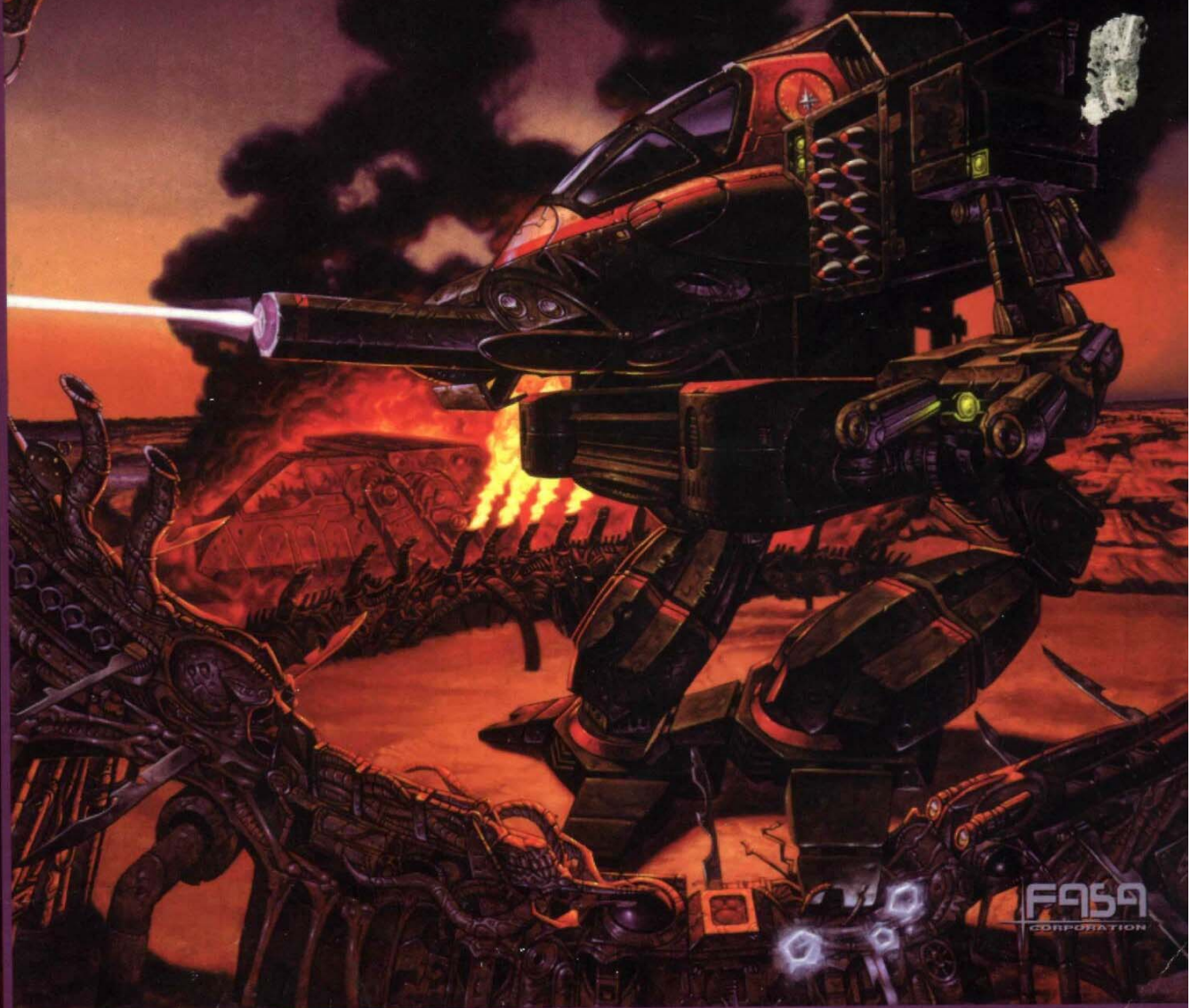


BATTLETECH

★ FIELD MANUAL ★

CRUSADER CLANS™



СОДЕРЖАНИЕ

ЗОВ СЛАВЫ	4	Выход из одиночества	39	Дальнейшие угрозы	78
ВВЕДЕНИЕ	5	Гибель Киндраа	39	Когти Хеллиона	78
ВОИНЫ СПРАВЕДЛИВОСТИ	6	Крушение фракционализма	40	Командная цепочка	79
Мечта Керенского	6	История славы, Пепел поражения	41	Обозначения подразделений	79
Крестовый поход	6	Возрождение		Философия сражения	80
Призыв к оружию	6	Огненного Мандрила	41	Отношение к вольнорождённым	80
Клан Духа Крови	7	Военная практика и обычаи	42	Воспитание щенят	80
Клан Огненного Мандрила	7	Киндраа Огненного Мандрила	42	Отношение к сибко	81
Клан Адских Лошадей	7	Киндраа Сэйнц	43	Испытание Положения	81
Клан Ледяного Хеллиона	7	Киндраа Фарадей-Танага	43	Военные части	81
Клан Нефритового Сокола	7	Киндраа Пэйн	43	Подразделения Мехов	81
Клан Звёздного Ужа	7	Киндраа Маттила-Кэррол	43	Аэрокосмические части	81
Клан Волка	7	Киндраа Бейл-Грант	43	Пехотные части	81
Военные подразделения	7	Киндраа Клайн	44	Военно-космические части	81
Воины	8	Киндраа Мик-Криз (Гаулит)	44	Униформа	81
Подразделения Мехов	8	Военные силы	44	Полевая униформа	82
Аэрокосмические части	8	Военно-космические части	44	Строевая униформа	82
Бронемашин	9	Цвета, знаки отличия и ритуалы	44	Униформа для церемоний	82
Пехотные части	9	Стандарты	44	Почести	82
Организационная доктрина	9	Униформа и знаки отличия	44	Полоса Предания	83
Расклад сил	10	Ритуалы, убранства и		Рукопожатие Кейджа	83
Военная эстетика	10	награждения	45	Знаменитые воины	83
Звания и знаки отличия	10	Лидеры Клана и райстары	45	Хан Аса Тэни	83
Униформа	11	Хан Аманда Кэррол	45	СаХан Сэллин Кейдж	83
Убранства и награды	12	СаХан Гэррит Сэйнц	45	Звёздный Капитан Коннор Руд	83
Формальные ритуалы	12	Райстар Дэррил из Пэйнов	45	Галактика Альфа:	
Военная практика	12	Киндраа Сэйнц	46	Кешик Ослепление	84
Торг	12	Киндраа Фарадей-Танага	47	Галактика Бета:	
Испытания	13	Киндраа Пэйн	48	Изодрённое убийство	85
Основы тактики	15	Киндраа Маттила-Кэррол	49	Галактика Дельта:	
ОБЗОР КАДЕТОВ	16	Киндраа Бейл-Грант	50	Неустрашимые охотники	86
Сибко	16	Киндраа Клайн	51	Галактика Зета:	
Тестирование	16	Киндраа Мик-Криз	52	Хранители гнезда	87
Тренировка навыков	17	КЛАН АДСКИХ ЛОШАДЕЙ	53	Основная Галактика Зета:	
Первичные навыки	17	Долгая дорога: История Лошадей	53	Фанатизм вольнорождённых	88
Вторичные навыки	17	Кампания на Пентагоне	53	Галактика Тета:	
СИЛА КЛАНОВ	18	Золотой век	54	Спасители касты	89
КЛАН ДУХА КРОВИ	19	Адская ярость	54	КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА	90
Путь Истины:		Лошадь и Медведь	56	Соколиный взор: История Клана	
История Клана Духа Крови	19	Призыв Крестоносцев услышан	57	Нефритового Сокола	90
Начало	19	Текущие события	57	Годы замысла	90
Пробуждение	21	Адские всадники	58	Чистка гнезда	91
Золото дураков	23	Организационная доктрина	58	Расправляем крылья	92
Помощь Мандрил	24	Знаки отличия и униформа	60	Снисхождение к Волку	92
Вступление Ворона	24	Знаки отличия рангов	60	Оттачиваем когти	93
Роковая ошибка	25	Униформа	60	Игры для сильных	93
Планы на будущее	25	Награды	61	Взлёт Сокола	93
Пути Духа Крови	25	Райстары Адских Лошадей	63	Военная практика и обычаи	94
Структура подразделений	25	Хан Малавай Флетчер	63	Структура подразделений	94
Командная структура	26	СаХан Таня ДеЛорель	63	Командная структура	95
Военная практика	27	Звёздный Полковник		Практика поля боя	96
Подготовка	27	Джеймс Кобб	63	Обучение	96
Униформа и знаки отличия	27	Кешики Адских Лошадей	64	Униформа и знаки отличия	96
Полевая униформа	27	Галактика Альфа:		Боевая униформа	96
Строевая униформа	27	Стальная поступь	65	Полевая униформа	97
Униформа для церемоний	28	Галактика Бета: Апокалипс	66	Строевая униформа	97
Знаки отличия	28	Галактика Гамма:		Знаки отличия званий	97
Убранства	28	Кровавые Всадники	67	Убранства	98
Знаменитые воины	28	Галактика Дельта:		Знаменитые воины	98
Хан Карианна Шмитт	28	Всадники Света	68	Старший Хан Марта Прайд	98
СаХан Трой Бокуэс	29	Галактика Эпсилон:		СаХан Саманта Клиз	98
Хранитель Закона Бейл Кэмпбелл	29	Бригада "Каменная Стена"	69	Хранитель Закона Казль Першоу	98
ИльЧи Огненного Мандрила		Галактика Зета: Гнев Небес	70	Кешик Туркины	99
Джес Келлер	29	Галактика Эта: Всадники Теней	71	Галактика Гамма: Галактика	
ИльЧи Снежного Ворона		Галактика Тета:		Нефритового Сокола	100
Бри МакФэдден	29	Адские Штурмовики	72	Галактика Дельта:	
Кешик Кровной Стражи и		Галактика Йота:		Галактика Кречета	101
Военно-космический Резерв	30	Девятый Круг Ада	73	Галактика Омега	102
Галактика Альфа: Кровность	31	КЛАН ЛЕДЯНОГО ХЕЛЛИОНА	74	Галактика Ро	103
Галактика Омега: Оптимисты	32	История Проворства	74	Галактика Йота	104
Временная Галактика Омикрон	33	Забывшие в снегах и во льду	74	Галактика Эпсилон	105
Временная Галактика Сигма	34	Испытание огнём	74	Галактика Мю	106
Временная Галактика Тау	35	Создание Клана	75	Галактика Лямбда	107
Временная Галактика Апсилон	36	Опала	75	Галактика Сигма: Глаза Туркины	108
КЛАН ОГНЕННОГО МАНДРИЛА	37	Золотое возрождение	75	Галактика Зета: Клюв Туркины	109
Повествование		Секретное испытание	76	КЛАН ЗВЁЗДНОГО УЖА	110
Огненного Мандрила	37	Ярость Хеллиона	77	История Звёздного Ужа	110
Три первых фамилии	37	Затишье после бури	77	Ранние попытки	111
Испытание Пентагоном	37	Разбитая мечта	78	Разрастание	111
Возникновение Киндраа	38	Ловушка для Волков	78		

Вступление в Золотой Век	112
Перемена ветра	113
Годы Вторжения	114
Вид на будущее	115
Нора Ужа	115
Командная цепочка	115
Путь воина	117
Рукопашный бой	118
Униформа и знаки отличия	119
Лидеры Клана Звёздного Ужа	120
Хан Кассиус Н'Бута	120
СаХан Табита Пайк	120
Хранитель Закона Дагмар Лаири	121
Хранитель Ужа Станислав	121
Командодфуе	
Клана Звёздного Ужа	122
Галактика Альфа:	
Испытанные и мужественные	123
Галактика Гамма:	
Кровная вражда	124
Галактика Дельта:	
Штормовой удар	125
Галактика Эпсилон:	
Ночные ужасы	126
Временная Галактика Каппа	127
Временная Галактика Мю	128
Временная Галактика Кси	129
Временная Галактика Омикрон	130
Временная Галактика Ро	131
Временная Галактика Сигма	132
Временная Галактика Тау	133
КЛАН ВОЛКА	134
Исторические данные	134
Основание	134
Золотой Век	135
Призыв к Вторжению	136
Вторжение	136
Война Отказа	136
Новая порода	137
Маловероятные союзники и	
новые враги	137
Военная сила	138
Военно-космические части	139
Стратегия, тактика и	
военная практика	140
Цвета, знаки отличия и ритуалы	140
Лидеры и райстары Клана Волка	141
Хан Владимир Вард	141
СаХан Мариэлл Радик	141
Хранитель Закона	
Катя Керенская	141
Галактика Альфа: Дух Волка	142
Галактика Бета:	
Сумеречные Волки	143
Галактика Гамма: Волчи гусары	144
Галактика Дельта:	
Огрызающиеся Волки	145
Галактика Тета:	
Прочное основание	146
Галактика Иота: До костей	147
КЛАНЫ-КРЕСТОНОСЦЫ	148
ГЛОССАРИЙ	159
ПРАВИЛА	163
Создание сценариев	163
Типы сценария	163
Выбор мапшитов	165
Создание юнита	166
Подбор сил	166
Добавление Мехов	168
Уровни опыта и умений	171
Последние штрихи	171

