэрс умело воспользовался захватом корабля Корпуса *Исходящий Свет* своим Кланом (см. **Обзор**, с.9), чтобы подтолкнуть Клан к вторжению во Внутреннюю Сферу. Заполучив желанный пост ильХана, он исподволь стал настраивать своих Ягуаров на занятие позиции ведущего Клана. Однако вскоре после этого последовала гибель Шоуэрса, и политическая борьба и ряд поражений – наиболее известны Люсьен и Токкайдо – истощили военную мощь вторгавшихся войск Ягуаров и серьёзно ослабили их политическую позицию среди Кланов.

На данный момент Хан Ягуаров Линкольн Озис предпринимает серьёзное усилие по перестройке военной машины Клана, параллельно начав политическую кампанию за пост ильХана. Дымчатые Ягуары за последние месяцы переправили через Глубокую Периферию колоссальное количество различных материалов,

но практически постоянные набеги на транспорты и базы Ягуаров со стороны Синдиката Драконов и других Кланов, а также мятежи на многих занятых Ягуарами мирах, практически свели на нет большую часть этих поставок (набеги ОВСД были ограничены областью в 200 световых лет от границы Синдиката и Периферии, дабы избежать привлечения внимания Ягуаров к операциям Исследовательского Корпуса).

Клан Нова Кота, давний враг Ягуаров, представляет наибольшее препятствие амбициям Хана Озиса. В оккупационной зоне во Внутренней Сфере Коты постоянно втягивают Ягуаров в стычки друг с другом, при этом Ягуары стремятся нанести удар первыми. Однако в Периферии Коты воспользовались нынешней слабостью своего противника, открыто нападая на транспорты Ягуаров и совершая налёты на их базы. Совсем недавно, после отвлекающего нападения на базу снабжения Ягуаров Обочина V (*Wayside V*) подразделения «Фузилёры Стирлинг», Коты уничтожили целую Галактику Ягуаров, специально собранную для нападения на этот Клан.

Пока войска оккупационной зоны Клана Дымчатого Ягуара остаются примерно равны войскам Котов. Попытки Котов и других Кланов-противников Ягуаров направлены на замедление перестройки этого Клана, и гарнизоны Ягуаров в Глубокой Периферии остаются самыми малочисленными, войска там наименее подготовленные, и почти все полигоны этого Клана очень плохо оснащены.

ИЗВЕСТНЫЕ ПОЛИГОНЫ АЛМАЗНЫХ АКУЛ

БАЗАР (BAZAAR)

Дней до прыжковой точки: 9

Тип звезды (время перезарядки): G2VI (183 ч)

Полигон: Наземная торговый пост

Силы обороны: Охранный Тринарий, «Базар» (СО: Звёздный Капитан Алиса Сеннет)

(Ветераны, 10 ОмниМехов, 10 ОмниИстребителей, 5 Точек Элементалов)

АТТЕНБРУКС (ATTENBROOKS)

Дней до прыжковой точки: 10

Тип звезды (время перезарядки): G1III (182 ч)

Полигон: Орбитальный торговый пост/флотская база

Силы обороны: Эсминцы *Шэрон/Sharon* и *Трейси/Tracy* класса *Essex/Эссекс* (СО: Звёздный Коммодор Леон Фолк)

Клан Алмазной Акулы

После ужасного избиения на Токкайдо и сдачи своего единственного мира, занимаемого ими во Внутренней Сфере, Медведям, военные Алмазных Акул в конечном счёте ушли из Внутренней Сферы. Однако торговая каста этого Клана быстро разглядела торговую выгоду возможностей, предоставляемых Внутренней Сферой.

В отличие от большинства других Кланов вторжения, Акулы не презирают своих торговцев, что позволило им стать основными экономическими представителями Кланов во Внутренней Сфере. Акулы-торговцы действуют как независимые перевозчики грузов для других 6-и Кланов вторжения, транспортируя запасы и оборудование. Также они торгуют невоенными товарами с гражданскими лицами в оккупированных Кланами мирах. По неподтверждённым слухам, Акулы-торговцы продают мелкое оружие и боеприпасы антиклановским повстанцам нескольких планет, более всего это те планеты, которые удерживают Ягуары и Соколы. Предположительно, такая торговля – месть Акул за попытки указанных Кланов управлять торговой кастой во время вторжения.

Экономическая упор Акул привёл к серьёзному росту власти торговцев этого Клана. Недавно Хан Акул Хоукер де-факто сделал командующим Клана Ангуса Лабов, главу торгового Совета Клана, в обмен на ресурсы, необходимые для перестройки военной мощи Клана. Сохранит ли Лабов свою новоприобретённую власть, пока остаётся неясным, но на данный момент политику Клана определяет именно он.

Хотя военные Акул официально не действуют во Внутренней Сфере, Лабов «попросил», чтобы военно-космические и аэрокосмические войска Акул эскортировали в Глубокой Периферии торговые корабли Клана, а наземные обеспечивали безопасность торговых постов по пути торговых маршрутов. Согласно неподтверждённым слухам, WarShip'ы Акул также были проинструктированы насчёт сопровождения торговых поставок других Кланов.

Наименьшую угрозу исследовательским партиям Корпуса, действующим в Глубокой Периферии, из всех клановских подразделений представляют собой корабли Акул. Пока Акулы больше предпочитают торговать, чем воевать, если, конечно же, встреченное судно не военное или не пиратское. Однако войска Акул, не колеблясь, атакуют любой корабль, угрожающий их торговым интересам.

ДРУГИЕ КЛАНЫ

Большинство клановских кораблей, действующих в Глубокой Периферии, принадлежат Кланам вторжения, но исследовательские партии Корпуса иногда встречают корабли и других Кланов. Подавляющее большинство из них – торговые, плюс горстка военных в самых дальних уголках исследованного пространства. Аналитики Корпуса уверены, что военные корабли могут составлять часть межклановских сил безопасности, защищающих домашние миры, или же могут просто нести патрульную службу, наблюдая или беспокоя войска вторгавшихся Кланов.

Ближе всего к Внутренней Сфере были замечены WarShip'ы и транспорты, принадлежащие Клану Снежного Ворона (гораздо больше других Кланов заботящегося об аэрокосмических силах). Некоторые обозреватели указывают на то, что торговцы Воронов действуют даже в пределах границ Внутренней Сферы. Аналитики Корпуса уверены, что эти корабли Воронов оказывают транспортные или эскортные услуги другим Кланам, а также ведут независимую торговлю.

БАНДИТСКАЯ КАСТА

Т.н. бандитская каста состоит из отдельных людей и небольших групп воинов, отвергнутых обществом Кланов. Некоторые из этих изгоев присоединились к существующим пиратствующим бандам и контрабандистам, действующим в Глубокой Периферии, а другие сформировали свои собственные группы. О бандитской касте мало что

известно, но клановский модуль памяти, найденный на Люцерне (Luzern) в 3057 году, содержал описания уничтожения корабля бандитской касты в пиратской точке сферы влияния Кланов. Эта информация предполагает, что некоторые клановские бандитские группы достигли невиданной доселе степени организованности и мастерства.

Ясно, что бандитские группы представляют собой потенциально богатый источник информации о домашних мирах Кланов. Вероятно, такие группы располагают обширными знаниями пространства Кланов и окружающих его областях, и могут оказаться гораздо податливее, чем их бывшие собратья, выдавая такую информацию. Однако пока такие сценарии остаются не более чем возможностями. Ни одна из бандитских групп не связывалась с исследовательскими партиями Корпуса, и все партии Корпуса предупреждены, что члены бандитских каст могут быть враждебны по отношению к ним.

СТРАННИКИ

Т.н. странники – это одинокие МехВоины и аэрокосмические пилоты, живущие на окраинных мирах Периферии и Глубокой Периферии, часто используемые для обороны небольших колоний от нападений. Большинство странников, встреченных до сего момента, не представляли для исследовательских партий Корпуса опасности. Многие из них добровольно предоставляли ту небольшую информацию, которой располагали, в обмен на новости за пределами сфер их ограниченной деятельности, но такая информация оказывалась малополезной для поиска домашних миров Кланов.

ВЛАСТИТЕЛИ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

В Глубокой Периферии действуют трое представителей Внутренней Сферы – «Слово Блейка», Федеративное Содружество и Альянс Лыры. Из них лишь «Слово Блейка» активно препятствует операциям Исследовательского Корпуса; двое же Наследных Государств остаются безразличными к миссиям Корпуса и вряд ли будут угрожать операциям Корпуса без соответствующих предпосылок.

«СЛОВО БЛЕЙКА»

«Слово Блейка» сохранило своё присутствие на некоторых полигонах, захваченных у КомСтара. Относительно использования этих полигонов информации либо нет, либо она очень скудна, но многие из них – вроде базы «Оптики», расположенной в spinward-направлении Синдиката Драконов – до этого служили в качестве походными лагерями для подготовки солдат. Аналитики Корпуса уверены, что «Слово Блейка» использует некоторые полигоны для схожих целей, что может объяснить неправильную оценку КомСтара размера Гвардии «Слова Блейка» перед вторжением блейкистов на Терру в 3058 году. Другие наблюдатели подозревают, что «Слово Блейка» сохранило базы во Внешнем Краевом регионе (Outer Rim) просто для того, чтобы раздражать КомСтар и, по меньшей мере, Синдикат Драконов. Сохраняя эти полигоны, «Слово Блейка» вынуждает КомСтар и Синдикат выделять огромные ресурсы для защиты своих операций в этих областях.

Пока Исследовательский Корпус не обнаруживает попыток «Слова Блейка» помешать операциям Корпуса, но это происходит вероятнее всего потому, что Корпус наводнён агентами «Слова Блейка».

Остаётся неизвестным, что желают эти агенты – просто отсылают своему начальству отчёты или же пытаются устроить саботаж операций Корпуса.

ФЕДЕРАТИВНОЕ СОДРУЖЕСТВО

Министерство военной разведки (МВР) Федеративного Содружества долгое время уделяло своё внимание внешней угрозе – вроде Конфедерации Капеллы и Кланов, и продолжает собирать разведданные об операциях Кланов и их домашних мирах. Выполняя эти задачи, агенты МВЗ тайно действуют во всех оккупационных зонах Кланов и на Периферии. Вдобавок некоторые исследовательские корабли ФС совершали краткие путешествия в Периферию. Однако со времён утраты миров Лир и начала совместных операций Исследовательского Корпуса и Синдиката Драконов лишь горстка кораблей ФС продолжает путешествовать в Периферию.

Хотя ФС номинально союзник КомСтара и Синдиката Драконов в борьбе против Кланов, очень мало людей из числа военных и службы разведки ФС знают о миссиях Корпуса. По этой причине партии Корпуса советуют сохранять оперативную секретность во время контакта с кораблями ФС. Однако командование Корпуса официально не санкционировало использование войск против судов ФС.

АЛЬЯНС ЛИРЫ

В ответ на вторжение Нефритовых Соколов в Альянс Лир архонтесса Катерина Штайнер-Дэвион распорядилась устроить регулярное разведпатрулирование вблизи Периферии. Путешествуя не более чем на 100 световых лет от границ Альянса, эти кратковременные миссии предназначены для определения уровня клановской активности в *seaward*-направления Альянса.

Для этих операций архонтесса открыто нанимает наёмные войска, сохраняя преданные подразделения дома для противодействия угрозе, исходящей от войск, преданных архонту принцу Виктору Штайнер-Дэвиону из Федеративного Содружества. Согласно недавним слухам, архонтесса также планирует устроить в этом регионе цепочку наблюдательных постов, но оперативники Корпуса не могут подтвердить эти слухи.

ЗАРОЖДАЮЩИЕСЯ ГОСУДАРСТВА

Глубокая Периферия – дом множества мелких королевств и зарождающихся государств, вроде Цепочных Островов (Chainelane Isles), Лиги Хансетик (Hanseatic League) и Новой Кастилии (New Castile). Некоторые из этих государств – собрание ещё более мелких государств, а некоторые другие – скопление наций многих миров.

ЦЕПОЧНЫЕ ОСТРОВА (CHAINELANE ISLES)

Занимая область менее 100 световых лет в диаметре, Цепочные Острова являются собранием враждующих государств, подобно многим другим во Внутренней Сфере. Острова лежат на пути вторжения Кланов, но Кланов практически не затронули эти миры.

Хотя партии Корпуса не обнаружили здесь присутствия Кланов, многие аналитики предполагают, что Вандомское герцогство (Duchy of Vendome) всё-таки пало жертвой клановского нападения. Это мелкое королевство распалось

незадолго до вторжения Кланов, местные военные исчезли очень внезапно. Согласно бытующей теории, Кланов решили испытать эффективность своих войск на войнах Островов и выбрали это герцогство как подходящее средство для испытания. Составленная практически полностью из пехоты и традиционных войск, армия герцогства едва ли могло противостоять даже небольшому клановскому войску. Эта теория предлагает возможное объяснение необъяснимого по-другому отказа Кланов установить контроль над всеми Цепочными Островами; они могли почувствовать такое сильное отвращение к слабому сопротивлению противника, что больше не беспокоились завоеванием всех Островов.

Несколько военачальников Островов сообщили о контактах с продвинутым обществом, которым могло быть общество Кланов. Очевидно, что эти военачальники пытались вступить в переговоры с этими визитёрами с целью торговли, но были проигнорированы. С тех пор с загадочными посетителями не было никаких контактов, а клановские корабли избегают этой области.

ЛИГА ХАНСЕТИК (LEAGUE HANSEATIC)

Основанная в конце 29-го века на мире Бремен (Bremen), Лига Хансетик – это торговый союз, где доминирует торговля в *anti-spinward*-направлении Глубокой Периферии. Управляемая свободно избираемым советом, Лига контролирует доступность и цену товаров, эффективно воздействуя на экономику более чем двух дюжин миров Периферии и нескольких второстепенных государств.

Большой флот JumpShip'ов и DropShip'ов Лиги, действующих в качестве курьеров и торговцев, формирует лишь сеть связи между многими мирами территории Лиги. Вместе с экономическим влиянием Лиги, эта монополия на связь позволяет торговцам Лиги действовать на своей территории как абсолютные властители. Торговцы Лиги также действуют и далеко за пределами своей Лиги, их можно найти в Цепочных Островах или в Нуэва Кастилье (Nueva Castile).

Основу флота Лиги составляют торговые суда, но у флота имеется также и небольшое войско, сопровождающее торговцев Лиги при официальных церемониях. Военные Лиги также контролируют и доступ посторонних в пространство Лиги. На данный момент официально доступны для иностранцев лишь 3 мира Лиги – это торговые миры Любек (Lubeck), Берген (Bergen) и Брюгге (Bruges). Однако официальная территория Лиги – это непостоянная область примерно в 300 световых лет в диаметре, и военные Лиги не могут эффективно контролировать весь поток товаров и людей в и из этого региона.

Торговцы Кланов и Внутренней Сферы обмениваются товарами и информацией на торговых мирах Лиги, эта практика привела к рождению новой индустрии: шпионажа. Хотя большая часть шпионской работы осуществляется на Бергене, на всех этих 3-х торговых мирах Лиги действует множество разведчиков Исследовательского Корпуса, государств Внутренней Сферы и Смотрителя Кланов. На этих планетах также действуют и агенты из Нуэва Кастилии, стремящихся найти союзников в их борьбе против Умайядов (Umayyads), и агенты других миров Периферии.

Хотя в Глубокой Периферии Лига Хансетик официально поддерживает свободную торговлю, такая поддержка на границах Лиги заканчивается.

Торговцы Лиги обижаются на присутствие в этом регионе Алмазных Акул и Нова Котов, т.к. клановские торговые флоты невосприимчивы к угрозе применения военной силы, которой устрашали торговцы Лиги других своих конкурентов. Несколько лет назад командир флота Лиги пригрозил торговому кораблю Акул, в ответ вынудив WarShip Акул стереть в пыль 2 корабля Лиги. С тех пор все корабли Лиги стремятся избежать контакта с Кланами, смещая свои операции в rimward- и anti-spinward-направлениях от бывших своих торговых зон.

(Режим связи по Wolfnet в реальном масштабе времени:

М. Вульф: Что известно об их военной мощи?

М. Нокецуна: Не много. Оцениваем их в 5-6 полков Мехов и 25 традиционных подразделений, разбросанных по всей сфере влияния Лиги. Угрозы, представляемая этими подразделениями, в основном достаточно для удержания «на поводке» их торговых партнёров, хотя иногда лидеры Лиги обращаются к помощи наёмных убийц и политическим интригам.

М. Вульф: Каков уровень их технологического развития?

М. Нокецуна: Такой же, как во Внутренней Сфере времён появления там Друган.)

НУЭВА КАСТИЛЬЯ (NUEVA CASTILE)

Нуэва Кастилья – это группа из 9-и миров, расположенных примерно в 150 световых годах от Лиги Хансетик в согeward-направлении и в 200 световых годах от оккупированной Соколами монашеской колонии «Св. Жан» в anti-spinward-направлении. Основанные терранскими колонистами с Иберии в конце 24-го века, миры Нуэва Кастильи не знали ни об основании Звёздной Лиги, ни о её последующем падении. Они жили в изоляции, занимаясь сельским хозяйством и изредка ведя мелкие войны за территорию или ресурсы.

В 2830 году в системе Гренады появился неопознанный JumpShip и атаковал эту планету, быстро получив контроль над этим миром. Нападавшие использовали оружие, неизвестное колонистам, – вооружённых гигантов, плевавших огнём и уничтоживших армии Кастилии. По свидетельству очевидцев этого вторжения, эти «вооружённые гиганты» явно были БэтлМехами. Вторгавшиеся, кого кастильцы прозвали *Умайядами (Umayyads)* (по имени древних врагов иберийцев), к 2855 году завоевали все миры Нуэва Кастильи, кроме Астурии (Asturias).

В этот момент война начала спадать. Умайяды начали сражаться друг с другом, и в этой суматохе Астурия смогла захватить и перепроектировать БэтлМех. Астурианцы втайне сконструировали свои собственные Мехи, и через несколько месяцев оснащённые Мехами астурианские армии, возглавляемые Фердинандом Родригезом, перед тем, как Умайяды провели успешную контратаку, отвоевали миры Леон (Leon) и Кастилию (Castile).

Последние 200 лет в конфедерации бушевала война. Сейчас войска Кастилии контролируют 7

миров: Астурия, Леон, Кастилия, Арагон (Aragon), Наварра (Navarra), Валенсия (Valencia) и Галиция (Galicia). Умайяды сохранили контроль над Кордобой (Cordoba) и Гранадой (Granada). Технологические уровни двух противоборствующих сторон примерно равны, и вероятнее всего численное превосходство кастильцев в конечном счёте позволит им изгнать Умайядов и с остальных миров.

Происхождение Умайядов остаётся загадочным, даже для их нынешних потомков. Легенды Умайядов содержат кое-какие описания исхода с их собственных разрываемый войной домашних миров, но местонахождение этих миров остаётся неизвестным. Некоторые историки уверены, что современные Умайяды – это потомки остатков подразделения Внутренней Сферы, во время 1-й или 2-й Наследной Войны ушедшего вглубь Периферии. Другие же уверены, что это группа потомков беженцев, ушедших из некоторых миров Периферии, которые ещё предстоит открыть. Некоторые уверены, что Умайяды вероятнее всего потомки клановских изгнанников, ушедших от гражданской войны Пентагона или более позднего межклановского конфликта, или же это остатки Клана Росомахи.

Независимо от причины, и кастильцы, и Умайяды доброжелательны к посторонним, вероятно, надеясь, что эти иностранцы помогут им получить некоторое военное преимущество. Из этих двух групп Умайяды обладают более развитой культурой, действуя исходя из демократических принципов и развивая искусства и науки.

Техноварвары кастильцы имеют феодальную культуру, с выборным королём, действующим как повелитель и посредник между отдельными фракциями. Этот король, обычно это их лучший воин, является абсолютным правителем до самой своей смерти. Хотя изначально это были аграрные колонисты, кастильцы уделяют много времени искусству войны, не имея другой цели, кроме освобождения своих миров от захватчиков-Умайядов. С годами их внутренняя политика стала более замысловатой, а использование наёмных убийц стало обычным инструментом для достижения политических целей. Ссоры среди кастильцев правящих классов – возможно, один из факторов, позволяющих Умайядам сохранить контроль над Кордобой и Гранадой.

(Режим связи по Wolfnet в реальном масштабе времени:

М. Вульф: Тот же вопрос, как и до этого. Что известно об их военной мощи?

М. Нокецуна: Мы оцениваем силы кастильцев в 20 полков бронемашин, усиленных приблизительно 2-я полками БэтлМехов, действующих группами размером в батальон. Умайяды располагают примерно 7-ю полками, разбитыми меж 2-х миров, включая примерно и 2 батальона Мехов.

И. Чандра: Корпус пропустил ещё одну большую группу – ЯрнФольк. Учитывая их близость к «Колумбу» – в пределах 300 световых лет от него, – это кажется большой оплошностью. Я дам вам краткое резюме из наших баз данных:

ЯРНФОЛЬК

ЯрнФольк (буквально *Железный Народ*) – это колонисты, потомки скандинавов, занявших 4 мира в более чем 250 световых годах от «Колумба» в spinward-направлении. Ни воины, ни торговцы, ЯрнФольк рассматривают себя как простых колонистов и исследователей.

ЯрнФольк состоит из 9-и основных семейных групп. Для обсуждения основных дел, касающихся этого народа, собирается выборный совет представителей от каждой из семейных групп и судит всё, что подпадает под закон ЯрнФолька. Однако этот совет не обладает реальной властью; каждая семейная группа эффективно управляется сама. Между этими семьями существует и вражда, и каждый член общества ЯрнФольк по традиции имеет личное ручное оружие. Хотя убийства, вызванные враждой, являются составной частью жизни ЯрнФолька, урон от них довольно низок, т.к. закон ЯрнФолька запрещает убийства вне кровной вражды. Те, кто всё же совершают эти редкие преступления, безжалостно умерщвляются.

Несмотря на жестокие традиции ЯрнФолька, они не имеют постоянного войска и не используют для войны крупномасштабное оружие вроде БэтлМехов и танков. Однако традиция кровной вражды и практика ношения оружия мастеровых ЯрнФолька выпускать некоторые из наиболее распространённых видов пистолетов. Такое оружие редко попадает в чужие руки.

Каждая семья ЯрнФолька владеет своим собственным JumpShip'ом и флотом DropShip'ов, и корабли эти хранятся в благоприятных условиях. Корабли - в особенности JumpShip'ы – часто богато украшаются замысловатым шрифтом *Урны*, предпочитаемого норвежскими предками колонистов. Большая часть молодёжи ЯрнФолька некоторое время проводят на этих кораблях, исследуя ближайшее пространство. Один из таких аппаратов, возможно, и посетил полигон «Колумб» незадолго до того, как Звёздная Лига покинула его, а в конце 30-го века Клан, вероятно, захватили другой JumpShip ЯрнФолька.

[Конец файла]

БЫВШИЕ ВОЙСКА КЛАНОВ

Вдобавок к различным обитателя Глубокой Периферии во Внутренней Сфере действуют два бывших клановских войска – потенциальные источники информации о Глубокой Периферии и (возможно) домашних мирах Кланов: известные «Драгуны Вульфа» и т.н. Клан Волка в Изгнании. Наёмное подразделение «Иррегуляры Снорд», хотя и происходят из Кланов, менее извещены о том, где можно найти домашние миры Кланов; но в основном они почти ничего не знают о Глубокой Периферии.

«ДРАГУНЫ ВУЛЬФА»

Возможно, наиболее известными Внутренней Сфере бывшими войсками Кланов являются «Драгуны Вульфа». Больше 45 лет лишь избранные члены этого наёмного подразделения знали своё истинное происхождение. Однако, когда во Внутреннюю Сферу вторглись Клан, командир

«Драгун», Джейми Вульф, раскрыл лидерам Великих Домов клановское происхождение своего подразделения и предложил им обучить их тактике загадочных захватчиков.

Изначально Клан послал Драгун во Внутреннюю Сферу с долговременной миссией наблюдения за политической ситуацией и силами различных государств Внутренней Сферы, готовясь к неминуемому вторжению Кланов. Позднее смена в руководстве Кланов привела к новой миссии Драгун – помощь властям Внутренней Сферы в развитии способности успешно противостоять паровому катку Кланов.

Расконсервирование Драгунами своих кораблей из тайника Бристоль (Bristol) явно продемонстрировало, что наёмники обладают наводящей информацией в большем объёме, чем Внутренняя Сфера. Вдобавок аналитики Корпуса уверены, что Драгуны в первые годы пребывания во Внутренней Сфере совершали периодические поставки извне. Если это так, они должны располагать обширными знаниями Глубокой Периферии, а также и местонахождение домашних миров Кланов.

Хотя во время вторжения Кланов Драгуны предоставили неоценимую помощь в деле защиты Внутренней Сферы – включая и информацию об истории Кланов и их тактике, – наёмники никогда не раскрывали и даже не подсказывали местонахождение этих домашних миров. Аналитики Корпуса уверены, что Драгуны не желают вкладывать свою лепту в дело нападения на эти планеты, которые для них в душе по-прежнему остаются их домом.

(Режим связи по Wolfnet в реальном масштабе времени:

Дж. Вульф: Удивительно проникательно для КомСтара. Ошибаясь, правы.

И. Чандра: Возможно, вы прокомментируете это утверждение?

Дж. Вульф: Оно несколько ошибочно. Они не знают точных деталей приказов, отданных Ханом Керлином Вардом, это лишь сводная версия, в конечном итоге попавшая к Фохту.

Б. Камерон: Я не понимаю.

И. Чандра: Говорят, что когда Кортес достиг Нового Света, он отдал приказ сжечь свои корабли, чтобы не дать своим людям возможность проиграть и отступить.

Б. Камерон: Но мы-то сохранили свои JumpShip'ы и WarShip'ы, когда пришли во Внутреннюю Сферу.

И. Чандра: Да, но Керлин Вард отдал приказ, чтобы все корабли удалили из своих компьютеров навигационные данные, необходимые для возвращения домой. В этом смысле мы сожгли наши корабли.

Дж. Вульф: Даже сохранив наши знания, мы никогда не передали бы их им – в этом аналитики КомСтара правы.

Б. Камерон: Но если бы мы «сожгли наши корабли», как бы Наташа Керенская воссоединилась бы с Кланом Волка? Ведь Клан в глубоком космосе, воут?

И. Чандра: Ут. Наши навигационные базы данных по-прежнему превосходят аналогичные Внутренней Сферы – они хранят все данные, известные со времён падения Звёздной Лиги. Они просто не содержат какую-либо информацию о маршрутах к Пентагону и к соседним мирам. Наташа встретила в Клане Волка в точке внутри пространства, известного нам.

Б. Камерон: Если бы мы имели данные Звёздной Лиги, не могли бы мы восстановить маршрут к мирам Пентагона? Великий Отец знал, куда мы идём.

И. Чандра: Были некоторые споры относительно того, знал ли генерал Керенский, куда мы шли. А восстановить данные возможно, но лишь немногие из нас обладают историческим и практическим знанием, необходимым для этого. Также выполнение этой задачи будет длиться месяцы, если не годы.)

КЛАН ВОЛКА В ИЗГНАНИИ

Определённо, местонахождение домашних миров знает Клан Волка в Изгнании, но он вряд ли предоставит эту информацию Внутренней Сфере. Изгнанный Клан сейчас работает с Альянсом Лиры – конкретно это Арк-Ройяльский Защитный Кордон, – но их кооперация с Внутренней Сферой строго ограничена. Бывший ильХан Ульрик Керенский направил изгнанных Волков на защиту Внутренней Сферы, но лишь некоторые кланеры будут интерпретировать эту директиву как помощь Внутренней Сфере атаковать домашние миры Кланов. Хотя многие изгнанные Волки беззаветно преданы Хану Фелану Келлу, даже ему не убедить своих воинов предоставить такую информацию своему бывшему врагу.

Наши аналитики уверены, что лишь простое известие о поиске Корпусом домашних миров Кланов станет причиной проблем внутри Клана Волка в Изгнании. Почти все изгнанные Волки родились в пространстве Кланов, и они, несомненно, надеются в конечном счёте устранить все препоны между ними и их бывшими собратьями. Если же изгнанные Волки помогут или станут подстрекать Внутреннюю Сферу напасть на домашние миры Кланов, эта цель станет недостижимой. Следовательно, лидеры Корпуса решили не требовать этой информации от изгнанных Волков, хотя КомСтар помогает их операциям в АРЗК.

«ИРРЕГУЛЯРЫ СНОРД»

Происхождение «Иррегуляров Снорд» открылось после вторжения Кланов. Созданные как часть плана, задуманного Крэнстоном Снордом и командиром «Драгунов Вульфа» Джейми Вульфом, «Иррегуляры» состояли в основном из воинов Внутренней Сферы и горстки чисто клановского личного состава. Очевидно, что всё оборудование

этого подразделения было сфероидным, полученное обычными средствами или открытое в тайниках Звёздной Лиги.

Хотя технология Кланов, позднее полученная «Иррегулярами» в военном округе Камелот (Camelot Command), включала в себя несколько DropShip'ов, никакой из JumpShip'ов этого подразделения не был клановским, и маловероятно, что они что-либо знают о местонахождении домашних миров Кланов.

(Режим связи по Wolfnet в реальном масштабе времени:

М. Нокецуна: Ну, что ж. Какие будут комментарии?

Дж. Вульф: Не очень точно и немного шероховато, но здесь несколько интересных моментов. Мы кое-что знаем о КомГвардии, а сейчас располагаем надёжной информацией о Корпусе и его миссиях – которые КомСтар и Синдикат стремятся скрыть от нас.

И. Чандра: Я нашла кое-какие неточности в наиболее интересной части этого документа. Здесь содержится очень мало специфической информации об операциях Кланов или же какие системы были исследованы Корпусом. Этот документ весьма открыто говорит о направлении этих исследований – в основном это согeward-направление Внутренней Сферы, – что более или менее правильно (чудес хватает всегда). Но этот документ содержит очень мало информации о расстоянии, на которые удаляются исследовательские партии Корпуса. Я предполагаю, что они остановились на расстоянии 270 световых лет от Пентагона, т.к. этот документ не упоминает Голос.

Дж. Вульф: А, да – Голос Керенского, радиосообщение Великого Отца о нашем существовании и провозглашении новой эры мира.

М. Вульф: О, замечательно, но только лет через 500 или позже.

М. Нокецуна: Учитывая знания о Периферии, этот сигнал будет идти к Терре ещё 1000 лет.

И. Чандра: Это не смешно. Если Исследовательский Корпус обнаружит Голос, это приведёт его к домашним мирам как по радиомаяку. Если это случится, последует военная кампания.

М. Вульф: В этом деле есть свои трудности. Должны ли мы помогать в этом Внутренней Сфере?

Дж. Вульф: Мне 78 лет и мне очень хочется увидеть домашние миры до того, как я умру. Однако я не желаю участвовать в этом вторжении.

И. Чандра: Я тоже родилась там, и, хотя я больше не считаю это своим домом, я не хочу, чтобы туда пришла война. Последние из первоначальных Драгун и приёмыши с Люсьена скажут то же самое.

Если мы встанем на сторону Внутренней Сферы, инакомыслие в подразделении примет вид вызова Элсона. Я сомневаюсь, что смогу предотвратить второй такой вызов.

М. Вульф: Тогда мы должны мешать Корпусу?

Дж. Вульф: Нет. Несмотря на наш размер и возможности, даже нам не хватает ресурсов, необходимых для воспрепятствования операциям Корпуса. Мы можем ударить по ключевым базам Корпуса, но любая атака оставит в живых как минимум несколько человек, которые сообщат о нашем вмешательстве. Вот тут-то мы и станем изгоями и для Внутренней Сферы, и для Кланов, а Великие Дома, несомненно, объединятся, чтобы уничтожить нас.

Б. Камерон: А Кланов нужно об этом предупреждать?

Дж. Вульф: И снова отвечу – нет. Если бы Ульрик или Наташа были бы живы, я бы рассмотрел такой вариант. Наташа осталась нашим другом даже после своего возвращения в Кланов, и я связывался с ней несколько раз. Она и Ульрик использовали бы такое знание для аккуратного предотвращения кровопролития с обеих сторон. Но я не верю нынешним лидерам Клана волка, я чувствую, что они могут использовать эту информацию для заманивания Корпуса или войск вторжения КомСтара и Синдиката в ловушку, а затем воспользовались бы этим нападением как оправданием для возобновления вторжения во Внутреннюю Сферу.

М. Нокецуна: Тогда мы ничего не будем делать. Нас проклянут, если мы сделаем это, нас проклянут и в том случае, если мы не сделаем этого.

Дж. Вульф: Это не то, что я подразумевал. Мы не будем помогать ни Корпусу, ни Кланам. Вместо этого мы уравновесим интересы обеих сторон. На самом деле мы должны стать хранителями миров Внутренней Сферы и Кланов, уберегая обе стороны от того, чтобы они уничтожили друг друга. Если же сражение неизбежно, так тому и быть. Драгуны никогда не бегали от боя. Но мы должны попытаться уменьшить шансы возникновения такого катаклизма. Погибнут люди и погибнут армии, возможно, погибнут даже целые государства, - но мы должны сделать всё возможное для выживаемости граждан и Кланов, и Внутренней Сферы.

Б. Камерон: «Dulce et decorum est pro patria mori». Сладко и завораживающе видеть гибель одного из государств.

М. Вульф: Я не уверен насчёт сладости и притягательности этого зрелища...

И. Чандра: На этом и остановимся. Мы оставим Корпус предоставленным своим собственным делам и позднее обсудим другие дела.

Дж. Вульф: Сейла.)





ЛЕКСИКОН ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Нижеследующий словарь предоставляет точную, зачастую техническую расшифровку терминов, использованных в этом тексте для описания различных концепций и операций.

Ускорение: Степень изменения скорости по отношению ко времени. Ускорение можно вычислить по следующей формуле:

ускорение = расстояние * время²
(то ли опечатка, то ли эти мандалаи точно мандалаи... – Прим. перев.)

Ускорение притяжения: Ускорение свободного падения тел, подверженных влиянию земного притяжения; равно 980.665 см/с² или приблизительно 32 фута/с² на уровне моря.

Альbedo: Доля света, отражённого поверхностью планеты. Альbedo вычисляется как цифровое значение от 0 (отражения нет, полная чернота) до 1 (полное отражение).

Апогей: Точка на орбите спутника, наиболее удалённая от планеты или другого небесного тела. *Афелий* описывает наиболее удалённую точку на орбите вокруг звёздного тела.

Астрономическая единица (а.е.): Единица расстояния, равная усреднённой дистанции между Террой и Солнцем, приблизительно 149.5 млн. км.

Выжиг (Burn): Разговорный термин, касающийся использования межпланетного или маневрового двигателя корабля для изменения скорости или направления.

Дневное сжигание (Burn Day): Количество топлива, сжигаемого кораблём за 1 день, если он движется с ускорением в 1G.

DropShip: Любой межпланетный аппарат массой более 200 т, неспособный к самостоятельному межзвёздному путешествию.

Экваториальная орбита: Орбита, параллельная экватору планетарного тела.

Лётный путь: Путь, проделываемый в космосе кораблём или астрономическим телом.

Свободное падение: Падение объекта в поле притяжения, без придания ему импульса или торможения.

Свободный полёт: Движение корабля вне поля притяжения, без придания ему импульса. Также известен как *инерционный полёт*.

Геосинхронная орбита: Экваториальная орбита, по которой путешествует спутник со скоростью, равной вращению планеты, с сохранением постоянного расстояния до точек на поверхности планеты. Также известна как *геостационарная орбита*.

Инструментальная система приземления (ИСП, ILS): Система маяков и автоматического управления, направляющих DropShip или малый аппарат к месту посадки, и предоставляющая информацию о направлении корабля и скорости его спуска.

Инерция: Способность тела препятствовать ускорению как способность тела оставаться в покое и движущегося тела двигаться по прямой линии, пока не вмешаются сторонние силы. О космическом корабле, прекратившем ускорение и дрейфующем в космосе, говорят, что он *движется инерционно*.

Прыжковая точка: Точка гравитационного равновесия, где JumpShip может войти или покинуть гиперпространство.

Прыжковый парус: Энергособирающий парус JumpShip'a. Прыжковые паруса делаются из сверхпроводящих материалов, пропускающих при их бомбардировке фотонами электроны. Таким образом, прыжковый парус превращает космическое электромагнитное излучение в электрический ток для корабля. Все JumpShip'ы могут отстреливать свои прыжковые паруса с помощью подрывных винтов. Некоторые WarShip'ы при маневрировании отсоединяют свои прыжковые паруса.

JumpShip: Любой корабль, способный путешествовать сквозь гиперпространство при помощи двигателя Керни-Фушиды.