Тумен Крестоносцев	171
Честь Клана	171
Использование правил	
скрытых юнитов	172
Превышение возможностей и	
преимущества	172
Перехват инициативы	172
Движение за картой	172
Опрокидывание	173
Списки команд для BattleForce2	173
Клан Духа Крови	174
Клан Огненного Мандрила	174
Клан Адских Лошадей	175
Клан Ледяного Хеллиона	177
Клан Нефритового Сокола	177
Клан Звёздного Ужа	179
Клан Волка	180
Бронекостюмы Крестоносцев	181
Бронекостюм ГНОМ	181
Бронекостюм САЛАМАНДРА	183
Новое оборудование	184
Heavy Lasers	185
Новые Мехи	186
Blood Kite	187
Hellfire	188
Hellion	189

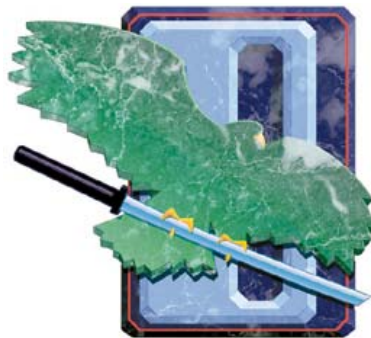
УКАЗАТЕЛЬ КЛАСТЕРОВ

КЛАНОВ-КРЕСТОНОСЦЕВ.....191

BATTLETECH®, 'MECH®, BATTLEMESCH® и MECHWARRIOR® являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA. BATTLETECH FIELD MANUAL: CRUSADER CLANS™ является торговой маркой корпорации FASA. Copyright© 2000 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 - FASAIInfo (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!



СОЗДАТЕЛИ

Описание

Введение

Лорен Коулмен
Клан Духа Крови
Рэндалл Н. Биллс
Клан Огненного Мандрила
Лорен Коулмен
Клан Адских Лошадей
Херберт А. Бис II
Клан Ледяного Хеллиона
Кристофер Хасси
Клан Нефритового Сокола
Крис Хартфорд
Клан Звёздного Ужа
Кристоффер Троссен
Клан Волка
Лорен Коулмен

Разработка проекта

Брайен Нистул
Помощник разработчика
Рэндалл Н. Биллс

Редакторы проекта

Роберт Бойл
Дайан Пайрон-Джелман
Шэрон Тёрнер Мулхивилл

Разработчик линии BattleTech

Брайен Нистул

Редакционный штат

Главный редактор
Донна Ипполито
Управляющий редактор
Шэрон Тёрнер Мулхивилл
Ассоциативный редактор
Дайан Пайрон-Джелман
Помощник редактора
Роберт Бойл
Тара Галлэгер

Производственный штат

Главный художник
Джим Нельсон
Иллюстрация обложки
Майк Сатфин
Разработка обложки
"Groovy" Фред Хупер
Иллюстрации
Джозел Биск
Скотт Джеймс
Льюис Лароса
Дэйв Мартин
Брэд МакДевитт
Джим Нельсон
Лостон Уоллэйс
Сэм Вуд
Расположение:
Джон Брайдгрум
Секция цветных иллюстраций
Фред Хупер
Джефф Лобенштайн

Штат перевода

Переводчик
Ярослав "Duke" Ненашев
Редактор
Кирилл "Krok" Вьюжанин

Специальная благодарность от переводчика:

Всем московским фанатам Вселенной BattleTech - благодаря именно вам все поклонники этой игры могут ею наслаждаться.

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

Отдельное спасибо

Авторам оригинальных сурсбуков Кланов: Бренту Картеру, Эвану Джеймсону, Сэму Льюису, Блэйну Парду, Майклу Пелличчотти, Бою Ф. Петерсону мл., Дайэн Пайрон-Джелман, Шэрон Тёрнер Мулхивилл, группе Adventure Architects.

Разработчик BattleTech также благодарит авторов этой книги за всю ту дополнительную работу, которую они проделали для каждого из Кланов, взаимно дополняя друг друга. Все e-mail оплачены, ребята! (Более 400 предложений и они продолжают поступать...)

ЗОВ СЛАВЫ

Электрические бело-голубые разряды из PPC пересекали поле сражения, озаряя ночь ложными сумерками. Прочерки лучей и стаккато импульсных лазеров - рубинового, изумрудного, сапфирового цвета - ионизировали воздух и добавляли цвета в этот серый мир. Почти невидимые, но по-прежнему смертоносные ракеты лишь на несколько секунд показывались благодаря своим выхлопам, а уханье автопушек и винтовок Гаусса раздавалось с обеих сторон, поражая машины без всякого предупреждения.

Звёздный Командир Валери Сендер из 4-го Ударного Кластера Клана Волка сломала строй её Тринария и направила свой *Warhawk* прямо в ничейную землю, которая отделяла силы Клана Волка от сил Клана Гигантского Скорпиона, попеременно стреляя то из PPC, то из импульсных лазеров. Волки воспользовались преимуществом в этом Испытании Урожая, выставив свои лучшие машины и элитных воинов. Это означало победу плюс "выкуп" от Клана Гигантского Скорпиона - владение Тринарием в случае победы. Добавит уважения Хану Варду и то, что он наберёт таким образом новых воинов для увеличения силы Клана Волка.

Но для Валери этого было не достаточно.

После 7 лет вынужденного Токкайдского перемирия Валери всё ещё горячила себе кровь сражениями с Внутренней Сферой. Даже Война Отказа, когда Волки были близки к уничтожению, не смогла сокрушить её мечту. Она знала, что это было смертельно для Волков, но она также хотела чести и славы для себя. Эти мечты были внутри неё, и они не давали ей покоя. Когда Вторжение возобновится, она со своей командой осуществит свои мечты или погибнет в попытке сделать это. Для неё другого выбора не существовало.

Она углубилась в ряды Гигантского Скорпиона. Её противник, пилотирующий *Gargoyle*, двинулся вперёд, поняв, что он стал её целью. Это было ошибкой. Ракеты и единственная винтовка Гаусса были плохой конфигурацией для ближнего боя. Двигаясь вперёд, другой МехВоин не стал использовать в качестве прикрытия рошу, т.к. она давала недостаточное прикрытие. Валери Сендер просто направила все оружие рук её робота вперёд и выстрелила из всего самого разрушительного оружия по уже повреждённому торсу *Gargoyle*. Её орудия PPC сняли последнюю броню *Gargoyle* и разрушили внутреннюю структуру. Алые вспышки больших лазеров её *Warhawk'a* довершили начатое, разрушив гироскоп, который позволял удерживать 80-тонную машину в вертикальном положении. *Gargoyle* завалилась назад, упав на деревья; искалеченная, она уже не могла больше принять участие в битве.

Победоносно взыв по-волчьи, Валери Сендер этим показала, что в центре строя Гигантского Скорпиона больше некому ей противостоять. Послав вперёд для расширения прорыва свою Звезду, Звёздный Командир, направив руки своего *Warhawk'a* в стороны, выстрелила по врагам с боков. Бывший слева вражеский *Summoner* сразу же оказался в перекрестье прицела и Валери открыла ураганный огонь из PPC по нему. Одновременно она заметила рядом командирский *Dire Wolf* Тринария Скорпионов и открыла огонь из обоих больших лазеров по нему. Её компьютер нацеливания показал, что *Summoner* упал, но пока ещё функционирует. Валери оставила *Summoner'a* и правый фланг Скорпионов своей Звездой, а сама продолжала вести огонь по *Dire Wolfy*.

Скорпионы слишком поздно заметили среди своих Волка. Валери Сендер двинулась ещё ближе к *Dire Wolfy*, целясь в него. Игнорируя критический уровень нагрева её Меха, она трижды выстрелила из всего оружия передней арки, целясь по правой ноге *Dire Wolf'a*. Тройное попадание энергетического оружия испарило броню и обнажило внутреннюю структуру ноги. Залп ракет и лазеров *Dire Wolf'a* встряхнул *Warhawk'a* Валери и вздыбил землю вокруг неё, но она смогла удержать машину в вертикальном положении и успела отменить процедуру отключения реактора из-за перегрева. Пока командир Скорпионов пытался увернуться от яростной атаки, Звёздный Командир Волков не уходила со своего места и, воспользовавшись задержкой в действиях противника, выстрелила из больших лазеров по повреждённой ноге *Dire Wolf'a*. Нога подломилась в двух местах, где лазеры прошли её насквозь, и огромная машина с грохотом упала на землю.

Сражение быстро закончилось. Звезда Сендер смяла правый фланг строя Гигантского Скорпиона и Звёздный Капитан её Тринария, почувствовав перелом в сражении, начал давить на левый фланг Скорпионов, пытаясь смять и его тоже. Звёздный Командир Сендер любезно приняла похвалу Звёздного Капитана, объявив вражеский *Dire Wolf* своей *изорлой*. Ещё не остыв от сражения, когда адреналин ещё был в крови и жара кокпита обволакивала её, на Валери нахлынуло чувство непобедимости. Она надеялась вскоре увидеть битву с Внутренней Сферой. Когда вторжение начнётся, она будет на этом пути. Внутренняя Сфера будет принадлежать Кланам. Волкам.

Ей.

ВВЕДЕНИЕ

"Я приветствую тех, кто остался позади, и я надеюсь, что они смогут забыть все разногласия перед лицом тёмного будущего, которое я предвижу. Что же касается нас, мы больше никогда не увидим нашу родину снова. Но мы будем готовиться, и возможно наши дети, или дети наших детей, ещё будут знать о колыбели человеческой цивилизации. Когда мы захотим, мы вернёмся".

Александр Керенский, 5 ноября 2784 г.

"Мы становимся всё сильнее с каждым поколением, приближая день, когда мы вернёмся во Внутреннюю Сферу. Мы навсегда станем их спасением".

Николас Керенский, 10 декабря 2822 г.

Как обещали нам Керенские, Клань вернулись во Внутреннюю Сферу. Наша задача - восстановить порядок, известный человечеству как Звёздная Лига - не та подделка Лиги, созданной политиками для подрыва нашей уверенности и правильности выбранной цели, а действительно упорядоченное общество, где каждый будет полезен. Это наша судьба, это причина нашего существования.

Это Путь Кланов.

Но судьба не управляет победами в битвах и не гарантирует нам окончательной победы. Победа зависит от нашей неукротимости и силы нашего оружия; борьба с Внутренней Сферой научила нас этому. Мы также поняли глупость недооценки наших противников, сначала на Токкайдо, и потом, с уничтожением Дымчатых Ягуаров в Оккупационной Зоне. Это сильный враг, он показал нам наши слабости. Сейчас мы должны учесть свои ошибки, иначе они вновь повторятся.

Как требовал ильХан Линкольн Озис и одобрили Ханы Кланов, мы составили нижеследующий отчёт о военной силе и готовности каждого из Кланов-Крестоносцев (конечно, ильХан Озис полностью осведомлён о силе и готовности своего собственного Клана Дымчатого Ягуара, не включённого в этот отчёт). Этот документ усилит Крестоносцев и поможет нам обозначить нашу общую цель - освобождение Внутренней Сферы. Когда Вторжение возобновится, мы будем сильнее и сплочённой, чем до этого.

Эта работа разделена на несколько секций. Первые две, **Воины Справедливости** и **Обзор Кадетов**, в основном рассказывают о военной инфраструктуре большинства из представленных Кланов. К основному обзору каждый Клан добавляет собственные сведения о своих силах. Изучив каждую из представленных сил, становится понятно, что все стали сильнее, и никто не сможет устоять против нас.

Терра ждёт Крестоносцев. Никто не сможет помешать нам осуществить заветную цель - везде восстановить знамя Звёздной Лиги снова и навсегда. Широко пользуйтесь этим документом, изучайте и другие. Наша сила и единство возродят настоящую Звёздную Лигу.

Каэль Першоу, 19 ноября 3059 г.



ВОИНЫ СПРАВЕДЛИВОСТИ

Кто бы ни был первым, сказав : "Быть сильным не значит быть правым", очевидно, он был со стороны проигравших.

Хан Джером Уинсон, Клан Волка, 2825 год

Сила, больше, чем что-либо иное, определяет Клан: сила через тождественность, сила оружия, сила намерений. От война до чернорабочего, любой член любого Клана работает в его/её касте для пользы отдельного Клана и усиления сообщества Кланов вообще. Расцвет сообщества Кланов в неизвестных до этого областях космоса, укрепление в сознании того, что ложь не приведёт к облегчению жизни - всё это не зря было проделано Александром Керенским, который назвал эти перемены Великим Вызовом. Но в конце этого тяжёлого пути брезжила красивая мечта. Не напоминая большинству Кланов об их слабости, эта мечта была подхвачена Крестоносцами, которые хотели владеть будущим, принадлежавшим всем Кланам.

Клан-Крестоносцы признают Испытания как честные поединки; мы ещё боремся с предателями из Внутренней Сферы и с дурацкой оппозицией Кланов-Хранителей за правду великого наследия наших предков. Чем жарче огонь, тем острее клинок. Крестоносцы не уклоняются от конфронтации, они наоборот их обостряют и сметаю все неудобства на пути к победе. Это Путь Кланов, и у крестоносцев только один закон: ведущим может быть только сильнейший.

МЕЧТА КЕРЕНСКОГО

С глубоким состраданием говорил он и всё стало ясно; Что их судьба - Скрытая Надежда

Всего человечества, и как дети их детей

Однажды вернутся во Внутреннюю Сферу,

Неся свет Звёздной Лиги

Тем несчастным, кто остался.

Таково их право; таково их кровное наследство.

Предание (Клан Волка), Отрывок 3, Стих 22,
Строки 12-18

В благородных словах Предания Александр Керенский завещал ещё не родившимся поколениям свои дела и убеждения, которые послужили причиной возникновения Крестоносцев. Своей Доктриной Скрытой Надежды - однажды Клан-вернутся, чтобы освободить Внутреннюю Сферу от зла - он дал нам мечту, которой мы живы до сих пор. Его сын, наш Основатель Николас Керенский, дал нам ещё больше. Когда застарелая ненависть, приведшая нас к опустошению, разрушила мир, созданный нашими предками, Николас увёл своих наиболее преданных последователей во второй Исход, где он создал новое общество, свободное от древнего зла человеческой цивилизации.

Создание Кланов было первым шагом на пути к воскрешению Внутренней Сферы и восстановлению Звёздной Лиги. Николас указал, что цель, стоявшая перед Кланами, была праведной, "придёт время, когда наши великие потомки, сильные и единые, возвратятся во Внутреннюю Сферу".

Прошло чуть больше 250 лет, и Клан-вспомнили данное обещание.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

В тридцатом столетии значительно увеличилось число обсуждений возможного Возвращения, начатых воинами, считавшими мечту Керенского как приказ к действию. Назвав себя Крестоносцами, они готовились к скорому возвращению во Внутреннюю Сферу. Клан-придерживавшиеся подобной философии, назывались Кланами-Крестоносцами, а им противостояли так называемые Клан-Хранители. Эти безголовые индивидуалы считали, что основная цель Кланов - не реставрация Внутренней Сферы, а защита от неизвестной внутренней или внешней угрозы.

После нескольких поколений задержки, вызванной симпатизирующими Хранителям, Крестоносцы - истинные воины Керенского - наконец одержали вверх в дебатах и повели Клан-во Внутреннюю Сферу. Мощь Кланов и верховенство Крестоносцев позволили им перехватить инициативу, подкреплявшейся также обширными силами Крестоносцев. Направляясь к Терре, Клан-вторжения легко убрали со своей дороги смехотворные силы защитников Наследных Государств на всём протяжении фронта шириной около 400 световых лет. К сожалению, это продвижение к колыбели человечества было приостановлено. Около миров Расалхага пилот аэрокосмических сил Внутренней Сферы протаранил флагманский корабль Кланов Dire Wolf, в этой катастрофе погиб ильХан Лео Шоуэрс, доблестный Крестоносец Клана Дымчатого Ягуара, который возглавлял Вторжение. Ульрик Керенский, пресловутый Хранитель, избранный для поддержки ильХана, умело организовал поражение Кланов на планете Токкайдо и навязал бесчестное перемирие людям, рождённым для войны. Позднее, обвинённый в том, что он лишил этим перемирием молодое поколение Клана опыта боевых действий и обрёл их таким образом на смерть, Ульрик пытался противодействовать пути Кланов, развязав Войну Отказа между Кланами Волка и Нефритового Сокола. Погибая в битве с Кланом Нефритового Сокола, Ульрик до конца надеялся ослабить движение Крестоносцев, надеясь истощить силы Кланов-Крестоносцев.

Последующие события - Поглощение одного Клана-Крестоносца и многозначительный провал десанта другого - могли привести к тому, что Хранители могли подумать, будто Крестоносцы ослабли. Правда выглядит иначе. Подобные испытания лишь укрепляют силу Крестоносцев, и Клан-Крестоносцы остаются решительными приверженцами мечты Керенского.

ПРИЗЫВ К ОРУЖИЮ

В каждом из описанных Кланов свои понятия о назначении и распределении военных сил. Хотя некоторые сочувствуют фракции Хранителей, все - от Хана до воина - следует пути Крестоносцев.

КЛАН ДУХА КРОВИ

Строгий изоляционист, Клан поддерживает минимальные контакты только с несколькими Кланами. Уважая остальные Кланы, Клан Духа Крови считает, что они отклоняются от истинного смысла учения Николаса Керенского, начиная с сотрудничества между Кланами и кончая организацией военных подразделений.

КЛАН ОГНЕННОГО МАНДРИЛА

Состоящий из множества объединений, Клана полностью обеспечен ресурсами, дух Клана поддерживается политическими и военными дебатами между соперничающими линиями Крови, известными как Киндраа. Хотя другие Кланы считают Огненного Мандрила слишком раздробленным, чтобы стать во главе сообщества Кланов, немногие могут быть такими же упорными в битве или быть преданными своему Клану, как они.

КЛАН АДСКИХ ЛОШАДЕЙ

Самый чудаковатый среди Кланов, Клан Адских Лошадей широко применяет наземные транспортные средства наряду с Мехами. "Ценность воина можно принизить только в сердце, но не в машине", - их собственные слова. Против ожидания, они большое внимание уделяют броне, которая, правда, не уменьшает заметно наступательный огонь; провал Лошадей в борьбе за право участвовать во Вторжении во Внутреннюю Сферу заметно увеличил число сторонников Хранителей среди них, несмотря на их мощные наступательные силы.

КЛАН ЛЕДЯНОГО ХЕЛЛИОНА

Упорные бойцы, воины Клана Ледяного Хеллиона при достижении победы больше рассчитывают на скорость своих лёгких Мехов, чем на грубую силу. Свирепые и задиристые от природы, они всё-таки имеют друзей среди других Кланов. Хотя они придерживаются философии Крестоносцев, увеличение числа своих членов путём завоевания владений других Кланов считают более приемлемым, нежели получение боевой славы на пути к возвращению во Внутреннюю Сферу.

КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Сильно потрепанный после недавнего Испытания Отказа против давнего соперника - Клана Волка - Соколы оказались перед реальной угрозой того, что Великий Совет может поставить вопрос об их силе, и, следовательно, об их пользе. Хан Марта Прайд, предупреждая эту катастрофу, решила доказать боеспособность Соколов в сражении. Возглавив наступление, она провела со своими воинами рейд по Альянсу Лиры вглубь более чем на 130 световых лет, доказав тем самым, что Соколы всё ещё в силе.

КЛАН ЗВЁЗДНОГО УЖА

Как ещё один Клан, голосовавший за Вторжение во Внутреннюю Сферу, Клан Звёздного Ужа сделал малый вклад в движение Крестоносцев. На самом деле, они последовательно дистанцировались от других Кланов, включая и Кланы-Крестоносцы. До недавнего времени Клан Звёздного Ужа испытывал большой недостаток в силах, чтобы считалось достаточно неприятным. Но с момента быстрого и внезапного Поглощения Клана Баррока этот Клан превратился из потенциально недовольного в потенциально сильного союзника - или врага.

КЛАН ВОЛКА

Сильно поредевший после Войны Отказа и последовавшего предательства Фелана Варда, уведшего третью часть воинов-Волков во Внутреннюю Сферу, Клан Волка был близок к Поглощению победоносным Кланом Нефритового Сокола. Однако один истинный воин-Волк был не согласен с тем, чтобы его Клан исчез. Начав с убийства обоих Ханов Клана Нефритового Сокола, Хан Влад Вард преобразовал Волков в сильный и свирепый Клан-Крестоносец.

ВОЕННЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Хотя Кланы отличаются количеством воинов, доступностью ресурсов, сетью коммуникаций и производством, есть общие положения, применимые к ним всем. Очень много сходного среди Кланов в использовании воинов и различных военных машин, организация подразделений и их направленность.

КРУШЕНИЕ ДВУХ КЛАНОВ

Гибель Клана - случай серьёзный, и не важно, что было этому причиной. Дважды в нашей истории мы были свидетелями тому, как ослабевшие Кланы были поглощены более сильными, и их самобытность была навсегда потеряна. Также один Клан был уничтожен. Только за один стандартный год (по времени Терры) мы стали свидетелями крушения двух Кланов - один ушёл в забвение, другой настолько ослаб, что никогда не сможет оправиться от этого.

Первый случай, отвратительный по своей внезапности, в конечном счёте принесёт пользу всем Кланам. В феврале 3059 года Великий Совет разрешил Клану Звёздного Ужа провести Поглощение Клана Баррока, у которого были тайные отношения с т.н. Тёмной кастой. Клан Звёздного Ужа, верный Крестоносец, стал сильнее после удаления чумы Баррока из нашего сообщества. Что же касается Линий Крови Баррока, то они достойны быть среди нас, теперь они существуют как часть нового, сильного и благородного Клана.

Судьба Дымчатого Ягуара должна заставить нас задуматься. Внутренняя Сфера, чьи армии мы ещё десятилетие назад сметали со своего пути как пушинки, к августу 3059 года смогла уничтожить большинство частей Дымчатого Ягуара в его Оккупационной Зоне - они никогда не смогут оправиться от этого. Ясно, что сила Ягуаров была только кажущейся. Хотя Линкольн Озис из Ягуаров по-прежнему ильХан, его власть над Кланами скоро закончится. Эти события должны заставить нас переоценить свои силы, пока мы не увидели варваров из Внутренней Сферы у своих ворот.

Из журнала Марты Прайд, Хана Клана Нефритового Сокола, октябрь 3059 г.

ВОИНЫ

800 солдат составляли основу Кланов, дав свои имена и гены, положив начало Наследию Крови (родословной каждого воина) каждому вернорождённом воину. Созданные благодаря обширной генетической программе с помощью технологии рекомбинации ДНК, выращенные в металлических матках и объединённые в группы под названием члены сиблинга, или сибко, вернорождённые воины они наследовали наиболее ценные качества тех, от кого они произошли. Различные Наследия Крови Клана связаны с разными ветвями военного устройства Клана и отражают особенности их положения в обществе: огромная физическая сила для бронированной пехоты, более известной как Элементалы; малый рост и быстрые рефлексы для пилотов аэрокосмических аппаратов и т.п.

Кланы в основном состоят из вернорождённых, т.к. их генетически изменённые боевые качества предопределяют их превосходство. Каждый воин, стремящийся сделать свой вклад в Генный пул Клана сначала должен доказать его или её ценность, слабые воины никогда не достигнут этого, и т.о. не передадут свои недостатки последующим поколениям. В результате некоторые слабые Наследия Крови и связанные с ними Родовые Имена были убраны, давая дорогу оставшимся сильным генам.

Хотя вернорождённые доминируют в ходе сражения, большинство Кланов также позволяют т.н. вольнорождённым служить как воинам, но большинство из них находятся либо во втором эшелоне фронта, либо несут гарнизонную службу. Вольнорождённые, которые долго считались как "естественный путь" человечества и рассматриваются как заведомо худшие по сравнению с вернорождёнными, всё-таки, доказав свою ценность, могут стать членами воинской касты. Вольнорождённые воины, кто служит во втором эшелоне фронта Галактики, могут дослужиться до Звёздного Капитана, или, как действительно исключение, до Звёздного Полковника. Очень немногие из них командуют в первом эшелоне, и по сравнению с вернорождёнными, они гораздо реже выделяются или растут в звании.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ МЕХОВ

ОмниМех Клана - вершина военной технологии, совершенная машина для войны. Аэрокосмические силы и вооружённая пехота имеет свои преимущества, но Клан, который слишком полагается на один вид поддержки, не сможет на равных конкурировать с другими Кланами.