Точка Лагранжа: Точка гравитационного равновесия, отличная от точек зенита и надир звезды. Число и стабильность точек Лагранжа в звёздной системе зависит от числа астрономических тел в этой системе.

Зона жизни: Область вокруг звезды, в которой вода на поверхности планеты может существовать в жидком состоянии, обеспечивая тем самым основные условия для жизни. Также известна как *обитаемая зона*.

Световой год: Расстояние, которое свет проходит в вакууме за год (приблизительно 9,45 трлн. км)

Инерция движущегося тела: Произведение массы тела и его линейной скорости. Инерцию движущегося тела можно вычислить по следующей формуле:

инерция движ. тела = масса * расстояние * время
(ну, точно мандалай – Прим. перев.)

Сила, необходимая для изменения направления корабля или его скорости, зависит от инерции этого движущегося тела и может быть рассчитана по следующей формуле:

сила = масса * расстояние * время² ☺☺☺

Орбита: Путь астрономического тела или искусственного спутника при обороте его вокруг другого тела.

Упадок орбиты: Снижение орбиты. Спутник, подверженный упадку орбиты, начинает лететь всё ближе и ближе к телу, на орбите которого он находится, пока в конечном счёте не упадёт или не разрушится.

Парсек: Единица астрономического расстояния, основанная на расстоянии от Терры, на котором звёздный параллакс равен 1 угловой секунде, и равно 3.2616 световых лет, или $3.086 \cdot 10^{13}$ км.

Перигей: Точка на орбите спутника, ближайшая к планете или другому небеззвездному телу. *Перигелий* описывает близлежащую точку на орбите вокруг звёздного тела.

Пиратская точка: Любая прыжковая точка помимо точек зенита или надир звезды. Также известна как нестандартная прыжковая точка.

Планеты: Планеты являются простыми – не светилами – астрономическими телами, освещаемые светом звезды, вокруг которой они вращаются. Со времён обнаружения первых планет за пределами Солнечной системы (в 1996 г.) эти тела привлекали человечество. Звёзды G- и K-классов имеют наибольшую вероятность того, что здесь имеются планеты, способные поддерживать человеческую жизнь. Некоторые звёзды F- и M-классов также имеют обитаемые миры, но зачастую местные атмосферные условия и условия окружающей среды очень жёсткие.

Полюсная орбита: Орбита, проходящая через полярную ось планеты. Имея достаточно времени, спутник на полюсной орбите в результате вращения планеты пройдёт над всеми точками поверхности планеты.

Спутник: Любое тело, природное или искусственное, находящееся на орбите более крупного тела. Этот термин чаще всего описывает беспилотные орбитальные конструкции.

Сингулярность: Чёрная дыра, в которой время и пространство бесконечно искажены. Сингулярность невидима, но вещество, падающее туда, формирует видимый увеличивающийся диск.

Малый аппарат: Любой межпланетный или орбитальный аппарат, способный перемещаться, массой до 200 т.

Звёздные каталоги: Человечество более тысячи лет каталогизировало звёзды, и многие из ныне используемых навигационных карт были сделаны на основе этих первоначальных каталогов. Многие необитаемые системы сохранили свои

названия, которые они получили во время раннего этапа каталогизации – т.е. L789-6 пришло из каталога Люйтень (Luyten), а BD+43° 44 пришло из Дурхмустерунг Бооенр (Bonner Durchmusterung). Ко времени первого путешествия человека между звёздами мы уже каталогизировали более 1 млн. звёзд и за время следующего тысячелетия увеличили это число.

Типы и классы звёзд: Все звёзды классифицируются по их *спектральному типу* и *классу светимости*. Спектральный тип указывает на цвет и температуру звезды. 99% всех известных звёзд составляют 7 основных спектральных типов (спектральные подгруппы приводятся рядом с арабскими цифрами).

СПЕКТРАЛЬНЫЕ ТИПЫ		
Класс	Цвет	Температура (в °K)
O	Бело-голубой	33,000
B	Бело-голубой	22,000
A	Белый	9,000
F	Жёлто-белый	6,600
G	Жёлтый	5,500
K	Оранжевый	4,000
M	Красный	2,700

Звёзды каждого спектрального типа могут сильно различаться по светимости, которая указывается 9-ю классами светимости. Большинство звёзд попадают в Ia, Ib, II, III, IV и V классы светимости.

КЛАССЫ СВЕТИМОСТИ	
Класс	Описание
0	Яркое светило-сверхгигант
Ia	Светило-сверхгигант
Ib	Сверхгигант
II	Яркий гигант
III	Обычный гигант
IV	Субгигант
V	Главная последовательность (карлик)
VI	Субкарлик
VII	Белый карлик

Например, Солнце, светило Терры, – это звезда G2V. Это указывает на то, что Солнце – это жёлтая звезда главной последовательности (подкласс 2) с температурой на поверхности около 10,000 °K.

Станция: Любая орбитальная конструкция, неспособная к самостоятельному перемещению, с экипажем, или способная состыковаться с космическим аппаратом.

Траектория: Путь движения тела или частицы.

Скорость: Термин «скорость» отражает расстояние, пройденное телом за определённое время. Её можно вычислить по следующей формуле:

скорость = расстояние * время

(☺☺☺ ну, в общем-то, можно и так...- Прим. перев.)

Слепой прыгун: JumpShip – и, продолжая это, весь экипаж, – прыгающий в неисследованное пространство между звёздами.



ПРАВИЛА

Нижеследующие правила разработаны с целью привести в игры **BattleTech**, **BattleSpace** и **MechWarrior** Исследовательский Корпус. Многие эти правила годятся для любого типа игры, но большинство разработаны специально для сценариев космического путешествия и планетарного исследования. Все правила в этой секции необязательны, поэтому игроки и гейм-мастера должны свободнее использовать их в своих играх.

Для согласования с официальной игрой **BattleTech** все правила в этой книге считаются Уровня 3 (не используемого в большинстве турниров).

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ЛАНДШАФТА И ПОГОДЫ

Миссии в Глубокой Периферии могут забросить игроков на неисследованные миры, где они могут встретиться с поражающим воображение разнообразием типов ландшафта, а также с резкой и непредсказуемой погодой. Следующие правила, расширяющие правила для ландшафта, приведённые в **BattleTech Compendium: The Rules**

of Warfare (BTC: RoW), разработаны для отражения этих необычных условий.

Таблица Expanded Movement Cost and Terrain на с.65 суммирует стоимость Движения, модификаторов броска Навыка Пилотирование и модификаторов попадания для каждого из новых типов ландшафта и погодных условий. При применении этих модификаторов считайте всё артиллерийское оружие, автопушки, огнемёты, винтовки Гаусса, пулемёты, ракетные установки и контейнеры Narg баллистическим оружием. Все лазеры и PPC считайте энергетическим оружием.

Эта таблица также приводит типы подразделений, которым запрещено входить в некоторые типы ландшафта или действовать при определённых погодных условиях. При описании этих подразделений термин «наземный» указывает колёсный, гусеничный и ховер-транспорты (машины на воздушной подушке). Сюда не входят пехота или БэтлМехи.

Модификаторы Пилотирования, включённые в эту таблицу, применяются к любым броскам Навыка Пилотирование, которые делает персонаж, действуя в условиях специфического ландшафта или погоды. Учтите, что присутствие модификатора, не обязательно ухудшающего бросок Навыка Пилотирование, должен быть сделан до входа в данный ландшафт.

ТАБЛИЦА EXPANDED MOVEMENT COST AND TERRAIN

Базовый ландшафт	Цена в МР за 1 гекс	Модификатор попадания	Модификатор пилотирования	Тип «запрещённого» подразделения
Здание, лёгкое	2 ^{B*}	0	0	Военно-космический
Здание, среднее	3 ^{B*}	0	0	Военно-космический
Здание, тяжёлое	4 ^{B*}	0	0	Военно-космический
Здание, укреплённое	5 ^{B*}	0	0	Военно-космический
Чистый (Clear)	1	0	0	Военно-космический
Джунгли, редкие	3	+1	+1	Наземный, военно-космический
Джунгли, густые	4	+2	+2	Наземный, военно-космический
Джунгли, очень густые	5	+3 ^{**}	+3	БэтлМех, наземный, военно-космический
Магма, застывшая	1 ^{**}	0	+1 ^{**}	Колесный, пехота, военно-космический
Магма, жидкая	2 ^{F**}	0	+4 ^{**}	Все, кроме СВВП и БэтлМехов
Ровный (Paved)	1 ^G	0	0	Военно-космический
Тундра	1 ^F	0	+1	Военно-космический
Пересечённый (Rough)	2	0	0	Колёсный, военно-космический
Песок	1/2 ^{**}	0	+1	Военно-космический
Вода, глубина 0	1 [*]	0	0	Военно-космический
Вода, глубина 1	2 ^{A*}	0 [*]	0 [*]	Пехота, наземный ^D
Вода, глубина 2	4 ^{A*}	0	0 [*]	Пехота, наземный ^D
Вода, глубина 3+	4 ^{A*}	0	0 [*]	Пехота, наземный ^D
Лес, редкий	2	+1	0	Колесный, ховер, военно-космический
Лес, густой	3	+2	0	Наземный, военно-космический
Лес, непроходимый	4	+3 ^{**}	0	БэтлМех, наземный, военно-космический
Базовый ландшафт	Цена в МР за 1 гекс	Модификатор попадания	Модификатор пилотирования	Тип «запрещённого» подразделения
Глубокий снег	+1 ^{F†}	+0	+1	Колёсный
Гейзер	+1 ^{**}	+2 ^{**}	+1 ^{**}	Колёсный, пехота ^{**}
Лёд	+1 ^{G†*}	0	+4 [*]	-*
Грязь	+1 ^{F†}	+0	+1	-
Речные пороги [†]	+1	+0	+2	-
Дорога/мост [*]	1 ^{CG}	+0	+0	-
Щебень	+1 ^A	+0	+0	Колёсный
Болото	+1 ^{F†*}	+0	+0	-
Погодные условия	Цена в МР за 1 гекс	Модификатор попадания	Модификатор пилотирования	
Буря	+0	+2 к баллистическому оружию, +1 ко всему другому оружию	+1 ^{K**}	
Пылевая буря	+0	+1 к баллистическому оружию, +2 ко всему другому оружию	+0	
Сумрак	+0	+1	+0	
Землетрясение	+0	**	**	
Пламя [†]	+0	+0	+0	
Туман	+2 ^J	+1 к энергетическому оружию	- ^K	
Гравитация	*	*	*	
Ночь	+0	+2	+0	
Ливень, слабый	+0	+1	+0	
Ливень, сильный	+0	+1	+1	
Дым [†]	+0	+2	+0	
Снегопад	+0	+1	+1	
Ветра, умеренные	+0	+1 к баллистическому оружию ^{**}	0 ^{**}	
Ветра, сильные	+0	+2 к баллистическому оружию ^{**}	+2 ^{**}	

Таблица расшифровки ключей на с.66

ТАБЛИЦА РАСШИФРОВКИ КЛЮЧЕЙ

Примечание

* См. специальные правила в **BTC: RoW**

** См. специальные правила ниже

^A Для избежания падения требуется сделать бросок Навыка Пилотирование

^B Для избежания повреждений требуется сделать бросок Навыка Пилотирование. Пехотные подразделения для входа или выхода из любого здания тратят лишь 1 МР

^C Если движется по дороге; иначе по стоимости базового ландшафта

^D Ховераппарат может входить во все водные гексы

^E Для пехоты бесплатно

^F Подразделения, входящие в этот ландшафт, могут застрять. См. **Увязание**, с.69

^G Применяются правила скольжения (см. с23, **BTC: RoW**)

^H См. также Пламя (с.84-86, **BTC: RoW**)

^I Эти модификаторы ландшафта не применяются к ховераппаратам.

^J Не применяется к пехотным подразделениям. Непехотное подразделение, входящее в этот ландшафт, может проигнорировать дополнительную стоимость в МР. Однако в таком случае это подразделение может упасть или потерпеть крушение (см. **Осторожное продвижение**, с.69)

^K Плохая видимость. Подразделения, прыгающие в лесные гексы, должны сделать бросок Навыка Пилотирование. Если целевой гекс – Густой лес, примените модификатор +1. Провал броска приводит к падению в целевом гексе как с высоты уровня 1.

БАЗОВЫЙ ЛАНДШАФТ

Базовый ландшафт – это основной ландшафт в гексе. Каждый гекс на любой карте имеет один из базовых типов ландшафта (Здания, Чистый, Ровный, Пересечённый, Водный, Редкий лес или Густой лес). Правила использования этих типов ландшафта приводятся на с.11-13 и 35-36, **BTC: RoW**.

Следующие параграфы описывают новые типы ландшафта, приведённые в таблице Expanded Movement Cost and Terrain.

Джунгли

Гексы с джунглями покрыты деревьями и другой плотной растительностью. Висящие лианы и густой подлесок, вместе с деревьями, серьёзно замедляют и осложняют передвижение в этих областях. Считайте все гексы с джунглями лесными гексами соответствующего типа (Редкий, Густой или Непроходимый), но примените модификаторы, показанные в таблице Expanded Movement Cost and Terrain.

При использовании правила специальных случаев для Расчистки Лесов (с.81, **BTC: RoW**) одна успешная очистная атака превращает Непроходимые джунгли в Густые джунгли, а вторая превращает их в Редкие джунгли. Очистка Редких джунглей превращает их в Пересечённый ландшафт.

Магма

Вулканическая деятельность приводит к выбросу расплавленной породы, или магмы, разливающейся по поверхности планеты, образуя раскалённые реки и озёра. С охлаждением магмы её поверхность твердеет,

позволяя пересекать её различным подразделениям. Однако и застывшая магма остаётся очень горячей, не позволяя входить сюда пехоте или колёсным машинам. Считается, что застывшая магма способна вынести вес всех подразделений, которым можно входить сюда, если эти подразделения не впрыгивают или не терпят крушение в таких гексах.

Таблица Expanded Movement Cost and Terrain включает в себя основную информацию об эффектах движения через охлаждённую и жидкую магму. Любое подразделение БэтлМехов, впрыгивающее сюда или терпящее крушение на гексе с застывшей магмой, может увязнуть, и поэтому игрок, управляющий этим подразделением, должен сделать бросок Навыка Пилотирование. Если бросок неудачен, это подразделение проваливается сквозь корку магмы, в расплавленную лаву. Вдобавок игроки должны делать бросок 1D6 всякий раз, когда какое-либо подразделение (кроме СВВП или ховераппарата), входит в гекс с застывшей магмой. При результате 6 корка проламывается, и подразделение проваливается. Все подразделения, попавшие в расплавленную лаву (кроме БэтлМехов), автоматически уничтожаются.

БэтлМехи, начавшие своё движение внутри или во время Фазы движения проходящие через расплавленную лаву, после вхождения в магму получают 2D6 пунктов повреждения для каждой выступающей локации, находящейся под воздействием лавы. Выступающие локации – это ноги Меха, если он перемещается как обычно, и все локации, если он упал. Бросьте количество повреждений отдельно для каждой локации, подверженной поражению. Подразделение, начинающее И заканчивающее Фазу движения в гексе с жидкой магмой, получает дополнительно 2D6 повреждений для выступающих локаций.

Гексы с магмой также увеличивают уровень нагрева БэтлМеха, движущегося в этом гексе или пересекающего его. Во время Фазы нагрева Мех, занимающий гекс с застывшей магмой, выделяет дополнительно 5 пунктов нагрева; занимающий гекс с жидкой магмой выделяет дополнительно 10 пунктов нагрева. Также БэтлМех выделяет 2 пункта нагрева за каждый гекс с застывшей магмой и 5 пунктов нагрева за каждый гекс с жидкой магмой, которые он прошёл во время Фазы движения (см. **Модификаторы шкалы нагрева**, с.70).

Непроходимый лес

Непроходимый лес – это огромные деревья, растущие очень близко друг к другу, вроде массивных древних лесов Терры в доиндустриальную эпоху. В терминах игры **BattleTech** Непроходимый лес – это новый тип ландшафта, который гораздо плотнее, чем Густой лес. Непроходимый лес непроходим для большинства наземных подразделений, включая и БэтлМехи. Таблица Expanded Movement Cost and Terrain приводит стоимость в МР и другие модификаторы для Непроходимого леса. В целях определения линии видимости Непроходимый лес возвышается на 3 уровня выше базового ландшафта. Отдельный гекс с Непроходимым лесом между атакующим и его целью блокирует линию видимости. Атаки против цели, находящейся в таком лесу, увеличивает модификатор попадания на +3.

При использовании специальных случаев для Расчистки Лесов одна успешная очистная атака превращает Непроходимый лес в Густой лес, что означает – верхушки деревьев возвышаются теперь лишь на 2 уровня над базовым ландшафтом.

Пилоты, катапультирующиеся (с.83, **BTC: RoW**) в Непроходимый лес, к требуемому броску Навыка Пилотирование применяют модификатор +4.

Тундра

Тундра представлена чёрной, грязной почвой поверх вечной мерзлоты.

По всей тундре густо растут выносливые травы и лишайники, создавая ощущение травянистой поляны. Тундра может оказаться зыбкой и предательской, поэтому подразделения, входящие в гексы с тундрой, могут увязнуть (см. правила **Увязания**, с.69). Модификаторы, применяемые к тундре, также применяются к вересковым пустошам, трясинам и зыбучим пескам (плывунам).

Песок

Этот ландшафт представляет собой обширные, подвижные массы песка, характерные для пустынь и пляжей всего изведанного пространства. Т.к. на песке сложно держать равновесие, все броски Навыка Пилотирования на таком ландшафте делаются с модификатором +1. Таблица Expanded Movement Cost and Terrain приводит стоимость в МР для песка. Первая (1 МР) применяется ко всем подразделениям (кроме колёсных машин и пехоты), вторая (2 МР) – к колёсным машинам и пехотным подразделениям. Прыжковая пехота использует прыжковые МР и поэтому избегает увеличения стоимости в МР. Также колёсные машины могут изменить движение по песку на обычный режим (см. **Багги для дюн**, с.80).

ОСОБЕННОСТИ ЛАНДШАФТА

Особенности ландшафта представляют собой изменения ландшафта данного гекса, вносимые погодой, специфическими геологическими условиями или вмешательством человека. Модификаторы и запреты подразделениям, накладываемые этими условиями, применяются вдобавок к тем, которые обуславливаются базовым ландшафтом. Например, гекс с Густым лесом, который также и с Грязью, приводит к стоимости 4 МР за 1 такой гекс (3 за Густой лес и 1 за грязь). Модификатор попадания для стреляющего в такой гекс или сквозь него равен +2 (обычный для Густого леса), а ко всем броскам Навыка Пилотирования, делаемым подразделениями в таких гексах, применяется модификатор +1 (обычный для условий грязи). Присутствие грязи означает также и то, что подразделения могут увязнуть. В такие гексы не могут входить наземные или военнокосмические подразделения.

Если в данном гексе нет базового ландшафта, считайте его Чистым.

Также особенностями ландшафта являются и Дорога/Мост, Щебень и Болото. Правила использования таких типов приводятся на с.11-13 и 35-36, **BTC: RoW**. Правила для дополнительных ландшафтных условий приводятся ниже.

Глубокий снег

Правила глубокого снега применяются к заснеженным областям с высотой снежного покрова более 1 м. Меньшие накопления снега не оказывают влияния на подразделения на поле боя. Глубокий снег стоит +1 МР за 1 такой гекс и добавляет модификатор +1 ко всем броскам Навыка Пилотирования, вдобавок подразделения, входящие в глубокий снег, могут застрять. См. **Увязание**, с.69.

Считайте укатанный снег или льдом, или Чистым ландшафтом, в зависимости от того, насколько он скользкий. Если в предлагаемом сценарии тип ландшафта не указан, его выбор осуществляет гейм-мастер.

Гейзер

Геологическая активность, характерная для многих планет, может создать гейзеры и грязевые фонтаны, возникающие безо всякого предупреждения. Зачастую о присутствии гейзеров говорят лишь ручейки, небольшие дыры или провалы в земле, легко замечаемые солдатами в

бою. Иногда гейзер можно опознать по характерной земляной насыпи. Извергающийся гейзер выбрасывает в воздух пар и воду, заслоняя линию видимости и усложняя движение через эту местность.

До начала игры на карте в известных местах можно разместить гейзеры; если гейм-мастер или судья тоже играют, местонахождение гейзеров можно скрыть. До выброса гейзер не влияет на базовый ландшафт. Во время Конечной фазы каждого хода гейм-мастер должен сделать бросок 1D6 для каждого гейзера на карте. При результате 1 происходит выброс гейзера, создавая эффект, приведённый в таблице Expanded Movement Cost and Terrain, с.65. В целях определения линии видимости считайте извергающийся гейзер Густым лесом.

Эти эффекты длятся разное число ходов, которое гейм-мастер или судья должен хранить в тайне от игроков. Чтобы определить число ходов, когда гейзер продолжает извергаться, бросьте 2D6.

Правила гейзеров также применяются к небольшим извержениям магмы на вулканически активных планетах. В этом случае любое подразделение, входящее или стоящее в гексе, где извергается гейзер, получает такие же эффекты, как если бы оно упало в жидкую магму (см. **Магма**, с.66). После извержения считайте этот гекс до конца игры гексом с жидкой магмой. В последующих ходах вулканический гейзер может извергаться вновь.

Лёд

Обычные правила для льда приводятся на с.89, **BTC: RoW**. При данных необязательных, расширенных правилах модификатор для бросков Навыка Пилотирования, сделанных на льду, увеличивается до +4. Также подразделение должно потратить дополнительный МР при прохождении через лёд или же рискует упасть (см. **Осторожное продвижение**, с.69).

Грязь

Жидкая, липкая грязь может сделать опасным любой ландшафт. Необязательные правила для грязи, приведённые в этой секции, применяются к грязи глубиной до 1 м; для грязи глубже воспользуйтесь обычными правилами **BattleTech** для ландшафта «Болото».

Движение внутрь или через грязевой ландшафт увеличивает стоимость в МР за такой гекс на +1, а ко всем броскам Навыка Пилотирования применяется модификатор +1. Если грязь достаточно глубокая, подразделение может увязнуть в ней (см. правила **Увязания**, с.69).

Речные пороги

Быстрое движение речных потоков приводит к появлению водных бурунов ещё более сложных и опасных, чем обычно. Речные пороги увеличивают стоимость в МР таких гексов на +1, а ко всем броскам Навыка Пилотирования применяется модификатор +2.

ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

Эта категория включает в себя погодные и другие условия окружающей среды и атмосферные условия вроде освещённости и задымлённости. Погодные условия распространяются на всю игровую область, хотя отдельные сценарии обычно указывают, ко всей карте или только к отдельным гексам применяются погодные условия.

По обычным правилам **BattleTech** пламя, повышенная и пониженная гравитация и ночные условия являются примерами погодных условий. Правила по использованию этих условий, приводятся на с.13 и 84-86 (пламя), 90-91 (гравитация) и 94 (ночь), **BTC: RoW**.

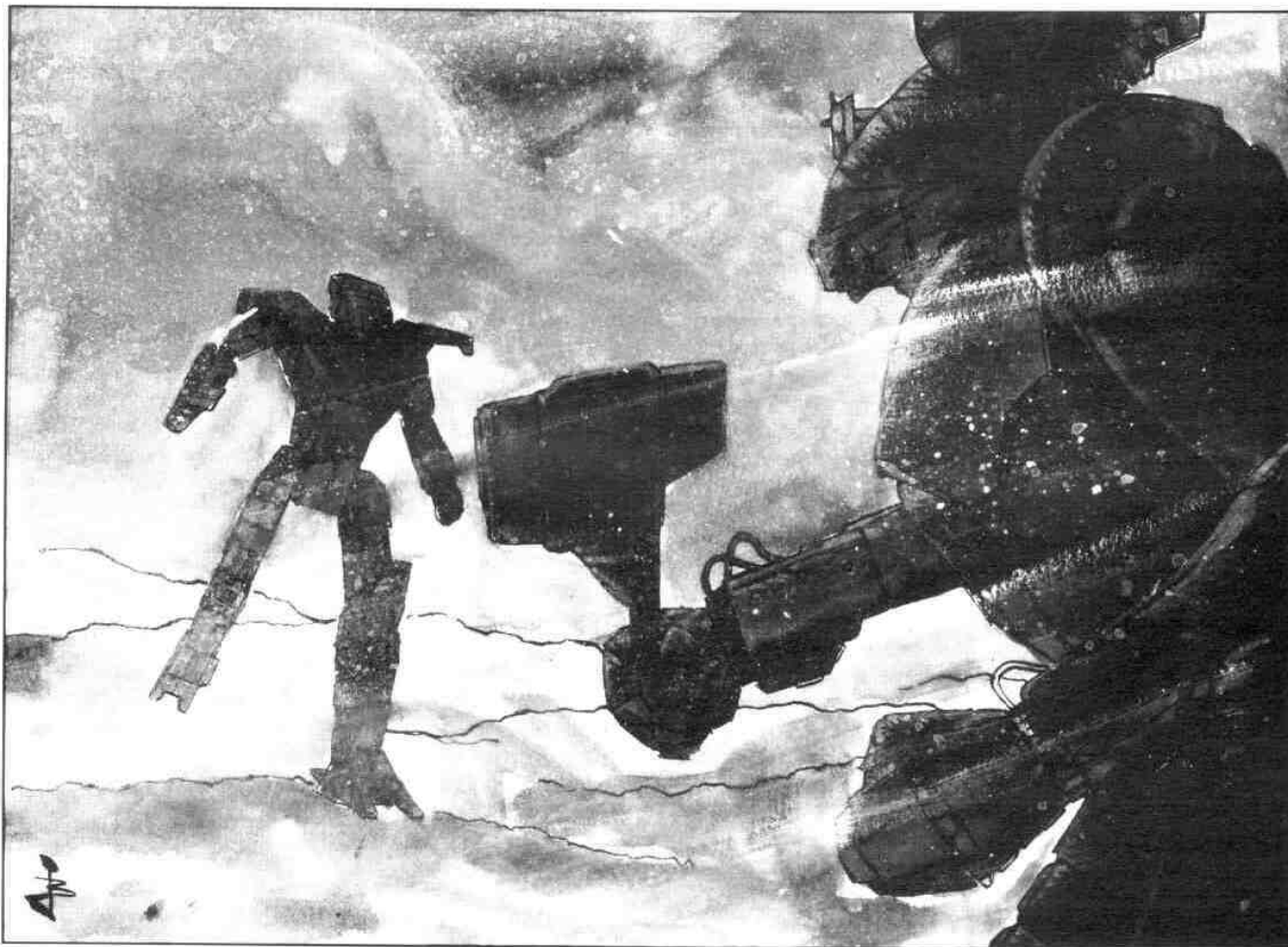


Таблица Expanded Movement Cost and Terrain, с.65, приводит изменения для обычных правил, касающиеся некоторых из этих условий; в противном случае применяются обычные правила. Необязательные правила для дополнительных погодных условий приводятся ниже.

Буря

Густой снегопад вместе с сильными ветрами создаёт условия бурана, серьёзно осложняя точность оружейной стрельбы. Буря приводит к модификатору попадания +2 для баллистического оружия и +1 для всего другого. Вдобавок все броски Навыка Пилотирование получают модификатор +1.

Условия бурана также влияют и на броски по таблице Missile Hit, как если бы это был сильный ветер (см. **Ветра**, с.69). Во время бурана ховераппарат может скользить на всех типах ландшафта.

Пылевая буря

При ветре воздушная водяная пыль заслоняет обзор и усложняет точность оружейной стрельбы. Песок и пылевые частицы также смешиваются с огнём энергетического оружия, делая это оружие неэффективным. Пылевые бури приводят к модификатору +1 для баллистического оружия и +2 для всех других типов оружия.

Сумрак/Рассвет

Полутьма сумрака и рассвета создаёт штраф, подобный штрафу за ночные условия, хотя и менее серьёзный; модификатор попадания становится +3, а не +2. Однако для снижения этого штрафа подразделения не могут использовать поисковые огни.

Землетрясения

Многие планеты во Вселенной **BattleTech** тектонически нестабильные, становясь местом частых землетрясений, влияющих на сражение. Сейсмическая активность может понизить подвижность БэтлМехов и стать причиной затруднений для всех подразделений.

При использовании правил для землетрясений устанавливается сила толчка, от +1 (мягкий) до +5 (серьёзный). Примените это значение как модификатор попадания ко всей проводимой оружейной стрельбе во время того же хода, когда произошёл толчок. Вдобавок игроки в начале каждой Фазы движения, во время которой происходит толчок, должны сделать бросок Навыка Пилотирование для каждого стоящего БэтлМеха, которыми они управляют, модифицируя нужное число силой толчка. Мехи, которые провалили эти броски, получают повреждение по обычным правилам.

Дополнительная устойчивость, предоставляемая 2-я дополнительными ногами, означает, во время землетрясения требуемые броски Навыка Пилотирование 4-ногие Мехи получают лишь половину (округляя вверх) штрафа. Этот штраф применяется вместе с модификатором -2 для 4-ногих Мехов по обычным правилам (с.87, **BTC: RoW**).

Туман

Густой туман снижает видимость на поле боя, вынуждая боевые единицы двигаться осторожно, чтобы избежать крушения. Туман увеличивает стоимость такого гекса на +2 МР и увеличивает модификатор попадания на +1 при стрельбе из энергетического оружия. Дополнительные правила для тумана см. **Осторожное продвижение**.

Сильный снегопад

Обычно падающий снег не влияет на бой в игре **BattleTech**. Однако сильный снегопад приводит к модификатору попадания +1 при стрельбе из всех типов оружия и к модификатору +1 к всем броскам Навыка Пилотирование. Сильный снегопад также уменьшает нарастание нагрева, что показано в Расширенной таблице пунктов нагрева (с.70). Вместе с сильными ветрами такой снегопад создаёт условия бурана (применяемые правила см. **Буран**, с.68).

Ливень

Дождь заслоняет обзор и делает оружейный огонь менее точным. Независимо от того, был ли ливень обычным или сильным, он приводит к увеличению модификатора попадания на +1 при стрельбе из любых видов оружия. Вдобавок Сильный ливень увлажняет поверхность, делая её скользкой, и добавляет модификатор +1 ко всем броскам Навыка Пилотирование. Ливень также может уменьшать нагрев БэтлМеха, что показано в Расширенной таблице пунктов нагрева (с.70).

Ветра

Ветер уменьшает эффективность баллистического оружия и точность ракетных атак. Умеренные ветра увеличивают модификатор попадания на +1 при стрельбе из баллистического оружия; сильные ветра увеличивают этот модификатор до +2. Сильные ветра также увеличивают на +2 модификатор для всех бросков Навыка Пилотирование. При броске по таблице **Missile Hits** вычитите 2 от результата броска при Умеренных ветрах, и 4 при Сильных ветрах. Если полученный результат меньше 2, ракетный залп в цель не попадает.

Ховераппарат, действующий при Сильных ветрах, начинает скользить по всем типам ландшафта (см. **Скольжение**, с. 21-22, **BTC: RoW**).

УВЯЗАНИЕ

Некоторые типы ландшафта замедляют движение подразделений и даже могут привести к их застреванию. Чтобы отразить эти эффекты, воспользуйтесь обычными правилами для ландшафта «Болото» (стр. 91, **BTC: RoW**), со следующими изменениями.

При определении застревания подразделений гексы с жидкой магмой подчиняются обычным правилам для болота.

Для гексов с тундрой, застывшей магмой, глубоким снегом и грязью маловероятно, что подразделения будут застревать также, как и в случае заболоченной местности. Чтобы отразить это, при определении, застряла ли данная единица при вхождении на такой ландшафт, примените модификатор -1 к броску Навыка Пилотирование. Примените такой же модификатор к броскам Навыка Пилотирование, выполняемым для освобождения увязших подразделений. Например, неповрежденный БэтлМех, пилотируемый МехВоином класса Регуляр, чтобы избежать увязания должен получить при броске Навыка Пилотирование результат 4 или выше.

На этих типах ландшафта у бросков Навыка Пилотирование обычный модификатор (+1) заменяется этим же модификатором (-1).

Подразделения, способные прыгать, которые при входе в тундру, застывшую магму, глубокий снег или грязь используют движение Ходьба или Бег, также могут застрять, но они могут освободиться в последующие Фазы движения, просто выпрыгнув из такого гекса.

ОСТОРОЖНОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ

Увеличенная стоимость в МР при прохождении гексов, окутанных густым туманом или покрытых льдом, представляет собой дополнительные меры предосторожности, необходимые для предотвращения падения или крушения в таких условиях. Подразделения могут безопасно пересечь такой опасный ландшафт, оплатив дополнительную стоимость в МР. Хотя, игроки не желающие оплачивать эту стоимость и уверенные в своём пилотском мастерстве, могут объявить о своем намерении пройти такую местность на полной скорости. Игрок, пытающийся сделать это, должен объявить об этом до начала движения своей единицы. После того, как оно проходит 1 гекс, игрок делает бросок Навыка Пилотирование.

Если эта единица – БэтлМех, и бросок неудачен, этот Мех немедленно падает. Он должен встать по обычным правилам, чтобы продолжить своё движение. Если бросок успешен, Мех остается в вертикальном положении и может продолжить движение по обычным правилам. Однако игрок должен сделать дополнительные броски Навыка Пилотирование за каждый гекс, не являющийся Чистым, или изменение уровня высоты, через которые проходит эта единица.

Транспортное средство, движущееся сквозь густой туман или по льду, также должно делать броски Навыка Пилотирование после своего первого гекса продвижения. Если бросок неудачен и ландшафт – «Лёд», ТС скользит (см. Скольжение, с.23, **BTC: RoW**). Если бросок неудачен и стоит густой туман, ТС терпит крушение, если ландшафт не «Чистый». На ландшафте «Чистый» ТС попадает в яму или другую незначительную преграду, что стоит этой единице 1 дополнительный МР. На любом другом типе ландшафта это крушение заканчивает движение данного ТС, и оно получает повреждение по Передней стороне, как при стремительной атаке (charge).

Если есть и густой туман, и лёд, увеличьте количество МР, требуемое для прохождения этого гекса, на +2, т.к. существует воздействие тумана на видимость, что ещё больше затрудняет осторожное продвижение. Для условий льда применяются все остальные обычные правила, независимо от типа подразделений (с. 89, **BTC: RoW**).

ГРАВИТАЦИЯ

Гравитация может сильно повлиять на бой и движение в играх **BattleTech**, особенно когда исследовательские партии корпуса должны сражаться на лунах-спутниках или на астероидах, где гравитация очень низка или отсутствует. Большинство сценариев происходит в условиях нормального, земного притяжения, но сражения, происходящие в других условиях, требуют изменения игровых правил. Для гравитации используются нижеследующие игровые дополнения обычных правил для оружия (с.90-91, **BTC: RoW**).

Калибровка оружия

Гравитация влияет на траекторию всех типов баллистического оружия, вынуждая снаряды и ракеты падать вблизи или не долетать до цели. Вместо того, чтобы вынуждать пилотов адаптироваться к постоянно меняющимся диапазонам оружия, системы наведения этого оружия калибруются с учётом условий гравитации. На мирах с повышенной гравитацией оружие нужно на самом деле нацеливать выше нужной целевой точки, чтобы выстрел попал в цель.

Нулевая гравитация не требует калибровки; лёгкий путь частицы автоматически равен тому, на который надеется пилот. Энергетическое оружие не подвержено влиянию гравитации и поэтому его не нужно калибровать.

Обычно же такие изменения выставляются техниками до боя. Однако иногда оружие откалибровано не так, как нужно, или же откалибровано неправильно. Пилот с навыками стрельбы выше среднего ещё сможет справиться с такими проблемами, но стрельба из неправильно откалиброванного оружия приносит модификатор +2 к числу попадания (калибровка оружия производится гейм-мастером, если это не написано в отыгрываемом сценарии).

МОДИФИКАТОРЫ ШКАЛЫ НАГРЕВА

Вдобавок к скорости движения, числу охладителей и другим условиям, дозволенным обычными правилами **BattleTech**, на нагрев БэтлМеха могут влиять различные погодные условия и ландшафт. Следующая таблица приводит применяемые модификаторы для различных условий, влияющих на нагрев Меха, включая ландшафт и погоду.

ПРЕДНАМЕРЕННЫЙ ПОДЖОГ

Для преднамеренного поджога лесов или зданий многое оружие можно использовать (с.85, **BTC: RoW**). Однако дождь, густой туман, падающий снег и буран могут осложнить возникновение пламени. Чтобы отразить это, примените модификатор +2 к результатам всех бросков для возникновения поджогов, делаемых при таких погодных условиях. Эти условия также уменьшают шанс распространения огня, поэтому примените модификатор +1 ко всем броскам, делаемым для определения распространения огня.

Сильные ветра ускоряют распространение огня; в условиях ветра примените модификатор –1 ко всем броскам возникновения пламени. Сильные ветра также становятся причиной распространения огня на подветренные огнеопасные гексы со скоростью 2 гекса за ход.