Как правило, воины Клана начинают свою карьеру на лёгких ОмниМехах. Те, кто не сможет доказать свою ценность, быстро смещаются во второй эшелон или переходят на гарнизонную службу, где они становятся пилотами обычных Мехов. Те же, кто доказал свою ценность, наоборот, получают ОмниМех лучше или тяжелее в качестве их достижений. Иногда воины раскрывают свои способности, занимаясь дизайном Меха, меняя его класс или вес. Разработанные таким образом Мехи иногда пилотируют командиры Кластера или Галактики, хотя чаще всего они останавливают свой выбор на тяжёлом или штурмовом ОмниМехе.

Машина средней огневой поддержки - тяжёлый ОмниМех, оснащённый энергетическим

оружием. Кланы предпочитают формировать подразделения, укомплектованные сходными по возможностям Мехами, в пределах минимум одной Звезды. Формирование групп машин с большим разбросом весов и скоростей - уловка для врага, чтобы заставить его растянуться по фронту Звезды, имеющей в своём составе Мехов с ракетными установками для ближнего боя. Некоторые Кланы также формируют Бинарии и Тринарии одного весового класса, хотя зачастую эти подразделения имеют Мехи разного веса. Подразделения более одной Звезды часто состоят из сил смешанного типа; многие Кланы комбинируют ОмниМехи и Элементалов в Бинарии и Тринарии. Кластеры, состоящие только из ОмниМехов, попадаются редко.

СТАНДАРТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ МЕХОВ КЛАНА

Подразделение	Состав	Количество Мехов
Точка	-	1 Мех
Звезда	5 Точек	5 Мехов
Бинарий	2 Звезды	10 Мехов
Тринарий	3 Звезды	15 Мехов
Кластер	3-5 Тринариев/Бинариев	30-75 Мехов

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Хотя Кланы фактически отказались от использования брони из-за более универсальных и смертоносных ОмниМехов, они высоко оценивают воздушную поддержку из-за её тактической и стратегической важности. Как ОмниМехи царят на поле боя, так и ОмниИстребители царят в небе.

Под искусством ведения воздушного боя обычно подразумевается сражение в космосе или бои в верхней атмосфере на высоту полёта DropShip'a. Они быстро завязывают наземные сражения, но только до подхода ОмниМехов. Обычно командир Клана оставляет истребители для прикрытия от вражеских нападений с воздуха. Путь Клана - одиночное сражение, МехВоин и аэрокосмический пилот редко делают смерть.

Средние истребители доминируют в заявках, хотя это не исключает лёгких или тяжёлых истребителей. Подобно Мехам, истребители собраны в Точки, Звёзды, Бинарии и Тринарии. Точка всегда состоит из двух истребителей одного типа, хотя конфигурация ОмниИстребителей может варьироваться в широких пределах. На уровне Звезды и выше типы и весовые категории выдерживаются не так строго. Типичный Кластер истребителей обычно организуется только для эскорта военно-морских сил, хотя некоторые Кланы используют Кластер истребителей как часть первого эшелона Галактики. Для быстрого реагирования на резко меняющийся характер воздушного боя в Кластер может быть добавлена независимая командная Звезда истребителей.

Кланы гордятся своими WarShip'ами. Ни в какой другой машине не сконцентрировано так много мощи, как в этой. По своей природе использование WarShip'a затрудняет отличие отдельных воинов, и потому остаётся уделом немногих. Каждый Клан предпочитает какой-либо один вид WarShip'ов сделать своей рабочей лошадкой - вроде крейсера или эсминца, вместо больших, но менее универсальных тяжёлого крейсера или линейного корабля.

СТАНДАРТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ АЭРОКОСМИЧЕСКИХ СИЛ КЛАНА			
Подразделение	Состав	Сила	Эквивалентное число единиц ВКС
Точка	-	2 истребителя	1 корабль
Звезда	5 Точек	10 истребителей	5-6 кораблей
Бинарий	2 Звезды	20 истребителей	10-12 кораблей
Тринарий	3 Звезды	30 истребителей	15-18 кораблей
Кластер	3-5 Тринариев/Бинариев + 1 командная Звезда	50-100 истребителей	
* DropShip, JumpShip или WarShip			
** Звёзды JumpShip'ов и WarShip'ов часто дополнительно включают в себя командный корабль			

БРОНЕМАШИНЫ

Фактически игнорируемые большинством Кланов, бронемашины в плане воинских навыков и технологическом развитии продвинулись меньше, чем какая-либо иная военная отрасль. Те ТС, которые всё ещё используются, в основном разработки времён Звёздной Лиги. Клань рассматривают перенесение Омни-технологий на бронемашины тратой времени впустую, и т.о. бронемашины Кланов заведомо слабее их сфероидных аналогов.

Бронемашины в основном встречаются в подразделениях соламы, где состарившиеся воины дослуживают последние дни. Гораздо реже бронемашины встречаются в гарнизонных Кластерах. Они выполняют роль приманки, или принимают участие в недостойных операциях по усмирению толпы или охоты за бандитами. Большинство Кланов, которые используют бронемашины, предпочитают их лёгкие и тяжёлые варианты, бронемашины среднего класса редки в списках Кланов.

Организация бронемашин повторяет основной клановский стандарт. Два транспортных средства (ТС) образуют Точку, 5 Точек - Звезда, и т.д. Кластеры бронемашин - явление неслыханное, хотя немногие традиционные Кластера могут включать в себя несколько Тринариев бронемашин.

СТАНДАРТНАЯ СТРУКТУРА БРОНЕМАШИН КЛАНА		
Подразделение	Состав	Количество бронемашин
Точка	-	2 ТС
Звезда	5 Точек	10 ТС
Бинарий	2 Звезды	20 ТС
Тринарий	3 Звезды	30 ТС
Кластер	3-5 Тринариев/Бинариев	60-150 ТС

ПЕХОТНЫЕ ЧАСТИ

Клань также используют хорошо вооружённую пехоту, обычно набираемую из членов соламы или состоящую из вольнонаёмных. Обычная пехота очень редко выступает как часть установившегося порядка ведения боя Кланами. Однако Элементалы Кланов, с их мощной бронёй, перевели пехоту из пушечного мяса в разряд немаловажной силы на поле боя. Бронекостюмы являются естественным продолжением любого воина-Элементала, увеличивая его силу и эффективность в сражении. Мощные бронекостюмы Элементалов представляют серьёзную угрозу даже для ОмниМехов, оставляя далеко позади обычную пехоту.

Элементалы выполняют разные задачи. Зачастую они выполняют роль телохранителей офицеров и мест их пребывания, являя собой

прекрасный компромисс между обычным телохранителем и эскортом из Мехов. Их скорость и скрытность позволяют им проводить разведывательные миссии, а их оружие позволяет им атаковать безо всякой дополнительной поддержки. В сражении они выступают как часть сил ОмниМехов, при необходимости бросаясь непосредственно на врага прямо в гущу боя, чего не может сделать обычная пехота. Некоторые Клань попытались изменить обычный костюм Элементала, но с минимальным успехом. Многофункциональный воин-Элементал слишком полезен, чтобы им разбрасываться.

Звезда Элементалов формируется из пяти Точек, каждая Точка представляет собой 5 воинов в бронекостюмах. Для увеличения смертоносности, Элементалы редко собирают в группы меньше, чем Точка. Они составляют часть Тринария с двумя Звёздами ОмниМехов, хотя многие Клань формируют также чистые Бинарии и Тринарии Элементалов. Кластер Элементалов чрезвычайно редкое явление, его формируют для краткосрочных спецопераций с добавлением независимой командной Звезды. Некоторые Клань выделяют ОмниМеха для командной Звезды Кластера Элементалов для перемещения и дополнительной защиты на поле боя.

Обычная пехота разбита на отделения по 5 солдат. Это позволяет привести пехотные части к структурному единообразию Кланов, начиная с Точки и заканчивая Бинарием. Некоторые Клань имеют в своём составе обычную пехоту размером больше Бинария; командные отделения являются частью данного подразделения, больше отделения.

СТАНДАРТНАЯ СТРУКТУРА ЭЛЕМЕНТАЛОВ/ПЕХОТЫ КЛАНА		
Подразделение	Состав	Количество пехотинцев
Отделение	-	5 пехотинцев
Точка	-	5 Элементалов или 25 пехотинцев
Звезда	5 Точек	25 Элементалов или 125 пехотинцев
Бинарий	2 Звезды	50 Элементалов или 250 пехотинцев
Тринарий	3 Звезды	75 Элементалов
Кластер	2 Тринария + 1 командная Звезда	155 Элементалов

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ДОКТРИНА

Николас Керенский создал следующие основные виды подразделений Кланов: Точка, Звезда, Бинарий, Тринарий, Кластер и Галактика. Он предложил рассматривать Точку как 1 ОмниМех, или 2 ОмниИстребителя или бронемашины, или

5 Элементалов - это наименьшая эффективная единица для любой военной структуры. Со времён мудрого завещания Керенского до наших дней подобная схема организации остаётся стандартом.

5 Точек представляют собой одно подразделение - Звезду, нанося максимальный урон с минимальными затратами. Вообще, Клан, которые смешивали разные Точки в одной Звезде, приходили к выводу, что боевая эффективность такой Звезды ниже обычной. Только одно объединение оказалось жизнеспособным - Клан Волка составил т.н. стратегическую командную Звезду - 4 ОмниМеха или 4 Точки Элементалов плюс Точка аэрокосмических истребителей. Некоторые Кланов применяют подобные соединения, но в небольшом количестве.

Нова, объединение 2-х Звёзд, - это единственное изменение, которое выделяется из общего порядка. Нова по эффективности сравнима с Бинарием, состоящим из Звезды ОмниМехов и Звезды Элементалов. Отличие Новы от обычного Бинария состоит в подготовке и развёртывании. Новы комбинируют различные виды военной техники, и их применение более эффективно, чем применение обычных Бинариев. Но когда Нову разбивают на составные части, каждая Звезда по отдельности менее эффективна по сравнению со Звездой обычного Бинария.

Используя подразделения в виде Бинариев и Тринариев, Кланов могут начать формировать комбинированные части. Эти подразделения могут быть "чистыми" (это значит, что Звёзды состоят из одного типа машин) или "смешанными". "Чистые" подразделения широко распространены среди Кланов, хотя применяются оба вида подразделений. Бинарии и Тринарии требуют только небольшой тыловой поддержки своих Звёзд, являясь наиболее часто встречающимся видом подразделений сил Клана. Бинарий или Тринарий, состоящий из Звёзд Новы, называется СуперНова.

На уровне Кластера порядок построения сил ломается. Применяется подход комбинирования - масштабы боя требуют включения в него частей ОмниМехов, Элементалов и аэрокосмических сил. Тем не менее, организация подобных комбинированных объединений меняется от Клана к Клану. В основном Кластеры включают в себя 5 Бинариев или Тринариев, в среднем это 4-5 Тринариев. Типичный Кластер Клана (в понимании, как это должно быть) состоит из 2 чистых Тринариев ОмниМехов, Бинария Элементалов, Бинария ОмниИстребителей и добавляется смешанный Тринарий или СуперНова.

Наиболее крупная военная единица Кланов - Галактика. Керенский предусмотрительно не определял критерии формирования Галактики. Применяя индивидуальный подход к формированию частей, структурно и по силе подобных Кластеру, он признавал, что Галактики предпочтительны для выполнения оборонных задач, чем наступательных. Средняя Галактика состоит из 4 Кластеров и независимого командного Тринария или Кластера, хотя некоторые Галактики включают в себя только 2 Кластера.

РАСКЛАД СИЛ

Для Вторжения каждый из четырёх Кланов выставил 3 из 5-х Галактик первого эшелона, от 5-Кластерных Галактик Нефритового Сокола до 4-Кластерных Галактик Призрачного Медведя. Несмотря на разнообразный состав, эти Кланов

были равны по своим возможностям, позднее к ним добавились 3 Клана Поддержки. Кланов, не выбранные для участия во Вторжении, были слабее. Они могли выставить только 2 из 4-х Галактик первого эшелона, в состав которых входит в среднем 3 из 4-х Кластеров.

Галактики второго эшелона организованы наподобие соответствующих частей первого эшелона, хотя при этом часто не так много внимания уделяется ровности подбора. Эти Галактики - смесь второго эшелона и временных гарнизонных Кластеров (ВГК). В большинстве Кланов Кластеры второго эшелона комплектуются воинами, не подходящими для службы в первом эшелоне; большинство таких Кластеров также имеют доступ к технологиям ОмниМехов и неплохое транспортное обеспечение. Эти части используются для выполнения менее значимых задач или для удержания позиций, занятых первым эшелonom. Большинство ВГК набраны из вольнорождённых и опозорившихся вернорождённых или тех из них, кто ещё может быть полезен в качестве воина. Эти части располагаются в тылу, обеспечивая защиту маловажных объектов, и обеспечивают зачистку местности после второго и первого эшелонов. Некоторые Кланов не делают больших различий между Кластерами второго эшелона и ВГК, которые, хоть и выставляют необходимое количество солдат, служат в качестве затычек в бреше между первым эшелonom и его резервом. Сильные Кланов могут выставить от 5 до 9 Галактик второго эшелона, в то время как остальные - от 4 до 7.

Наконец, каждый Клан располагает силами планетарной милиции. Эти части - всевозможные отбросы, состоят из членов соламы, бесталанных вольнорождённых и оступившихся вернорождённых, у них обычное вооружение и транспорт. Никакой Клан не выставит милицию в настоящем сражении; вместо этого милиция выполняет неблагодарную работу управления низшими кастами. Военная сила милиции не соответствует целям данного документа.

ВОЕННАЯ ЭСТЕТИКА

Структура званий, используемая в каждом Клане, осталась такой, какой её сформировал Николас Керенский вскоре после создания общества Кланов. Хотя всё то, что сопутствует военной обстановке, может быть различным у каждого Клана, всё это базируется на стандартах, описанных ниже.

ЗВАНИЯ И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Основная система званий неизменна и существует вот уже более 200 лет. Звание чётко указывает на положение воина, изменения в его карьере и - дополнительно - сколько воинов под его рукой.

Военные Кланов не различают "нанятый персонал" и "офицеров". Просто воины. Также одним из прекрасных усовершенствований Керенского старых понятий Звёздной Лиги было следующее - никакой воин не может получить следующее звание из-за выслуги лет. Воины Кланов получали следующее звание с каждым новым достижением в своей команде, борясь и побеждая в боях Испытаний. Каждый воин зарабатывает уважение путём такой демонстрации своей силы, подтверждая её потом на поле боя.

Каждый Клан имеет свои собственные знаки отличия звания и Клана, носимые на одежде в соответствии с требованиями своего Клана. Только знаки отличия МехВоина общие для всех Кланов. Знак отличия МехВоина - восьмиугольная эмалированная звезда, у которой три конца по сторонам света удлинены, а южный конец имеет двойную длину. Этот знак отличия, также известный как даггерстар (daggerstar, кинжальная звезда), показывает, что воин был проэкзаменован в его/её сибко и обладает соответствующими правами и привилегиями. МехВоины носят красную даггерстар, которая несколько больше обычной. Пилоты истребителей носят голубую звезду, а пилоты DropShip'ов и WarShip'ов носят черно-голубую звезду. Элементалы носят зелёную звезду. Знаки отличия воина нашивают туда же, где носятся знаки отличия более высоких рангов. Эти знаки отличия обычно нашиваются на плечи воинов (в случае обычной униформы), или на заколках плащей полевой формы и униформы принадлежности.

Хан

Хан - единственный значимый воин Клана, имеющий политический опыт и выбираемый без сражения с равным ему. Выбираемый большинством воинов Клана, носящих Родовое Имя, каждый Хан является членом Великого Совета, созываемого на Стране Мечты, представляющий его/её Клан и участвует в определении политики Кланов в целом.

Хан командует одним из двух элитных подразделений, известных как Кешики, размером от Бинария до Кластера. Этот Кешик обычно является командной частью какой-либо Галактики, что считается великой честью для этой Галактики. В некоторых Кланах Кешик - независимое подразделение, способный при необходимости принять командование любой Галактикой.

СаХан, чьё положение в отличие от Хана менее определено, является одним из двух лидеров Клана и тоже представляет свой Клан в Великом Совете. СаХан тоже избирается большинством, он помогает Хану при необходимости и занимает его место, если Хан убит или недееспособен. СаХан командует вторым элитным подразделением - Кешиком, который является командной частью отдельной Галактики. В некоторых Кланах этот Кешик может при необходимости принять командование любой Галактикой.

ИльХан - это Хан Ханов, лидер всех военных сил всех Кланов и верховный правитель всех Кланов. Эта должность появляется только когда Кланов стоят перед какой-либо внешней или внутренней угрозой, или необходимо скоординировать все усилия для решения одной задачи - например, Вторжение во Внутреннюю Сферу. ИльХан выбирается всеми Ханами всех Кланов простым большинством на Великом Совете.

Командир Галактики/Звёздный Адмирал

Командир Галактики, или Звёздный Адмирал в случае военно-космических сил, является мощным и влиятельным воином. Победа Галактикой или Звездой WarShip'ов

требует огромных навыков как на поле боя, так и вне его; этот воин часто должен превосходить в искусстве политики соперников также, как и в бою, и должен быть способен к вдохновению своей команды. В распоряжении Командира Галактики находятся силы, равные четверти или даже трети сил Клана. И командир Галактики, и Звёздный Адмирал подчиняются непосредственно Хану.

Звёздный Полковник/Звёздный Коммодор

Звёздный Полковник командует Кластером, собранным из нескольких Бинариев и/или Тринариев, в основном смешанного типа. Звёздный Коммодор, или Звёздный Полковник ВКФ в некоторых Кланах, командует одним JumpShip'ом или WarShip'ом, или Звездой DropShip'ов или JumpShip'ов.

Звёздный Капитан

Звёздный Капитан командует или Бинарием, или Тринарием, включая объединения типа СуперНовы. В основном, но не всегда, Бинарии и Тринарии смешанного типа, это означает, что Звёздный Капитан командует разнотипными войсками. Звёздный Капитан ВВС командует Тринарием из 30 истребителей, Звёздный Капитан ВКФ служит на WarShip'e как старший офицер, наподобие первого офицера или ведущего инженера, и командует одним DropShip'ом или JumpShip'ом.

В случае Новы, обе Звезды ведут Звёздный (Нова) Командир, один из которых считается старшим. Старший получает звание Нова Капитан. Хотя в этом случае воины состоят в одном звании, Нова Капитан обычно носит в качестве знака отличия звезду, четыре луча которой покрашены в присущий ему цвет - цвет МехВоина, пилота или Элементала.

Звёздный Командир

Воины в данном звании командуют одной Звездой. МехВоины командуют 5-ю ОмниМехами, пилот - 10-ю истребителями, командир-Элементал - 25-ю рядовыми. Будучи на DropShip'e и JumpShip'e, Звёздный Командир в основном служит как старший сектора. Командир Новы имеет как Нова Командир больше полномочий и возможностей, чем обычный Звёздный Командир.

Командир Точки

Это звание получают те Пилоты, командиры бронемашин и Элементалы, чьё подразделение состоит из более чем одного человека. Командир Точки пилотов командует 2-я истребителями. Командир Точки Элементалов имеет в своём подчинении 5 человек. Командир Точки бронемашин командует 2-я ТС.

И хотя МехВоин не носит этого звания, Элементал или пилот не рассматриваются в этом случае как стоящие выше по званию. Один МехВоин и есть Точка, получается, он и есть Командир Точки. Строго говоря, МехВоин равен Командиру Точки и любому Элементалу или пилоту.

Воин

Самое низкое звание в любом Клане - воин или пилот: МехВоин, пилот или Элементал. Те, кто выходит из сибко и удовлетворяет минимальным квалификационным требованиям, получают это звание и носят его до тех пор, пока не получают следующее звание в Испытании Положения.

Даже те воины, которые никем не командуют, имеют большие права по сравнению с членами других каст. Знак отличия воина - даггестар.

В Кланах большинство вольнорождённых воинов редко когда получают звание выше рядового. Вольнорождённый по своим возможностям слабее вернорождённого, даже если и получает следующее звание. В основном вольнорождённые занимают низшую ступень в структуре военных сил Клана.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА КЛАНА	
Воинское звание Клана	Аналогичное звание Звёздной Лиги
ИльХан	Главкомандующий
Хан	Генерал
СаХан	Генерал-майор
Командир Галактики	Генерал-лейтенант
Звёздный Полковник	Полковник/Майор
Звёздный Капитан	Капитан
Звёздный Командир	Лейтенант
Командир Точки	Старший сержант*
Воин	Сержант*
* В данном случае эквивалент носит приблизительный характер, т.к. звания Командир Точки у МехВоинов не существует	

УНИФОРМА

Воины Кланов носят различную форму, вид и покрой которой в каждом Клане свой. В основном Клановые имеют униформу для церемоний, полевую униформу, обычную униформу и боевую униформу. Знаки отличия в каждом Клане носят по-своему.

УБРАНСТВА И НАГРАДЫ

В Кланах не существует незначительных убранных или наград; те же, которые существуют, заслужены своими носителями. Самая лучшая награда в Кланах - это Родовое Имя одного из 800 основателей Кланов, которое одновременно могут носить не более 25 воинов одного Наследия Крови.

Помимо Родовых Имен, Клановые признают только те знаки отличия, которые упоминаются в их версии Предания. Эти знаки отличия доступны только членам этого Клана.

Знаки отличия Предания названы в честь героической саги, описывающей историю каждого Клана со времён Исхода до наших дней. Эти знаки отличия, как и Предание, несколько отличаются друг от друга между Кланами и повествуют о наиболее известных воинах родного или другого Клана. Упоминание другого Клана в своём Предании - явление редкое, но тем не менее случаи были. Знаки отличия Предания традиционно носят на правой груди униформы.

ФОРМАЛЬНЫЕ РИТУАЛЫ

У Кланов имеются многочисленные ритуалы, относящиеся к конкретному Наследию Крови или определяющих порядок вещей.

Единственный ритуал, который существует неизменным во всех Кланах, - это ритуал Принятия.

Принятие

В ходе этого ритуала воин, не являющийся членом воинской касты данного Клана, принимается в неё. Принятыми могут быть связанные, взятые в ходе сражения, или члены нижних каст, становящиеся членами воинской касты. В некоторых Кланах - в основном в тех, где есть вольнорождённые воины - принятие документируется, а церемония считается проведённой после того, как претендент продемонстрирует свою ценность для Клана. В данном ритуале приёмышу трижды бросается вызов, который должен быть отведён пилотом, Элементалом и МехВоином. Порядок вызовов зависит от того, какого типа воином он будет. После принятия, бывшему связанному вольнорождённому обычно даётся имя его или её нового Клана. Например, Клан Волка даёт своим приёмным второе имя Волк.

ВОЕННАЯ ПРАКТИКА

Внутренняя Сфера по своему невежеству считает Кланов застойным обществом, т.к. мы до сих пор следуем повсюду словам Николаса Керенского, уведшего нас от зла, послужившего причиной падения Звёздной Лиги. В действительности же Клановые некоторое время менялись, но лживость этих изменений начала разъедать нас, и потому мы по-прежнему придерживаемся правды, данной нам при нашем рождении. Снова и снова мы видели доказательство мудрости Николаса Керенского. Недавние наши победы над Внутренней Сферой доказали правоту Пути Кланов.

Николас Керенский дал нам основы военной практики, полагаясь в основном на записи нашего Великого Отца, Александра Керенского. В ходе развития общества Кланов происходили некоторые добавления и изменения, вызванные необходимостью. Каждый Клан произвёл свои небольшие изменения, касающиеся проведения этих противоборств, а также придал им разные степени их важности.

ТОРГ

Сражение начинается задолго до вооружённого столкновения на поле боя.

Николас Керенский

Клановская практика торга разработана прежде всего (и это самая важная причина) для экономии ресурсов. Ещё с тех времён, когда ресурсы наших домашних миров пока не были найдены, ожидая своего открытия, в сознании общества Кланов глубоко укоренилось осуждение трат впустую. Даже сейчас, с использованием ресурсов Внутренней Сферы, даже сама идея расточительства отвратительна. Клановые ценят то, что имеют, и этим не разбрасываются.

Кланы также очень высоко оценивают персональную честь и пути её достижения, более, чем во Внутренней Сфере (хотя, если по справедливости, философия бусидо Синдиката Драконов и кодекс Рыцарей Внутренней Сферы иногда напоминают это). Предложение меньшей цены увеличивает честь в случае победы в сражении, это используют те воины, которые хотят прославиться.

Бэтчелл

Воины Клана начинают сражение с ритуала *бэтчелл*. При типичном бэтчелле нападающий называет себя и указывает свои силы и требует от обороняющегося назвать свои силы. Вызов даёт обороняющемуся некоторые сведения о том, насколько они рискуют в этом противостоянии.