СРАЖЕНИЯ НА КОРАБЛЕ

Из обычного боя игры **MechWarrior** сражения кораблей выделяют несколько факторов, самый явный из них – это гравитация. Сражение при 0-гравитации предоставляет тактические возможности, которых при обычной гравитации получить нельзя, но это также порождает и некоторые проблемы. Правила для отражения эффектов 0-гравитации и искусственного тяготения приводятся на с.62 руководства **MechWarrior Companion**. Нижеследующие параграфы расширяют эти правила, давая руководящие принципы для промахов, переборок, объектов и специальных боеприпасов для использования на борту кораблей.

ПРОМАХИ

В замкнутом пространстве нет такого понятия как совершенный промах. Выстрел либо попадает в цель, либо идёт мимо цели и попадает во что-либо другое – вроде другого человека, переборки или двери. Следующие правила, разработанные с учётом абордажных действий, могут применяться к любому сражению в замкнутом пространстве.

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА ПУНКТОВ НАГРЕВА	
Активность/Условие	Модификатор
Ходьба	+1/за ход
Бег	+2/за ход
Прыжок	+1/за гекс (минимум 3/за ход)
Вставание	+1 за попытку
Оружейный огонь	По таблице оружия и оборудования (с.104-106, BTC: RoW)
Охладители	-1/за действующий охладитель -1 за каждый действующий охладитель в воде (-6 пунктов максимум)
Двойные охладители	-2/за действующий охладитель -2 за каждый действующий охладитель в воде (-6 пунктов максимум)
1-е попадание в двигатель	+5/за ход
2-е попадание в двигатель	+10 (всего)/за ход
Низкая температура	-1/за ход за каждые 10°C ниже –30°C
Высокая температура	+1/за ход за каждые 10°C выше +50°C
Снегопад/Ливень, обычный	-1/за ход
Буран/Ливень, сильный	-2/за ход
Глубокий снег	-1/за ход, если Мех имеет как минимум 1 действующий охладитель, установленный в ноге
Пламя/Застывшая магма	+5, если в Фазе нагрева этот гекс занят +2/за каждый гекс, пройденный в Фазе движения
Магма, жидкая	+10, если в Фазе нагрева этот гекс занят +5/за каждый гекс, пройденный в Фазе движения

Когда выстрел не поражает выбранную цель, гейм-мастер должен определить, куда же в конечном счёте попал этот выстрел. В основном любое баллистическое оружие, промахнувшееся по выбранной цели, попадает в другую цель или ricochetирует до тех пор, пока не растратит всю свою кинетическую энергию. Энергетическое оружие наносит повреждение первой же цели, встреченной им на своём пути; оно не может ricochetить. При выборе целей гейм-мастер должен руководствоваться реальностью. Например, очень маловероятно, что промах поразит стрелявшего или того, кто стоит прямо позади него. Если выстрел может поразить множество целей, выбор жертв происходит случайным образом. Как всегда, гейм-мастер может сделать бросок кубиков или просто выбрать подходящую (или неподходящую) цель.

Гейм-мастера, предпочитающие правила «на лету», при выборе цели промаха должны пройти 2 шага, описанных ниже.

Шаг 1. Вычислите Предел провала (MoF), вычтя результат броска кубиков из числа попадания. Например, если число попадания 8, а результат броска кубиков 6, Предел провала равен 2.

Шаг 2. Стреляющий делает 2-й бросок попадания против того же целевого числа, что и в предыдущем ходу. Успех показывает, что персонаж находится на расстоянии во столько метров, сколько получается равным Предел провала сделанного выстрела. Если в указанной области нет живых целей, выстрел попадает в переборку. Этот выстрел попадает также в переборку, если бросок неудачен.

МехВоин Ричард стреляет в двух членов экипажа Ляо, приблизившихся к нему в коридоре DropShip'a. Он нацелился на человека слева, вооружённого пистолетом, и бросает 2D6 против числа попадания 8. Ричард выбросил 5. Это даёт ему в качестве Предела провала число 3 ($8-5=3$). Он делает второй бросок попадания против того же самого числа попадания, и выбрасывает 9. Этот результат – успешный – означает, что промахнувшийся выстрел поражает персонаж в пределах 3 м от целевого персонажа. В этой области оказывается напарник целевого персонажа, и поэтому Ричард попадает именно в него.

Шаг 3. Если выстрел попадает в переборку, проконсультируйтесь с правилами Переборки и Объекты, изложенными ниже, и посмотрите, срикошетил ли этот выстрел. Если да, вернитесь к Шагу 1, но считайте, что источником выстрела была переборка. Теперь уже и стреляющий становится допустимой целью.

ПЕРЕБОРКИ И ОБЪЕКТЫ

Переборки и другие поверхности или объекты можно атаковать преднамеренно или попасть в них случайно. Каждая переборка, дверь или объект на борту корабля имеет 2 связанных с ним значения. Первое – это ёмкость повреждения – количество повреждения, которое данное тело может получить прежде, чем будет уничтожено. Второе – это пороговое значение – количество повреждения, необходимого для проникновения сквозь переборку или нанесения серьёзного урона объекту или поверхности. Значения для различных поверхностей и объектов приводятся в таблице «Ёмкости повреждения и пороговые значения». Хотя эти правила написаны для сражений на борту корабля, ёмкости повреждения и пороговых значений можно использовать для любых начальных установок.

Размещение повреждения, полученного переборкой или объектом:

Шаг 1. Чтобы определить количество повреждения, нанесённого оружием, бросьте соответствующее число кубиков (см. списки для отдельного оружия, начиная со с.91, MWII).

Шаг 2. Уменьшите это повреждение на рейтинг брони данной поверхности. Если не сказано иначе, примите рейтинг брони баллистики и энергетики равным 1/2 (см. MWC, правила, касающиеся брони). Полученное число и есть количество повреждения, на самом деле полученного объектом. Вычтите нанесённое повреждение из ёмкости повреждения данного объекта или поверхности (это повреждение кумулятивно, поэтому повторные выстрелы могут нанести критическое попадание).

Шаг 3. Чтобы определить, было ли повреждение достаточным, чтобы пробить объект или поверхность или серьёзно повредить их, сравните нанесённое повреждение с пороговым значением данного объекта или поверхности. Если нанесённое повреждение превышает пороговое значение, переборка пробита или объект серьёзно повреждён.

Шаг 4. Определите последствия пунктов избыточного повреждения (тех, которые превышают пороговое значение). Пункты избыточного повреждения или срикошетят, или – если они пробили переборку – могут нанести

критическое внутреннее повреждение (см. **Критические повреждения**). Рикошетить могут только пулеметательное оружие или игломёты; в случае энергетического оружия и оружия, взрывающегося при контакте (вроде гироджетов (gyrojets) и ракет), вся сила выстрела поглощается первой встреченной целью.

В тех редких случаях, когда выстрел уничтожает дверь или переборку, избыточное повреждение может нанести урон персонажу, стоящему с другой стороны этих объектов. Считайте такие выстрелы рикошетами против числа попадания 8; модификаторы диапазона или атакующего не применяются.

Рикошеты

Избыточное повреждение от пулеметательного или иглометательного оружия может срикошетить и ударить в другие цели. Чтобы узнать, был ли рикошет, бросьте 1D6 (или 2D6 для игломётов) и вычтите результат из количества избыточного повреждения. Если полученный результат положительный, выстрел срикошетил.

Разберите рикошет как оружейную атаку против случайно определённого персонажа. Число попадания для такой атаки равно 8; модификаторы диапазона или атакующего не применяются. Считайте промахнувшийся рикошет как удар в переборку или дверь и повторите Шаги 1-3 из главы **Переборки и Объекты**.

Выстрел МехВоина Ричарда не попал ни в кого из членов экипажа Ляо и ударил в дверь. Ричард пользуется обычным пулевым пистолетом, поэтому, чтобы определить количество повреждения, он бросает 2D6+3. Он получает 6 и 4, в сумме 13 ($6+4+3=13$). Он уменьшает это повреждение (13) на рейтинг брони двери (1/2), получая 6.5, округляя это число 6. Он сравнивает его с пороговым значением двери (4), и узнаёт, что его выстрел нанёс 2 пункта избыточного повреждения.

Пулеметательное оружие – баллистическое, и поэтому Ричард должен сделать проверку на рикошет. Он бросает 1D6 и получает 1. Вычтя это число из избыточного повреждения, он получает 1 ($2-1=1$) – это положительное число. Выстрел срикошетил и нанесёт 1 пункт повреждения.

ТАБЛИЦА ЕМКОСТЕЙ ПОВРЕЖДЕНИЯ И ПОРОГОВЫХ ЗНАЧЕНИЙ

Поверхность/объект на борту корабля	Ёмкость повреждения	Пороговое значение повреждения
Внутренняя переборка (второстепенная)	50/на секцию	5
Внутренняя переборка (главная)	100/на секцию	10
Внешняя переборка	200/на секцию	20
Наблюдательный порт	50	3
Дверь	50	4
Герметичная дверь	100	8
Компьютерная консоль	10	2
Другие объекты/поверхности		
Кирпичная стена	20	4
Феррокреповая стена	75	7
Деревянная дверь	10	1
Деревянная стена	15	2
Стена листового железа	15	6

Критические повреждения

Повреждения переборок могут привести к критическим повреждениям. Критические повреждения отражают события, которые происходят автоматически или могут произойти в результате поглощения повреждения.

Выстрелы, пробивающие внешнюю переборку или переборку между двумя областями, имеющих разное давление, автоматически происходит декомпрессия. Скорость декомпрессии меняется в зависимости от количества нанесённого повреждения, но в основном давление убывает со скоростью 10,000 Па (10% обычной земной атмосферы) за раунд за каждый пункт повреждения, проникшего сквозь переборку. Если не предпринять превентивных действий, то при падении давления до 50,000 Па (500 миллибар) ближайшие переборки закрываются автоматически.

Если причиной декомпрессии стал взрыв (в 1 ход падение давления более 50,000 Па), каждый из присутствующих в атакованной области персонажей должен сделать бросок Выхода Из Здания (Build Saving roll). Неудача означает, что данный персонаж погибает от резкого падения давления или же его выносит в космос.

Большинство пронизывающих выстрелов имеет менее предсказуемые последствия. Выстрелы, пронизывающие внутреннюю переборку, могут повредить различные имеющиеся внутренние системы. Бросьте 2D6 и добавьте к полученному результату количество избыточного повреждения. Итог в 8-10 очков указывает на 1 критическое повреждение; итог в 11+ указывает на 2 критических повреждения. Чтобы определить специфический эффект этого критического повреждения, бросьте 1D6 и проконсультируйтесь с таблицей справа.

На этот раз выстрел Ричарда поражает второстепенную внутреннюю переборку. Он бросает 2D6+3, чтобы определить количество полученного повреждения. Результат – 5 и 6, в сумме 14 (6+5+3=14). Он делит 14 на рейтинг брони переборки (1/2), получая 7. Сравнивая это число с пороговым значением переборки (5), он узнаёт, что этот выстрел нанёс 2 пункта избыточного повреждения.

Выстрел серьёзно повредил внутреннюю переборку, поэтому Ричард должен сделать проверку на критическое повреждение систем за данной переборкой. Он бросает 2D6 и получает 3 и 5. Добавляя 2 пункта избыточного повреждения даёт ему общую сумму 10 – было 1 критическое повреждение. Теперь он бросает 1D6 и получает 3. Его выстрел повредил за этой переборкой шкаф аварийного оборудования.

Сверхпроницаемость

Если выстрел поражает персонажа, количество повреждения, наносимого тому или иному месту персонажа, может превысить пороговое значение повреждения этого места (см. Рекордшит персонажа). Этот эффект, называемый сверхпроницаемостью, означает, что выстрел прошёл сквозь тело целевого персонажа и может попасть в других персонажей или переборки.

Если игроки решают использовать это правило, примените повреждение от атаки монитору состояния целевого персонажа согласно обычным правилам. Чтобы определить количество повреждения при сверхпроницаемости, вычитите значение любой брони, надетой на подвергнувшуюся удару часть тела, из любого повреждения, превышающего пороговое значение повреждения персонажа для данной части тела и

считайте полученные пункты рикошетом. Иглометы и контактная взрывчатка (гироджеты, ракеты и т.д.) не обладают сверхпроницаемостью.

Результат 1D6	Второстепенные переборки	Главные переборки
1	Энергокабель	Энергокабель
2	Панель связи	Гидравлический шланг
3	Аварийное оборудование	Топливный шланг
4	Лампы	Аварийное оборудование
5	Тросовый механизм	Лампы
6	Нет эффекта	Линии связи

Примечание

Энергокабель: Повреждённый энергокабель может быть второстепенным кабелем, служа частью корабля, находясь вблизи выстрела, или главным кабелем, проходя сквозь весь корабль. Повреждённые энергокабели до проведения ремонта перестают функционировать. Если энергокабель находится внутри главной переборки, его повреждение влияет на энергостанцию корабля, уменьшая Пункты Энергии корабля на 1 (с.24, **BattleSpace**).

Панель связи: Повреждение панели связи означает, что данную панель и повторитель больше нельзя использовать.

Аварийное оборудование: Шкафчик аварийного оборудования и его содержимое больше нельзя использовать.

Лампы: Критическое повреждение влияет на освещение отсека или коридора, где произошёл выстрел. В последующие раунды примените модификаторы частичной темноты.

Тросовый механизм: Тросовый подъёмник в данной части корабля, где произошёл выстрел, повреждён и больше не может быть использован.

Гидравлический шланг: Повреждённый гидравлический шланг разливает жидкость в отсеке или коридоре, где произошёл выстрел. За ухудшение видимости примените модификатор +1. Вдобавок у корабля возникают проблемы с управляемостью. Для всех бросков Управления добавляйте модификатор +1 (с.12, **BattleSpace**).

Топливный шланг: Повреждённый топливный шланг разливает топливо в отсеке или коридоре, где произошёл выстрел. За ухудшение видимости примените модификатор +1. Также любой дополнительный оружейный огонь в данной области чреват возгоранием топлива и может стать причиной взрыва. В этих случаях взрыв приводит к нанесению 1D6 пунктов повреждения за каждый 1 пункт вытекшего топлива (1 пункт за ход за каждое критическое повреждение топливного шланга).

Стрельба из огнемёта или гориджета автоматически приводит к взрыву; стрельба из примитивного оружия – вроде лука и копий, которые не приводят к искрению или нагреву, - причиной взрыва стать не может. Для всего другого оружия бросьте 2D6. При результате 8+ вытекшее топливо воспламеняется.

Линии связи: Линии связи в данной области корабля, где произошёл выстрел, рвутся. Этот разрыв действует на все панели связи и повторители в смежных областях.

Нет эффекта: Системы не получили никаких критических повреждений; самое большее – это некоторые настораживающие шумы и возможные клубы дыма.

*Выстрел Ричарда поразил члена экипажа Ляо, и он для определения локации попадания следует обычным процедурам **MechWarrior**. Этот выстрел попал в левую руку противника, где у него не имелось брони. Выстрел наносит 2D6+3 пунктов повреждения (это повреждение приводится для каждого используемого оружия), и поэтому Ричард бросает 2D6. Он получает 6 и 3, в сумме 12 (6+3+3=12). Противник имеет BLD 3, и поэтому пороговое значение повреждения для этой руки $9 (BLD (3) * 3 = 9)$. $12-9=3$, так что остаётся 3 пункта повреждения. Эти 3 пункта повреждения обладают сверхпроницаемостью и могут попасть в других ближайших персонажей или объекты.*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Для пулеметательного оружия были специально разработаны 2 вида пуль, которые уменьшают шанс появления выстрелов, пронизывающих переборки, рикошетов или сверхпроницаемости.

Оба типа специальных боеприпасов имеют Технический уровень 3, Доступность С и Легальность В. Они постоянно доступны персонажам, играющим за Исследовательский Корпус, но стоят вдвое дороже, чем обычные боеприпасы.

Хрупкие заряды

Эти пули, состоящие из сплава металла и полимера, разработаны для эффективного поражения небронированных целей (причина полное повреждение, приведённое для данного типа оружия), но ломается при ударе о твёрдую поверхность (плотнее тела). Следовательно, эти типы пуль не рикошетируют, не обладают сверхпроницаемостью и не пробивают переборки. Однако они также не могут и пронзить баллистическую пластинчатую броню или бронекостюм.

Заряды АЕТ

Заряды ускоренной передачи энергии эффективны против типов брони, но их вогнутые головки не позволяют им получить сверхпроницаемость и уменьшают шанс рикошета. При использовании этих зарядов уменьшите избыточное повреждение такого выстрела на 2D6, а не на 1D6. При проверке повреждения переборок уменьшите потенциал повреждения этого заряда на 50%. Например, если требуемый бросок кубиков указывает на 12 пунктов повреждения, уменьшите это повреждение до 6 пунктов.

ГРУЗ И ЗАПАСЫ

Большинство космических аппаратов разработаны для продолжительных операций вдали от домашних баз, и поэтому они оснащаются множеством огромных грузовых отсеков. Эти отсеки могут содержать сотни любых вещей, нужных кораблю для его ежедневных операций, но нижеследующие параграфы даёт игрокам некоторые наводки относительно использования данных отсеков. Эти руководящие принципы также могут помочь и гейм-мастеру определить возможное содержимое захваченного вражеского корабля.

ПИЩА

1 т грузового пространства может содержать достаточное количество пищи для 200 людей на 1 день. Корабли, патрулирующие вблизи базы, могут возить относительно небольшое количество пищи. Однако клановским кораблям, путешествующим из домашних миров во Внутреннюю Сферу, или кораблям Корпуса, ищущих домашние миры Кланов, требуется достаточное количество пищевых запасов на многие месяцы – возможно, даже на годы.

*WarShip'y класса МакКенна/McKenna (578 членов экипажа и 296 пассажиров) требуется как минимум 4.25 т пищи в день, чтобы накормить столько людей. Такому кораблю, ушедшему в непродолжительное 30-дневное патрулирование, потребуется 127.5 т пищи (4.25*30). Сравните: DropShip'y класса Союз/Union (14 членов экипажа и 28 пассажиров) потребуется лишь 0.25 т пищи в день, или 7.05 т на патрулирование такой же длительности.*

ЗАПАСНЫЕ ЧАСТИ

Каждый космический корабль постоянно нуждается в обслуживании и ремонте – это означает, что под рукой должно находиться некоторое количество запчастей. В основном корабль должен везти запчасти, количество тонн которых равно приблизительно 1% массы корабля, хотя длительные путешествия могут увеличить это число до 5%.

БОЕПРИПАСЫ

Хотя склад боеприпасов для каждого оружейного отсека у каждого покидающего порт вооружённого корабля обычно полностью загружен, сражение может быстро истощить эти запасы. Поэтому многие корабли в своих отсеках несут дополнительные боеприпасы. Количество и тип этих боезапасов сильно зависит от класса корабля. Игроки, разрабатывающие корабль, при определении количества тонн дополнительных боеприпасов должны использовать свои собственные суждения.

ТОПЛИВО

Большинство кораблей несут достаточно топлива, чтобы оставаться полностью дееспособными несколько недель. Для аппарата, который тратит множество времени на приземление, стыковку или сохранение «стационарного положения» (означающего, что он использует 0.1G импульса и тратит лишь 10% от ежедневного потребления топлива), такой «операционный» период может продолжаться несколько месяцев. Однако непредвиденные обстоятельства – например, использование энергостанции для подзарядки К-Ф-двигателя или сплав-литиевой батареи – может ускорить расход топлива. Грузовые отсеки некоторых кораблей могут быть переделаны под хранение полимерных топливных ячеек, действующих как дополнительные топливные баки. Такое дополнительное топливо в основном расходуется первым, высвобождая грузовые отсеки для использования в других целях. Каждая тонна грузового пространства даёт дополнительный топливный бак объёмом в 0.9 т.

СОЗДАНИЕ ЗВЁЗДНЫХ СИСТЕМ

Следующие шаги обрисовывают полезный метод генерации случайных звёздных систем и планет для гейм-мастеров, желающих создать свои собственные звёздные системы для миссий Исследовательского Корпуса. Гейм-мастер может по своему усмотрению иначе трактовать результат броска кубиков.

ТИП ЗВЕЗДЫ

Главный фактор при разработке планетарной системы – это звезда (или звёзды) в центре этой системы. Нижеследующие таблицы обрисовывают систему одной звезды; необязательные правила позволяют создавать системы двойных или тройных звёзд.

Выберите из нижеследующих таблиц спектральный класс звезды и её светимость, или бросьте 1D6, чтобы определить эти характеристики. Такой случайный бросок кубиков исключает некоторые спектральные классы звёзд и их светимости, с целью увеличить шанс создания обитаемой звёздной системы (например, углеродистых звёзд, у которых спектральный класс С, и холодных красных гигантов, перенасыщённых углеродом. Циркониевые звёзды, имеющие спектральный класс S, схожи с красными гигантами класса М, но в своём спектре проявляют линии циркония, а не титана. Чёрные дыры и радиоактивные двойники также могут иметь на своей орбите планеты. Однако все эти типы звёзд относительно редки или непригодны для поддержки обитаемых планет).

Как пример: земное светило (Солнце) – это звезда G2V. «G» описывает её спектральный класс и указывает на то, что это – жёлтая звезда. «V» описывает её светимость и указывает на то, что это – звезда главной последовательности. Цифра «2» описывает подтип этой звезды.

Каждый тип звезды также имеет и подтип, от 0 до 9 (см. таблицу «Расстояние до зенитной/надирной прыжковой точки»). Этот подтип, хотя и не используется в процессе создания звёздной системы, всё-таки служит ценным моментом при описании, т.к. определяет расстояние от прыжковой точки до планетарной орбиты и время перезарядки К-Ф-двигателей, когда используется прыжковый парус. Для данной таблицы принимается ускорение равным 1G и усреднённое обращение. Для определения подгруппы звезды дважды бросьте 2D6 по таблице «Подгруппа звезды».

ОБЩЕЕ ЧИСЛО ПЛАНЕТ

Для определения числа планет в каждой системе бросьте столько кубиков, сколько указано в колонке «Число планет» таблицы «Спектральный класс». Вычтите из этого результата число, приведённое в этой формуле справа от числа кубиков. Затем примените соответствующий модификатор планет по таблице «Светимость». Если полученное число 0 или меньше, в данной звёздной системе планет нет.

Ричард определяет число планет в системе G2II. Согласно колонке «Число планет» таблицы «Спектральный класс», класс звезды G требует броска кубиков 2D6. Он выбросил 3 и 4, в сумме 7, а затем вычел из этого числа 2, получив цифру 5.

Таблица «Светимость» приводит для звезды светимости «II» модификатор планет -1, поэтому Ричард вычитает 1 из уже изменённого

результата броска кубиков. Результат – 4 (5-1=4). Звёздная система Ричарда имеет 4 планеты.

ЧИСЛО ПЛАНЕТ В ЗОНЕ ЖИЗНИ

Предполагая, что в системе планеты есть, обеспечивая хоть какую-то подраядку К-Ф-двигателю, следующим шагом будет рассмотрение того, попадают ли планеты этой звезды в зону жизни. Зона жизни – это область, в которой может существовать вода в жидком состоянии, позволяя, таким образом, распространяться жизни.

Колонка «Число планет в зоне жизни» таблицы «Светимость» показывает на результат броска кубиков и модификаторы, требуемые для определения числа планет в зоне жизни. Округляйте все доли вниз.

Ричард хочет определить, сколько из 4-х планет в его системе попадают в зону жизни. Таблица «Светимость» приводит 1D6/3 планет в зоне жизни для звезды светимости «II».

ТАБЛИЦА «СПЕКТРАЛЬНЫЙ КЛАСС»

Результат броска	Класс	Цвет	Число планет	Рейтинг обитаемости
	O	Бело-голубой	1D6-4	-5
1	B	Бело-голубой	1D6-3	-2
2	A	Белый	1D6-2	0
3	F	Жёлто-белый	1D6-1	+3
4	G	Жёлтый	2D6-2	+5
5	K	Оранжевый	2D6-2	+4
6	M	Красный	2D6-2	+2

ТАБЛИЦА «СВЕТИМОСТЬ»

Результат броска	Класс	Тип	Модификатор планет	Число п планет в зоне жизни	Модификатор обитаемости
1	0	Сверхяркие сверхгиганты	-2	1D6-5	(-5)
	Ia	Яркие сверхгиганты	-2	1D6-5	(-4)
	Ib	Сверхгиганты	-1	1D6/3	(-3)
2	II	Яркий гиганты	-1	1D6/3	(-2)
3	III	Обычные гиганты	0	1D6/3	(-1)
4	IV	Субгиганты	0	1D6/2	-
5	V	Главная последовательность (карлики)	0	1D6/2	-
6	VI	Субкарлики	-1	1D6/3	(-2)
	VII	Белые карлики	-2	1D6	-

ТАБЛИЦА «РАССТОЯНИЕ ДО ЗЕНИТНОЙ/НАДИРНОЙ ПРЫЖКОВОЙ ТОЧКИ» (Время путешествия в днях)

Спектральный класс	Подтип звезды									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
B	137.91	124.19	112.0	101.15	91.48	82.86	75.15	68.25	62.07	56.53
A	51.54	47.06	43.02	39.38	36.09	33.12	32.76	27.98	25.77	23.75
F	21.94	20.26	18.75	17.36	16.1	14.94	13.87	12.89	12.01	11.19
G	10.43	9.75	9.12	8.53	7.96	7.47	7.01	6.57	6.19	5.82
K	5.48	5.18	4.85	4.62	4.31	4.12	3.91	3.7	3.47	3.31
M	3.14	2.96	2.86	2.67	2.56	2.45	2.34	2.22	2.09	1.96

Примечание: Для спектральных классов, не показанных в этой таблице, используйте строку «Клас В». Предыдущая версия этой таблицы представлена в **BattleSpace** и она даёт расстояние отпрыжковых точек до орбиты планеты. Эта же версия даёт число дней путешествия до планетарной орбиты (принимая ускорение равным 1G и усреднённое обращение) для спектрального класса и подтипа каждой из звёзд.

ТАБЛИЦА «ПОДГРУППА ЗВЕЗДЫ»		
1-й бросок D6	2-й бросок D6	Подгруппа
1-3	1	0
	2	1
	3	2
	4	3
	5	4
	6	Бросьте оба кубика снова
1-3	1	5
	2	6
	3	7
	4	8
	5	9
	6	Бросьте оба кубика снова

Ричард выбросил 5. Разделив это число на 3, он получил 1.66, округляя до 1. Система в зоне жизни имеет 1 планету.

ПОЗИЦИЯ/ХАРАКТЕРИСТИКИ ОБИТАЕМЫХ ПЛАНЕТ

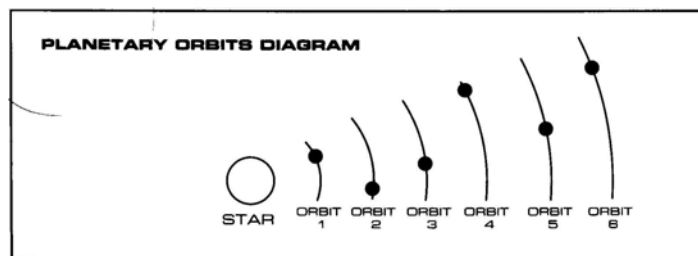
Для определения позиции потенциально обитаемых планет в системе, бросьте число кубиков, указанных в колонке «Число планет» таблицы «Спектральный класс», и обчислите формулу. Результат броска кубиков укажет на позицию на орбите первой, или основной, обитаемой планеты в системе. Вторая обитаемая планета занимает позицию на орбите, расположенной ближе к звезде, чем основная; третья обитаемая планета занимает позицию на орбите, расположенной дальше от звезды, чем основная и т.д. Если в зоне жизни есть только одна такая планета, она лежит на орбите, указываемой результатом броска кубиков.

Учтите, что результат броска кубиков не может быть меньше 1, и не может превышать общего числа планет в данной системе. Если бросок кубиков и модификатор приводят к одному из таких результатов, сделайте переброс.

Брайан создал звёздную систему, напоминающую терранскую, у него класс звезды G, светимость V и 9 планет, из которых 3 потенциально обитаемых (внутри зоны жизни). Для определения орбит этих 3-х планет в зоне жизни он бросает 2D6 и из результата вычитает 2 (2D6-2 для звезды класса G, для светимости V модификатора планет нет). Он выбрасывает 3 и 2, в сумме 3 (3+2=5, 5-2=3). Это означает, что основная обитаемая планета лежит на третьей орбите от звезды (орбита Терры). 2-я планета лежит на 2-й орбите, а третья – на 4-й орбите.

Для определения характеристик каждой из планет в зоне жизни, сложите вместе рейтинг обитаемости и модификатор из таблиц «Спектральный класс» и «Светимость». Затем бросьте 1D6 для каждой из характеристик, описанных ниже, и добавьте итоговый модификатор обитаемости к результату броска кубика. Наконец, найдите пересечение полученного числа с каждой из колонок по таблице «Планетарные характеристики».

Если система имеет множество обитаемых планет, примените дополнительный модификатор – 2 к результатам характеристической формулы для всех (кроме основной) планет.



(Диаграмма орбит планет.
Star – Звезда; Orbit 1...6 – Орбита № 1...6)

Водная поверхность

Эта характеристика описывает процентную долю от общей поверхности планеты, которая покрыта водой или льдом.

Атмосферное давление

Эта характеристика описывает плотность атмосферы. Идеальное для человека атмосферное давление – это т.к. нормальное; однако при правильной смеси кислорода и других газов человек может получить пригодную для дыхания атмосферу при пониженном и повышенном давлениях.

Состав атмосферы

Эта характеристика описывает пригодность атмосферы для дыхания человека. Токсичные атмосферы вредны для человека; чтобы выжить в ней, требуется запасы искусственного кислорода. Заражённые атмосферы имеют либо избыток, либо нехватку газов или других частиц – вроде двуокиси углерода, – затрудняющих дыхание или делающих его невозможным без искусственной помощи. Однако, в отличие от токсичных атмосфер, заражённые атмосферы пригодны для дыхания уже с простыми масками-фильтрами или портативными респираторами. Пригодные для дыхания атмосферы не требуют внешней помощи или запасов кислорода; человек может свободно дышать этим воздухом, как на Терре.

Заражённая или токсичная атмосфера указывает на то, что водная поверхность планеты также загрязнена, и перед её питьём воду необходимо очистить или отфильтровать.

Температура

Эта характеристика описывает основной температурный диапазон планеты, используемый для определения климата (см. **Определение климата**, с.79).

ТАБЛИЦА «ПЛАНЕТАРНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ»

Модифицированный результат броска	%% водной поверхности	Атм. давление	Состав атмосферы	Температура	Наивысшая форма жизни
<0	0	Едва определимо	Токсичная	Низкая	Микробы
0	5	Низкое	Токсичная	Низкая	Микробы
1	10	Низкое	Токсичная	Низкая	Растения
2	20	Низкое	Заражённая	Средняя	Растения
3	30	Нормальное	Заражённая	Средняя	Рыбы
4	40	Нормальное	Заражённая	Средняя	Рыбы
5	40	Нормальное	Заражённая	Средняя	Амфибии
6	50	Нормальное	Заражённая	Средняя	Амфибии
7	50	Нормальное	Пригодная для дыхания	Высокая	Рептилии
8	60	Нормальное	Пригодная для дыхания	Высокая	Рептилии
9	70	Нормальное	Пригодная для дыхания	Высокая	Птицы
10	80	Высокое	Пригодная для дыхания	Высокая	Птицы
11	90	Высокое	Пригодная для дыхания	Очень высокая	Млекопитающие
12+	100	Высокое	Пригодная для дыхания	Очень высокая	Млекопитающие

Наивысшая форма жизни

Эта характеристика указывает эволюционное развитие планеты и её разнообразие, виды млекопитающих являются наиболее развитыми формами жизни, возможными во Вселенной **BattleTech**. Хотя Исследовательский Корпус не учитывает вероятность существования нечеловеческих разумных видов, человечество не встретило никого на протяжении вот уже 1000 лет колонизации звёзд.

Все формы жизни, приведённые в таблице «Планетарные характеристики», считаются неразумными.

Звезда Ричарда (G2II) из-за своего спектрального класса (G) имеет рейтинг обитаемости +5 и из-за светимости (II) имеет модификатор обитаемости –2. Итоговый модификатор обитаемости для отдельной планеты в системе Ричарда равен +3 (5-2=3). Теперь Ричард бросает 1D6 для каждой из характеристик, приведённых в таблице «Планетарные характеристики». Он выбрасывает 3 для водной поверхности, 6 для атм.давления, 1 для состава атмосферы, 3 для температуры и 6 для наивысшей формы жизни. Добавляя итоговый модификатор обитаемости к этим результатам, характеристики планеты получаются следующие:

Водная поверхность: 6 (3+3), что означает – 50% поверхности покрыто водой.

Атм.давление: 9 (6+3) – попадает в нормальный диапазон.

Состав атмосферы: 4 (1+3) – заражённая.

Температура: 6 (3+3) – средняя (некоторая влажность).

Наивысшая форма жизни: 9 (6+3) – птицы здесь являются наиболее развитой формой жизни.

Кроме заражённой атмосферы, эта планета идеально подходит для человека. Ричард решил, что эта заражённость будет обуславливаться излишком в атмосфере двуокиси

углерода (CO₂), что легко устраняется масками-фильтрами или респираторами.

Для определения особенных черт каждой из обитаемых планет (если они есть), бросьте 2D6 и добавьте к результату итоговый модификатор обитаемости. Затем проконсультируйтесь с таблицей «Особенные черты» и определите присутствие этих самых черт. Многие черты можно определить на своё усмотрение, так что гейм-мастер может самостоятельно добавлять соответствующие детали. При результате «Бросьте снова» повторите бросок 2D6, добавив модификатор обитаемости. Результат «Бросьте снова» даёт планете при создании получить множество особенных черт.

Определение климата

Заключительная характеристика определяет климат планеты, который по мере удаления от экватора делится на несколько различных зон. Для определения экваториальной климатической зоны бросьте 1D6; затем сложите вместе этот результат и модификатор для основной температуры планеты. Эти модификаторы – 0 для низкой температуры, +2 для средней, +3 для высокой и +4 для очень высокой.

Далее сравните модифицированный результат с таблицей «Климатические зоны». Каждая планета имеет 6 климатических зон, 1-я зона представляет собой полярные районы, а 6-я зона – экватор. Другие зоны представляют собой все связующие области между ними. Каждая зона представляет собой область широтой примерно в 15°.

Для каждой зоны по мере удаления от экватора уменьшите модифицированный результат броска кубиков на 1. Например, если экваториальный климат равен 6, 5-я зона (зона, ближайшая к экватору) будет иметь засушливый климат (5). 4-я зона (ещё дальше от экватора) будет иметь влажный климат (4) и т.д. до полярной зоны (1-я зона).

Считайте все климатические уровни выше 6 тропическими, а все уровни ниже 2 – арктическими. Однако запишите точные уровни для этих зон; это позволит вам определить температуры в этих и смежных с ними зон.

ТАБЛИЦА «ОСОБЕННЫЕ ЧЕРТЫ»	
Результат модифицированного броска кубиков	Черта
-8	Наблюдательный полигон Звёздной Лиги (брошенный)
-7	Замкнутое пространство (одна из сторон планеты нормальная, другая покрыта льдом)
-6	Трижды бросьте снова
-5	Естественная катастрофа (например, падение астероида)
-4	Беспорядочная орбита (планета имеет необычайный сезонный цикл или дни и т.д.)
-3	Несовместимая биохимия (для человека)
-2	Дважды бросьте снова
-1	Интенсивная вулканическая активность
0	Враждебная форма жизни
1	Сейсмическая активность
2	Дважды бросьте снова (но выберите только 1 результат)
3	Местная болезнь/вирус
4-5	Суровая погода/распространены штормы
6-8	Особенных черт нет
9	Непонятные руины
10	Затерянная колония (брошенная)
11	Полигон Звёздной Лиги (брошенный)
12	Дважды бросьте снова (но выберите только 1 результат)
13	Затерянная колония (обитаемая*)
14	Обитаемый спутник
15	Дважды бросьте снова
16	Трижды бросьте снова
17	Полигон Звёздной Лиги (занятый*)
* Бросьте 1D6 и проконсультируйтесь с таблицей «Обитатели»	
ТАБЛИЦА «ОБИТАТЕЛИ»	
Результат броска кубиков	Обитатели
1	Колонисты, поселившиеся до основания Звёздной Лиги
2	Колонисты, прибывшие во время расцвета Звёздной Лиги
3	Колонисты, спасавшиеся от Наследных Войн
4	Недавно установленная колония/оккупационные войска с Периферии
5	Недавно установленная колония/оккупационные войска из Внутренней Сферы
6	Недавно установленная колония/оккупационные войска из Кланов

ТАБЛИЦА «КЛИМАТИЧЕСКИЕ ЗОНЫ»		
Модифицированный результат	Уровень климата/тип	Терранский эквивалент
<2	1 или меньше/Арктический	Ледяные шапки
2	2/Субарктический	Тундра
3	3/Умеренно-прохладный	Европа
4	4/Умеренно-влажный	Средиземно-морской район
5	5/Засушливый	Пустыня
6+	6 или больше/Тропический	Джунгли

Основная температура в каждой климатической зоне приблизительно 5°C за каждый уровень – например, тропический климат (6) имеет основную температуру в 30°C (5*6=30). Однако местные условия могут сильно отличаться от приведённых значений.