Простейший бэтчелл - вызов один на один, более известный как Испытание Обиды. После бэтчелла обороняющийся может выбрать тип сражения, например, указать, что бой будет безоружным или с использованием своих машин, а также время и место сражения. Это и есть торг, но в Кланах, где предпочитают бой на машинах, проведение быстрого торга приводит к одиночным сражениям.

Бэтчелл подразумевает уважение к противнику. Против бесчестных воинов его можно и не применять, и тогда Клан может использовать все имеющиеся в его распоряжении силы на полную мощь.

Предел

Предел - это объективно минимальное число военных единиц, необходимых для выполнения задачи. Так как среди Кланов соблюдается военная точность и в принятии решения могут принять участие все стороны, предел торга обычно известен заранее, до объявления вызова. Разница в окончательной и стартовой заявках и определяет, насколько ценна будет победа.

В некоторых сражениях с Внутренней Сферой Кланы терпели поражение только из-за того, что сфероидные командующие неверно указывали число защищающихся. Сначала это вводило Кланы в заблуждение, однако теперь только очень наивный командир Клана будет проводить торги без учёта такого возможного поведения.

Стратегия торга

После того, как защищающийся объявляет свои силы, среди нападающих начинается торг за право проведения сражения. Торгующиеся обычно начинают с выставления сил, находящихся в их непосредственном распоряжении, хотя могут комбинировать свои силы с другими подразделениями. Торгующиеся командиры определяют новые заявки, отдельных воинов или даже вид оружия, чтобы обойти в торгах оппонента. Воин, собирающийся победить с наименьшим количеством сил, в случае победы добивается большой чести. Победа над врагом с ещё меньшими силами, чем было объявлено его заявкой, приносит ещё большую славу и уважение. При большинстве торгов выигравшие командиры очень умело балансируют между необходимым пределом и тем количеством сил, с помощью которых тоже возможна победа, хоть и тяжёлая.

Победитель развёртывает свои заявленные силы на поле боя, но может дополнительно

выставить силы в размере разницы между его заявкой и предыдущей лишь с небольшой потерей чести для себя. Выставление ещё больших сил требует согласия торгующихся, но это может принизить воина в глазах его товарищей.

Стратегия заявок варьируется как среди Кланов, так и среди воинов отдельно взятого Клана. Иногда заявка начинается с огромных сил, пытаясь таким образом разгадать возможности оппонента. Другие сразу же делают малые заявки, выставляя на поле боя ещё меньшие силы, чтобы иметь необходимый резерв. Умные торгующиеся могут иногда заставить оппонента назначить малую цену их заявке, гарантируя таким образом их провал. Некоторые командиры Кланов используют гибкую структуру военных сил для получения преимущества, комбинируя их Кластеры и Галактики, или уменьшая их состав, вводя в заблуждение своих оппонентов.

Торг, хоть и является стратегией силы, иногда демонстрирует тактическую слабость Кланов. Этот ритуал превосходно экономит ресурсы и способствует увеличению индивидуальных достижений, но некоторые командиры настолько увлекаются самим процессом торга, что забывают о конечной цели - победе.

При сражениях с Внутренней Сферой такие вещи обходятся Кланам слишком дорого, когда противник Кланов оказывается довольно сильным или силы защитников не были должным образом оценены. Разгром на Токкайдо показал ошибочность решения тогдашнего ил^{Хана} Ульрика Керенского, когда он использовал методы Кланов против их самих, заведомо уменьшая силы нападения и практически отдавая победу в руки КомГвардии. Когда Вторжение возобновится, Кланы не повторят подобных ошибок.

ИСПЫТАНИЯ

Николас Керенский установил 6 Испытаний, охватив ими все ситуации, когда столкновения не миновать. Испытания установили реалистический подход Кланов к сражению и позволили уменьшить урон, наносимый в ходе сражения. Освящённые ритуалом и под наблюдением Совета Клана и Великого Совета, Испытания в Кланах очень схожи.

Общее для большинства Испытаний - это Круг Равных, пришедший из традиций вызова, когда обороняющийся называет время и место поединка. Поскольку вызов подразумевает уважение друг к другу, сражающиеся воины потенциально равны. Поле боя, известное как Круг Равных, обозначает границу, пересечь которую не имеет права ни один из соперников до тех пор, пока один из противников не проиграл (это наносит большой урон чести). Круг Равных чаще применяется в сражениях один на один, чем в каких-то масштабных боях.

Испытание Положения

Испытание Положения, которое тестирует кадета при выходе из сибко, - первое официальное Испытание, которому подвергается воин Клана. Вообще все Испытания до этого рассматриваются как элементы тренировки, и большинство Кланов не отображает сведения о них в кодексе воина (истинный воин Клана не принимает какого-либо вызова от кадета, хотя вряд ли откажется и редко проигрывает).

Испытание Положения в ходе карьеры может потребоваться снова, когда рассматривается возможность воина командовать на более высоком уровне.

В обычном Испытании Положения в кадета Клана сражаются с шестью опытными воинами, используя оружие на всю мощность. Каждый кадет последовательно сражается с тремя противниками. Если будет атакован противник, выступающий следующим или будет атакован оппонент другого кадета, то сражение превращается в кучу-малу, где все становятся потенциальными целями. Чтобы стать воином Клана, кадет должен победить как минимум одного противника. Победа над двумя противниками приносит кадету звание Звёздного Командира, победа над тремя - звание Звёздного Капитана. Очень немногие кадеты добиваются победы над четырьмя противниками, получая звание Звёздного Полковника; это происходит очень редко, т.к. кадет должен превратить Испытание в кучу-малу.

Некоторые Клановые предоставляют второй шанс кадетам, провалившим Испытание. Эти кадеты проводят Испытание уже с воинами гарнизонных частей. Победа предоставляет возможность служить в гарнизонных Галактиках. Для перевода в первый эшелон воин должен победить в Испытании Положения воина этого подразделения. Эта новая политика пока ещё может быть оспорена в Великом Совете в основном потому, что не противоречит принципам, изложенным Николасом Керенским.

Испытание Родового Права

Родовое Имя, самая большая почесть среди Кланов, может быть завоёвано воином, это гарантирует, что гены воина будут добавлены в генный пул следующего поколения. Это также даёт воину право занять высокое военное и политическое положение. Только 25 воинов могут носить одно Родовое Имя одновременно. Когда один из них умирает, проводится Испытание Родового Права среди всех потенциальных кандидатов. Кандидаты должны восходить по прямой линии к основателю этого Родового Имени.

Каждый, носящий данное Родовое Имя, может рекомендовать одного кандидата. Глава Дома этого Родового Имени добавляет ещё кандидатов до общего числа 31. Последний, 32-й, кандидат определяется путём Великой кучи-малы среди всех оставшихся кандидатов. После этого среди претендентов проводится ряд поединков один на один - турнир Родового Имени, победитель которого и получает право носить данное Родовое Имя.

Испытание Обиды

Это Испытание улаживает вопросы чести. Так как это Испытание обычно возникает в результате бесчестных поступков против воина другого Клана, то за его ходом следит Совет Клана или Великий Совет, если воины носят Родовое Имя или имеют высокое звание. Это Испытание регламентируют жёсткие правила, гарантирующие правильность его проведения. Воины равного положения (и, соответственно, равных возможностей) могут сражаться на однотипных машинах. В противном случае Совет предлагает нечто среднее. Поражение в Испытании Обиды очень унижительно, и очень часто проигравший

воин не может быть рекомендован на получение Родового Имени до тех пор, пока позор поражения не будет смыт. Проигравшие воины с Родовым Именем наносят тем самым большой урон данному Родовому Имени и Наследию Крови, делая это Имя менее почётным в глазах Кланов.

Однако не все Испытания Обиды должны рассматриваться Советом. Кадеты могут объявить Испытание Обиды, которое быстро решается в Круге Равных под присмотром инструктора. Некоторые воины невысокого положения могут отказаться от наблюдения Совета, используя механизм торга.

Испытание Владения

Это Испытание является наиболее общим при решении вопроса, кому будут принадлежать образцы ДНК воина. Это Испытание всегда начинается с вызова и последующего после него торга. Сражение редко требует сил больше одного Кластера. Во многих Кланах Испытание Владения проводится как сражение на право владения целым подразделением. Недавнее и беспрецедентное использование такой практики было начато Ханом Владимиром Вардом и названо Испытанием Урожая, когда он бросал вызовы или принимал их от военных частей других Кланов и требовал права обладания этим подразделением в случае победы. Добавляя побеждённые подразделения в свой Клан, Хан Вард восстановил силы своего Клана, понёсшего ужасные потери в Войне Отказа между Нефритовым Соколом и Волком.

Испытание Отказа

Когда принято политическое решение не удовлетворять одну из сторон, или когда воин не согласен с решением его командира, то это решение может быть оспорено несогласными в Испытании Отказа. Это Испытание заставляет согласных с этим решением отстаивать правомочность решения и не позволяет им злоупотреблять властью.

За исключением случаев, когда несогласным с решением является подчинённый офицер, соотношение сил, участвующих в этом Испытании, определяется соотношением голосовавших. Эта разница имеет тенденцию к уменьшению сил, отстаивающих решение, т.к. тут имеет место та же ситуация, что и при торге за право сражения. Самый драматичный вариант этого Испытания - это Поглощение. Если ставится вопрос о Поглощении Клана, то голосование должно быть единодушным (за исключением поглощаемого Клана). Ожидается, что поглощаемый Клан объявит Испытание Отказа, за право участия в котором и для защиты решения Великого Совета Кланов будут торговаться между собой. Соотношение голосующих может быть очень высоким - до 15 к 1, хотя в действительности Поглощение проводится одним Кланом против другого.

Испытание Уничтожения

Это Испытание - самое серьёзное наказание, разработанное Николасом Керенским, и рассматривается Советом Клана, если рассматривается дело внутри Клана, или Великим Советом, если это затрагивает целый Клан. Отдельные воины, военные части и даже Родовые Имена могут быть целью Испытания Уничтожения.

Неназываемый Клан был подвергнут такому Испытанию в один из драматических моментов истории Кланов. Это положение правосудия Кланов применяется только за наиболее отвратительные преступления против сообщества Кланов.

ОСНОВЫ ТАКТИКИ

Сформированное системой торгов и Испытаний, сражение обычно продолжается самым непосредственным образом. Обе стороны стремятся как можно больше узнать о противнике, начиная с боевой биографии наиболее знаменитых воинов, принимающих участие в сражении. Только в сражениях с Внутренней Сферой и перед лицом предательства эта тактика меняется. Мы никогда не повторим наших ошибок.

Тактика начинается ещё до торга, т.к. командиры составляют свои планы за право проведения сражения с конкретными выкладками ещё до торгов. Командиры также должны принимать во внимание право на сафкон - ритуал Клана, по которому защищающиеся предоставляют возможность противнику без дополнительных потерь высадиться на поле боя.

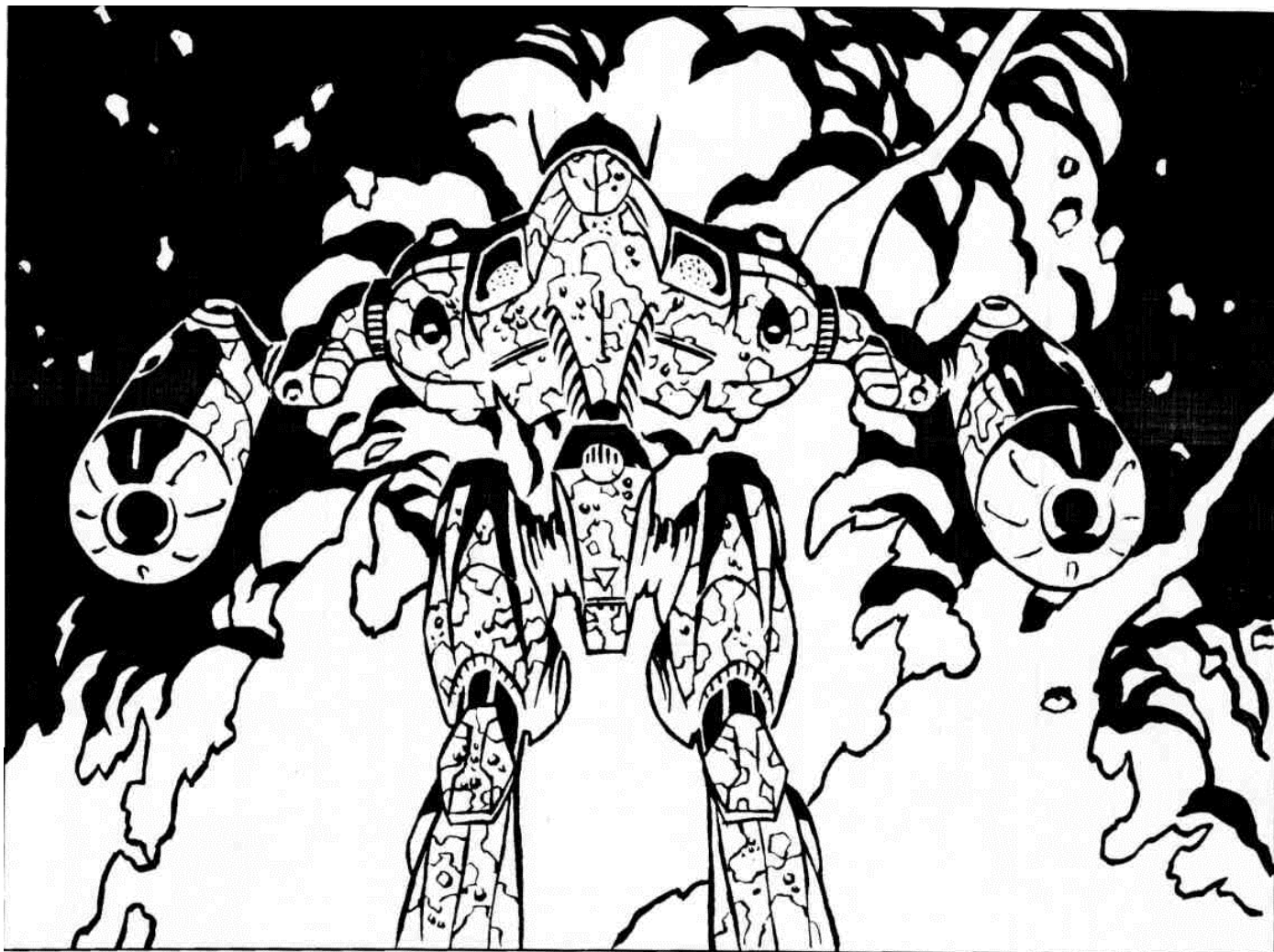
Зеллбриген

До вторжения во Внутреннюю Сферу тактика Кланов основывалась на концепции зеллбригена и формализации поединка. В ранней истории Клана это означало, что все сражения проводятся один на один, и воины должны были дожидаться своего противника, пока он освободится. Позже это вылилось в правила проведения поединков. Хотя такая процедура не имеет смысла при тактическом превосходстве одной из сторон, она рассматривается среди Кланов как благородный поступок по отношению к противнику, т.к. уменьшает количество жертв и сберегает ресурсы.

Кодекс чести Кланов в сражениях с Внутренней Сферой не применим из-за подлости сфероидов. Кланов быстро отказались от предложения проводить сражения по правилам зеллбригена, делая исключение только для действительно достойного противника, а к концу вторжения некоторые Кланов вообще отменили подобную практику по отношению к сфероидам. Зеллбриген как ритуал практически умер во многих либеральных Кланах, хотя Крестоносцы продолжают придерживаться его и считают его одним из столпов самобытности Кланов.



ОБЗОР КАДЕТОВ



С каждым новым поколением воинов мы убеждаемся, что их сила равняется нашей собственной. И когда перед нашими детьми встанет задача по возвращению во Внутреннюю Сферу, они будут готовы её выполнить, потому что они будут нести в себе сумму знаний того, что мы знали, знаем и того, что было накоплено каждым поколением.

Николас Керенский, Страна Мечты, 2819 год

Воины гибнут. Независимо от исключительности кодекса воина, его или её жизнь заканчивается той последней битвой, в которой он всё-таки уступает своему противнику. Неизбежные потери должны быть восполнены новыми воинами, готовых учиться, бороться и умереть за свой Клан. Как и любые военные образования, армии Клана нуждаются в способных новобранцах, умеющих владеть оружием.

Никто другой не готовит своих воинов так, как это делают Клань. С рождения и до конца жизни жизнь этих людей заполнена чередой Испытаний с одной-единственной целью - победить.

СИБКО

Сибко Кланов, или группы сиблингов, - это группа детей от одних генетических родителей воинской касты, выращенных в соответствии с евгенической программой. Полное изложение евгенической программы не входит в задачу этого документа; можно лишь отметить, что этот метод обеспечивает необходимый минимум навыков вернорождённого воина Клана. Выборное размножение лучших черт воинов способствует тому, чтобы именно эти черты были в следующем поколении и приводили к ещё большему их улучшению. Каждый кадета, воспитанный на героях и легендах, несёт в себе черты тех воинов, кто заслужил право быть генетическим родителем.

Успехи каждого нового воина отражаются непосредственно на ценности того или иного Родового Имени и Наследия Крови; успех также укрепляет его позицию как воина и служит его бессмертному воплощению - его гены принимаются в генетический пул Клана.

Сибко, где молодое поколение рождается, растёт и обучается, служит тому, чтобы ещё неоперившиеся воины как можно полнее раскрыли свой потенциал. Некоторые Клановые Имена используют престижные Родовые Имена или части Наследия Крови для добавления в другие сибко, хотя более частым является подход, когда в сибко смешивают гены нескольких Родовых Имен. Несмотря на то, что некоторые Родовые Имена способны произвести превосходных воинов любого типа, каждый воинский тип обучается отдельно от других для сохранения баланса в жёстком соревновании. Кадеты в сибко воспитываются вместе, знакомятся с историей и философией Клана и готовятся ко дню, когда Начнётся первое серьёзное Испытание.

ТЕСТИРОВАНИЕ

Оценка жизнеспособности кадета начинается очень рано. Некоторые отсеиваются сразу, но обычно этот процесс фильтрации не начинается до тех пор, пока кадеты не достигнут зрелости. Тесты на интеллект, реакцию и силу, навыки командования и тактики и, прежде всего, военные навыки - будущее каждого кадета как воина. Интенсивные соревнования между ними определяют сильнейших, тех, кто продолжит своё воспитание, по-настоящему талантливый превзойдёт всех остальных, слабые уйдут. Таков Путь Кланов.

Степень серьёзности тестирования определяется в каждом Клане по-своему. Более строгие испытания означают меньшее количество воинов из одной группы сиблингов, хотя теоретически эти воины обладают более высокими качествами. Некоторые Клановые уменьшают количество кадетов в сибко с более чем 20 до 2-3, как можно сильнее усложняя их обучение, но гарантируя им повышенные боевые качества среди других новобранцев. Другие Клановые создают сибко из большого числа кадетов, не слишком усложняя их обучение, но предъявляя повышенные требования к ним на Испытании Положения, обеспечивая сильные кадры в составе Галактик Клана.

Испытания Положения

Испытание Положения для кадетов - это церемония посвящения в воины. Хотя некоторые Клановые могут проводить другие обряды до или после него, только Испытания Положения переводит кадета в разряд воинов.

Многие Клановые заменили стандартное Испытание Положения на его варианты для наилучшего совпадения с их системой обучения. Некоторые требуют, чтобы кадет в одиночку сражался с двумя оппонентами, в то время как другие считают, что Испытание должно проводиться в агрессивной окружающей среде с лучше оборудованными противостоящими Мехами.

ТРЕНИРОВКА НАВЫКОВ

Обычно Клановые тренируют несколько навыков, их число, глубина и применение зависит от возможностей каждого Клана и необходимости в них у новых воинов. Так как сложность обучения варьируется в сибко от Клана к Клану, то нет каких-то стандартных навыков воинов, которые выпускаются каждый год. Клановые с большим числом навыков воинов могут в этом отношении перекрывать Клановые, не имеющих такой широкой базы, но те Клановые, которые аттестуют меньшее число воинов, но с лучшими навыками, могут располагать более квалифицированными воинами. Только время и бой покажет правильность выбора.

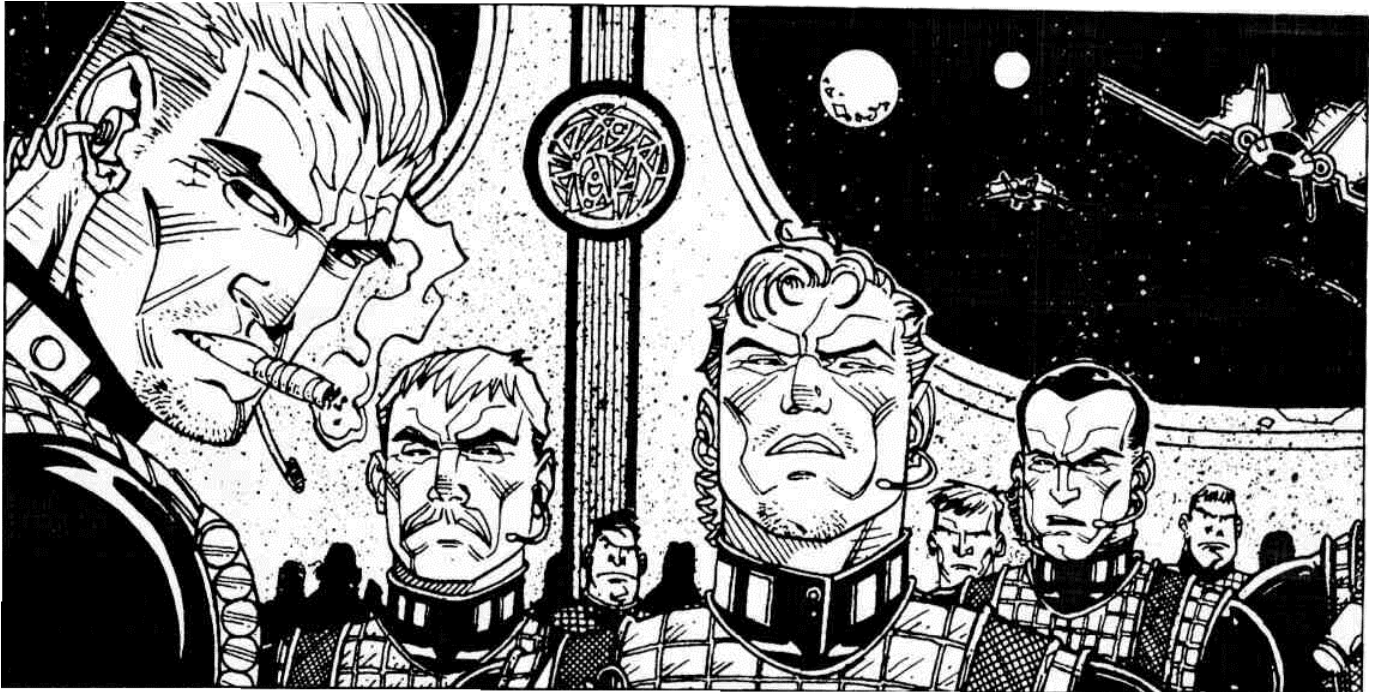
ПЕРВИЧНЫЕ НАВЫКИ

Первичные навыки обязаны для обучения всех типов воинов: МехВоинов, пилотов и Элементалов. Во многих Клановых такие навыки никак не связаны с обучением работе в команде, которая набирается из соламы или оступившихся воинов, имеющих только элементарные навыки. Первичные навыки развиваются более чем у 8-ми сибко одновременно; большинство сибко обучаются от 3 до 6 месяцев, в зависимости от цикла обучения в каждом Клане. Хорошо обеспечиваемый ресурсами, этот процесс позволяет провести отличную подготовку.

ВТОРИЧНЫЕ НАВЫКИ

В зависимости от потребностей Клана, вторичные навыки обычно даются среднеуспевающим вернорождённым, вольнорождённым и специализированным типам воинов. Эти навыки также называются сопутствующими, эти навыки иногда даются вместе с первичными, но учётом того, что первичные навыки более важны. Вторичные навыки одновременно даются менее чем 4-м выпускаемым сибко в год, и им обучаются только некоторые воины. Очень многие Клановые имеют возможность давать вторичные навыки, хотя трудно твёрдо на них рассчитывать.

СИЛА КЛАНОВ



Следующий раздел рассказывает о истории и текущем положении каждого из Кланов-Крестоносцев, включая общие сведения, военную силу и отношения с другими Кланами. Для каждой Галактики этот отчёт включает в себя исторические сведения, данные об офицерах и райстархх этого подразделения, а также сведения об используемых тактических приёмах, силе и об организации этого подразделения. Все Галактики построены в соответствии с общими принципами, изложенными в секции **Воины Справедливости**, с.6, если не сказано иначе.

Тип подразделения в Галактике обозначается одним из нижеследующих значков. Из-за того, что подразделения Клана носят смешанный характер, вид символа зависит от того, какой тип вооружения доминирует в данном подразделении: Мехи, Элементалы, пилоты и т.д.