Обитаемая планета Ричарда – это мир со средней температурой, он даёт модификатор +2. Он бросает 1D6 и получает результат 1, поэтому модифицированный результат броска равен 3 (1+2=3). Это число указывает на умеренно-прохладный климат экватора. Значит, планета имеет следующие климатические зоны и температуры:

1-я зона (полюса): Уровень – 2/Арктический: Основная температура = -10°C

2-я зона: Уровень –1/Арктический: Основная температура = -5°C

3-я зона: Уровень 0/Арктический: Основная температура = 0°C

4-я зона: Уровень 1/Арктический: Основная температура = +5°C

5-я зона: Уровень 2/Субарктический: Основная температура = +10°C

6-я зона (экватор): Уровень 3/Прохладно-умеренный: Основная температура = +15°C

Если б у него был модифицированный результат броска кубика 10, уровень экваториального климата также был бы равен 10 – это означало бы тропический климат (Уровень 6 или выше). Климатические зоны планеты и температуры были бы следующими:

1-я зона (полюса): Уровень 5/Засушливый: Основная температура = +25°C

2-я зона: Уровень 6/Тропический: Основная температура = +30°C

3-я зона: Уровень 7/Тропический: Основная температура = +35°C

4-я зона: Уровень 8/Тропический: Основная температура = +40°C

5-я зона: Уровень 9/Тропический: Основная температура = +45°C

6-я зона (экватор): Уровень 10/Тропический: Основная температура = +50°C

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДРУГИХ ПЛАНЕТ СИСТЕМЫ

Следующий шаг – определение характеристик необитаемых планет в данной системе. Считайте все планеты между звездой и зоной жизни безжизненными скалами; для планет за зоной жизни бросьте 2D6. Результат 1 означает, что это астероидный пояс или группа мелких планетоидов; результат 2 или 3 означает, что это скалистый, безжизненный мир; результат 4-6 означает, что это газовый гигант.

Единственная обитаемая планета в звёздной системе Ричарда также является и первой планетой внутри этой системы. Поэтому оставшиеся 3 планеты все лежат за зоной жизни (а не между ней и звездой). Ричард бросает 1D6, чтобы определить характеристики каждой из этих планет. Он выбрасывает 1 для 2-й планеты, 3 для 3-й и 5 для 4-й планеты. Значит, планета №2 является астероидным поясом, планета №3 – безжизненной скалой, а планета №4 – газовым гигантом.

РАЗМЕР ПЛАНЕТЫ, ГРАВИТАЦИЯ И СПУТНИКИ

Определите размер каждой из планет в системе (исключая газовые гиганты), бросив 1D6, и проконсультируйтесь со следующей таблицей:

Результат броска кубика	Размер планеты
1-2	Маленький (<10,000 км в диаметре)
3-4	Средний (10-14,000 км в диаметре)
5-6	Большой (>14,000 км в диаметре)

Для определения гравитации на каждой из планет системы (исключая газовые гиганты), бросьте 1D6 и проконсультируйтесь с нижеследующей таблицей, выбрав колонку, соответствующую результату броска кубика при определении размера планеты (выше). Эти значения указывают на гравитацию планеты относительно терранской гравитации.

Результат броска кубика	Размер планеты		
	Маленький	Средний	Большой
1	0.6	0.7	0.8
2	0.7	0.8	1.0
3	0.8	0.9	1.5
4	0.9	1.1	2.0
5	1.0	1.2	2.5
6	1.1	1.3	3.0

Для определения числа естественных спутников (не считая астероидных поясов), находящихся на орбите планеты, используйте следующие формулы. Скальные миры: спутников 1D6-1 штук; газовые гиганты: 3D6 спутников и 3D6-3 колец.

Звёздная система Ричарда содержит 2 скальных мира и 1 газовый гигант. Он определяет размер и гравитацию для этих 2-х скальных миров и число спутников для всех 3-х необитаемых планет.

Для планеты №2 (скальный мир) он выбросил 2 для размера и 4 для гравитации. Это означает – планета №2 – маленькая, с гравитацией 0.9 от терранской. Для числа спутников он бросает 1D6 и получает 2, затем вычитает 1, получая в итоге 1. Это

означает – планета №2 имеет 1 спутник.

Для планеты №3 (тоже скальный мир) он бросает 4 для размера и 1 для гравитации. Планета №3 – среднего размера, с гравитацией 0.7. Для числа спутников он выбрасывает 1, затем вычитает 1, получая в итоге 0, поэтому планета №3 спутников не имеет.

Для планеты №3 (газовый гигант) Ричарду не нужно определять размер или гравитацию. Для определения его спутников он бросает 3D6, получив результат 10 (10 спутников). Затем он определяет число колец, снова бросив 3D6, и вычит из результата 3. Получилось 8-3=5, так что этот гигант имеет 5 колец.

МНОГОЗВЁЗДНЫЕ СИСТЕМЫ

В известной Вселенной существует огромное множество многозвёздных систем. Наиболее известные из них – двойные или тройные системы, где меньшие звёзды находятся на орбите большей (покрупнее) звезды или несколько звёзд одинакового размера кружат вокруг одной общей точки.

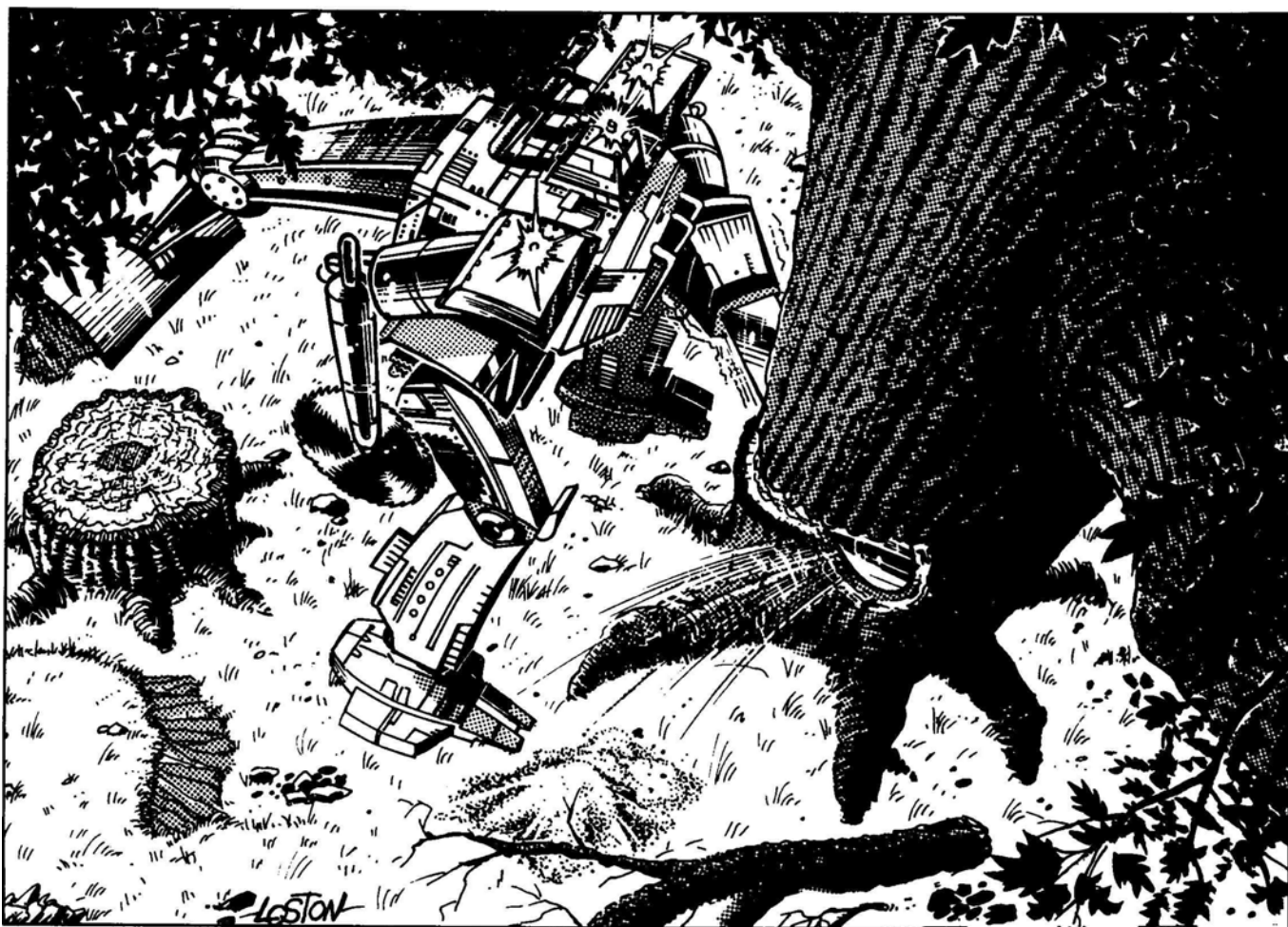
Звёзды в многозвёздных системах делятся на 2 группы. Удалённые звёзды имеют большое расстояние между своими орбитами и при создании систем должны считаться отдельными звёздами. Близкие звёзды имеют близкие орбиты и поэтому создание таких звёздных систем требует некоторых модификаций.

В двойной или тройной системе отдельная группа планет может находиться на орбите двух или трёх близких звёзд. Поэтому влияние на систему имеют классы всех этих звёзд. При создании такой системы используйте наименьшее применяемое значение из таблиц «Спектральный класс» и «Светимость», дополнительно вычтя -1 из числа планет и -2 для модификатора обитаемости для каждой соседней звезды.

Звезда B2VI находится на близкой орбите со звездой K4V. Применяемые значения при создании этой двойной системы берутся из спектральных классов этих звёзд (B и K) и светимостей (VI и V). Бросок для определения числа планет в этой системе – 1D6-5: наименьшее применяемое значение «Числа планет» (1D6-5 для звезды класса B), минус наименьший модификатор числа планет (-1 для светимости VI), минус дополнительно -1 за отдельную соседнюю звезду. Модификатор обитаемости равен -6 (-2 для звезды класса B, -2 за светимость VI и -2 за соседнюю звезду). Число планет в зоне жизни равно 1D6/3 (светимость VI). Эта система имеет лишь 1 шанс из 6-и, что здесь будет планета, и 1 шанс из 6-и, что эта планета будет в зоне жизни.

МАЛОТЕХНИЧНЫЕ МЕХИ

БэтлМехи – наиболее известные в 31-м веке Мехи, но по-прежнему существуют и другие типы Мехов. В эпоху Звёздной Лиги важную роль в различных областях жизни играли Мехи, движимые миомерами, - от фермерства допогрузочных для грузовых отсеков DropShip'ов. После падения Звёздной Лиги эти утилитарные Мехи практически перестали использоваться, их части зачастую использовались для ремонта БэтлМехов.



С началом Наследных Войн технология, необходимая для постройки и ремонта Мехов, была утрачена, а Наследные Государства сосредоточили свои истощавшиеся технологические ресурсы на БэтлМехах, которые были необходимы для продолжения войн. Утилитарные Мехи стали роскошью, и вскоре во Внутренней Сфере их было почти не увидеть.

Следующие правила позволяют гейм-мастерам и игрокам создать редких утилитарных Мехов вроде АгроМехов, Мехов-лесорубов, ГрузоМехов и т.д. эти правила также позволяют установить в БэтлМехи двигатели внутреннего сгорания (ICE, ДВС) — неэффективная, но распространённая практика для беднейших районов Периферии, где сплав-двигатели и техники, ремонтирующие их, практически неизвестны. Основное преимущество создания таких типов Мехов — замена технологии для тех игроков **BattleTech**, которые не находят на планете средств поддержки всех типов Мехов, выпускаемых промышленно. Это разумно объясняет существование таких Мехов и их частей во всём изведанном пространстве и даже в тех областях, которые забыты ещё со времён Звёздной Лиги, давая игрокам больше возможностей использовать БэтлМехи в Периферии и за ней. Эти правила также дают игрокам и гейм-мастерам несколько больше

способов постройки БэтлМехов, подгоняя игру как можно ближе к желаемой.

Утилитарные Мехи строятся с использованием правил постройки обычных БэтлМехов (с.99-106, **BTC: RoW**) с некоторыми малозначащими изменениями, описанными ниже. Мехи, созданные по этим правилам, являются машинами Уровня 3, и поэтому их нельзя использовать в турнирных играх.

ВЫБОР ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ БАЗЫ

Хотя утилитарные Мехи могут строиться в соответствии с клановской технологической базой, Кланов редко используют такие машины. Клановская технология и их философия не позволяют техникам производить установку на БэтлМехи ДВС.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЙТИНГА ДВИГАТЕЛЯ

Определите рейтинг двигателя как для обычных БэтлМехов. Утилитарные Мехи и малотехнические БэтлМехи могут использовать ДВС, чей вес вдвое больше, чем у сплав-двигателей с тем же самым рейтингом. ДВС дешевле и более доступны, хотя и не доступны в XL-версиях Мехов. См. таблицу «Стоимость машин», с.124, **BTC: RoW**.

Если БэтлМех оснащён ДВС и несёт энергетическое оружие, он должен также нести и энергоусилители, как если бы он был обычным транспортом с ДВС.

Система	Тоннаж	Число слотов	Примечания
Грузовые отсеки*	Специальный	1 за тонну	Закрытый груз – как на с.81, BTC: RoW
Комбайн (АгроМех)	5	4 в каждой руке	Может нанести 1D6 повреждений пехоте
Лифтовые подъёмники (ГрузоМехи)	3	3	Может поднять груз, вес которого равен половине веса Меха
Циркулярная пила (Мех-дровосек)	5	5	Лесорубный инструмент слишком медленен для использования его в качестве оружия

* Грузовые отсеки могут оснащаться лишь утилитарными Мехами. БэтлМехи с ДВС не могут находиться в грузовых отсеках.

Эти усилители занимают 1 т за каждые 10 т энергетического оружия (округляя вверх, к ближайшей доле в 0.1 т).

Попадания в двигатель Мехов, оснащённых ДВС, не приводят к появлению дополнительного нагрева. Вместо этого игрок смотрит, не было ли взрыва двигателя. В конце Фазы, в которой двигатель получил попадание, игрок бросает 2D6. При результате 10+ двигатель и Мех уничтожены. При 2-м попадании в двигатель добавьте +3 к результату броска кубиков. При 3-м попадании в двигатель добавьте +6 к результату броска кубиков. Учтите, что 3-е попадание в двигатель в игровых целях «уничтожает» Мех (по обычным правилам); игрок по-прежнему должен узнать, был ли взрыв двигателя и полное уничтожение Меха.

ОТВЕДЕНИЕ ТОННАЖА ПОД ВНУТРЕННЮЮ СТРУКТУРУ

Утилитарные Мехи должны отвести под внутреннюю структуру 20% своего тоннажа, но получают пункты структуры по таблице на с.100, **BTC: RoW**.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРЫЖКОВОЙ СПОСОБНОСТИ

Мехи, оснащённые ДВС, не могут использовать прыжковые двигатели.

ДОБАВЛЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОХЛАДИТЕЛЕЙ

Добавьте дополнительные охладители по обычным правилам. В отличие от сплав-двигателей, ДВС не оснащаются охладителями.

ДОБАВЛЕНИЕ ОРУЖИЯ, БОЕПРИПАСОВ И ДРУГОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Добавляйте оружие, боеприпасы и другое оборудование как для БэтлМехов. Нижеследующее дополнительное оборудование также доступно.

ЗАПОЛНЕНИЕ ТАБЛИЦЫ «КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ»

Заполняйте таблицу «Критические попадания» как для БэтлМехов. При броске по таблице «Определение критических попаданий» для утилитарных Мехов, добавьте к результату броска кубиков +2. Считайте модифицированный результат 13 как результат 12. При результате 14 голова Меха или конечность отстреливаются; бросьте локации для 4-х критических попаданий как указано в таблице.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРАНСПОРТЫ

Огромный разброс типов окружающих сред на планетах в Глубокой Периферии часто требуют специальных машин для пересечения таких ландшафтов. Машины-амфибии и багги для дюн – два примера таких спецмашин.

МАШИНЫ-АМФИБИИ

Вода – одно из наиболее распространённых препятствий для сражающихся в 31-м веке войск, т.к. ограничивает движение традиционных машин и БэтлМехов. Однако многие транспортные средства (ТС), построенные в первые годы, – вроде танков 20-го века – способны к ограниченными операциям как машины-амфибии. Они могут пересекать реки или выезжать из транспортного аппарата, формируя береговой плацдарм. Увеличивающаяся изошрённость войны и результирующая специализация транспортов привели к созданию гусеничных и колёсных машин-неамфибий; «амфибные» операции были оставлены на долю машин вроде ховераппаратов (машин на воздушной подушке), которые при таком их использовании предоставлены сами себе. К такого рода операциям остались способны только несколько типов гусеничных и колёсных машин (используемых гражданскими преимущественно для разведывания). Несколько таких типов машин использует и Исследовательский Корпус. Следующие правила позволяют игрокам включить их в игры **BattleTech** Уровня 3.

Необходимое двигательное оборудование занимает 10% тоннажа машины-амфибии, которая может быть только колёсной или гусеничной машиной. Это оборудование позволяет ТС перемещаться по открытой воде (включая воду Уровня 0) по цене 2 МР за гекс. Однако любое повреждение двигательной системы ТС – вроде повреждения или уничтожения гусеницы, оси или колеса – лишает ТС такой способности.

Как только машина-амфибия частично погружается в воду, к такой машине применимы правила нарушения целостности корпуса (с.98, **BTC: RoW**). Любая такая единица, получившая пролом корпуса в любой локации, кроме её турели (которая считается находящейся над водой), охладители и она сама автоматически уничтожаются. Если уничтожена вся броня локации, эта лоcação автоматически заливается (за исключением турели).

Амфибное оборудование стоит 10,000 C-bills за 1 т и имеет Боевое Значение (Combat Value), равное тоннажу машины.

БАГГИ ДЛЯ ДЮН

Обычно песок серьёзно замедляет движение колёсных машин. Однако колёса и подвеску любого колёсного транспорта можно изменить так, что они будут подходить для использования и в пустыне. Укрупнённые колёса и высокая подвеска позволяют транспорту двигаться по песку по цене 1 МР за гекс. Однако эти модификации влияют на общее качество машины, уменьшая крейсерскую ценность ТС на 1. Т.к. фланговых МР в 1,5 раза больше (округляя вверх), чем крейсерских МР, уменьшение крейсерских МР также уменьшает и фланговые МР.

Опытный техник с нужными запчастями и инструментами может превратить любой колёсный транспорт в багги для дюн.

Этот процесс требует наличия Люкс-набора инструментов, Ремонтный механический набор и специальные колёса и подвеску стоимостью, равной тоннажу машины, возведённому в квадрат и умноженному на 10. Конверсия длится столько дней, сколько получится, когда тоннаж машины разделить на 10, эту продолжительность можно сократить увеличив число техников, работающих над конверсией – результат разделите на число техников. Работа над конверсией длится минимум 1 день (16 ч), независимо от размеров или числа техников, связанных с этой работой.

МЕХВОИН-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Огромные, некартографированные пространства Глубокой Периферии привлекают внимание специально воспитанного МехВоина – МехВоина-исследователя, годами оттачивавшего свои навыки в путешествиях на космолайнерах и в бесчисленных сражениях. Очень немногие назовут этого исследователя пилотом-асом, но он имеет несколько полезных вторичных навыков и подборку достаточно необычного оборудования, собранного в путешествиях, что делает его идеально подходящим для исследовательской партии Корпуса. Имея своего собственного разведывательного Меха, этот МехВоин-исследователь между контрактами почти не имеет свободного времени.

Атрибуты

BLD 4 (8+)
REF 5 (7+)
INT 5 (7+)
LRN 5 (7+)
CHA 3 (9+)

Характеристики

Атлетическая (9+)
Физическая (8+)
Умственная (8+)
Социальная (10+)

Преимущества

Хорошая Оснащённость (2)

Навыки

Набор для МехВоина
Средства связи/Conv.
Стрельба/БэтлМех
Лидерство
МедТех
Восприятие
Пилотирование/БэтлМех
Системы безопасности
Малое оружие
Выживаемость
Техник/БэтлМех
Следопыт
Безоружный бой
Операции при 0-гравитации

1	(7+)
3	(5+)
1	(9+)
1	(7+)
1	(7+)
2	(6+)
1	(7+)
2	(6+)
2	(6+)
1	(7+)
1	(7+)
2	(7+)
1	(7+)

Лимит: 1

Наличка: 500 C-bills

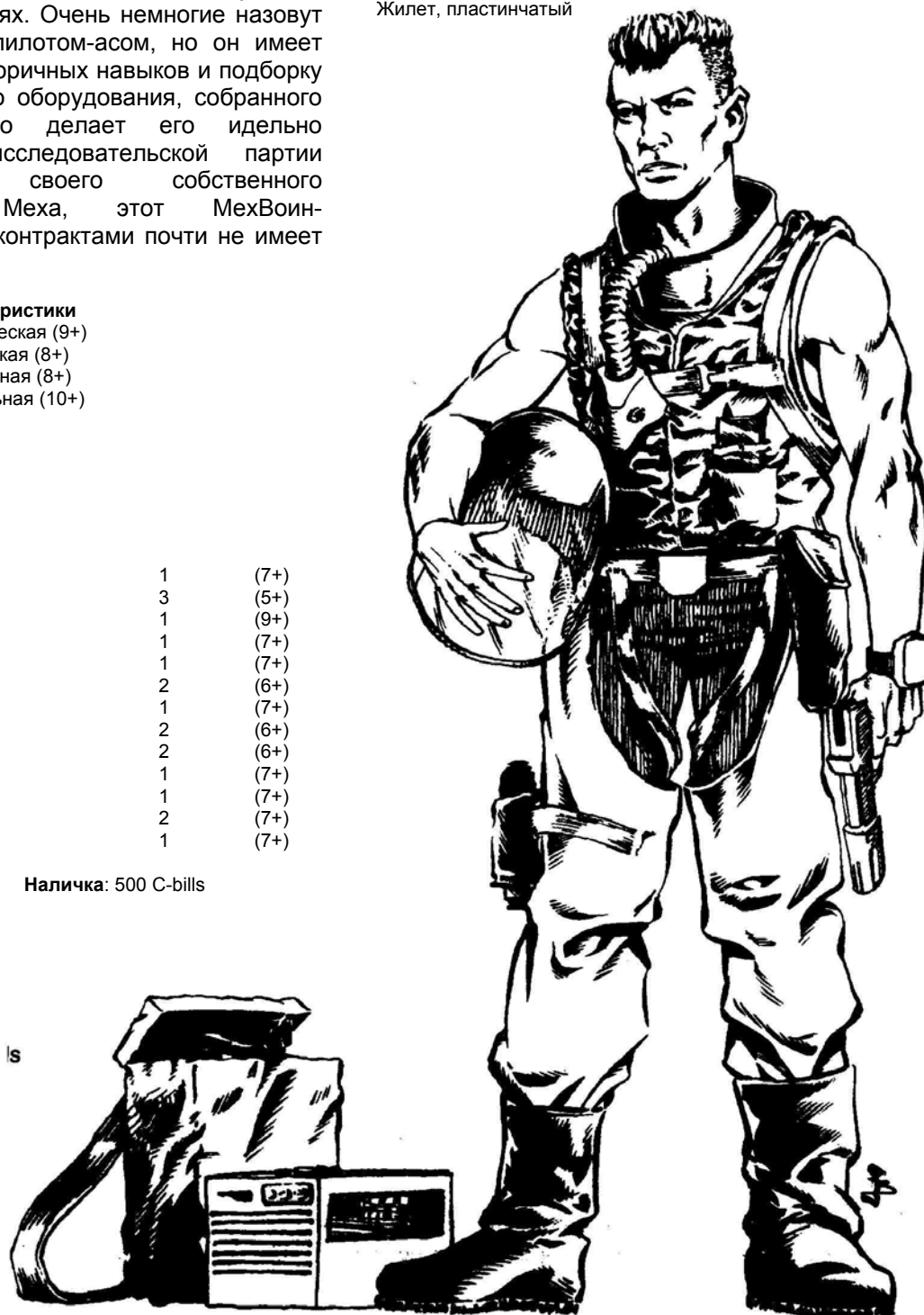
БэтлМех: Лёгкий

Другое оборудование

Альпинистское оборудование
Костюм химзащиты, лёгкий
Полевой набор, Люкс
Набор отмычек, механический
2 медкомплекта
Блокнот (Noteputer):
Персональный коммуникатор, длиннодиапазонный
3 энергоэлемента, высокочастотных
Биноклярный диапазонмер
Зарядное устройство, солнечное
Респиратор
Ранцевая батарея, высокочастотная
Набор для взлома систем безопасности, улучшенный
Набор инструментов, улучшенный

Оружие и броня

Багинет
Нательный костюм, зенитный
Шлем
SMG «Император», с 10-ю обоймами
Игольчатый пистолет, с 10-ю обоймами
Помповый дробовик, с 10-ю обоймами
Звуковой станнер
Жилет, пластинчатый



НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА BATTLESPACE

В течение долговременных миссий исследовательские партии Корпуса так или иначе оказываются втянутыми в космическое сражение. Следующие необязательные дополнения правил **BattleSpace** разработаны для расширения выбора у игроков, завязывающих и разбирающих сражения. Эти правила соответствуют любым типам игр **BattleSpace**, но особенно подходит для кампаний, относящихся к Исследовательскому Корпусу, и играм, комбинирующим **BattleSpace** и **MechWarrior**.

ТАРАН

Она решила погибнуть
И направила свой истребитель, словно копьё,
На «Матёрый Волк», потребовав как изорлу
Жизнь нашего могучего ильХана.

- *Предание, Отрывок 294, Стих 8, Строки 28-31*

В основном таранная тактика мало используется в военно-космических сражениях. Но в редких случаях воин может не увидеть другого пути для достижения своей цели и, подобно легендарной Тире Мираборг, может добровольно направить свой корабль на противника. Нижеследующие правила предоставляют систему внедрения подобных таранных атак – а также случайных столкновений – в игры **BattleSpace**.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Всякий раз, когда космический корабль теряет управление, он рискует столкнуться с другими ближними кораблями (см. **Броски управления**, с.12, книга правил **BattleSpace**). Для отражения этого риска игрок должен сделать юросок 2D6 всякий раз, когда крупный корабль (DropShip, JumpShip или WarShip), находящийся под его командованием, входит в гекс, занимаемый другим крупным кораблём или космической станцией. При результате 10+ потерявший управление корабль сталкивается с «целью».

Для определения повреждения от столкновения бросьте 1D6. При результате 1-5 оба корабля уничтожены. Результат 6 показывает лишь касательное столкновение – каждый корабль получает 1D6x1D6 очков повреждения. Потерявший управление корабль получает повреждение по своему носу. Если используются правила Улучшенного движения (с.30, **BattleSpace**), потерявший управление корабль получает повреждение по лицевой стороне, которая была «впереди» во время столкновения. Цель получает повреждение в ту локацию, которая была направлена к той стороне гекса, с которой пришёл потерявший управление корабль.

Игрок должен также делать бросок 2D6 всякий раз, когда потерявший управление истребитель под его командованием входит в гекс, занятый крупным кораблём (бросок не требуется, если потерявший управление истребитель входит в гекс, содержащий другой истребитель – при малом размере таких аппаратов их столкновение маловероятно). При результате 10+ истребитель сталкивается с «целью».

В этом случае сделайте второй бросок 2D6 и проконсультируйтесь с таблицей Fighter Hits (с.19, **BattleSpace**). Число «попаданий» представляет собой число истребителей, столкнувшихся с целью. Каждый столкнувшийся истребитель уничтожается

(зачеркните 1 столбец брони на рекордшите подразделения). Вдобавок каждый столкнувшийся истребитель наносит цели повреждение, равное скорости истребителя. Цель получает повреждение в локацию, направленную к той стороне гекса, откуда вошёл в данный гекс потерявший управление истребитель.

ПРЕДНАМЕРЕННЫЕ АТАКИ

Чтобы провести таранную атаку, корабль должен, во-первых, завершить своё движение в том же гексе, что и цель. Затем командир этого корабля или истребителя должен убедить свой экипаж или пилотов, что таранная атака – единственный оставшийся у них выбор. Чтобы сделать это, игрок делает бросок 2D6. Если результат 11+, эта единица может таранить свою цель. Если результат меньше 11, командир не убедил свой экипаж или пилотов, и данная единица не может проводить таран.

Если используются правила **MechWarrior**, командир должен сделать бросок Навыка Лидерство, чтобы убедить свой экипаж или пилотов попытаться атаковать таким образом. Этот бросок получает целевой модификатор +4. Если игровые персонажи находятся на борту атакующего корабля или являются членами атакующего подразделения истребителей, гейм-мастер может применить к броску дополнительные целевые модификаторы, основываясь на игре и специфических обстоятельствах.

Если обстоятельства особенно опасны и экипаж или пилоты чрезвычайно преданны своему командиру, гейм-мастер может позволить этой единице атаковать без броска кубиков.

Для определения успеха или неудачи попытки протаранить, атакующий игрок делает ещё один бросок 2D6 и консультируется с таблицей «Таранные атаки». Повреждение от успешной атаки разбирается так же, как и при случайных столкновениях.

ТАБЛИЦА «ТАРАННЫЕ АТАКИ»

Цель	Базовое число попадания
WarShip	7*
JumpShip	6
Станция	5
DropShip	8*

* Уменьшите число попадания на 2, если цель не может по какой-либо причине использовать ускорение

СЕНСОРНЫЕ ПРАВИЛА

Нижеследующие правила расширяют и разъясняют те, которые представлены на с.48-49, **BattleSpace**. Эти правила исходят из того, что любой военный аппарат, действующий в боевых условиях, не испускает сигнал ОСЧ и действует в условиях EMCON (EMission CONtrol, контроль излучения или «радиомолчание»). Любая единица, посылающая сигнал ОСЧ, определяется автоматически.

ИНФРАКРАСНАЯ СИГНАТУРА

Инфракрасная (IR, IP) сигнатура любого JumpShip'a или WarShip'a, прибывающего в систему, позволяет любым другим единицам в пределах 50,000 км от этого корабля, определить прибывающий корабль без броска Определения.

ИР-сигнатура прыгающего корабля появляется перед тем, как корабль появляется в системе. Период между появлением сигнатуры и появлением корабля равен продолжительности прыжка корабля, умноженной на 2. Так что период ИР-опознания можно подсчитать по следующей формуле:

Пройденные световые годы * число DropShip'ов

Если JumpShip не несёт DropShip'ов, просто умножьте число световых лет на 1. Результат равен периоду ИР-опознания в секундах.

Гарибальди, JumpShip класса Разведчик/Scout, несущий 1 DropShip, делает прыжок на 10 световых лет. Следовательно ИР-сигнатура Гарибальди появится за 10 секунд до того, как он совершит свой 5-секундный прыжок.

Тем временем Долина Горн, WarShip класса Потёмкин/Potemkin, способный нести 25 DropShip'ов, делает прыжок на 30 световых лет. Значит, ИР-сигнатура этого корабля появится за 12.5 минут ($30 \times 25 = 750$ с, или 12.5 минут) перед тем, как совершит свой прыжок за 6 минут и 15 с [$(30 \times 25) / 2 = 375$ с, или 6 минут и 15 с].

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИР-СИГНАТУРЫ

Длительность прыжка =
(Пройденные световые годы * число DropShip'ов)/2

Период опознания =
Пройденные световые годы * число DropShip'ов

РАСХОДЯЩАЯСЯ ВОЛНА

Расходящаяся волна прибывающего корабля может быть обнаружена на большей дистанции, чем его ИР-сигнатура, но идентификация этой расходящейся волны – задача более трудная.

Определить расходящуюся волну могут лишь крупные военные аппараты на расстоянии до 15 а.е. от прибывающего корабля. Чтобы сделать это, игрок, управляющий крупным аппаратом, делает 2D6-бросок Определения против целевого числа для расходящейся волны прибывающего корабля, определённого согласно нижеприведённым формул (округляя все доли вверх).

ЦЕЛЕВОЕ ЧИСЛО ДЛЯ РАСХОДЯЩЕЙСЯ ВОЛНЫ

Базовое целевое число =
(расстояние от прибывающего корабля/2)+7

Целевой модификатор* =
(целостность К-Ф-двигателя прибывающего корабля + число несомых DropShip'ов)/10

* Округлите доли вверх и вычитите целевой модификатор из базового целевого числа

Аппарат может сделать только 1 бросок Определения против цели. Максимальный диапазон определения – 15 а.е., независимо от целевого числа.

Расходящиеся волны движутся со скоростью света (314,000 км/с), поэтому они проходят 1 а.е. примерно за 8 минут.

DropShip Джон Уэйн находится в 3 а.е. от точки прибытия Ватерлоо, JumpShip'a класса Захватчик/Invader, имеющего целостность К-Ф-двигателя 4 и несущего 3 DropShip'a. Поэтому, если управляющий Джоном Уэйном игрок сделает успешный бросок Определения против целевого числа 8, его DropShip обнаружит расходящуюся волну Ватерлоо спустя 24 минуты после появления Ватерлоо в системе.

Базовое целевое число: $(3/2) - 7 = 8.5$, округляя до 9

Целевой модификатор: $(4/3) / 10 = 0.7$, округляя до 1

Требуемое целевое число для расходящейся волны: $9 - 1 = 8$

АКТИВНЫЙ РАДАР

Любой крупный аппарат с системой активного радара может попытаться сделать броски Определения против любых объектов в пределах 100,000 км от него. Системы активного радара истребителей и малых аппаратов маломощны и могут определить аппарат в пределах 1,000 км от них.

Военные DropShip'ы, WarShip'ы и JumpShip'ы делают 2D6-броски Определения против целевого числа 4. Все другие корабли делают этот бросок против целевого числа 6. Увеличьте целевое число на 1 за каждый зачёркнутый бокс полученных критических попаданий в радар корабля, пытающегося сделать определение.

Любой объект, определяемый активным радаром, остаётся определённым до тех пор, пока этот объект находится в пределах диапазона радара определяющего корабля. Корабли за 1 час могут сделать только 1 бросок Определения цели активным радаром.

Учтите, что любой аппарат, использующий активный радар, излучает радарную сигнатуру, которую могут легко определить другие корабли (см. СЭП/Пассивный радар).

СЭП/ПАССИВНЫЙ РАДАР

Все военные аппараты (кроме истребителей и малых аппаратов) несут средства электронной поддержки (СЭП), позволяющие им обнаружить радарную сигнатуру любого корабля, использующего систему активного радара в пределах 150,000 км от них. Для определения кораблей таким образом бросок не требуется.

ТОРСИОННЫЕ СЛЕДЫ ДВИГАТЕЛЯ

Двигатель любого ускоряющегося корабля излучает видимый торсионный след. Этот торсионный след может увидеть любой другой корабль, сделавший успешный бросок Определения против целевого числа 5. Добавьте +1 к целевому модификатору за каждые 500,000 км (или их доли), разделяющие два корабля. Корабль может за 1 ч сделать 1 такой бросок Определения против целевого аппарата.

Аппарат, видящий торсионный след цели, может экстраполировать направление и скорость целевого корабля, а также расстояние до него.

РАДИОТРИАНГУЛЯЦИЯ

Радио- и ГИГ-связь цели могут быть определены соответствующе оснащёнными единицами. Гражданский аппарат может определить радиопередачи в пределах 500,000 км. Оснащённый СЭП военный аппарат может определить передачи в пределах 1 млн. км.

К-Ф-поля, создаваемые ГИГ-передачами, создают при их свёртывании электромагнитные импульсы – эти импульсы похожи на расходящиеся волны, создаваемые прыгающим кораблём. Поэтому ГИГ-передачи можно определить по правилам определения расходящихся волн со следующими модификациями: используется только базовое целевое число, но при подсчёте целевого числа удвойте расстояние между источником сигнала и определяющим его кораблём.

ДЕТЕКТОРЫ НЕЙТРИНО

Детектор нейтрино может определить любой сплав-реактор в пределах 4 а.е. от корабля, несущего его. Однако детекторы нейтрино – хрупкие, сложные инструменты, требующие тщательной калибровки. Всякий раз, когда используется детектор нейтрино, он сначала должен быть откалиброван за 2D6 ч. Каждый час после этого срока делайте бросок 2D6 для каждого корабля в системе. При результате 9+ детектор нейтрино обнаруживает корабль.

Эмиссия нейтрино уникальна для каждого их кораблей, вариации зависят от класса и возраста аппарата. После успешного непрерывного 6-часового отслеживания корабля корабль, оборудованный детектором нейтрино, получает профиль нейтрино данного аппарата, идентифицируя класс корабля. После 12-часового непрерывного отслеживания профиль нейтрино достаточно подробный и позволяет положительно идентифицировать данный корабль при последующих встречах с ним.

НАЗЕМНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ В BATTLESPACE

В космических операциях могут использоваться и БэтлМехи и бронепехота, т.к. это экологически независимые машины. Однако оба этих типа разработаны для наземного применения. Следовательно, они малопригодны и малоэффективны для большинства космических сражений, хотя иногда обстоятельства могут вынудить командира так или иначе воспользоваться ими.

Следующие секции предоставляют правила использования БэтлМехов и бронекостюмов в играх **BattleSpace**.

КОНВЕРТАЦИЯ ЕДИНИЦ BATTLETECH

Для конвертации статистик БэтлМеха и бронекостюма игр **BattleTech** воспользуйтесь правилами **Конвертации аппаратов AeroTech** (с.78, **BattleSpace**), изменив их так, как показано ниже. Округляйте доли к ближайшему целому числу (округляя до 0.5).

БэтлМехи

Для отдельного Меха используйте рекордшит истребителя, но заполните только 1 столбец брони.

Другие уникальные конвертации Мехов приведены в таблице «Конвертация Меха».

Чтобы проконвертировать оружие, проконсультируйтесь с таблицами «Основное оружие» (с.69-70, **BattleSpace**). Для привязки оружия к соответствующим огневым аркам, воспользуйтесь нижеследующей таблицей «Конвертация оружия Меха». Оружие для рукопашной – вроде топоров и мечей – не включено. БэтлМехи и бронекостюмы могут атаковать цели лишь внутри того же самого гекса, и поэтому могут стрелять лишь в коротком диапазоне.

ТАБЛИЦА «КОНВЕРТАЦИЯ МЕХА»		
BattleSpace		BattleTech
Значение брони	=	Фактор брони / 40
Значение безопасного импульса	=	МР прыжка / 3
Очки топлива	=	МР прыжка * 2
Примечание: БэтлМехи не имеют значения Максимального импульса.		

ТАБЛИЦА «КОНВЕРТАЦИЯ ОРУЖИЯ МЕХА»	
Локация в BattleTech	Арка в BattleSpace
Торс, нога и голова	Нос
Левая рука	Левое крыло
Правая рука	Правое крыло
Тыловое оружие	Тыл

Например, БэтлМех VTR-9K *Victor* будет иметь следующую статистику **BattleSpace**:

VTR-9K Victor

Тех.уровень: Звёздная Лига

Значение брони: 5

Охладители: 15

Топливо: (8)

Безопасный импульс: 1

Оружие		Диапазон		
Арка	Тип	Нагрев	Короткий	Число
Нос	SRM	3	1	1
LW	Импульсное	8	1	2
RW	AC	1	2	1

Бронепехота

В подразделение могут попасть от 1 до 10 бронепехотинцев. Для отдельного такого подразделения воспользуйтесь рекордшитом истребителя, где каждый столбец представляет собой члена этого подразделения.

Чтобы проконвертировать оружие бронекостюма, проконсультируйтесь с таблицами «Основное оружие» (с.69-70, **BattleSpace**). SRM-установки бронекостюма имеют ограниченный боезапас, поэтому их ценность лишь 75% от обычного Фактора стрельбы игр **BattleSpace**. Разместите всё оружие в носовой арке.

Например, обычный клановский бронекостюм будет иметь следующую статистику **BattleSpace**:

Клановский бронепехотинец

Тех.уровень: Клан

Значение брони: 1

Охладители: нет

Топливо: (6)

Безопасный импульс: 1

Оружие		Диапазон		
Арка	Тип	Нагрев	Короткий	Число
Нос	Смешанный	нет	1	2

ТАБЛИЦА «КОНВЕРТАЦИЯ БРОНЕПЕХОТЫ»		
BattleSpace		BattleTech
Значение брони	=	Фактор брони / 10
Значение безопасного импульса	=	MP прыжка / 3
Очки топлива	=	MP прыжка * 2
Примечание: Бронекостюмы не имеют значения Максимального импульса.		

ДВИЖЕНИЕ, БОЙ И АБОРДАЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Нижеследующие правила предоставляют дополнительные руководящие принципы для БэтлМехов и бронепехоты в играх BattleSpace.

Движение

БэтлМехи и бронепехотинцы движутся первыми в последовательности перемещений, перед JumpShip'ами. В целях перемещения считайте Мехи и бронепехоту истребителями, если не сказано иначе.

Мех или бронепехотинец, вышедший из DropShip'a, JumpShip'a или WarShip'a имеет те же направление и скорость, что и корабль-матка. Например, Мех, покинувший DropShip, летящий в северном направлении со скоростью 10, будет также двигаться на север со скоростью 10.

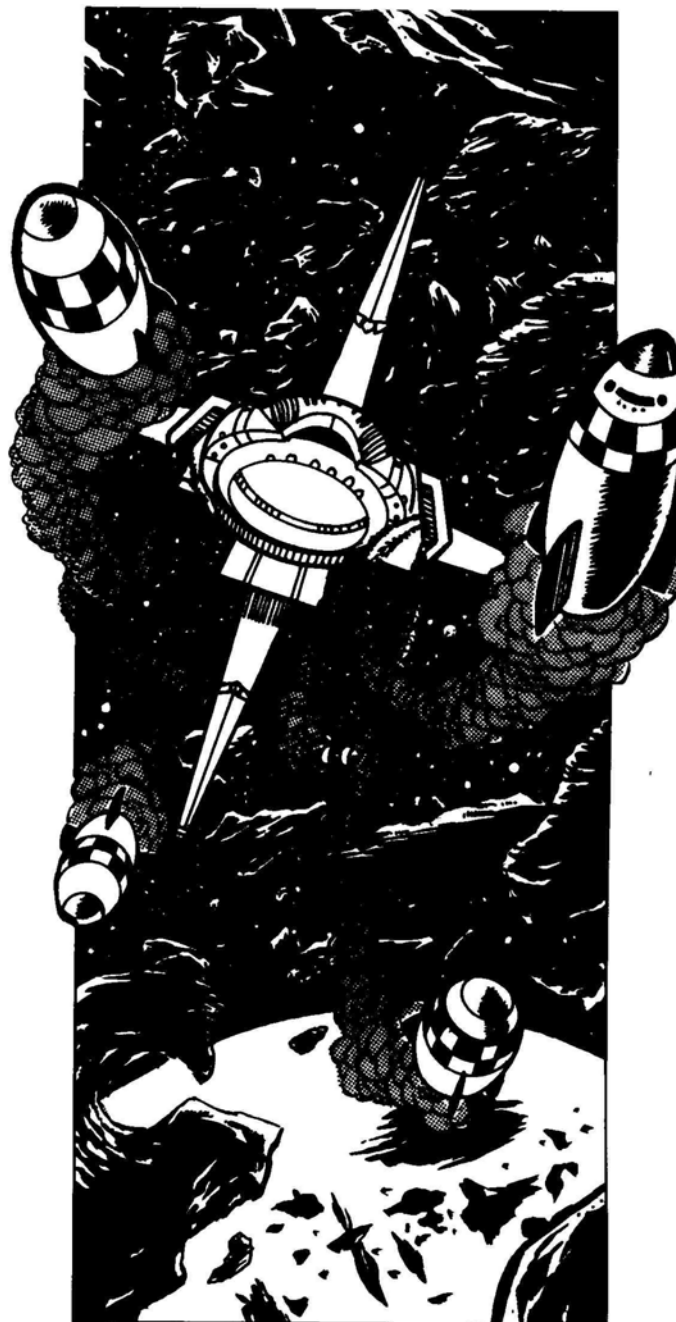
Мехи и бронепехота не имеют значений Максимального импульса. Когда они тратят импульс, они должны делать броски Управления (броски Навыка Пилотирование с модификатором +2; для бронепехотинцев используйте целевое число 6). Учтите, что БэтлМехи без прыжковых двигателей не могут тратить импульс; поэтому они не могут изменить направление, ускорение или торможение.

Всякий раз, когда БэтлМех или бронепехотинец тратят Очко Импульса, они также должны использовать и 1 Пункт Топлива. В основном толчковые системы Меха и бронекостюмов используют в качестве массы реакции воздух, разогретый до температуры плазмы. Поэтому для движения в космосе они должны воспользоваться своими ограниченными запасами «резервной» массы реакции. БэтлМехи и бронекостюмы не могут

оснащаться дополнительными резервными баками для массы реакции.

Во время абордажных операций Мехи и бронекостюмы могут «приземляться» на целевое судно (см. **Абордажные действия**), но не могут проводить никаких других специальных операций в космосе. Бронепехота во время космических операций всегда действует в рассыпном строю.

Любой Мех или бронепехотинец, не оснащённый аблативной возвратной капсулой или персональным возвратным модулем (ПВМ), уничтожается при входе в гекс прослойки космос/атмосфера.



Боевые ограничения

Системы нацеливания и слежения у БэтлМехов и бронекостюмов разработаны для наземного боя для диапазонов до нескольких километров и меньше.

Следовательно, они малопригодны для космического боя. По этой причине Мехи и бронепехота может сражаться только с теми единицами, которые находятся в том же гексе, что и они сами. Вдобавок они получают для всех оружейных атак модификатор попадания +4 (считайте, что вся стрельба происходит на длинной дистанции).

Мехи и бронепехота имеют единственное преимущество в космическом бою – их относительно небольшой размер не позволяет оружию палубного масштаба эффективно нацелиться на них.

Абордажные действия

В космическом бою для абордажных действий чаще всего используются БэтлМехи и бронепехота. Обычно такие подразделения высаживаются на корпус целевого судна и пытаются нейтрализовать оружейные башни и другие системы противодействия абордажным партиям.

Чтобы попытаться высадиться на целевом DropShip'e, WarShip'e или JumpShip'e, Мех или бронепехотинцы должны начать ход в том же самом гексе, что и цель. Затем управляющий игрок делает 2D6-бросок Управления (как описано в **Движении**, с.85). Любое повреждение, которое, согласно обычным правилам **BattleTech**, изменяет бросок Навыка Пилотирование, применяется и к этому броску Управления. Вдобавок применяемые модификаторы за повреждения актуаторов ног удваиваются для БэтлМехов с прыжковыми двигателями в ногах.

Если результат броска равен или превышает целевое число, эта единица высаживается успешно. Если же нет, проконсультируйтесь с таблицей «Неудачный абордаж», чтобы определить исход.

ТАБЛИЦА «НЕУДАЧНЫЙ АБОРДАЖ»	
Предел Провала (MoF)	Эффект
1	Жёсткая высадка. Единица получает 1 пункт повреждения
2	Очень жёсткая высадка. Единица получает 2 пункта повреждения
3	Касательное столкновение. Единица отскакивает от корпуса цели, получает 1 пункт повреждения и проваливает высадку
4	Столкновение. Единица отскакивает от корпуса цели, получает 2 пункта повреждения и проваливает высадку
5	Жёсткое столкновение. Единица отскакивает от корпуса цели, получает 3 пункта повреждения и проваливает высадку
6+	Промаш. Единица не попадает на целевое судно и весь оставшийся ход не может сделать никакого другого движения

Абордажные подразделения высаживаются на локацию целевого судна, которая соответствует той стороне гекса, через которую абордажное подразделение вошло в гекс (абордажное подразделение, входящее через носовую сторону гекса, высаживается на носу цели). Магнитные пластины, встроенные в подошвы ног Мехов и бронекостюмов, позволяют высаживающимся Мехам или бронепехотинцам во время своего перемещения в Фазе движения пройти в смежную область (например, с носа в переднюю левую или переднюю правую).

Высадившееся подразделение может атаковать в локации высадки на целевом судне всё: оружейные отсеки, двери, маневровые импульсаторы или несущий двигатель. Единицы в одной из боковых сторон могут атаковать

маневровые импульсаторы этой стороны. Единицы в тыловой локации цели могут атаковать несущий двигатель. Примите двери Отсека 1 передней левой стороной, двери Отсека 2 передней правой стороной, а двери Отсека 3 тыловой стороной. Атаки дверей отсеков не затрагивают броню целевого корабля и автоматически успешны. Зачеркните 1 соответствующий бокс критического повреждения за каждую единицу, атаковавшую оружейные отсеки, двери и импульсаторы, независимо от повреждения от оружия этой единицы, наносимого по обычным правилам (подробности об эффектах этих атак см. с.22-29, **BattleSpace**).

Высадившаяся единица также может атаковать корпус целевого судна в той локации, где она высадилась. Такие атаки успешны автоматически. Запишите повреждение, вычеркнув столько боксов брони в этой локации, сколько есть вместе в носовой и крыльевых арках целевого корабля. Для атаки корпуса целевого корабля высадившиеся единицы также могут использовать и рукопашное оружие – вроде топоров и мечей. Такие атаки добавляют повреждение, сумма которого равна обычному повреждению оружия, делённому на 10 (округляя доли до ближайшего целого числа).

Целевой корабль для самообороны от высаживающихся подразделений может использовать 4 основных тактических приёма.

Первый: Цель может совершить высокоимпульсный манёвр, требующий броска Управления. Всякий раз, когда корабль делает бросок Управления (во время высокоимпульсных манёвров или из-за повреждения) любая высадившаяся единица на его корпусе, чтобы остаться на месте, должна также сделать успешный бросок Управления.

Второй: Целевой корабль может воспользоваться оружием точечной защиты, укреплённым в данной локации, чтобы обстрелять высадившиеся в этой локации подразделения. Однако целевой корабль не может стрелять в высадившиеся единицы из любого другого оружия.

Третий: Для нанесения удара по высадившимся единицам можно воспользоваться истребителями. Истребители могут попытаться атаковать высадившиеся единицы только если они занимают тот же гекс, что и высадившиеся единицы, или из смежного гекса, если их лицевые стороны смотрят на корабль, подвергнувшийся высадке врага. Если атака неудачна, она автоматически попадает вместо врага по целевому кораблю и наносит повреждение локации, занятой целевым подразделением.

Четвёртый: Целевой корабль может развернуть свои собственные Мехи или бронепехоту, чтобы атаковать высадившиеся подразделения. Мехи и бронепехота целевого корабля может входить в 1-м ходу после успешной высадки вражеских войск. Войска корабля могут войти в игру в любой нужной локации в начале этого хода. Бои между этими «наземными» подразделениями можно разобрать по правилам **BattleSpace** или по правилам Враждебной окружающей среды игры **BattleTech** (см. с.89, **BTC: RoW**). Условия вакуума учитываются, но т.к. все подразделения крепятся к корпусу цели магнитными крепежами, правила низкой гравитации не применяются. Далее, никакое подразделение не может использовать тип движения «Бег», а любое подразделение, использующее тип движения «Прыжок», покидает корпус цели и начинает свободно парить в космосе. Как и в случае с истребителями, любые промахи по высадившимся Мехам или бронепехоте, наносят удар по целевому кораблю.

Если для разбора таких сражений используются правила **BattleTech**, то, чтобы представить поверхность целевого корабля, воспользуйтесь пустой обратной стороной отдельного мапшита **BattleTech**. После Конечной фазы каждого хода **BattleSpace** играют 6 последовательных ходов **BattleTech**. Затем играется другой ход **BattleSpace** и т.д. до завершения разбора сражения.

КОНВЕРТАЦИЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ BATTLESPACE ДЛЯ BATTLETECH

Конвертация повреждения **BattleSpace** в повреждение **BattleTech** довольно проста. Для каждого бокса повреждения в **BattleSpace** примените 10 пунктов повреждения к отдельной локации Меха (или вычеркните одного Элементала в бронепехотном подразделении). Для определения локации попадания для каждой 10-пунктовой группы повреждений бросайте по колонке «Перед» таблицы «Локация попадания в БэтлМех». Однако, если результирующая локация уничтожает Мех, а по правилам **BattleSpace** она по-прежнему функционирует (например, 2 попадания в голову), перебросьте эту локацию.

НЕИСПРАВНОСТИ СИСТЕМЫ ДВИГАТЕЛЯ

Книга правил **BattleSpace** описывает эффекты боевого повреждения и быстрой зарядки К-Ф-двигателя JumpShip'a, но даёт мало информации о других неисправностях системы двигателя – они могут произойти в любое время при прыжке JumpShip'a в гиперпространстве. Нижеследующие правила неисправностей системы двигателя позволяют игрокам отразить риск и опасность этих неисправностей в кампаниях **BattleSpace** или **MechWarrior**.

Во-первых, чтобы определить, была ли неисправность двигателя, управляющий прыгающим кораблём игрок делает 2D6-бросок Неисправности. Применяются все соответствующие модификаторы из таблицы «Модификаторы броска Неисправности». Игрок делает этот бросок перед тем, как корабль прыгает (для ролевой игры считайте этот бросок происходящим в конце программы запуска, но до самого прыжка корабля).

Если бросок Неисправности даёт результат 12+, произошла неисправность. В таких случаях игрок делает 2D6-бросок Эффекта. При результате 12 сделайте бросок 1D6 и добавьте к результату 11. Добавьте к итоговому результату все соответствующие модификаторы броска Неисправности и проконсультируйтесь с таблицей «Неисправности системы двигателя», чтобы определить конкретную неисправность и её эффекты.

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА НЕИСПРАВНОСТИ»

Состояние корабля	Модификатор
Прыгал за последний час	+4
Прыгал за последние 1-6 часов	+3
Прыгал за последние 7-12 часов	+2
Прыгал за последние 13-36 часов	+1
К-Ф-двигатель заряжался от реактора	+2

ТАБЛИЦА «НЕИСПРАВНОСТИ СИСТЕМЫ ДВИГАТЕЛЯ»

Результат броска	Эффект
2-8	Примечательных эффектов нет
9-11	В двигателе образовались микротрещины. Уменьшите Целостность К-Ф-двигателя на 1*
12-13	Сорваны крепления резервуаров с гелием для К-Ф-двигателя; весь заряд потерян и прыжок отменяется. Зачеркните все боксы гелиевых резервуаров.
14-15	Статическая разрядка привела к сбою в двигателе. Прыжок отменяется
16-17	Статическая разрядка привела к сбою в системе управления двигателем. Сделайте бросок по таблице «Неудачный прыжок» (с.46, BattleSpace)
18+	Статическая разрядка привела к катастрофическому сбою в системе управления двигателем. К-Ф-поле не сформировалось, но прыжок продолжается. Корабль прыгает неудачно. Судьбу корабля определяет гейм-мастер

* Корабль не может прыгать, если его Целостность Двигателя равна 0. Вражеские корабли, пытающиеся обнаружить корабль, по-прежнему используют полное значение Целостности К-Ф-двигателя (неповреждённого) этого корабля.

ПЕРЕГРЕВ

Для упрощения игр **BattleSpace**, все единицы обычно действуют по принципу нулевого нагрева – число очков нагрева, выделяемых единицей, не может превышать числа охладителей, имеющих у этой единицы. Хотя этот основной принцип хорошо работает с большинством классов кораблей покрупнее и поновее, он не позволяет игрокам полностью использовать преимущества некоторых моделей истребителей.

Однако по правилам Перегрева АКИ временно могут выделять очков нагрева больше, чем число их охладителей, – эта практика известна как перегревание. Однако всякий раз, когда истребитель перегревается, избыточный нагрев уменьшает эффективность других его систем и даже может уничтожить аппарат.

Для отражения этого феномена подсчитайте перегрев истребителя во время Конечной фазы каждого хода, используя следующую формулу:

Очки нагрева – Число охладителей = Перегрев
Затем проконсультируйтесь с таблицей «Эффекты перегрева». Все эффекты перегрева начинают со следующего хода и остаются в силе до тех пор, пока уровень перегрева не изменится или не упадёт до 0.

Никакой истребитель не может перегреваться более чем на 15 очков нагрева. Вдобавок все очки нагрева, которые истребитель не рассеял, переносятся на следующий ход. Как и в **BattleTech**, неиспользованная рассеивающая способность не переносится в следующий ход.

Молния/Lightning (оснащённая 12-ю охладителями) выделила за ход 26 очков нагрева.

ТАБЛИЦА «ЭФФЕКТЫ ПЕРЕГРЕВА»

Перегрев	Эффект
1	Нет
2-4	+1 целевой модификатор для бросков Управления и попадания
5-7	+2 целевой модификатор для бросков Управления и попадания
8-10	+2 целевой модификатор для бросков Управления и попадания. Бросьте 1D6; истребитель глохнет при результате 6*
11-13	+3 целевой модификатор для бросков Управления и попадания. Бросьте 1D6; истребитель глохнет при результате 5 или 6*
14-15	+3 целевой модификатор для бросков Управления и попадания. Бросьте 1D6; истребитель глохнет при результате 4 или 5. При результате 6 1 истребитель уничтожается (вычеркните на рекрдшите 1 линию брони, определяемую случайно), а оставшиеся истребители в данном подразделении глохнут*

* «Заглохший» истребитель не может стрелять или тратить Очки Импульса (однако охладители продолжают работать). Истребитель остаётся заглохшим, пока перегрев не снизится до 0.

Во время Конечной фазы гейм-мастер подсчитывает Перегрев – он составил 14. Молния в следующем ходу получает соответствующие штрафы (+3 целевой модификатор для бросков Управления и попадания), но истребитель не выделяет дополнительных Очков нагрева, и поэтому его охладители в Конечной фазе 2-го хода уменьшают Перегрев до 2. Во время 3-го хода истребитель получает целевой модификатор +1 для бросков Управления и попадания. После 4-го хода охладители истребителя уменьшают перегрев до 0, поэтому эффектов перегрева больше нет.

НЕСТАНДАРТНЫЕ ПРЫЖКОВЫЕ ТОЧКИ

Нестандартные, или «пиратские», прыжковые точки – это перемещающиеся точки гравитационного равновесия, которые могут использовать JumpShip'ы для впрыгивания в систему (полное описание см. на с.41, **Нестандартные прыжковые точки**).

Использование нестандартных делится на 3 отдельных шага: построение нестандартной точки, сам прыжок и прибытие. Нижеследующие правила – это добавления к тем, которые приводятся на с.42-46, **BattleSpace**.

ШАГ 1: ПОСТРОЕНИЕ ТОЧКИ

Для построение нестандартной прыжковой точки офицер, ответственный за прыжок, производит манёвр, делая бросок Навыка Навигация (с.19, **MechWarrior Companion**), добавляя целевой модификатор +4. Вдобавок построение этой точки требует 2D6*30 минут, безотносительно успеха броска.

Если бросок неудачен, прыжковый офицер не справляется со своей задачей. Если же бросок успешен, этот офицер правильно высчитал координаты подходящей нестандартной точки. Запишите Предел Успеха (MoS). Учтите, что эти координаты справедливы лишь для данного времени (выбирается капитаном или навигатором,

решающих, когда будет происходить прыжок, перед проведением бросков для Навыка Навигация и для времени перелёта).

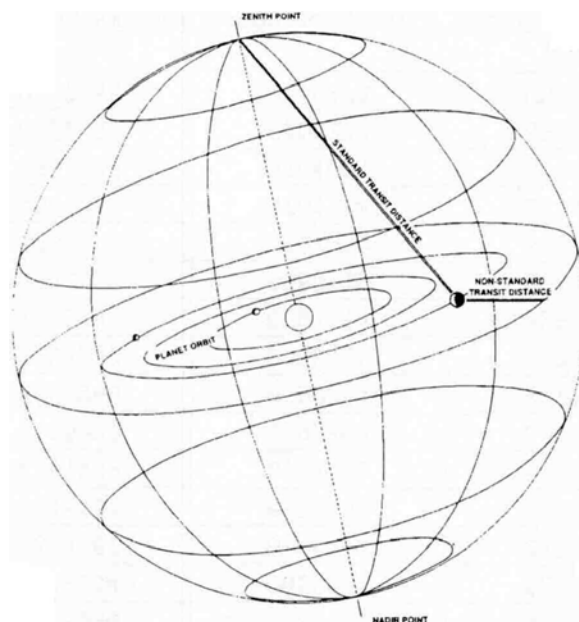
Если корабль выпрыгивает из гравитационного колодца, офицер должен сделать добольтнительный бросок кубика, чтобы определить расстояние до прыжковой точки (время перелёта от местонахождения корабля до прыжковой точки может сделать навигационную информацию бесполезной). Если корабль в «глубоком космосе», это расстояние равно 3D6-3 млн. км. Если корабль вблизи планеты, имеющей минимум одну луну, это расстояние равно 3D5-300,000 км (инструкции по подсчёту времени перелёта см. **Перелёт внутри системы**, с.52, **BattleSpace**).

ШАГ 2: ПРЫЖОК

Правила для прыжка приводятся на с.45, **BattleSpace**, и с.19, **MechWarrior Companion**.

ШАГ 3: ПРИБЫТИЕ

Когда корабль прибывает в новую систему, прыжковый офицер делает ещё один бросок Навыка Навигация. В качестве модификатора к этому броску добавьте Предел Успеха, подсчитанный в Шаге 1.



Если бросок удачный, корабль совершает «чистый» прыжок. Если же бросок неудачен, прыжковый офицер ошибся при подсчёте или в основе его расчётов лежит неверная информация. Следовательно, прыжок может повредить или даже уничтожить корабль.

За каждый пункт Предела Провала (MoF) примените 1D6 повреждений к каждой стороне брони JumpShip'a и несомых им DropShip'ов. Уменьшите Целостность К-Ф-двигателя JumpShip'a на число, равное MoF. Если Целостность двигателя уменьшилась до 0 или ниже, К-Ф-двигатель и корабль уничтожены.

ВЛИЯНИЕ НА ПЕРСОНАЖЕЙ СИЛ ПРИТЯЖЕНИЯ

Хотя большинство АКИ и космических аппаратов могут выдержать очень высокие гравитационные силы, эти силы могут замедлить умственные процессы людей-пилотов и членов экипажа или даже стать причиной потемнения. Нижеследующие правила позволяют игрокам отразить эти эффекты а играх **BattleSpace** и **AeroTech**.

ТАБЛИЦА «Пороговые значения для сил гравитации»

Состояние персонажа	Первичное Пороговое значение
Гравитационный костюм (G-suit) одет	6 G (12 Очков Импульса за ход) для продолжительных периодов
	11 G (23 Очка Импульса за ход) для кратковременных периодов
Гравитационного костюма нет	6 G (12 Очков Импульса за ход)
Вторичное Пороговое значение	
Аэрокосмические пилоты	6 G для 1 или более ходов
Экипажи DropShip'ов, JumpShip'ов и малых аппаратов	3 G для 1 или более ходов

Пороговые значения для сил гравитации

Всякий раз, когда персонаж подвергается воздействию сил гравитации, превышающих его первичное пороговое значение для сил гравитации, он подвергается потемнению и остаётся в бессознательном состоянии до Конечной фазы следующего игрового хода. Пока он без сознания, его аппарат продолжает двигаться в том же направлении и с той же скоростью, которыми он обладал до потери персонажем сознания.

Пониженное притяжение не вызывает потемнения, но становится причиной дискомфорта и усталости. Всякий раз, когда персонаж превышает своё вторичное пороговое значение, примените штраф +1 ко всем броскам попадания и пилотирования, делаемым персонажем весь оставшийся ход. Если персонаж превышает своё вторичное пороговое значение несколько подряд ходов, каждый ход увеличивайте штраф на 1.

Таблица «Пороговые значения для сил гравитации» приводит пороговые значения для членов экипажей и пассажиров в аэрокосмическом аппарате и космических кораблях. Учтите, что гравитационный костюм позволяет персонажу

выдержать дополнительное ускорение (аэрокосмические пилоты почти всегда носят эти костюмы; экипажи же DropShip'ов и JumpShip'ов надевают их редко).



ТАКТИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕОЖИДАННЫХ СИЛ ГРАВИТАЦИИ

Гравитационные силы иногда обладают также и тактической ценностью. Чаще всего экипаж корабля, подвергнувшегося abordazu, может неожиданно резко ускориться или сделать крутой разворот с целью неожиданного смещения сил гравитации внутри корабля. Любой, кто не знает об этом манёвре, падает и может получить серьёзные повреждения.

Если используются правила **MechWarrior**, сделайте бросок против Атрибута REF (RFL) для каждого непредупреждённого персонажа, чтобы определить результаты такой тактики. Если бросок неудачен, персонаж получает 1D6 пунктов повреждения от ушиба за 1 Очко Импульса, затраченного кораблём.

Если используется система abordажных действий **BattleSpace**, сместите темп боя на 2 колонки влево (преимущество для защищающегося) и вычтите 2 из результата броска кубика. Таблица не позволяет получить результат 0 или 1, поэтому считайте результаты меньше 2 результатом 2.

НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

В последние годы большинство Наследных Государств, а также и КомСтар, постепенно возобновили выпуск WarShip'ов.

ТАБЛИЦА «ТИПЫ ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИХ РАКЕТ»

Оружие	Тип	Нагрев	Фактор стрельбы	Макс. расстояние	Топливо	Тонн/выстрел	Тонны	Цена	Цена боеприпасов	MPV
Касатка-Т	Палубная ракета	20	4	Сверх-дальнее	30	50	160	165,000	17,000	1,100
Белая Акула-Т	Палубная ракета	15	3	Сверх-дальнее	40	40	140	145,000	12,000	1,050
Барракуда-Т*	Палубная ракета	10	2	Сверх-дальнее	30	30	100	100,000	7,000	600
Кракен-Т**	Палубная ракета	50	10	Сверх-дальнее	25	100	220	500,000	55,000	210
* Телеуправляемые ракеты «Барракуда» не получают бонус попадания –2. ** Это не «стандартная» версия «Кракена», а лишь её телеуправляемая версия.										

Восстановление этих мощных кораблей побудило разработать новое оборудование, направленное на обеспечение их огневой мощи, а также и средств борьбы с ними. Следующая информация описывает некоторые типы новых вещей, доступных агентам Исследовательского Корпуса.

ТЕЛЕУПРАВЛЯЕМЫЕ РАКЕТЫ

Мощные наводящие компьютеры, используемые в военно-космических ракетных системах, долго ограничивали доступность и эффективность таких систем на поле боя. Дистанционно управляемые, или телеуправляемые, наводящие системы представляют собой наиболее серьёзную альтернативу компьютерам наведения, разработанным для военно-космических ракетных систем.

Телеуправляемая наводящая система состоит из кодированной лазерной связи, обеспечивающей секретную связь между ракетой и её оператором. Такая система позволяет оператору на пусковом корабле направить ракету прямо в цель, управляя расходом топлива ракеты и корректируя при необходимости её курс. Телеуправляемыми системами могут быть оснащены многие из существующих военно-космических ракет, это обеспечивает также их повышенную (по сравнению с компьютерной системой наведения) гибкость.

Например, компьютерная система наведения обычно направляет ракету в заранее обозначенную цель на максимальной скорости. Следовательно, ракета может лишь единожды прийти к цели. Однако телеуправляемая система позволяет оператору управлять направлением и скоростью ракеты. Это позволяет оператору направлять ракету в цель много раз, или даже сменить цель в середине полёта. Если оператор пожелает, он может перенаправить ракету до того, как она израсходует всё своё топливо.

Однако это преимущество несколько гасится присущей этим ракетам временной задержкой, создаваемой тем, что ракета посылает телеметрическую информацию оператору, а оператор отправляет команды ракете. Следовательно, время ответной реакции может занимать десятки доли секунды или даже целые секунды – это делает телеуправляемые ракеты практически бесполезными против

высокоманевренных аппаратов вроде истребителей.

Нижеследующие правила позволяют игрокам внедрить телеуправляемые ракеты в игры **BattleSpace**.

Типы ракет

На данный момент телеуправляемыми системами могут быть оснащены 4 типа военно-космических ракет. Они описаны в таблице «Типы военно-космических ракет» (символ «Т» отличает телеуправляемый вариант обычных управляемых компьютером версий каждого из типов ракет). Эти ракетные системы – единственное военно-космическое оружие, дозволенное для использования его DropShip'ами или традиционными JumpShip'ами.

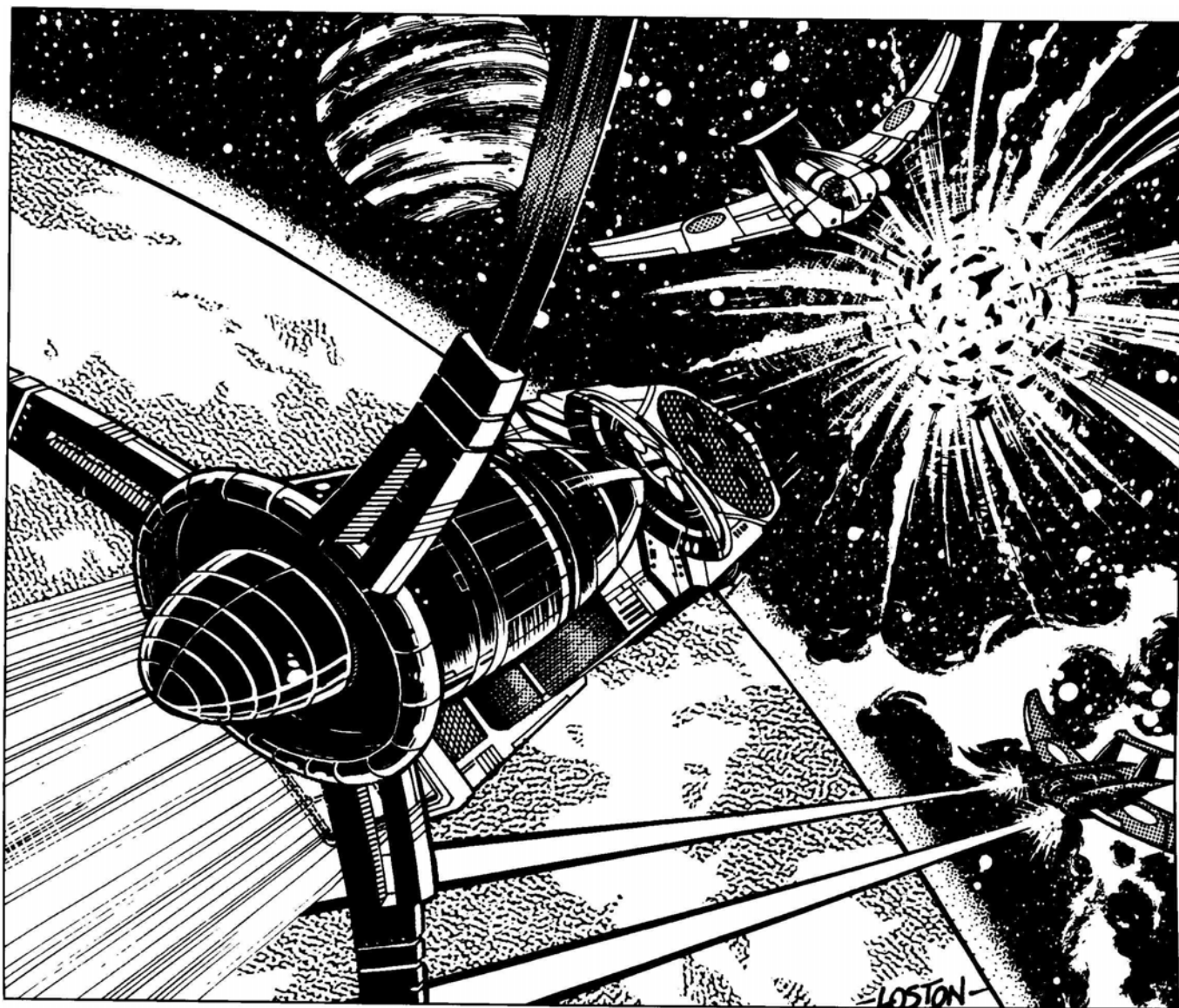
Движение

Телеуправляемые ракеты движутся так, как если бы они были истребителями или малыми аппаратами, хотя в последовательности ходов они и движутся сразу же после этих единиц (после DropShip'ов). Они следуют обычным правилам поворотов и ускорения со следующими исключениями.

Ракеты не подвержены влиянию сил гравитации. Ракеты не могут тормозиться, но, в отличие от пилотируемых кораблей, телеуправляемые ракеты не имеют значений Максимального Импульса. Единственное ограничение их импульса – это количество доступного топлива. Например, ракета с 20-ю пунктами топлива может потратить до 20 Очков Импульса за ход.

Маневренность телеуправляемой ракеты ограничивается только 2-мя факторами: топливной загрузкой ракеты и линий видимости (LoS) от оператора к ракете. За каждое Очко Импульса, затраченное ракетой, будь то поворот или ускорение, ракета теряет 1 очко топлива. Если ракета израсходует все свои очки топлива, она не может маневрировать или ускоряться.

Для обслуживания передач данных между ракетой и её оператором между ними должна сохраняться чистая линия видимости. Все объекты, блокирующие LoS и становящиеся причиной штрафов к попаданию (и относящихся к LoS) – вроде астероидов, руин или завесных установок – на позволяют командам оператора достичь ракеты.



Следовательно, ракета не может тратить импульс – таким образом, она не может ускоряться или поворачивать. Как только LoS восстановлена, ракета может маневрировать как обычно. Ракета, потерявшая контакт со своим оператором, продолжает двигаться в ту же сторону и с той же скоростью, пока не получит дальнейших инструкций. Вдобавок все телеуправляемые ракеты имеют небольшие компьютеры нацеливания, берущие на себя управление ракетой, как только она входит в тот же гекс, что и её цель. Поэтому телеуправляемая ракета, утратившая LoS к своему оператору, по-прежнему может попасть в цель, если она завершает ход в том же самом гексе, что и цель.

При пуске телеуправляемой ракеты поместите фишку, изображающую ракету, в гекс стрелявшего ею, с таким же начальным направлением лицевой стороны и с той же скоростью, что и стрелявшая единица.

Бой

Телеуправляемые ракеты не могут «сражаться сами» и не могут атаковать истребители.

Однако в игровых целях считайте телеуправляемые ракеты истребителями или малыми аппаратами. Они могут быть атакованы любой оружейной системой, способной сбить истребители. Значение «брони» телеуправляемой ракеты равно количеству повреждения, наносимому ракетой. Например, «Касатка» имеет Значение Брони (AV) 4, а «Барракуда» - 2. Ракета не уничтожается до тех пор, пока не уничтожена вся её броня, хотя промежуточные повреждения и могут затронуть её способности.

Если ракета завершает Фазу движения в том же гексе, что и вражеская единица, компьютер нацеливания этой ракеты перехватывает управление и пытается нанести удар по кораблю-«цели». Следовательно, для броска попадания не используется Навык Стрельба/Пилотирование. Вместо этого телеуправляемая ракета использует базовое число попадания 2. За каждое использованное ракетой во время хода Очко Импульса и за каждый зачёркнутый на рекордшите ракеты бокс брони добавьте целевой модификатор +1.

Если у ракеты не осталось Очков Топлива, добавьте модификатор попадания +5.

Попадания телеуправляемых ракет разбираются после всех других оружейных стрельб. Любая ракета, уничтоженная защитным огнём, не попадает в назначенную ей цель. Ракета, которая не уничтожена защитным огнём, но промахнувшаяся по назначенной цели, остаётся в целевом гексе. Оператор ракеты может продолжить маневрировать ракетой до тех пор, пока она не попадёт в цель, пока не уничтожена, пока не потратит все очки топлива или пока не покинет мапшит.

ЗАВЕСНЫЕ ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ

Столкнувшись с превосходящей огневой мощью клановских WarShip'ов, властители Внутренней Сферы начали искать пути нейтрализации преимущества, которое давало Кланам их оружие. Военные Внутренней Сферы разработали несколько схем, но на службе появилась лишь одна из них, выпущенная заводом Синдиката Драконов «Omodaka research facility». Эта система – «завесная пусковая установка» XP1 Камен.

XP1 является взрывчатым обскурантом, разработанным для подрыва и блокирования LoS между стреляющим и целью. Известная как завесная пусковая установка (ЗПУ), эта система состоит из ракет ближнего диапазона, или «канистр», взрывающихся в определённых точках и разбрасывающих частицы обскуранта, мелкого металлического крошева и электронных шумогенераторов. Эти предметы эффективно блокируют LoS в области вокруг точки подрыва, предоставляя средство укрытия от вражеского огня. Однако укрытие, обеспечиваемое обскурантом, обычно продолжается лишь несколько минут.

ЗПУ имеет 2 следующие статистики:

ЗПУ можно устанавливать подобно любой другой оружейной системе и можно даже оснащать DropShip'ы и традиционные JumpShip'ы. Подобно другому оружию, ЗПУ должно быть расположено в определённой арке стрельбы.

Каждая ЗПУ может стрелять 1 канистрой за ход, а каждая канистра может быть нацелена на любой гекс в соответствующей арке стрельбы на расстоянии до 6-и гексов (короткий диапазон). Для подрыва канистры не требуется делать бросок попадания. Как только канистра взрывается, поместите фишку завесы в данном гексе.

У канистр ЗПУ нет систем нацеливания и подрывных веществ, необходимых для повреждения DropShip'ов или целей покрупнее, но в гексе подрыва они могут повредить истребители. Для каждого истребителя в данном гексе бросьте 2D6. При результате 9-11 каждый истребитель в подразделении получает 1 пункт повреждения. При результате 12 каждый истребитель получает 2 пункта повреждения. После подрыва подразделения могут проходить сквозь гекс с завесой без получения какого-либо повреждения.

Взорванная канистра создаёт завесу, которая блокирует LoS через данный гекс. Любые единицы внутри этого гекса могут стрелять за пределы этого гекса, но они получают модификатор попадания +2. Любая стреляющая единица позволяет единицам вне этого гекса также нацеливаться и в них – но эти единицы также получают модификатор попадания +2.

Во время Конечной фазы каждого хода бросьте 2D6 для каждой завесы на мапшите. При результате 7+ уберите фишку завесы. При любом другом результате завеса остаётся.

ПЕРЕДВИЖНЫЕ ДОКИ

На любом WarShip'е могут быть установлены передвижные доки для обслуживания/постройки/ремонта корабля, но их размер не позволяет устанавливать их на DropShip'ы и обычные JumpShip'ы (корабли поддержки класса *Фаслан/Faslan*, недавно появившиеся в Глубокой Периферии являются единственными космическими кораблями, оснащёнными обслуживающими/ремонтными доками).

Для вмещения аппаратов до 100,000 т могут быть построены герметичные полигоны, а негерметичные полигоны могут вмещать дальше ещё большие аппараты. Однако для такого полигона можно забирать не более 10% массы корабля.

На карте критических повреждений корабля обслуживающий/ремонтный полигон занимает грузовой отсек 1 и 2. Любое повреждение, нанесённое этим локациям, применяется в прямой пропорции к отсеку и его содержимому. Например, если было зачёркнуто 10% боксов грузового отсека, повреждены 10% отсека и его содержимого. Если зачёркнуты все боксы, данный отсек и его содержимое уничтожены полностью.

Всякий раз, когда корабль тратит Очки Импульса, а в его ремонтном отсеке находится другой корабль, ремонтный отсек получает некоторое структурное повреждение. В этих случаях зачеркните 1 бокс ремонтного полигона/отсека за каждое потраченное Очко Импульса.

ГИПЕРИМПУЛЬСНЫЕ ГЕНЕРАТОРЫ

Хотя некоторые передвижные ГИГ-системы эпохи Звёздной Лиги весят не более 9 т, современные передвижные ГИГ-системы, установленные на некоторых DropShip'ax, JumpShip'ax и WarShip'ax, весят 50 т и требуют отдельной связи с энергостанцией корабля.

Для активации бортового ГИГ корабль должен выделить для ГИГ минимум 4 пункта энергии (эти пункты не могут отводиться для оружейных, жизнеобеспечивающих или двигательной систем). ГИГ-связь, содержащая электромагнитный импульс, временно «ослепляет» корабль и все другие аппараты в пределах 1 км от передающего судна, этот корабль не может стрелять по другому кораблю и не может быть атакован в пределах этого диапазона во время хода, в котором происходила передача.

На корабли, являющиеся частью ГИГ-цепочки, накладываются дополнительные ограничения. Эти корабли подвергаются бомбардировке эффектов ЭМИ при связи от соседних кораблей и не могут использовать свои сенсоры, стрелять из своего оружия, маневрировать или прыгать. К счастью любой другой корабль в пределах 1 км от точки посылки ГИГ-сигнала подвержен тем же самым эффектам.

Восстановление от бомбардировки ЭМИ может оказаться затяжным процессом – экипаж корабля должен проверить и восстановить все электроцепи корабля. Этот процесс занимает примерно 5 минут за каждую минуту связи.

Учтите, что «стрельба» ГИГом по другому кораблю для ослепления его сенсоров невозможна. ГИГи разработаны для «нацеливания» на далеко отстоящие, относительно стабильные цели. Посылка ГИГ-сообщения цели, находящейся в пределах этой же звёздной системы – даже стационарной цели, – достаточного для «ослепления» корабля, практически невозможна.

РАБОТА НА КОРПУС

Эта секция предоставляет руководящие принципы для гейм-мастеров, желающих вовлечь группы игроков **MecWarrior** или **BattleTech** в сценарии и кампании Исследовательского Корпуса и Глубокой Периферии.

Стратегия найма предоставляет общую информацию о практике найма в Исследовательском Корпусе. В **Оплате** даются правила **MecWarrior** относительно ведения переговоров об оплате, а **Заключение контракта** описывает подходы, используемые для обеспечения контрактов. Контракты разделены на 3 группы: **Наёмные контракты**, **Контракты Исследовательского Корпуса** и **Другие контракты**. В **Наёмных контрактах** даются примеры того, как Корпус тайно нанимает подразделения. Как только игровая группа устанавливает деловые отношения с Исследовательским Корпусом, Корпус может предложить этой группе один из **Контрактов Исследовательского Корпуса**. **Другие контракты** являются образцами контрактов, предлагаемых другими нанимателями в Глубокой Периферии.

Помните, что эти контракты представляют собой лишь часть игровых возможностей, предоставляемых материалом этой книги для Исследовательского Корпуса и Глубокой Периферии. Гейм-мастера могут свободно менять контракты для большего удобства в их играх, или создать свои собственные контракты. Глубокая Периферия – весьма обширное место, где есть множество некартографированных областей с широким диапазоном любых приключений, о которых только могут мечтать гейм-мастера и игроки!

СТРАТЕГИЯ НАЙМА

Исследовательский Корпус и Объединённое Воинство Синдиката Драконов (ОВСД) нанимают для операций Корпуса наёмников или напрямую, или посредством «первичных» кампаний.

КомСтар нанимает наёмников со времён своего появления и имеет надёжную репутацию – эта репутация продолжает укреплять и Исследовательский Корпус. ОВСД лишь недавно начало найм наёмников, завершив 25-летний марш на заключение контрактов с профессиональными воинами, инициированного известным приказом Такаши Куриды «Смерть наёмникам». Как результат, КомСтару легче привлечь внимание высококлассных групп наёмников, чем это может сделать ОВСД. КомСтар обычно выбирает подразделения по рейтингу Драгун от А до В, а ОВСД, чтобы восполнить нужду в наёмниках, часто должно принимать подразделения с рейтингом Драгун С или даже D.

Обычно КомСтар и ОВСД с самого начала нанимают наёмников посредством «первичных» кампаний, обеспечивая секретность Исследовательского Корпуса. Например, наёмное подразделение можно нанять для несения гарнизонной службы в кампании, связанной с горной промышленностью, с операциями в Глубокой Периферии, подозревая о том, что офицеры Корпуса испытывают нанятых ими. Если наблюдатели Корпуса посчитают нанятое

подразделение компетентным и достаточно заслуживающим доверия, Корпус может открыться им и нанять этих наёмников для службы, напрямую относящейся к операциям Корпуса.

Вдобавок Корпус может нанять наёмников посредством КомГвардии. Подразделение может быть назначено для защиты станций КомСтара на краю Периферии или Оккупационной Зоны Кланов, эскортировать торговое судно или нести гарнизонную службу на корпоративном объекте. После установления агентами Корпуса преданности данного подразделения Корпус может предложить наёмникам дополнительный контракт.

Корпуса рекрутирует группы наёмников на различных рынках, в целях лучшей маскировки своей деятельности. Некоторые подразделения нанимаются посредством Зала Наёмников на Аутриче, у «Драгун Вульфа», но Корпус проводит наём также и на Галатее (Galatea), Солярисе (Solaris) и других мирах. Понятно, что Корпус при совершении большинства своих наймов обходит «Обзор наёмников» и «Коммиссионёрские обязательства».

ОПЛАТА

Плата за каждый контракт зависит от множества факторов – рейтинга Драгун; нанимателя; типа акции; заявленной для контракта и общей заявленной оплаты.

Для подсчёта оплаты контракта отдельного подразделения начните с того, что умножьте базовую оплату за каждого персонажа в подразделении на соответствующий множитель опытности. Как только вы подсчитаете базовые оплаты каждого персонажа, сложите их вместе и определите общую базовую оплату всего подразделения.

Затем проконсультируйтесь с таблицей «Множитель оплаты для подразделения» и определите применяемые множители. Затем умножьте базовую оплату подразделения на все соответствующие множители.

ТАБЛИЦА «БАЗОВАЯ ОПЛАТА ПЕРСОНАЖА» (за 2 недели)

Тип персонажа	Базовая оплата (в C-bills)
МехВоин/аэрокосмический пилот	500
Броневойска/артиллерия	300
Техник/инженер/медик/специалист	320
Пехотинец	250
Разведчик (scout)	375
Механик	270
СЗ	240
Администратор	640

МНОЖИТЕЛИ ОПЫТНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Опытность	Множитель
Новичок	1
Регуляр	1.5
Ветеран	2
Элита	3
Анти-БэтлМех пехота (в добавление к модификатору опытности)	2

При подсчёте общей оплаты подразделения (согласно числу недель, указанных в контракте), помните, что базовая оплата подразделения представляет собой оплату двухнедельного периода.

«Варвары Билли», наёмное подразделение Мехов с рейтингом Драгун С, нанимается в Синдикат Драконов на 12-недельную гарнизонную службу, контракт со средней оплатой. «Варвары» состоят из 12 МехВоинов (2 Новичка, 8 Регуляров и 2 Ветерана) и 12 техников-Регуляров. Их общая оплата будет следующей:

*Базовая оплата персонажей:
2 МехВоина-Новичка: $2 \cdot (500 \cdot 1) = 1,000$
8 МехВоинов-Регуляров: $8 \cdot (500 \cdot 1.5) = 6,000$
2 МехВоина-Ветерана: $2 \cdot (500 \cdot 2) = 2,000$
12 техников-Регуляров: $12 \cdot (320 \cdot 1.5) = 5,760$
Всего: 14,760*

Базовая оплата персонажей приводится за 2 недели. Поэтому базовая оплата «Варваров» за весь 12-недельный контракт будет 88,560.

*Множители оплаты подразделения:
Рейтинг Драгун: С (0.8)
Наниматель: Синдикат Драконов (1.6)
Тип акции: Гарнизонная служба (0.9)
Оплата контракта: Средняя (0.95)*

Подсчёт общей оплаты: $88,560 \cdot 0.8 \cdot 1.6 \cdot 0.9 \cdot 0.95 = 96,920$ C-bills

РЕЙТИНГ ДРАГУН

Каждое наёмное подразделение, зарегистрированное в Зале Наёмников, получает рейтинг, указывающий на характер и опытность подразделения. Если используется система оплаты **MechWarrior**, рейтинг Драгун также влияет на общую оплату подразделения. Этот рейтинг также служит основой при переговорах, касающихся оплаты между потенциальным нанимателем и нанимаемым – высокорейтинговые подразделения могут затребовать повышенной оплаты, а низкорейтинговые будут работать за деньги поменьше.

Для определения рейтинга Драгун подразделения из игровых персонажей проконсультируйтесь с таблицей «Рейтинг Драгун» (более сложная система для определения рейтинга Драгун дана на с.99-100, **Пособие Наёмника: 3055 год**). Рейтинг Драгун, приведённый для каждого контракта, отражает опытность и характер нанимателя, ищущего подразделение.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ КОНТРАКТА

Все контракты содержат множество информационных записей. Множество из этих записей очевидно. Следующая секция разъясняет те записи, чьё значение может оказаться не настолько очевидным (определения всех записей контракта см. на с.61, книга-источник **Марка Хаос**). Отдельные гейм-мастера могут решить, какие характеристики будут важны для нанимателя (рейтинг Драгун, размер подразделения, тип подразделения и т.д.) и насколько они не будут равнозначны приводимым в контракте.

ТАБЛИЦА «МНОЖИТЕЛЬ ОПЛАТЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ»	
Рейтинг Драгун	Множитель
A	1
B	0.9
C	0.8
D	0.7
Наниматель	
Синдикат Драконов (включая «первичных» нанимателей)	1.6
КомСтар (включая «первичных» нанимателей)	2
Альянс Лиры	1.5
Другие	1
Тип акции	
Гарнизонная служба	0.9
Нападение на объект	1.6
Наступательная/защитная операция	1.5
Разведывание	1.4
Вспомогательная служба/удержание	1.3
Любая миссия против Кланов	2
Степень платы контракта	
Плохая	0.65
Точная	0.85
Средняя	0.95
Хорошая	1.2
Превосходная	1.5

ТАБЛИЦА «РЕЙТИНГ ДРАГУН»	
Рейтинг Драгун	Описание подразделения
A	Успешное, самостоятельное подразделение с оборудованием Звёздной Лиги или Кланов
B	Менее успешное, менее самостоятельное или хуже оснащённое подразделение
C	Малоуспешное подразделение или подразделение, действующее не в полную силу
D	Новое или очень неудачливое подразделение или подразделение, действующее гораздо хуже полной силы

ТИП АКЦИИ

Тип Акции конкретизирует миссию контракта по одному из следующих типов: Гарнизонная служба, Разведывание, Удержание, Нападение на объект, Вспомогательная служба или Наступательная/защитная кампания.

Гарнизонная служба

Подразделение на гарнизонной службе защищает планету или группу планет от возможных вторжений враждебных сил. В зависимости от размера планеты и близости вражеских границ гарнизонная служба может повлечь за собой участие во множестве сражений.

Разведывание

Разведывательная служба включает в себя разведку звёздных систем и сбор информации о планетах системы, а также военных разведданных о любых враждебных силах, действующих в пределах или вблизи этих систем.

Обычно разведывательные подразделения вступают в сражение только если этого не избежать или с целью проверки силы потенциального врага и его готовности к бою. Разведывательные контракты обычно хорошо оплачиваются и довольно автономны для нанятых подразделений, т.к. большинство нанимателей позволяет нанятым подразделениям решать самим, как справиться с поставленной задачей.

Удержание

При удержании подразделение выполняет различные миссии, в которых длительность контракта определяется прихотью и расходами их нанимателя. Многие такие контракты включают в себя пункт, предусматривающий дополнительную 10%-ную боевую надбавку.

Нападение на объект

Такие миссии чаще всего касаются атак определённых целей. Чаще всего целью таких миссий является обнаружение украденных или спрятанных предметов. Данные контракты часто влекут за собой нападения на стратегические цели на вражеской территории и могут быть весьма опасными. Следовательно, эти «пачкающие» миссии являются наиболее рисковыми и высокооплачиваемыми контрактами, предлагаемыми наёмникам.

Вспомогательная служба

Подразделения, нанятые для несения вспомогательной службы, чаще всего укрепляют крупные оборонные войска или высвобождают мелкие войска.

Хотя вспомогательная служба хорошо оплачивается, она также обладает и некоторым риском. Например, атакующие часто контролируют все подходы к осаждённой планете, осложняя вспомогательным войскам приземление и высадку. Координирование операций с местными командирами может быть таким же сложным; ко времени прибытия на планету вспомогательных войск местные войска, запросив о помощи, обычно недолго держат свои позиции.

Наступательная/защитная операция

Подразделения, нанятые для наступательных кампаний, обычно и осуществляют это самое наступление или служат частью крупных атакующих войск. И наоборот, подразделения, нанятые для защитных кампаний, обычно сами и выполняют защиту или служат частью крупных защитных войск. Защищаемые наёмные подразделения обычно могут выбрать местность, на которой они будут защищаться, серьёзно увеличивая свои шансы на победу.

СРОК КОНТРАКТА

Срок контракта не включает в себя время перелёта. Для большинства контрактов Исследовательского Корпуса и Глубокой Периферии время перелёта может добавлять дополнительный год к действительному времени, которое наёмное подразделение должно потратить для выполнения контракта.

ТИП ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Тип подразделения указывает на тип подразделения, который ищет для себя наниматель. Игровая группа может не ограничивать себя только теми контрактами, которые указаны в типе подразделения конкретного контракта – отчаявшийся наниматель может принять любую помощь. Однако подразделения из игровых персонажей должны тщательнее отбирать контракты, отвечающие их возможностям. Например, пехотное подразделение, заключающее контракт, предназначенный для войск БэтлМехов, может очутиться в самоубийственной миссии.

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Размер подразделения указывает на размер подразделения, который наниматель считает приемлемым для выполнения его работы. Игровая группа может не ограничивать себя только теми контрактами, которые указаны в размере подразделения конкретного контракта, но должны взвесить последствия заключения контрактов, предназначенных для крупных соединений.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Обеспечение представляет собой сумму денег, которую наниматель даёт на покрытие технических издержек подразделения и его боевых затрат. Подразделение, приведённое под этим заголовком, представляет собой какую-нибудь пехотную поддержку, предоставляемую нанимателем для нанятого подразделения.

Обычно Исследовательский Корпус и ОВСД предоставляют нанятым подразделениям «строгое» обеспечение. Подразделение получает преимущество, приобретая оборудования до начала контракта, или кредитный счёт, который подразделение может использовать для реквизирования оборудования из складов-тайников Корпуса во время их миссий. В любом случае Корпус и Синдикат предоставляют обеспечение до 70% от базовой оплаты нанятого подразделения. Ни Корпус, ни ОВСД не компенсируют нанятым подразделениям боевые потери.

ТРАНСПОРТ

Транспорт показывает долю транспортных расходов, которые покрывает наниматель для перемещения подразделения туда и обратно.

Традиционно компенсация для подразделений, использующих свой собственный транспорт, оценивается по полной коммерческой цене – 50,000 C-bills за DropShip за прыжок. Для контрактов Исследовательского Корпуса и Глубокой Периферии наниматели зачастую предоставляют нанятым подразделениям транспортные корабли.

ПРАВА НА ТРОФЕИ

Пункт «Права на трофеи» указывает, сколько боевых трофеев наниматель предоставит в пользование подразделению.

КОМАНДОВАНИЕ

Пункт «Командование» указывает, кто будет отвечать за операцию. «Независимое» командование означает, что нанятое подразделение свободно в принятии своих собственных боевых решений.

«Совместное» командование означает, что командиры нанятого подразделения разделяют командование с назначенным нанимателем командиром.

Корпус и ОВСД предпочитают размещать в каждом нанятом подразделении офицеров по взаимодействию, хотя некоторые наёмные подразделения могут договориться о независимых командных правах.

ЗА СЦЕНОЙ

Официальный контракт сам по себе не всегда описывает то, что на самом деле получит подразделение, когда подписывает его с нанимателем. Пункт «За сценой», предназначенный только для гейм-мастеров, описывает действительную историю вне контракта, а также противодействие, с которым столкнётся нанятое подразделение.

НАЁМНЫЕ КОНТРАКТЫ

КОНТРАКТ 1: DC56607-001-7

Рейтинг Драгун: А-В

Наниматель: Шахты «Крылья Дракона»

Местонахождение: Различное

Тип акции: Гарнизонная служба

Срок контракта: 18 месяцев

Тип подразделения: Мехи

Размер подразделения: Рота

Степень оплаты: Превосходная

Обеспечение: Полное

Транспорт: Полное обеспечение

Права на трофеи: Оговариваются

Командование: Независимое

Ситуация

Под руководством *тау*-са Мернона Провоста Шахты «Крылья Дракона» (ШКД) вышли из забвения, за рекордное время заняв положение одной из крупнейших корпораций Синдиката Драконов. Эта фирма продолжает расширять с феноменальным темпом свои операции и нуждается в помощи своим собственным силам безопасности.

Задача

Нанятые подразделения должны стоять гарнизоном во владениях ШКД и защищать имущество и персонал фирмы.

Контракт

Нанятые подразделения будут стоять гарнизоном во владениях ШКД вблизи Периферии 18 месяцев. Нанятые подразделения могут увидеть акции против пиратов и Кланов. ШКД обеспечивает всю транспортировку к местам расположения гарнизонов, полное обеспечение и независимые командованные права для всех нанятых подразделений.

Местность

Варьируется в зависимости от местонахождения гарнизона.

За сценой

ШКД – законная компания, но она служит также и как «первичная» кампания для Синдиката Драконов. Подразделения, нанятые для гарнизонной службы в ШКД, проходят под наблюдением агентов Синдиката (под видом нанимателей от ШКД) серию «тестов» на преданность и компетентность.



Нанятым подразделениям, проходящим эти «тесты», могут предложить новые соглашения с Исследовательским Корпусом (см. **Контракты Исследовательского Корпуса**, с.98). Подразделения, оказавшиеся некомпетентными или несимпатичными Синдикату и целям Исследовательского Корпуса, просто остаются в качестве гарнизонных войск на мирах ШКД, которые на самом деле формируют часть линий поставок Корпуса.

Во время первого «тестирования» по контракту нанятое гарнизонное подразделение сталкивается с периодами интенсивной скуки, акцентируясь на противодействии пиратским набегам. По усмотрению гейм-мастера эти налётчики могут быть замаскированными подразделениями Синдиката или Корпуса, или же настоящими пиратами.

КОНРАКТ 2: IND 56530-001-2

Рейтинг Драгун: В

Наниматель: Исследовательский синдикат Бентли

Местонахождение: Различное

Тип акции: Удержание

Срок контракта: 2 года

Тип подразделения: Мехи, аэрокосмические части, пехота

Размер подразделения: Рота или крупнее

Степень оплаты: Средняя-Хорошая

Обеспечение: Полное

Транспорт: Полное обеспечение

Права на трофеи: Полностью

Командование: Независимое

Ситуация

Исследовательский синдикат Бентли (ИСБ) был создан вскоре после 4-й Наследной Войны, когда Клиз Бентли, отставной командант ВСЛА, вложил все свои сбережения в старый JumpShip класса *Разведчик/Scout* и устремился в неизвестное. За время своего путешествия он открыл планету, богатую германием – жизненно важный компонент для К-Ф-двигателей – и вернулся богачом.

Базирующийся на Новом Самарканде ИСБ продолжает снаряжать исследовательские экспедиции и продолжает свою традицию найма персонала из числа наёмных подразделений.

Задача

Нанятые подразделения должны эскортировать исследовательские корабли ИСБ и помогать разведывать потенциально враждебные миры.

Контракт

ИСБ предлагает достойную оплату, полное обеспечение, все права на трофеи, независимые командные права и полную транспортировку на Новый Самарканд и в места миссий нанятых подразделений.

Местность

Местность меняется в зависимости от цели миссий.

За сценой

Исследовательский Корпус нанимает ИСБ для отслеживания пути исхода Александра Керенского и обследования миров в spinward-направлении Внутренней Сферы. ИСБ изредка также выполняет исследовательские миссии и для ОВСД или ИННА.

Подразделения могут столкнуться с практически любым типом противодействия. Гейм-

мастера могут подстраивать встречи под нужное игровое подразделение. При желании нанятые подразделения могут столкнуться с исследовательскими партиями Корпуса, а официальные представители Корпуса могут напрямую нанять данное подразделение (см. **Контракты Исследовательского Корпуса**, с.98).

КОНРАКТ 3: LA 42132-002-4

Рейтинг Драгун: А-С

Наниматель: Альянс Лиры

Местонахождение: Зима (Winter)

Тип акции: Разведывание

Срок контракта: 3 месяца

Тип подразделения: БэтлМехи

Размер подразделения: Рота или меньше

Степень оплаты: Хорошая

Обеспечение: Оговаривается

Транспорт: Полное обеспечение

Права на трофеи: Оговаривается

Командование: Независимое

Ситуация

Как итог недавнего вторжения Нефритовых Соколов на территорию Альянса, архонтесса Катерина Штайнер-Дэвион захотела увеличить свои знания о тех регионах Периферии, которые окружают её королевство. Она надеется, что лучшее знание этого региона поможет войскам Альянса предотвратить дальнейшие вторжения.

Задача

Нанятые подразделения должны разведать регионы прямо рядом с территорией Альянса Лиры в coreward- и anti-spinward-направлениях.

Контракт

Альянс Лиры предоставляет нанятым подразделениям достойную компенсацию, весь транспорт и независимые командные права. Обеспечение и права на трофеи оговариваются.

Местность

Варьируется в зависимости от назначения.

За сценой

Архонтесса не желает, чтобы у неё были затруднения в отношениях с её братом, архонтом-принцем Федеративного Содружества Виктором Штайнер-Дэвионом, защищавшего миры Альянса от вторжения Кланов. Хотя Альянс Лиры располагает вполне достаточными ресурсами, чтобы самостоятельно разведать близлежащие системы Периферии, архонтесса не хочет использовать подразделения, потенциально преданные её брату, или посылать в Периферию преданные Альянсу подразделения.

Каждому нанятому подразделению назначается сектор космоса. Однако архонтесса предоставила подразделениям мало времени, чтобы они справились со своим назначением – это преднамеренная уловка, вынуждающая нанятые подразделения нарушать свои контракты, или же просто просчёт, проистекающий из нехватки у неё военного опыта (по усмотрению гейм-мастера).

Область сразу же за Альянсом известна пиратской активностью, а область сразу же за границей в coreward-направлении со времён вторжения характеризуется активностью Кланов. Подготовьте противодействие и миссии в соответствии способностям нанятого подразделения.

КОНТРАКТЫ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО КОРПУСА

КОНТРАКТ 4: J22, ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ от ИК

Рейтинг Драгун: А-В

Наниматель: Исследовательский Корпус

Местонахождение: Сирок (Siroc), Глубокая Периферия

Тип акции: Вспомогательная служба

Срок контракта: 2 месяца +

Тип подразделения: БэтлМехи

Размер подразделения: Рота

Степень оплаты: Превосходная

Обеспечение: Полное

Транспорт: Полное обеспечение

Права на трофеи: Оговариваются

Командование: Совместное

Ситуация

Войска Клана Стальной Гадюки недавно оккупировали независимую колонию Сирок и начали подготавливать на этой планете оперативную базу. До появления Гадюк Исследовательский Корпус использовал Сирок как грузовую путевую станцию. На этом мире осталось скрытым огромное количество запасов Корпуса, а защитное подразделение Корпуса успешно скрыло своё присутствие, ожидая прибытия подкреплений.

Задача

Нанятое подразделение должно спасти персонал Корпуса и изъять запасы Корпуса из тайника без возбуждения подозрений Клана относительно Исследовательского Корпуса. В качестве вторичной задачи нанятое подразделение может уничтожить войска этого Клана на Сироке.

Контракт

Подразделение должно быть оснащено БэтлМехами и должно ориентироваться в области проведения независимых операций с минимальной поддержкой. Нанятые подразделения будут действовать под совместным командованием и получают полное транспортное обеспечение при перелёте на Сирок и обратно. Права на трофеи оговариваются.

Местность

Сирок – мир с пышной растительностью, укрытый обширными лесами. Некоторые из лесистых местностей, находящиеся в тропических зонах планеты, могут оказаться довольно плотными, чтобы серьёзно замедлить наземное продвижение БэтлМехов.

За сценой

Тайник с запасами Корпуса находится в пещере южных склонов наивысшего пика Сирока – горы Лунда, – окружённого плотным тропическим лесом. Попасть в пещеру можно через несколько вырубленных в лесной чаще проходов. Небольшая чистая площадка приблизительно 10 км от пещеры служит местом посадки сферических DropShip'ов.

Стальные Гадюки не ожидают сколько-нибудь серьёзного сопротивления на Сироке, и их планетарный гарнизон состоит из Тринария 2-го эшелона, составленного из одной Звезды БэтлМехов, Звезды традиционной пехоты и усиленной Звезды из 5-и Мехов и 5 Элементалов.

На Сироке ни гарнизон Гадюк, ни войска Корпуса не имеют сколько-нибудь значительных контактов с местными обитателями, потомками колонистов, покинувших в 2550 году Терранскую Гегемонию. Спустя несколько лет после заселения планеты местный вирус почти выкосил имевшееся население и вынудил выживших искать средства для поддержания жизни. Следовательно, сирокцы утратили большинство своих знаний об истории и технологии. Сейчас они обладают технологическим уровнем, сравнимым с уровнем терранской цивилизации конца 19-го века.

В центре главного города Сирока, Шалоны (Chalons), стоит массивный храм, посвящённый основателям колонии. Неизвестное Гадюкам и силам Корпуса, это здание окружает DropShip класса *Стервятник/Vulture* (предшественники *Ищущего/Seeker*). Этот корабль не действует, но его компьютерная система может быть активирована.

КОНТРАКТ 5: F11, ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ от ИК

Рейтинг Драгун: А

Наниматель: Исследовательский Корпус

Местонахождение: Империя Хорезм (Khwarazm Empire), Глубокая Периферия

Тип акции: Разведывание

Срок контракта: 2 месяца + время перелёта

Тип подразделения: Специальные войска

Размер подразделения: 5 или больше оперативников

Степень оплаты: Превосходная

Обеспечение: Полное

Транспорт: Полное обеспечение

Права на трофеи: Полностью

Командование: Независимое

Ситуация

«Империя» Хорезм – это зарождающееся государство из 4-х миров, оккупированных в 3049 году Кланом Нефритового Сокола. Исследовательский Корпус недавно решил установить контакт с антиклановскими группами восставших, но хочет использовать для этой работы наёмные подразделения с целью минимизировать риск раскрытия Кланом своих операций.

Задача

Нанятые подразделения должны установить контакт с лидерами различных повстанческих групп на мирах Хорезма и получить доступ к их знаниям о близлежащих звёздных системах и о клановской активности в этой области.

Контракт

Исследовательский Корпус ищет небольшое действующее иррегулярное подразделение. Корпус контрабандно доставит нанятое подразделение на миры Хорезма, но это подразделение будет полагаться само на себя. Нанятое подразделение должно быть опытным в области дипломатии, шпионажа и технике ведения партизанской войны. Всякие примочки не применяются.

Местность

4 планеты Хорезма – Герат (Herat), Нишапур (Nishapur), Мерв (Marv) и Ургенч (Urgenj) – все гористые миры, покрытые огромными пустынями. Все технически неразвитые (по меркам Внутренней Сферы) и немного влажнее, чем Терра.

За сценой

Кроме правящих классов Хорезма, большинство хорезмийцев едва ли заметили клановскую оккупацию. Средние хорезмийцы продолжают едва сводить концы с концами, а бывшие торговые принцы из высшего класса по-прежнему живут в относительно роскошных дворцах.

Звёздный Полковник Нефритовых Соколов Фрэнсис Хелмер наложила строгие ограничения на перемещение JumpShip'ов торговых принцев и их способность торговать с соседними системами. Следовательно среди торгового класса хорезмийцев сильны антиклановские настроения.

2 Тринария Соколов формируют гарнизонные войска миров Хорезма. Гарнизонное войско состоит из одной Звезды АКИ и 2-х Звёзд БэтлМехов. Остальную часть гарнизона образуют смешанные Звёзды Элементалов и традиционных пехотинцев. Хорезмийцы не имеют постоянной милиции, а небольшие повстанческие группы располагают лишь мелким ручным оружием.

КОНТРАКТ 6: K4, ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ от ИК

Рейтинг Драгун: А-В

Наниматель: Исследовательский Корпус

Местонахождение: Глубокая Периферия

Тип акции: Разведывание

Срок контракта: 6 месяцев

Тип подразделения: Любой

Размер подразделения: Рота или меньше

Степень оплаты: Хорошая

Обеспечение: Оговаривается

Транспорт: Полное обеспечение

Права на трофеи: Оговариваются

Командование: Независимое

Ситуация

Корабль Исследовательского Корпуса *Марко Поло* должен был закартографировать предписанный маршрут в согeward-направлении от «Колумба», но 2 месяца назад не вышел на запланированный сеанс радиосвязи. Лидеры Корпуса опасаются, что с *Марко Поло* произошёл несчастный случай, или – что ещё хуже – он был захвачен.

Задача

Нанятое подразделение восстанавливает маршрут *Марко Поло* и ищет хоть какие-нибудь признаки корабля и его экипажа. Если это возможно, данное подразделение отыскивает *Марко Поло* и его личный состав.

Контракт

Нанятое подразделение должно располагать широким диапазоном умений и быть готовым к любой ситуации. Исследовательский Корпус предлагает полную транспортировку и независимые командные права.

Местность

Подробности неизвестны.

За сценой

Приблизительно в 150 световых годах в согeward-направлении от базы Корпуса «Колумб» *Марко Поло* столкнулся с исследовательским

кораблём ЯрнФольк. Несмотря на языковой барьер между двумя экипажами (ЯрнФольк говорит на диалекте старонорвежского), командиры обоих кораблей смогли раскрыть дружеские намерения друг к другу.

Спустя 2 недели лингвисты обоих кораблей установили примитивные средства связи, и экипаж ЯрнФольк пригласил *Марко Поло* в домашние миры ЯрнФольк, расположенные в 250 световых годах в spinward-направлении от «Колумба». Командир Корпуса немедленно принял предложение, не желая разбрасываться возможностью установить отношения с искушённым в космическом деле народом вроде ЯрнФольк.

Любой корабль, который восстанавливает путь *Марко Поло*, найдёт коммуникационный буй, оставленный этим кораблём перед прыжком в миры ЯрнФольк. Буй содержит информационный файл, рассказывающий о первой встрече экипажа Корпуса с ЯрнФольк, и указывающий координаты пункта назначения *Марко Поло*.

Нанятое подразделение может выполнить этот контракт, вернувшись на «Колумб» с информацией буя, или же подразделение может предпринять путешествие в миры ЯрнФольк – Гамар (Hamar), Трондхейм (Trondheim), Альборг (Alborg) и Гофн (Hofn) – и оказаться вовлечёнными в маккиавеллевскую политику 9-и крупнейших семей ЯрнФольк.

Воспрепятствовать подразделению в поисках *Марко Поло* может множество пиратских банд – а также и патрулей Кланов. Сам ЯрнФольк практически не угрожает игровым персонажам, пока персонажи сами не будут им угрожать. И даже в этом случае традиции ЯрнФольк – вялое ведение войны – в конечном итоге говорят в пользу того, что любые конфликты с ними не уничтожат нанятое подразделение (подробности см. **ЯрнФольк**, с.59, **Обитатели Глубокой Периферии**).

Если нужно, гейм-мастер может также поместить рядом с буюм патруль Кланов. В этом случае нанятое подразделение заслуживает вечную благодарность (и приличную оплату) Исследовательского Корпуса за перехват буя до появления патруля, который позволил бы лидерам Кланов раскрыть действующий корабль Исследовательского Корпуса.

КОНТРАКТ 7/7A: 21-Ж, ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ от СД

Рейтинг Драгун: А-Д

Наниматель: Синдикат Драконов

Местонахождение: Дарем (Durham), различные системы Глубокой Периферии

Тип акции: Гарнизонная служба/Нападение на объект

Срок контракта: 6+ месяцев

Тип подразделения: Любой

Размер подразделения: Батальон или меньше

Степень оплаты: Средняя

Обеспечение: Полное

Транспорт: Полное обеспечение

Права на трофеи: Оговариваются

Командование: Совместное

Ситуация

Повторяющиеся пиратские набеги на мир-тайник Синдиката Дарем стали причиной потери огромного числа запасов.

Данная пиратская банда, известная как «Казак

Коразона», использует БэтлМехи, раскрашенные в цвета Звёздной Лиги, и характеризуется лучше средней руки тактикой Мехов. Местонахождение оперативной базы пиратов неизвестно.

Задача

Нанятые подразделения должны помогать защищать Дархем от набегов «Казаков» и уничтожить пиратскую банду.

Контракт

ОВСД предлагает 2 контракта. Первый – для гарнизонных войск, укрепляющих защитников Синдиката, расположенных на Дархеме. Второй – для подразделения, ищущего и уничтожающего пиратскую банду.

ОВСД предоставляет полное обеспечение и транспортировку для всех подразделений, нанятых по обоим контрактам.

Местность

Мира Дархем несколько мельче Терры, но имеет такие же погодные условия и климат. База снабжения ОВСД расположена крупном острове вдали от северо-восточного побережья основного континента Дархема, который расположен в южной полусфере планеты.

За сценой

На данный момент защитные войска Дархема состоят из отдельной пехотной роты ОВСД, которая с «Казаками» даже сравниться не может. ОВСД отчаянно хочет уничтожить «Казаков». Если набеги будут продолжаться, ОВСД может отступить с Дархема. Следовательно, любое нанятое подразделение, не справившееся с заданием, станет непопулярным в высшем командовании ОВСД.

«Казаки» – второе поколение потомков наёмного подразделения, уведённого Коразон Уайтом, сбежавшего в 3011 году на Периферию после спорного контракта с Альянсом Лиры. Это подразделение получило оборудование эпохи Звёздной Лиги из потерпевшего крушение DropShip'a, который оно нашло в мире в 15 световых годах в согeward-направлении от Дархама (этот корабль явно имел происхождение из Звёздной Лиги, но все идентификационные пометки при крушении были уничтожены).

«Казаки» действуют из Исфохана (Isfahan), малоприспособленного для жилья мира, находящегося примерно в 7 световых годах от Дархема. С Исфохана «Казаки» нападают на миры в пределах 30 световых лет. Немногие местные фермеры цепляются за жизнь в областях вокруг 2-х закрытых морей Исфохана или в различных оазисах. Планета имеет лишь одну основную городскую область – город Керман, служащий базой «Казаков» и рынком работорговли.

«Казаки» имеют 19 действующих Мехов, все оснащены оборудованием эпохи Звёздной Лиги. Однако пиратская банда включает в себя лишь 11 пилотов. Предприимчивые игровые персонажи могут проникнуть в ряды «Казаков», пополняя их недостающими пилотами.

КОНТРАКТ 8: 22-А, ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ от СД

Рейтинг Драгун: А-С

Наниматель: Синдикат Драконов

Местонахождение: Глубокая Периферия

Тип акции: Нападение на объект

Срок контракта: 3 месяца

Тип подразделения: Любой

Размер подразделения: Рота

Степень оплаты: Превосходная

Обеспечение: Полное

Транспорт: Полное обеспечение

Права на трофеи: Полные

Командование: Независимое

Ситуация

Синдикат недавно предпринял тайную кампанию с целью беспокойства клановских войск в Глубокой Периферии. Синдикат использует наёмные группы, замаскированные под пиратские банды (как и основные силы этой кампании). Синдикат предлагает доступные дополнительные контракты для этих набеговых миссий и оказывает участвующим подразделениям серьёзную поддержку. *Тау-са* МакЛарен, главнокомандующий этими операциями, надеется, что постоянное давление на Кланов в Периферии вынудит их развернуть здесь те войска, которые обычно посылаются в их Оккупационные Зоны.

Задача

Нанятые подразделения изматывают клановские войска в Глубокой Периферии путём нанесения ударов по различным клановским целям.

Контракт

Миссия этого контракта очень опасна, но ОВСД предлагает нанятым подразделениям превосходную оплату, полное обеспечение, транспортировку, права на трофеи и независимые командные права.

Местность

Меняется в зависимости от цели.

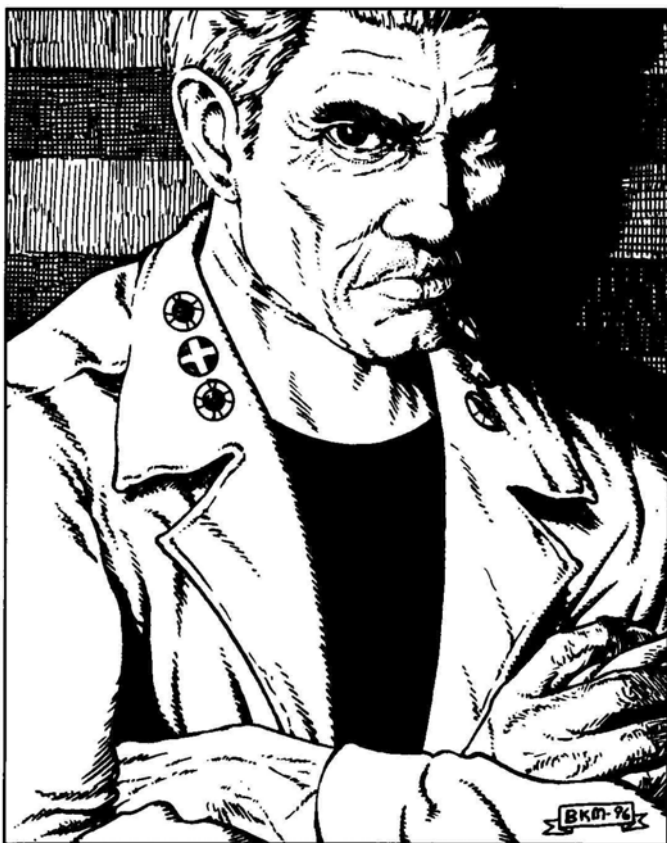
За сценой

Более 3-х лет изматывающие операции Синдиката координирует *тау-са* МакЛарен, бывший офицер Рюкена (Ryuken). В отличие от большинства офицеров Синдиката, МакЛарен с наёмниками и иррегулярными войсками ладит. Он не скрывает от подписавших этот контракт огромного риска миссии и делает всё возможное, чтобы нанятое подразделение получило обещанное полное обеспечение (хотя таинственная натура миссий сильно ограничивает помощь, которую может предоставить Синдикат).

МакЛарен уравнивает цели миссии с типом и размером нанятых подразделений. Потенциальные цели – клановские посты связи, укрепленные миры-тайники и базы снабжения, транспортные корабли и даже клановские орбитальные полигоны.

Степень противодействия зависит от миссии, но большинство Кланов для гарнизонов планетарных полигонов используют подразделения 2-го эшелона или соламу. Большинство этих подразделений обладают клановскими БэтлМехами 2-го эшелона, хотя почти все офицеры используют всё-таки ОмниМехи. Орбитальные полигоны могут обороняться боевыми DropShip'ами или WarShip'ами, пилотируемыми клановскими вернорождёнными пилотами.

Все клановские войска проявляют особенное отвращение к пиратам и почти не ставят их в расчёт. Большинство клановских войск рассматривают пиратов бесчестными паразитами, годными лишь для уничтожения.



ДРУГИЕ КОНТРАКТЫ

КОНТРАКТЫ 9/9А

Наниматель: Нуэва Кастилия/Халифат Умайяд
Местонахождение: Кордоба, Глубокая Периферия
Тип акции: Наступательная/защитная кампания
Срок контракта: 3 месяца
Тип подразделения: БэтлМехи
Размер подразделения: Любой
Степень оплаты: Плохая
Обеспечение: 25% компенсация всех боевых потерь
Транспорт: Оговаривается
Права на трофеи: Нет
Командование: Совместное

Ситуация

Кастильцы и Умайяды сотни лет сражаются за группу миров, известную как Нуэва Кастилия. На данный момент Умайяды контролируют 2 планеты в этой группе, но кастильцы недавно предприняли вторжение на Кордобу. Обе стороны ищут подкрепления и при посредничестве Лиги Хансетик предлагают контракты (подробные сведения см. **Нуэва Кастилья**, с.56, секция **Обитатели Глубокой Периферии**).

Задача

Подразделения, нанятые Халифатом Умайяд, будут усиливать защитные войска Умайядов на Кордобе. Подразделения, нанятые Нуэва Кастилией, будут усиливать войска вторжения кастильцев, атакующих эту планету.

Контракт

Ни одна из сторон не может позволить себе предложить что-нибудь лучше плохой оплаты, и ни

одна из сторон не предлагает права на трофеи. Однако относительно невысокие технические уровни кастильцев и Умайяд в конечном счёте гарантируют, что большинство нанятых БэтлМех-подразделений во время миссий столкнутся с относительно малым риском.

Вдобавок нанятые подразделения могут заслужить вечную благодарность народа Кастилии или Умайяд, послужив им в продолжающейся войне.

Местность

Кордоба – влажный мир, с небольшими полярными шапками и огромными морями. Планета имеет 4 основных континента. Кастильцы удерживают Эскуриал (Escorial), Умайяды контролируют Вильяфранку (Vilafranca), а континенты Вихада (Vichada) и Калатрева (Calatreva) остаются спорными.

Эскуриал и Калатрева покрыты кустарниковыми деревьями, а на местности Вихады доминирует Сьерра Морена (Sierra Morena). Вильяфранка разбивается на 3 района – южный район с открытыми равнинами; горный средний район с расположенным здесь штабом Умайяд «Эбель Тимур» (Jebel Timur) и северный район с доминирующей здесь вечной мерзлотой, кустарниками и полярной шапкой льда.

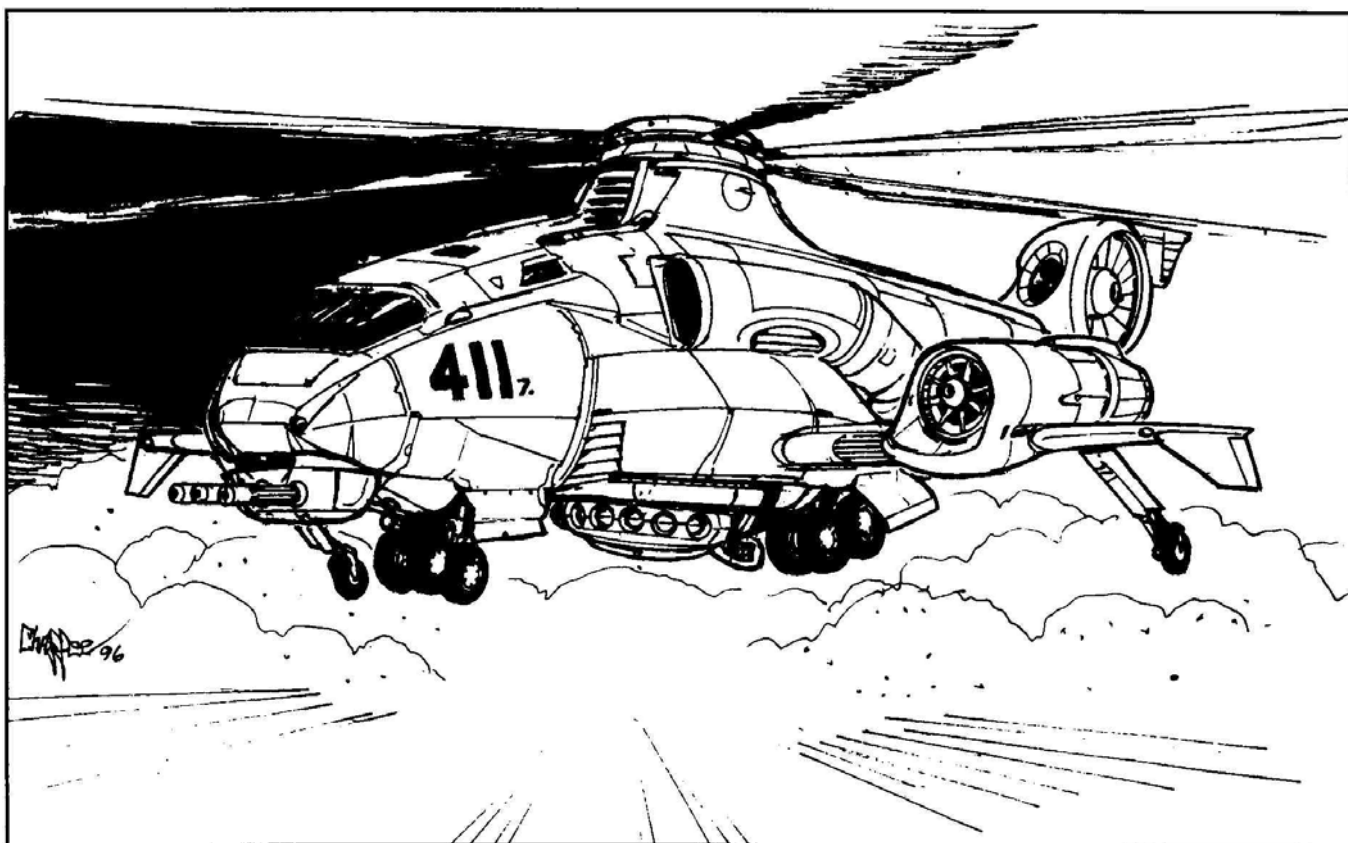
За сценой

Кастильцы и Умайяды нанимают наёмников при посредничестве торговой Лиги Хансетик, но не подозревают, что миры Лиги имеют свои собственные интересы в Нуэва Кастилии. Власти Лиги веками манипулируют конфликтом кастильцев и Умайядов, тщательно следя за тем, чтобы силы сторон были уравновешены, надеясь, что кастильцы и Умайяды будут просто драться между собой и предоставят им возможность ещё на один шаг приблизиться к управлению этими мирами. Вдобавок продолжающееся сражение оказалось очень выгодным для властей Лиги, обеспечивающих поставками материалов и кредитов обе стороны. Следовательно, Лига Хансетик предаст наёмников, слишком хорошо выполнивших свою работу и нарушивших таким образом тонкий баланс власти между кастильцами и Умайядами.

Войска кастильцев на Кордобе состоят из примерно 6-и полков комбинированного вооружения, включая и 1 батальон БэтлМехов. Этот батальон оснащён Мехами собственно кастильского производства (с использованием технологии 3025 года) и разработками, копирующими машины эпохи Звёздной Лиги, имеющихся у Умайядов.

Войска Умайядов состоят из 3-х полков комбинированного вооружения, каждый из которых содержит по 2 роты БэтлМехов. Эти роты оснащены Мехами эпохи Звёздной Лиги.

Разбросанные по всему созвездию, все войска кастильцев состоят из 2-х д.жин полков, включая и 4 батальона БэтлМехов. По сравнению с ними войска Умайядов в этом же созвездии состоят из 11 полков, включая и 3 полка БэтлМехов.



НОВЫЕ ТРАНСПОРТЫ И КОРАБЛИ

АТАКУЮЩЕЕ СВВП «ПИНТО»/PINTO

Масса: 30 т

Тип перемещения: СВВП

Энергостанция: Robinson 160 Fuse-Pak

Крейсерская скорость: 108 км/ч

Максимальная скорость: 162 км/ч

Броня: Krupp Draco-100, ферроволоконная

Вооружение:

3 средних лазера фирмы "Blankenburg Technologies"

1 установка LRM-5 фирмы "Magna Longbow" с системой управления огнём Artemis IV

Производитель: Krupp Armament Works

Основное производство: Бокум, Терра

Система связи: Marshall Long-Talk

Система нацеливания и отслеживания: GPT Multi-Track

ОБЗОР

Вертолёт «Пинто» фирмы Krupp Armament Works впервые был представлен в 3055 году как штурмовое СВВП. Сейчас этот быстрый, хорошо защищённый роторно-винтовой аппарат в качестве атакующего СВВП используют и войска КомГвардии, и войска Исследовательского Корпуса.

СПОСОБНОСТИ

«Пинто» оснащён энергостанцией Robinson 160 Fuse-Pak и характеризуется броневыми ферроволоконными листами Krupp Draco-100. Ударную мощь «Пинто» обеспечивают 3 средних лазера фирмы "Blankenburg Technologies", установленные в "подбородочной" турели, расположенной прямо под кабиной, и одной установкой переднего обстрела LRM-5 фирмы «Magna Longbow-5» с системой управления огнём

Artemis IV, расположенной на "животе" вертолёта. Лазеры дают «Пинто» превосходную огневую мощь ближнего диапазона, а ракеты позволяют ему сражаться с другими единицами без получения возвратного огня в среднем и ближнем диапазонах.

Небольшой грузовой отсек, расположенный сразу же за кабиной, вмещает до 5-и бронепехотинцев. Однако многие СВВП «Пинто» используют это грузовое пространство для переброски традиционной пехоты или размещения дополнительной электроники.

«Пинто» может быть также и весьма просто транспортирован. Роторы этого СВВП можно снять меньше чем за 5 минут, поэтому эти вертолёты можно хранить в традиционных транспортах или в грузовых отсеках, а также в отсеках, выделенных под аэрокосмические аппараты с фиксированным расположением крыльев и многих схожих СВВП.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ

СВВП «Пинто» есть в нескольких дивизиях КомГвардии, больше всего их в 388-м (Белые Баньши) и 82-м (Разрубающие Пути). Множество «Пинто» было также развернуто и в 21-й дивизии на Терре, но эти машины были уничтожены вместе с остатками 210-го во время сражений последнего года. Исследовательский Корпус широко использует «Пинто» и как боевой вертолёт, и как лёгкий утилитарный транспорт.

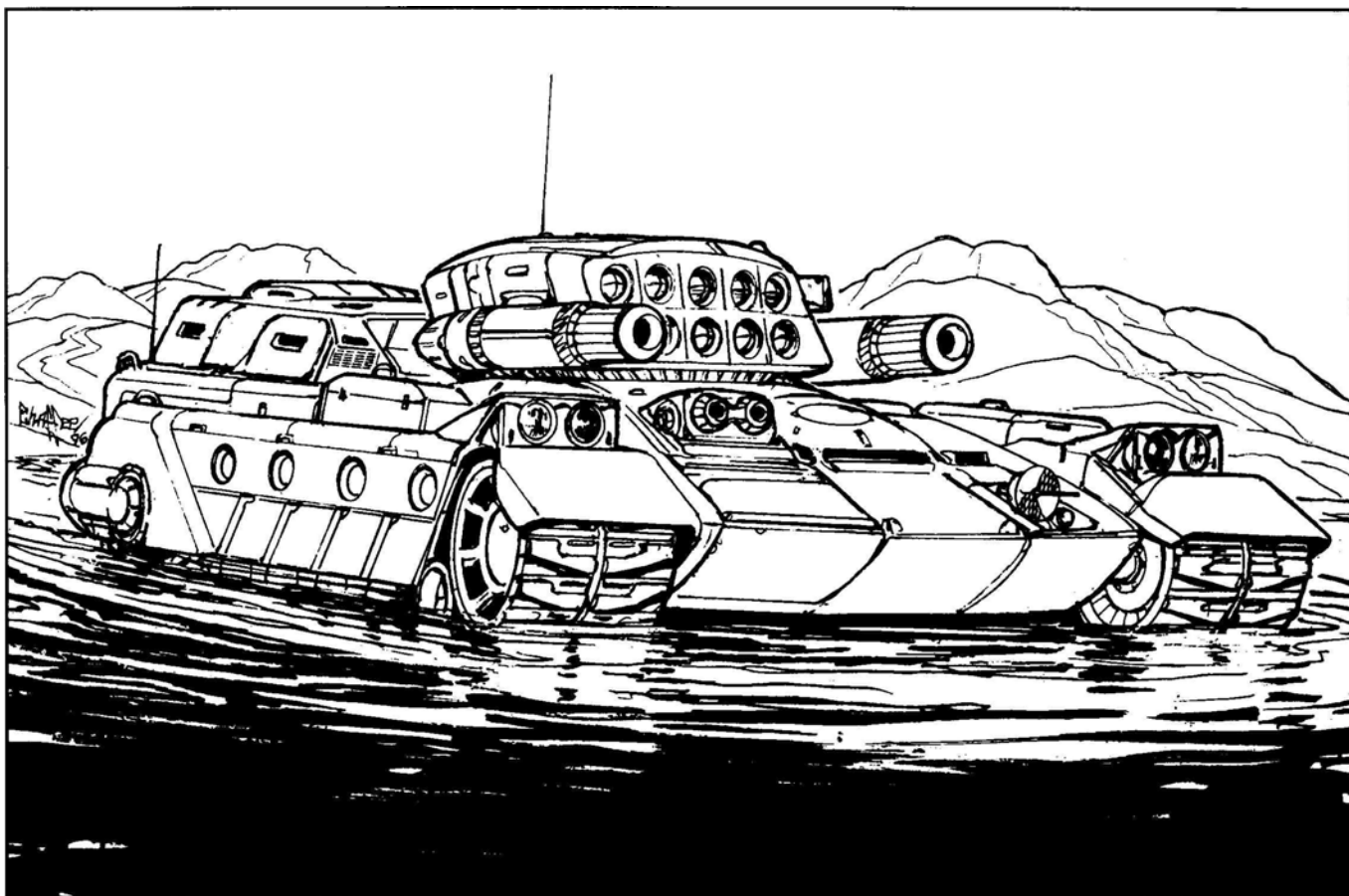
Несмотря на попытки КомГвардии саботировать завод «Бокум Крупп», наши разведаналитики уверены, что «Слово Блейка» выпускает «Пинто» на этом заводе для собственного использования. Несколько «Пинто» уже были замечены на службе в 4-й дивизии (Смелейшие) «Слова Блейка».

Тип: Атакующее СВВП «Пинто»/Pinto

Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тип перемещения: СВВП

Тоннаж: 3 т



Оборудование		Масса
Внутренняя структура:		3
Двигатель:	160	9
Тип:	Сплавной	
Крейсерские МР:	10	
Фланговые МР:	15	
Heat Sinks:	10	0
Контрольное оборудование:		1.5
Система подъёма:		3
Усилитель мощности:		0
Фактор брони:	72	4

	Ценность брони
Front	20
R/L Side	18/18
Rear	14
Rotor	2

Оружие и боеприпасы	Расположение	Вес
Medium Laser	Front	1
Medium Laser	Front	1
Medium Laser	Front	1
LRM-5	Front	2
Artemis IV FCS	Front	1
Ammo (LRM) 24	Body	1
Beagle Active	Front	1.5

Probe	
Cargo (пехота)	Body 1

Цена: 2,150,000 C-bills
Боевая ценность: 1,261

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ МАШИНА

«БРОДЯГА»/PROWLER

Масса: 55 т

Тип перемещения: Гусеничный (амфибия)

Энергостанция: Nissan-220

Крейсерская скорость: 43 км/ч

Максимальная скорость: 65 км/ч

Броня: J-Seal, обычная

Вооружение:

3 средних импульсных лазера фирмы "Blankenburg"

1 установка LRM-10 фирмы "Snorri"

1 установка SRM-2 фирмы "Guided Technologies"

Производитель: Mitchell Vehicles

Основное производство: Терра

Система связи: Wonder-Talk VI

Система нацеливания и отслеживания: J-Peep Farsight

ОБЗОР

Предшественники машины-вездехода «Бродяга»/Prowler впервые были показаны в действии в середине 24-го века. Сам «Бродяга» был показан в 2611 году фирмой Vitesse Vehicles. Популярность этой разработки привела к получению лицензии от Vitesse на «Бродягу» другими фирмами, и сейчас специальные версии этой универсальной разработки выпускает более дюжины фирм. Сама фирма Vitesse больше не выпускает «Бродягу», предпочтя сконцентрироваться на более традиционных салонных автомобилях. Следовательно, фирма Mitchell Vehicles – единственная терранская фирма, выпускающая «Бродягу».

СПОСОБНОСТИ

«Бродяга» – крепкая, надёжная разработка, превосходно подходящая для исследований. Сплав-энергостанция Nissan-220 обеспечивает гусеничному «Бродяге» вполне достаточную мощность для движения по пересечённой местности и даёт машине предел скорости в 65 км/ч. Двойная двигательная система и герметичный корпус позволяют «Бродяге» пересекать реки и болота, что останавливает большинство традиционных машин, но фирма Mitchell Vehicles не советует использовать «Бродягу» на огромных водных пространствах.

Хотя «Бродяга» не предназначен для ведения боя, он располагает широким диапазоном оружия и достаточной бронёй, защищающей от природных и искусственных угроз. Основное оружие «Бродяги» – ракетная установка LRM-10 фирмы «Snorri» в нижней туррели. Пара импульсных лазеров фирмы «Blankenburg» защищает систему LRM-10 по бокам и обеспечивает огневую ударную мощь «Бродяги» в среднем и коротком диапазонах. Завершает список вооружения ракетная установка SRM-2 фирмы «Guided Technologies», расположенная над двигательным отсеком. Вдобавок 4 т обычных броневых плит фирмы «J-Seal» обеспечивают защиту от оружейного огня и естественных препятствий, слишком малых для нанесения повреждений самой машине.

В отличие от большинства военных машин, «Бродяга» не имеет специальных водителя, стрелка и командира. Вместо этого набор универсальных сенсоров и автоматические системы позволяют одному водителю, находящемуся перед главной турелью, управлять всей этой машиной. Однако огромный грузовой отсек этой машины может вместить множество пассажиров и оборудования и также включает в себя и консоль, позволяющую пассажиру помогать и стрелять оружием этой машины.

РАЗВЁРТЫВАНИЕ

Большинство военных Внутренней Сферы имеет горстку машин «Бродяга», используемых для экзотической местности. Однако Исследовательский Корпус КомСтара располагает крупнейшим контингентом этих машин.

Согласно недавним слухам, командиры «Слова Блейка» на Терре принудили фирму «Mitchell Vehicles» приостановить выпуск «Бродяги», переключившись на несколько военных разработок для войск «Слова Блейка».

Тип: **Исследовательская машина «Бродяга»**
Технологическая база: Внутренняя Сфера

Тип движения: Гусеничный (амфибия)
Тоннаж: 55 т

Оборудование	Масса
Внутренняя структура:	5.5
Двигатель:	220
Тип:	Сплавной
Крейсерские МР:	4
Фланговые МР:	6
Heat Sinks:	10
Контрольное оборудование:	3
Амфибное оборудование:	5.5
Усилитель мощности:	0
Туррель	1
Фактор брони:	112

	Ценность брони
Front	25
R/L Side	23/23
Rear	18
Turret	23

Оружие и боеприпасы	Расположение	Вес
Medium Laser	Turret	2
Medium Laser	Turret	2
LRM-10	Turret	5
Ammo (LRM) 12	Body	1
SRM-2	Front	1
Ammo (SRM) 50	Body	1
Beagle Active Probe	Body	1.5
Cargo	Body	4.5

Цена: 2,245,433 C-bills
Боевая ценность: 2,311

ЛЁГКИЙ ТАНК «ШЕВАЛЬЕ»/CHEVALIER

Масса: 35 т

Тип перемещения: Колёсный

Энергостанция: RT 190

Крейсерская скорость: 65 км/ч

Максимальная скорость: 97 км/ч

Броня: Chobham Max-Tec

Вооружение:

1 большой лазер увеличенной дальности
фирмы «Blankenburg»

2 установка Streak SRM-2 фирмы «Zone-Tone»

Производитель: Millennium Industries

Основное производство: Азания (Azania),
Терра

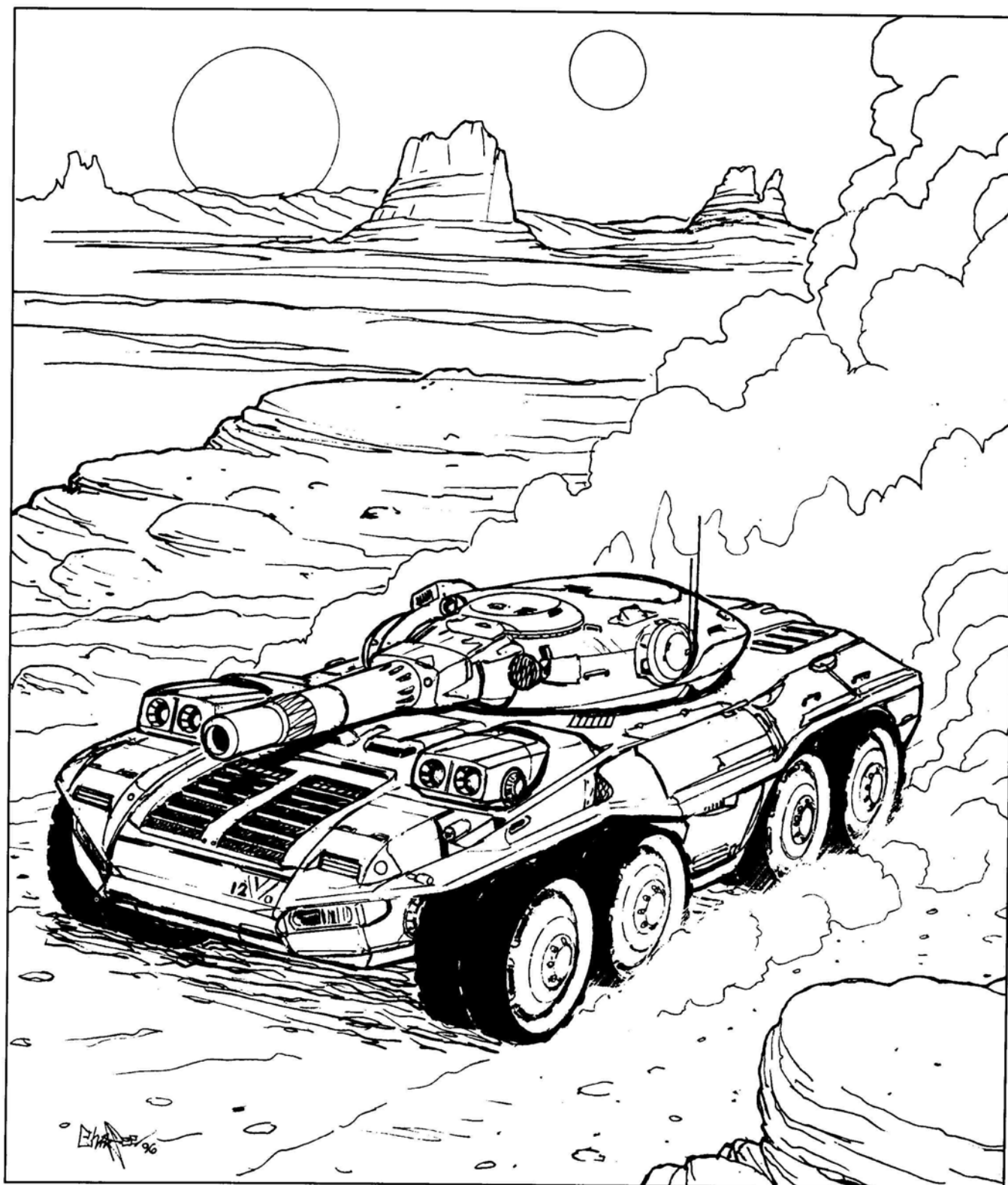
Система связи: Dec-10 Whisperer

Система нацеливания и отслеживания:
Blankenburg Trooper

ОБЗОР

Во время Наследных Войн было утрачено множество разработок «Шевалье» времён Звёздной Лиги. Варварски разграбляемые за свои универсальные оружейные системы, танки «Шевалье» стали очень редкими на поле боя. Ко времени клановского вторжения в рядах Наследных Государств служило чуть меньше дюжины этих танков.

NEW VEHICLES & VESSELS



К счастью, один из производителей – терранская фирма «Millennium Industries» – продолжила выпускать танк «Шевалье» согласно его оригинальной спецификации. Хотя армии Синдиката Драконов и Федеративного Содружества и располагают несколькими такими танками, большинство из выпущенных машин до вторжения на Терру «Слова Блейка» приобретала КомГвардия.

СПОСОБНОСТИ

«Шевалье» – прекрасно продуманный, гибкий танк, способный работать долгие периоды между обслуживанием и перезарядкой.

6,5 т брони фирмы «Chobram Max-Тес» предоставляют примечательную защиту этому лёгкому танку. Большой лазер увеличенной дальности, установленный в турели, служит основным оружием танка, а пара установок Streak SRM-2 переднего обстрела предоставляет дополнительную огневую мощь в пределах 300 м. Хотя эта оружейная смесь оставляет «Шевалье» меньше огневой мощи, чем многие современные разработки лёгких танков, большой лазер позволяет этому танку действовать длительные периоды без пополнения боеприпаса.

Этот лазер «Шевалье» и 8-колёсная локомотивная система питаются от массивной сплав-энергостанции RT 190, составляющей треть массы танка. Этот двигатель позволяет танку достичь скорости в 96 км/ч – это значительно медленнее, чем ховераапараты со схожей массой, но очень неплохое качество для колёсной или гусеничной машины.

Главное слабое место этой разработки – это видимая теснота мест экипажа. Это пространство едва вмещает 3 члена экипажа танка, вытесняя пищевые и другие запасы.

РАЗВЁРТЫВАНИЕ

Изначально разработанный как быстрый разведывательный танк, «Шевалье» был быстро сменён множеством новых машин, оснащённых универсальными электронными системами. Однако КомГвардия продолжает развёртывать внушительное число этих танков для разведки и в качестве прикрывающих войск. Вдобавок многие эти танки служат в тыловых подразделениях, где они выполняют множество задач. Несмотря на существование ограничений, связанных с колёсной двигательной системой танка, Исследовательский Корпус широко использует эти танки КомГвардии в качестве планетарных вседорожников и развёртывает их в гарнизонных войсках.

ВАРИАНТЫ

В КомГвардии и в Исследовательском Корпусе служит множество вариантов танка «Шевалье». Большинство этих версий характеризуются меньшей бронёй и увеличенной скоростью или разнообразным оружием. Один из вариантов, развёртываемый 31-й дивизией КомГвардии (Потерянные парни) используют 4,5 т брони и одну установку Streak, при этом скорость танка достигает 119 км/ч. Другой вариант, используемый многими подразделениями Исследовательского Корпуса, несёт 4 т брони, активный зонд «Гончая» и пулемёт фирмы «Sperry-Browning» с полутонной боеприпасов.

Тип: **Лёгкий танк «Шевалье»/Chevalier**
Технологическая база: Внутренняя Сфера
Тип движения: Колёсный
Тоннаж: 35 т

Оборудование	Масса
Внутренняя структура:	3.5
Двигатель:	190
Тип:	Сплавной
Крейсерские МР:	6
Фланговые МР:	9
Heat Sinks:	12
Контрольное оборудование:	2
Усилитель мощности:	0
Туррель	0.5
Фактор брони:	104
	6.5

	Ценность брони
Front	26
R/L Side	20/20
Rear	16
Turret	22

Оружие и боеприпасы	Расположение	Вес
ER Large Laser	Turret	5
2 Streak SRM-2	Front	3
Ammo (SRM) 50	Body	1

Цена: 985,629 C-bills

Боевая ценность: 1,577

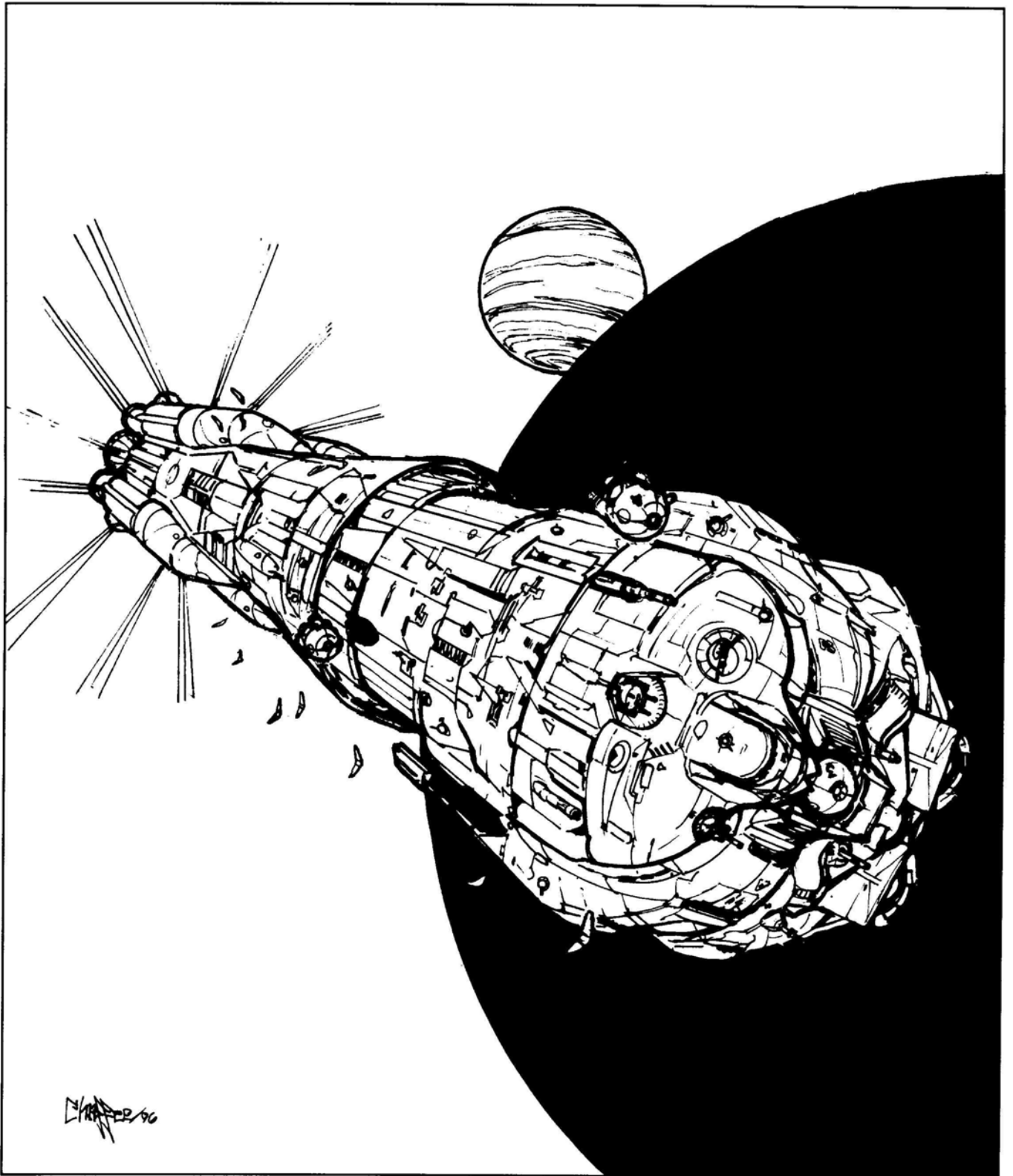
КОРАБЛЬ-ДОК КЛАССА «ФАСЛАН»/FASLANE

Корабли-доки класса *Фаслан* – это JumpShip'ы, сконструированные в основном вокруг корабельных ремонтных доков. Хотя эти корабли весят лишь 550,000 т, в длину они почти в 3 раза превышают клановский эсминец класса *Вихрь/Whirlwind*.

Основанные на классе *Ньюгранж/Newgrange* эпохи Звёздной Лиги, с 2882 по 2949 годы КомГвардия построила 6 кораблей *Фаслан*. Минимум 2 из них – *Росслар/Rosslare* и *Гламорган/Glamorgan* – были отправлены в Периферию для помощи операциям Исследовательского Корпуса. Остальные *Фасланы* пристыкованы к полигонам *Лютень 68-28* и *Росс 248*. Один из них – *Плимут/Plymouth* – содержит *Манчестер/Manchester*, второй прототип эсминца класса *Суффрен/Suffren*. КомГвардия очень тщательно охраняет эти корабли от мародёрствующих пиратов и скрывает их от Кланов.

Хотя номинально это небоевые суда, *Фасланы* несут внушительный диапазон оружия и защитных систем. Каждый *Фаслан* характеризуется противоистребительными лазерами и установками LRM, средними военно-космическими PPC и автопушками. Каждый *Фаслан* также несёт по 100 т ферро-алюминиевой брони, хотя эта броня предназначена в основном для защиты корабля от непредвиденных столкновений, а не от вражеского огня.

NEW VEHICLES & VESSELS



Технология: Звёздная Лига
Дата выпуска: 2882 год
Масса: 550,000 т
Длина: 1,810 м
Диаметр Паруса: 920 м
Масса топлива: 1,000 т (500)
Дневное Сжигание Топлива: 39.52
Безопасный Импульс: 2
Максимальный Импульс: 3
Целостность Паруса: 4
Целостность КФ-двигателя: 12
Охладители: 817
Структурная Целостность: 30

Броня

Передняя: 16
Передние боковые: 12
Задние боковые: 12
Тыловая: 8

Вооружение:

32 ER Large Lasers
 16 установок LRM-20 с Артемис-IV FCS
 2 NAC/10s
 2 NAC/20s
 8 Medium NPPCs
 32 т боеприпасов к LRM
 40 т боеприпасов к NAC/10
 40 т боеприпасов к NAC/20

Отсек 2: Груз (137,405 т) 2 Двери
 Отсек 3: Негерметичный ремонтный отсек
 (вместимость: 2,000,000 т) 1 Дверь

Вместимость DropShip'ов: 2
Гравитационные палубы: 2 (обе диаметром 110 м)
Эвакуационные Капсулы: 10
Спасательные Шлюпки: 10
Команда: 132 человека
Пассажиры: 100 человек

Примечания: Оснащён ферро-алюминиевой бронёй, а ремонтный отсек массой 50,000 т. Правила для ремонтного отсека см. **Передвижные доки**, с.92.

ТРАНСПОРТ КЛАССА «КАРРАК»/CARRACK

Основываясь на одноимённом транспортном корабле эпохи Звёздной Лиги, современный клановский военный транспорт *Каррак* впервые появился в строю чуть более 100 лет назад. Однако аналитики КомСтара не могут определить, сколько *Карраков* из находящихся на данный момент в строю являются изменёнными версиями кораблей Звёздной Лиги, а сколько – недавно построенных.

Карраки есть у всех Кланов, но крупнейшим числом этих кораблей имеет у торговых каст Кланов Алмазной Акулы и Нова Кота. Эти 2 Клана широко используют *Карраки* в своих Оккупационных Зонах в Глубокой Периферии для торговых операций, особенно в потенциально проблемных областях вроде Лиги Хансетик (недавнее перемещение флота Клана Призрачного Медведя также имело в своём составе и небольшое число *Карраков*, что подразумевает, что данный транспортно-грузовой конвой Медведей представлял собой особую ценность. Однако разведчики КомСтара не смогли определить природу этого груза).

На основе информации, собранной после операции на Обочине V (Wayside V), аналитики КомСтара заключили, что клановский *Каррак* отличается от оригинальной разработки Звёздной Лиги. В отличие от большинства клановских переработок и изменений прыжковых кораблей, *Каррак* не оснащён сплав-литиевой батареей или улучшенной бронёй. Однако клановский *Каррак* характеризуется технологией изолированного корпуса.

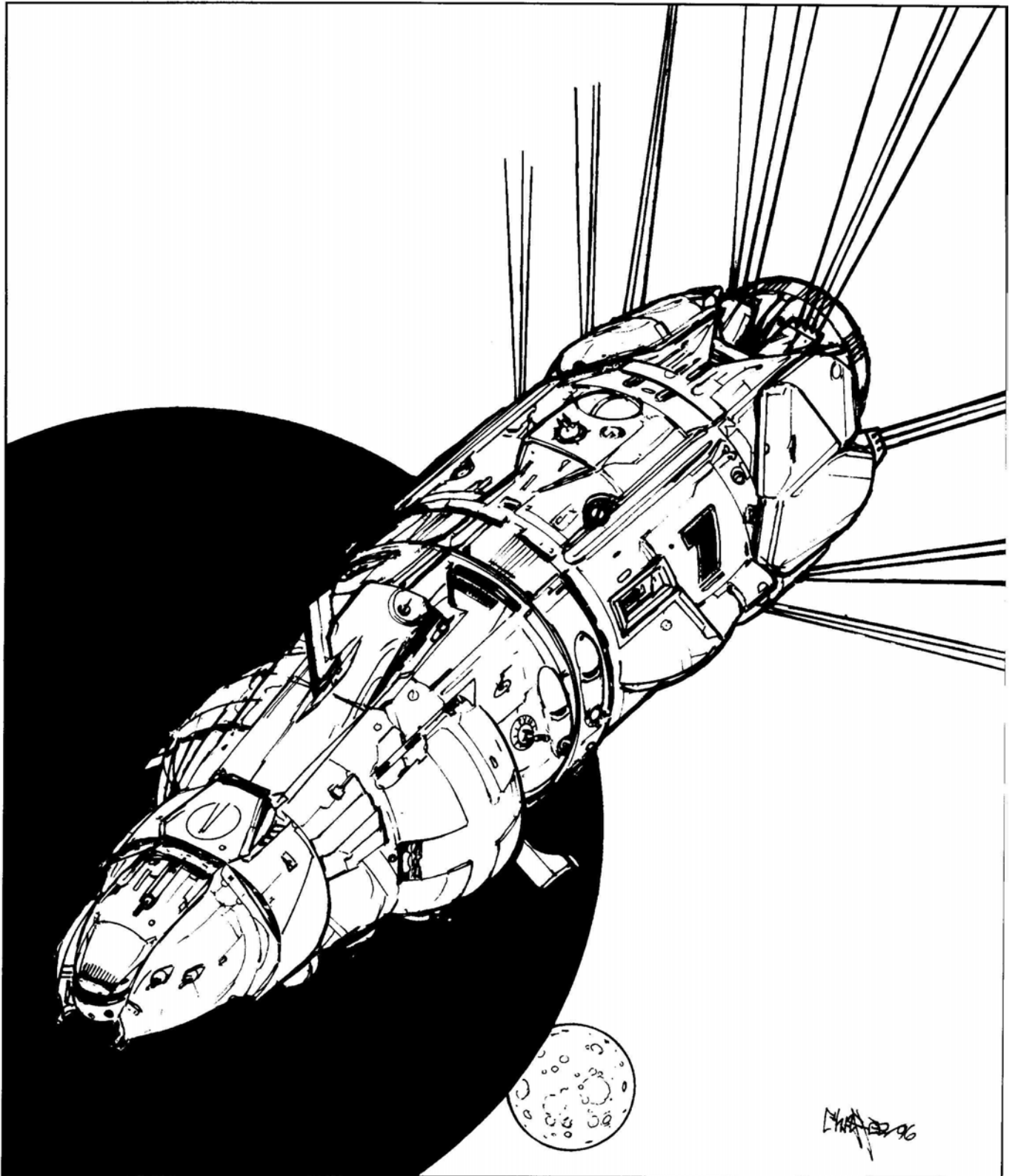
Массивный грузовой отсек *Каррака* занимает область в центре корабля. Этот грузовой отсек окружает ядро компактного К-Ф-двигателя корабля, а по бокам отсека расположены 2 отсека для малых аппаратов. Очень часто эти отсеки содержат пару АКИ и пару челноков, но точный состав контингента малых аппаратов зависит от капитана отдельно взятого судна.

Оружие			Значения Диапазона				FTR
Арка	Тип	Нагрев	Кор. (S)	Сред. (M)	Длин. (L)	Сверхдл. (Extreme)	
Nose	LRM	12	3	3	3	0	Y
Nose	Лазер	48	3	3	3	0	Y
Nose	NPPC	135	9	9	9	9	-
Nose	NAC	30	10	10	10	0	-
FL	LRM	12	3	3	3	0	Y
FL	Лазер	48	3	3	3	0	Y
FL	NPPC	135	9	9	9	9	-
FR	LRM	12	3	3	3	0	Y
FR	Лазер	48	3	3	3	0	Y
FR	NPPC	135	9	9	9	9	-
LBS	LRM	12	3	3	3	0	Y
LBS	Лазер	48	3	3	3	0	Y
LBS	NPPC	135	9	9	9	9	-
LBS	NAC	60	20	20	20	0	-
RBS	LRM	12	3	3	3	0	Y
RBS	Лазер	48	3	3	3	0	Y
RBS	NPPC	135	9	9	9	9	-
RBS	NAC	60	20	20	20	0	-
AL	LRM	12	3	3	3	0	Y
AL	Лазер	48	3	3	3	0	Y
AL	NPPC	135	9	9	9	9	-
AR	LRM	12	3	3	3	0	Y
AR	Лазер	48	3	3	3	0	Y
AR	NPPC	135	9	9	9	9	-
Aft	LRM	12	3	3	3	0	Y
Aft	Лазер	48	3	3	3	0	Y
Aft	NPPC	135	9	9	9	9	-
Aft	NAC	30	10	10	10	0	-

Груз:

Отсек 1: 2 малых аппарата 2 Двери

NEW VEHICLES & VESSELS



Технология: Клан
Дата выпуска: 2950 год
Масса: 300,000 т
Длина: 830 м
Диаметр Паруса: 880 м
Масса топлива: 2,000 т (1,000)
Дневное Сжигание Топлива: 39.52
Безопасный Импульс: 3
Максимальный Импульс: 5
Целостность Паруса: 3
Целостность КФ-двигателя: 7
Охладители: 747 (1,494)
Структурная Целостность: 15

Броня
Передняя: 10
Передние боковые: 8
Задние боковые: 6
Тыловая: 9

Вооружение:
 32 Large Pulse Lasers
 16 ER Large Lasers
 32 Anti-Missiles Systems
 5 NAC/10s
 2 NAC/20s
 16 Naval Laser 35s
 1,000 т боеприпасов к AMS
 200 т боеприпасов к NAC/10
 200 т боеприпасов к NAC/20

Оружие			Значения Диапазона				FTR
Арка	Тип	Нагрев	Короткое (S)	Среднее (M)	Длинное (L)	Сверхдлинное (Extreme)	
Nose	Лазер	24	2	2	2	2	Y
Nose	Точечное	4	2	0	0	0	Y
Nose	Импульсное	40	4	4	4	0	Y
Nose	NLas	104	7	7	7	0	-
Nose	NAC	60	20	20	20	0	-
FL	Лазер	24	2	2	2	2	Y
FL	Точечное	4	2	0	0	0	Y
FL	Импульсное	40	4	4	4	0	Y
FL	NLas	104	7	7	7	0	-
FL	NAC	30	10	10	10	0	-
FR	Лазер	24	2	2	2	2	Y
FR	Точечное	4	2	0	0	0	Y
FR	Импульсное	40	4	4	4	0	Y
FR	NLas	104	7	7	7	0	-
FR	NAC	30	10	10	10	0	-
LBS	Лазер	24	2	2	2	2	Y
LBS	Точечное	4	2	0	0	0	Y
LBS	Импульсное	40	4	4	4	0	Y
LBS	NLas	104	7	7	7	0	-
LBS	NAC	60	20	20	20	0	-
RBS	Лазер	24	2	2	2	2	Y
RBS	Точечное	4	2	0	0	0	Y
RBS	Импульсное	40	4	4	4	0	Y
RBS	NLas	104	7	7	7	0	-
RBS	NAC	60	20	20	20	0	-
AL	Лазер	24	2	2	2	2	Y
AL	Точечное	4	2	0	0	0	Y
AL	Импульсное	40	4	4	4	0	Y
AL	NLas	104	7	7	7	0	-
AL	NAC	30	10	10	10	0	-
AR	Лазер	24	2	2	2	2	Y
AR	Точечное	4	2	0	0	0	Y
AR	Импульсное	40	4	4	4	0	Y
AR	NLas	104	7	7	7	0	-
AR	NAC	30	10	10	10	0	-
Aft	Лазер	24	2	2	2	2	Y
Aft	Точечное	4	2	0	0	0	Y
Aft	Импульсное	40	4	4	4	0	Y
Aft	NLas	104	7	7	7	0	-
Aft	NAC	30	10	10	10	0	-

Груз:
 Отсек 1: 2 малых аппарата 2 Двери
 Отсек 2: Груз (71,411 т) 10 Дверей
 Отсек 3: 2 малых аппарата 2 Двери

Вместимость DropShip'ов: 2
Гравитационные палубы: 1 (диаметром 98 м)
Эвакуационные Капсулы: 4
Спасательные Шлюпки: 4
Команда: 43 человека

Anti-spinward-оперативная область, 13
Coreward-оперативная область, 13, 48
DropShip
БэтлМехи, 18
боевые операции, 30-31
и транспорты, 18
класса «Союз», 45-46
коммуникационные лазеры, 35
личный состав, 16
манёвры перелёта
внутри системы, 44-45
обслуживание, 17
определение, 62
процедуры обследования, 23
расстыковка, 37
сигнатуры, 44
системы аварийной эвакуации, 37
стыковочные манёвры, 36-37
JumpShip
ГИГ-связь, 35-36
гиперпространственные прыжки, 39-42
зарядка двигателя, 42
инфракрасная сигнатура, 82-83
класса «Захватчик», 46-47
коммуникационные лазеры, 35
К-Ф-двигатели, 39-42
личный состав, 16
манёвры перелёта внутри системы, 45
места расположения, 36
обслуживание, 17
определение, 62
процедуры отмены прыжка, 2
расстыковка, 37
сигнатуры, 43-44
системы аварийной эвакуации, 37
стационарное положение, 36
стыковочные манёвры, 36-37
Rimward-оперативная область, 13
Spinward-оперативная область, 13
WarShip
ГИГ-связь, 35-36
и боевые операции, 31
инфракрасная сигнатура, 82-83
манёвры перелёта
внутри системы, 44-45
места расположения, 36
сигнатура, 44
системы аварийной эвакуации, 37

А
Абордажные действия, 32-34, 86-87
правила промахов, 70-71
Адмиралтейство Синдиката Драконов
(АСД), 24

Активный радар, 83
Альбедо, 62
Альянс Лиры, 11, 57, 60
Астрономическая единица (а.е.), 62
Аэрокосмические подразделения, 51

Б
Багги для дюн, 80-81
Базовый ландшафт, 66-67
Базы снабжения, 19, 25, 49
Базы, 18-19. См. также Полигон «Колумб»
Кланов, 49
персонал, 16-17
типы, 19
характеристики, 19-20
Бандитская каста, 56
Боеприпасы
правила, 73
специальные, 72-73
Бронепехота, правила конвертации, 84-85
Бывшие войска Кланов, 59-61
БэтлМех, 18
подразделения, 15-16
правила конвертации, 84-87
ремонтные мощности, 20

В
«Виноградная лоза». См. Сеть ПОБС.
Взаимодействие, 24-25
Властители Внутренней Сферы, 56-57
Военно-космическая организация
Кланов, 49, 51
Военно-космическое сражение, 30-32
Военный персонал, 15-16
система званий, 17
система организации
подразделений, 16-17
функциональные обозначения, 17
Война Отказа, 50
Войны с Кланами, 8-9
Временной цикл, 36
Вспомогательная служба, 95
Встреча в условленной точке, 37

Высокая гравитация, 38-39

Г
Гарнизонная служба, 95
Гарнизонные базы, 19
Геосинхронная орбита, 62
ГИГ-связь, 35-36
безопасность, 22
на полигоне «Колумб», 21
сигнатура, 44
Гиперимпульсные генераторы, 92
Гиперпространственные прыжки
неблагоприятные для здоровья
последствия, 39
процедуры, 39-42
точки Лагранжа, 40
Гравитационные палубы, 38
Гравитация эффекты, 37-39, 89
Гравитационная сила
пороговые значения, 89
тактика её использования, 89
правила, 69-70, 78
ГрузоМехи, 18

Д
Движение
правила, 85
стоимость, 69
телеуправляемых ракет, 90-91
Двойные прыжки, 40-41
Декомпрессия, 72
Детекторы нейтрино, 84
Дневное сжигание, 62
«Драгуны Вульфа», 8, 59-61, 94

З
Завесные пусковые установки, 92
Загрязнение атмосферы, 42-43
Задача набега, 95
Запчасти, 73
Зарождающиеся государства, 57-58
Зарядка двигателя, 42
Заряды ускоренной передачи энергии (АЕТ), 73
Защитные системы, 20
Звёздные системы
множество, 78
создание, 73-78
Звёзды каталоги, 63 классы, 63 типы, 63, 73-74
Зона жизни, 62

И
Инерция движущегося тела, 633
Инструментальная система приземления
(ИСП), 62

Инфракрасная сигнатура, 82-83
«Иррегуляры Снорд», 60
Искусственное притяжение, 38
Использование тактики конфронтации, 23
Исследователи, 14-15
Исследовательская партия
личный состав, 14-16
процедуры обследования, 23-24
Исследовательский Корпус
возрождение, 11
истоки, 6
лидерство, 6
личный состав, 14-17
миссии, 5, 6, 8
оперативные регионы/командование,
13-14

оплата, 93-94
официальные процедуры, 22-23
стратегия найма, 93
Истребитель
боевые операции, 30
разработки, 17
«Исходящий свет», 9

К
Карты
оперативных областей, 12
Периферии, 48
полигона «Колумб», 22
точек Лагранжа, 40
Клан Волка в Изгнании, 60
Клан Волка, 52-53
и Альянс Лиры, 11
и Война Отказа, 50
полигоны, 53
Клан Нефритового Сокола, 14, 52
«Гордость Маттлова», 50
и Война Отказа, 50
и вторжение в Альянс Лиры, 11
полигоны, 52
Клан Призрачного Медведя, 54
конвои, 51
полигоны, 54

Кланы, 48-56
аэрокосмические звания, 51
базы, 49
военно-космическая организация, 49, 51
вторжение, 51-56
домашние миры, 49
операции, 49-51
патрулирование, 51
Токкайдо, 5
КомСтар
и ранние исследования глубокого
космоса, 6
организация подразделений, 16-17
союз с Синдикатом Драконов, 5
Корабль
DropShip. См. DropShip
JumpShip. См. JumpShip
внутренняя атмосфера/окружающая
среда, 42-43

и истребители, 17
и каждодневная рутина, 36
и средства связи, 34-36
класса «Фаслан», 107
класса «Каррак», 109
малый аппарат, 17
новые типы, 107-110
оборудование, 17-18
определение, 32, 43-44
перелёт внутри системы, 44-45
правила топлива, 73
сигнатуры, 43-44
система аварийной эвакуации, 37
стыковка, 36-37
торговая каста, 51
торговля, 57
экипаж, 16, 24, 36
Корабль-док класса «Фаслан», 107
Космическая станция, 31-32
Космическое путешествие
внутренняя атмосфера/окружающая
среда, 42-43

и гиперкосмические процедуры, 39-42
и каждодневная рутина, 36
и психологические эффекты, 43
и сражение, 30-34
и средства связи, 34-36
и эффекты гравитации, 37-39
определение, 43-44
перелёт внутри системы, 44-45
сигнатуры, 43-44
системы аварийной эвакуации, 37
статус корабля, 43
стыковка, 36-37
Кочевники, 15
Критические попадания, 71-72, 80
Курита, Теодор. 9-10
и поиск домашних миров Кланов, 5
Курьеры, 57

Л
Лёгкий танк «Шевалье», 105
Лётный путь, 62
Лига Хансетик, 57-58
Личный состав
АСД, 24
и каждодневная рутина, 36-37
исследовательских партий, 14-16
казарм, 19
полигона «Колумб», 21-22
экипажей баз, 16-17

М
МакЛарен, Алекс, 29
Малотехнические Мехи, 78-80
Малый аппарат
контингент, 17
определение, 63
стыковочные манёвры, 36-37
сигнатуры, 44
манёвры перелёта внутри
системы, 44-45

Манёвр «Бешеная Джейн», 41
Манёвры перелёта внутри системы, 44-45
Машины-амфибии, 80
Места хранения сообщений, 35, 49
Местность, 34
и гравитация, 69-70
и погодные условия, 67-69
и шкала нагрева, 70
расширенные правила, 64-70
типы, 66-67
условия, 67
Метод нападения челноками, 33
Метод свободного нападения, 33
Метод штормовой вынужденной
стыковки, 32-33
Методы нападения, 32-33

МехВоин-исследователь, 81
Микрогравитация, 37-38
Миры Пентагона, 48, 49
Мнерция, 62
Множители опытности, 94
Модификаторы шкалы нагрева, 70
Модификаторы
пилотирования, 64, 65
попадания, 64, 65
шкалы нагрева, 70
Муштра, 36

Н

Набеги, 95
Наёмные подразделения, 10, 15
и контракты с ними, 96-97
и отношения с Синдикатом Драконов, 24-25
и рейтинг Драгун, 94
и стратегия найма, 93
и оплата, 93-94
и отношения с Исследовательским Корпусом, 16
Наземные подразделения в **BattleSpace**, 84-87
Наступательная/защитная кампания, 95
Неисправности двигательной системы, 87
Нулевая гравитация, 37-38
Нуэва Кастилия, 58, 101

О

О'Бхаойл, Падрайг, 11
описание, 26
Обнаружение, 32, 43-44, 83
Оборудование, 18
АСД, 24
новые типы, 90-92
утилитарных Мехов, 80
хранение, 19
Обследование планеты, 23-24
Обследующие посты, 19
Обслуживание. *См. также* Ремонтные полигоны
передвижные доки, 92
правила запчастей, 73
Общая напряжённость, 43
Оперативные базы, 25
Операции
клановские, 49-51
регионы/командование, 13-14
Определение траектории, 63
Орбита, 62
Орбитальные полигоны, 18-20, 49
Оружие
для сражений на борту корабля, 33-34
и повреждение от него по рикошету, 71
калибровка, 69-70
погодные условия, 67-69
правила боеприпасов, 73, 80
правила промахов, 70-71
Отанаша, Харука, 25
описание, 27
Отдых, 36
Официальные процедуры, 22-23
Охладители, 80
Очистка воды, 43
Очистка воздуха, 42

П

Парсек, 63
Пассивный радар, 83
Переборка, 71-73
Перевалочные миры. *См.* Базы снабжения
Перезарядка солнечным парусом, 42
Перигей, 63
Периферия
и бывшие войска Кланов, 59-61
и владельцы Внутренней Сферы, 56-57
и её зарождающиеся государства, 57-58
и Клан в ней, 48-56
и странники, 56
Персонал подразделений средств связи, 34
Персональные возвратные модули (ПВМ), 37
Персональный механизм, 18
Пиратские точки, 41, 63
правила, 88-89
Пираты/частные лица, 15
Пищевые запасы, 36, 73
Планетарная орбита, 75
Планетарные боевые операции, 34
Планетарные полигоны, 18-20
Планетарные системы. *См.* Звёздные системы
Планеты, 63
и её гравитация, 78
их число, 74-75
положение/характеристики, 75-78
размер, 78
спутники, 78

Повреждение от рикошета, 71
Повреждение переборке, 71-73
критические попадания, 71-72
магма, 66
от рикошета, 71
правила конвертации, 87
сверхпроницаемость, 72
Поиск домашних миров Кланов, 10, 11
Покраснение, 39
Полигон «Колумб»
возрождение, 11
история, 20-21
открытие, 8
персонал, 21-22
расположение, 21-22
Полигоны, 18-19. *См. также* Полигон «Колумб»
в Федеративном Содружестве, 11
вторгавшихся Кланов, 52-55
Синдиката Драконов, 25
типы, 19
характеристики, 19-20
Полярная орбита, 63
Портовые полигоны, 19
Посадочные площадки, 20
Почернение, 39
Права на трофеи, 95
Правила бурана, 68
Правила ветра, 69
Правила водной поверхности, 75
Правила гейзера, 67
Правила груза, 73
Правила грязи, 67
Правила джунглей, 66
Правила климата, 76-77
Правила ливня, 69
Правила льда, 67
Правила магмы, 68, 69
Правила непроходимых лесов, 66
Правила перегрева, 77-78
Правила песка, 67
Правила пылевой бури, 68
Правила речных порогов, 67
Правила сенсоров, 82-84
Правила сильного снегопада, 69
Правила снабжения, 73
Правила снега, 67, 69
Правила специального случая
для очистки лесов, 66
Правила сражения на борту корабля, 70-73
Правила сумрака/рассвета, 68
Правила тарана, 82
Правила температуры, 75-76
Правила тумана, 69
Правила тундры, 66-67, 69
Правила увязания, 69
Правила форм жизни, 76
Правла землетрясения, 68-69
Преднамеренный поджог, 70
Проект «Цуйкью», 24
Прوماхи, 70-71
Прослушивающие/наблюдательные посты, 19
Протоколы контакта, 94-101
Процедуры конфликта, 22-23
Процедуры обследования, 23-24
Процедуры путешествия, 22
Прыжковая точка, 39, 41
нестандартная, 88-89
определение, 62
прыжковый парус, 62
Пункты нагрева и магма, 66

Р

Радар, 44, 83
Радиопередачи, 34, 44
Радиотриангуляция, 84
Разбор ближнего боя, 30
Разведчики утрачтеха, 14
Разведывание, 18, 95
Расходящаяся волна, 83
Ремонтные полигоны, 20

С

Световой год, 62
Свободное падение, 62
Связь
внешняя, 34-36
внутренняя, 34
кодирование, 22
места хранилищ сообщений, 35
мощности, 19
протоколы, 22
цепочки, 19
Сенсоры, 20
Сеть ПОБС (Прямое/Обратное Безадресное Сообщение), 19, 35
Сигнал ОСЧ (Опознавания «Свой-Чужой»), 34
Сигнатуры нейтринно, 44

Сигнатуры, 43-44, 82-83
Симс, Адриенна, 6, 7
Сингулярность, 63
Синдикат Драконов
взаимодействие, 24-25
и КомСтар, 5
и отношения с наёмными подразделениями, 25-25
и союз с ним, 9-10
полигоны, 25
Система ε Пегаса, 20
Система гипердвигателя Керни-Фушиды, 39-42
Система стандартного терранского времени (TST), 38

Системы аварийной эвакуации, 37
Системы лазерной связи, 34-35
Скоростные атаки, 30
Скорость, 63
Слепой прыгун, 63
«Слово Блейка», 11, 56-57
Созвездие Керенского, 48, 49
Солнечный ветер, 42
Состав атмосферы, 75
Специалисты по миссиям, 15
Спутник
определение, 63
правила, 78
Сражение
абордажные действия, 32-34
военно-космический бой, 30-32
на борту, 70-73
ограничения, 85-86
планетарные операции, 34
правила телеуправляемых ракет, 91-92
правила, 70-73
Сражения на борту корабля, 33-34
Средства электронной поддержки (СЭП), 83
Свободный полёт, 62
Станция, 63
Стоимость обеспечения, 95
Стоимость транспортировки, 95
Столновение
преднамеренное, 82
случайное, 82
Странники, 56
Стыковочные манёвры, 36-37

Т

Тактика защиты, 33
Телеуправляемые ракеты, 90-92
Топливо, 73
Торговцы, 14, 57-58
Торсионные следы двигателя, 83
Точка Лагранжа, 62
Транспортный корабль класса «Каррак», 109
Транспорты
новые типы, 102-106
правила, 80-81
разведывание, 18
ремонтные полигоны, 20

У

Угрозы окружающей среды, 34
Удержание, 95
Умайяды, 58, 101
Упадок орбиты, 63
Ускорение, 38, 62
Утилитарные Мехи
заполнение тоннажа, 80
оружие/оборудование, 80
охладители, 80
рейтинг двигателя, 79-80
способность прыгать, 80

Ф

Федеративное Содружество, 57, 11
Фобии, 43

Х

Хранилища, 19
Хрупкие заряды, 73

Ц

Цепочные Острова, 57

Ч

Челнок, 17

Э

Экваториальная орбита, 62

Я

Янссен, Аника, 28
ЯрнФольк, 8, 59



FOR USE WITH **BATTLETECH®** **BATTLESPACE®** **& MECHWARRIOR®**

BATTLETECH®, BATTLESPACE® and MECHWARRIOR® are Registered Trademarks of FASA Corporation. EXPLORER CORPS™ is a Trademark of FASA Corporation. Copyright © 1996 FASA Corporation. All Rights Reserved. Printed in the USA.

ADVENTURES BEYOND THE FRONTIER...

A hundred years ago, Primus Adrienne Sims of ComStar suffered nightmare visions of a dire threat to ComStar and the Successor States—hordes of strange monsters from beyond known space, invading the Inner Sphere to destroy it. These visions so troubled the Primus that she created the Explorer Corps, a division of ComStar dedicated to probing the Deep Periphery, to hunt down the threat she had foreseen.

A century later, the Clan invasion made the nightmare come true—and gave the Explorer Corps a vital role in the Inner Sphere's survival. With the backing of the Draconis Combine, the Explorer Corps has expanded its operations and embarked on a massive hunt for the Clan homeworlds. Small mercenary units from all over the Inner Sphere are joining the search, hired by the Explorer Corps for secret missions into the Deep Periphery—missions from which few return ...

The *Explorer Corps* sourcebook describes the Explorer Corps' history and structure, including key personalities, operational procedures, and the Corps' efforts to locate the Clan homeworlds before the Truce of Tukayyid expires. Also included is background material on life aboard a 31st-century spacecraft and descriptions of various colonies and Clan bases in the Deep Periphery and other inhabitants of that little-known region of space. Special game rules for *BattleTech*, *MechWarrior* and *BattleSpace* are designed to enhance campaigns involving space travel or planetary exploration; new material includes rules for creating new solar systems and planets to explore, as well as new types of vehicles and 'Mechs.



ISBN 1-55560-225-8 \$15.00

БЕЗГРАНИЧНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ...

Сотни лет назад примас КомСтара Адриенна Симс страдала от ночных кошмарных видений, где над КомСтаром и Наследными Государствами нависала угроза — орды странных монстров вторглись откуда-то извне исследованного космоса во Внутреннюю Сферу, чтобы уничтожить её. Эти видения настолько озаботили примаса, что она создала Исследовательский Корпус, дивизию КомСтара, предназначенную для исследования Глубокой Периферии, чтобы предупредить угрозу, которую она предвидела.

Спустя столетие ночной кошмар стал явью — произошло вторжение Кланов, и Исследовательский Корпус стал очень важен для выживания Внутренней Сферы. При поддержке Синдиката Драконов Корпус расширил свои операции и развернул самую настоящую охоту в поисках домашних миров Кланов. К этому исследованию присоединилось множество наёмных подразделений из всех уголков Внутренней Сферы, нанятых Корпусом для секретных миссий в Глубокой Периферии — миссий, из которых вернулись немногие...

Книга-источник *Исследовательский Корпус* описывает историю и структуру Исследовательского Корпуса, включая важнейшие фигуры, оперативные процедуры и попытки Корпуса ещё до подписания Токкайдского Перемирия определить местонахождение домашних миров Кланов. Сюда также включён фоновый материал о жизни на борту космического корабля времён 31-го столетия и описания различных колоний и клановских баз в Глубокой Периферии и других обитателей этого малоисследованной области космического пространства. С целью расширения кампаний, касающихся космического путешествия или планетарного обследования, разработаны специальные правила для *BattleTech*, *BattleSpace* и *MechWarrior*; новый материал включает правила создания новых исследуемых солнечных систем и планет, а также новые типы транспортов и Мехов.