Описание каждого подразделения Тринария или Кластера в Галактике включает в себя наименование подразделения, имя его командира, размер, опыт и лояльность к проводимой Крестоносцами его Клана политике.

Хотя Тринарий является основной единицей измерения для смешанных подразделений, действительный размер Тринария или Кластера может изменяться в широких пределах. Например, указанный размер 4-х Тринариев может означать в действительности 2 Тринария и 3 Бинария или

других частей общей численностью примерно 12 Звёзд.

Оценка качества представляет собой полный навык и боевой опыт подразделения, определяемые путём тестирования и ценностью выполняемых задач в течении какого-то времени. Кластеры с примерно одинаковыми рейтингами должны рассматриваться в соотношении воина к воину, т.к. тип соединения и его мощь могут меняться по ходу сражения. Подразделения оцениваются как Новички, Регуляры, Ветераны и Элита. Подразделения из Новичков - это в большинстве своём части из воинов, бывших недавно кадетами, и во многих Кланах кадеты неопытны. Благодаря евригенетической программе и технике обучения, части-Новички редкость в Кланах. Регуляры - воины среднего качества, их возможности оставляют желать лучшего. Ветераны - это высококвалифицированные воины, чья закалка была проверена в нескольких битвах. Элита обычно находится в Галактиках первого эшелона, это многоопытные и закалённые в боях воины ведущих Наследий Крови.

Оценка лояльности не указывает на лояльность к Клану; ни для какого истинного воина нет ничего выше, чем интересы его Клана. Эта оценка лояльности выражает отношение к идеалам Кланов-Крестоносцев, описанных в этом документе. Сомневающиеся подразделения нужно рассматривать более подробно, но даже в этом случае этому подразделению можно доверять и использовать его в интересах Клана. Надёжными частями командуют верные Крестоносцы, или те, кто последовательно демонстрирует преданность философии Крестоносцев. Фанатически преданные подразделения демонстрируют свою преданность ещё шире; эти воины постоянно продвигают точку зрения Крестоносцев на любых форумах и активно противостоят фракции Хранителей.

КЛАН ДУХА КРОВИ

*Высокомерно Великий Совет явил своё решение:
Дух Крови, ты должен быть достоин Пути Кланов.
Ты отклонился от Пути; мы приведём тебя обратно.
Отблеск лезвия, разящий нож, удар предателя!
На Пути лишь наш шаг есть истина -
другие Кланов колеблются.
Мы протягиваем вам нашу руку,
в духе Мечты Керенского,
А наши братья посчитали это жестом безумия.
Изолировавшись, мы оставили всё и
жили для будущего.*

- Предание (Клан Духа Крови), Отрывок 42, Стих 7,
Строки 5-12

В ответ на запрос Великого Совета Кланов Керенского Дух Крови подсчитал свои силы и подготовил этот отчёт, по которому вы можете судить о нас. Это и является истинной причиной этого отчёта. Независимо от того, что подразумевает ильХан, говоря о "подготовке возобновления Вторжения" и "рассмотрении тех Кланов, которые первоначально не принимали участия во Вторжении и которые можно было бы считать достойными присоединиться к нашему Крестовому Походу", мы знаем, что те из нас, кто не присоединился к первоначальному походу обратно по Пути Исхода, не имеет шансов сделать это сейчас. По правде, существует огромное отличие между теми, кто простёр взор к мирам земли обетованной, и теми, кто отвергает - по крайней мере, сейчас - это благодеяние.

Однако Дух Крови не чувствует себя обойдённым. Великий Совет должен помнить, что, хоть Дух Крови и вступил в торги, решавшие, какие Кланов будут торить путь возвращения к колыбели человечества, откуда мы отбыли сотни лет назад, мы не торговались ниже необходимого минимума и поэтому были единственным Кланом-Крестоносцем, выпавшим из этой гонки до того, как начались настоящие бои. Другие Кланов были преисполнены презрения к нам из-за того, что они называли "неклановским поведением", несмотря на тот факт, что мы всегда придерживались позиции Крестоносцев в философском споре Крестоносцев/Хранителей. Мы просто знали, что время действовать ещё не пришло. Несомненно, если бы не продолжавшееся плохое отношение к со стороны других Кланов - "слабый и своенравный Клан", не достойный их внимания, - то тогда Великий Совет не прислушался бы к нашим врагам, этим страгам Баррокам, и не ополчился бы против нас. Однако судьба улыбнулась нам. Клан Баррока - который веками также сильно хотел нашего уничтожения - пал и был Поглощён. Мы остались жизнеспособным Кланом, доказав таким образом наше превосходство.

Мы согласны с точкой зрения Крестоносцев, что Кланам предначертано возвращение и восстановление новой Звёздной Лиги. Однако вторжение началось слишком быстро. Верно, что псы из Внутренней Сферы продемонстрировали своё невежество и безумие в своих попытках вновь выстроить то, что они разрушили. Они не имеют на это права. Но время их выйдет в не таком уж и далёком будущем, когда начнётся по-настоящему новое вторжение. И Дух Крови, истинный последователь Керенского, - единственные, кто борется на сохранение Пути, указанного нам Великим Отцом, - возглавит путь к благословенной Терре.

Так что читайте и учитесь. Это первый и единственный раз, когда Дух Крови обнажает свою

душу перед остальными Кланов. Все знают, как мы дистанцируемся от тех, кто предал видение Керенского. Здесь же, на страницах истории, военных традиций и показа наших нынешних сильных и слабых сторон, вы поймёте, почему мы отстранились от мира.

По приказу и от имени Хана Карианны Шмитт я вручаю вам этот отчёт - пользуйтесь им мудро.

- Бейл Кэмпбелл, Хранитель Закона,
Клан Духа Крови

ПУТЬ ИСТИНЫ: ИСТОРИЯ КЛАНА ДУХА КРОВИ

Хотя этот отчёт сфокусирован на военной готовности, также необходимо знать возникновение и историю Духа Крови, чтобы правильно понимать наш Клан и нашу уникальную перспективу. Нижеследующее - краткий отчет о становлении Клана Духа Крови и о суровом испытании, выпавшем на нашу долю на пути становления как Истинного Клана.

НАЧАЛО (2756-2822 гг.)

Суть того, что означает быть воином Клана Духа Крови, связана с нашим первым Ханом, Коллин Шмитт. Она была внучкой полковника Хэнни Шмитт, последнего командира Королевского Полка Чёрного Дозора - личного полка Верховного Правителя Звёздной Лиги. Хан Шмитт сохранила приятные воспоминания о своём детстве, особенно ей нравились истории, рассказанные стареющим ветераном, о чувстве семьи, которое она ощущала, находясь среди своих солдат в Чёрном Дозоре, а в последствии и среди оставшихся Сил Обороны Звёздной Лиги (СОЗЛ). Бесконечные рассказы Хэнни Шмитт с сидящей у неё на коленях Коллин в конечном счёте сводились к чувству общности и взаимного обязательства или благородству единения людей. Будучи молодой, Коллин часто испытывала трудности в постижении такого рода чувств. Однако она знала, что полковник Шмитт всегда чувствовала удовлетворение от осознания того, что она сопричастна более великому, чем она есть, и является ценным членом группы.

На протяжении многих лет, боготворя свою бабушку, главные амбиции Коллин стали напоминать бабушкины. Ещё будучи подростком она стремилась познать "чувство величия", о котором часто говорила её бабушка. Идея стать частью новой и особенной семьи, присоединившись к СОЗЛ, стала всё больше и больше нравиться ей, и она поступила на военную службу без извещения об этом родителей. Осуществляя свою мечту, она вошла в среду военных Звёздной Лиги и, в конечном счёте, обрела чувство принадлежности, по которому она тосковала. Она ожидала, что её чувство разделит и бабушка, но, к сожалению, этого не случилось. Полковник Шмитт погибла вместе со своим Чёрным Дозором, пытаясь остановить предателя Стефана Амариса от занятия им трона Звёздной Лиги.

Отчаяние

Вершина конфликта, Гражданская Война Амариса, уничтожила Звёздную Лигу. Последовавший уход более 80% оставшихся войск СОЗЛ - Исход, возглавленный Керенским, - стал серьёзным психологическим испытанием для Коллин, долгое время мучительно решавшей, следовать ли ей за ними.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА: КЛАН ДУХА КРОВИ

Основные Родовые Имена

Бокуэс
Кэмпбелл

МехВоины

Шмитт
Чёрч
Льюис
Келлер

Элементалы

Янец
Питчер
Клуфф

Аэрокосмические Пилоты

Джонс
МакФэдден

Открытие и колонизация Миров Пентагона сделали многое для укрепления её пошатнувшейся веры в правильность выбранной профессии, по крайней мере в тот период, когда наши предки обрели мир, процветание и стабильность в своём новом доме. Однако вскоре напряжение колонизации новых миров и попытки приспособиться к невоенной жизни стали слишком тяжёлой ношей. Пентагон захлестнуло насилие, вспыхнула старая ненависть, напомнившая о былой преданности различным Домам, и вскоре все Миры Пентагона погрязли в войне. Со свирепостью диких животных всевозможные силы боролись друг с другом.

Война не пощадила никого, даже Керенских; великий генерал Александр Керенский погиб уже на первых этапах этого конфликта. После смерти своего отца Николас Керенский придумал план по спасению остатков некогда великих СОЗЛ. Он собрал небольшую группу верных последователей - 800 воинов, давших Кланам Родовые Имена, - и увёл их во второй Исход на планету Страна Мечты.

Крах Звёздной Лиги и первого Исхода, эти травмирующие события глубоко ранили Коллин Шмитт. Обидная смерть военных товарищей, которых она многие годы называла своей семьёй и домом, выбила её из колеи, но она удержала себя в руках, зная единственный верный способ для этого - обучение. Со времён Гражданской Войны Амариса до Второго Исхода она шла по жизни без активного углубления в неё. Её воля и настрой на успех были сломлены огромными невосполнимыми потерями.

Дух воспрял

В течении 20 лет, проведённых Николасом и его избранными на Стране Мечты, Коллин нашла способ воскресить пламя своей внутренней веры. Как только Николас Керенский обнародовал свои планы по созданию нового общества, которое будет очищено от продажной идеологии Внутренней Сферы, чувство сопричастности великому овладело ею даже сильнее, чем до этого. Отбросив годы вялости, она проявила себя так, что стала достойна командовать одним из новообразованных Кланов. После доказательства своей значимости в сражении Коллин Шмитт была названа Ханом недавно окрещённого Клана Духа Крови. После образования этого Клана Николас Керенский сказал: "Я называю его Кланом Духа Крови, отдавая дань чести мундира, удерживавшей вместе 800 воинов, прошедших сквозь ужасы Гражданской Войны Исхода". Хан Шмитт и воины, образовавшие Клан Духа Крови, слишком хорошо помнили кошмар этой войны, и поэтому их первым действием было обещание быть вместе. Именем Керенского они клялись помнить ответственность, честь и дух этих времён, и всегда нести это пламя сопричастности - священное чувство быть частью чего-то более великого, чем они есть.

После своего образования каждый Клан немедленно начал военную подготовку, готовясь к возвращению в Миры Пентагона. Воины Духа Крови готовились и бросали вызовы друг другу так же агрессивно, как и в любом другом Клане. Однако в отличие от лидеров других 19-и Кланов, Хан Шмитт в это время воздержалась от выбора саХана. Вместо этого она объявила о своём решении использовать назревающую войну как полигон испытаний. Она будет оценивать каждого нового Звёздного Капитана Духа Крови по их делам и выберет саХана из их числа. Хан Шмитт позднее указывала, что, хотя она полностью была уверена в новом военном обществе Керенского, она также хотела выбрать саХана, который хорошо работал бы не только с собственными солдатами из Духа Крови, но также и с другими Кланами.

Воскрешение

Когда пришло время вернуть Миры Пентагона, Дух Крови сражался вместе с Призрачным Медведем, Звёздным Ужом и Стальной Гадюкой, отвоёвывая планету Аркадия. Битва была ожесточённой и кровопролитной, т.к. защитники отчаянно пытались сопротивляться вторгнвшимся. Однако сопротивляться рвению и могуществу новых Кланов было бесполезно, и вскоре Клан отвоевал эти миры. После завершения Крестового Похода на Пентагоне Керенский завершил формирование Кланов, и Хан Шмитт приступила к укреплению взглядов и обычаев своего собственного Клана. Она также выбрала Дэвина Бокуэса как саХана.

В сражении Дэвин Бокуэс продемонстрировал себя как адекватного, но непримечательного воина. В действительности же, когда Хан Шмитт объявила о своём выборе, несколько воинов Духа Крови были этим недовольны - Хан Шмитт была одарённым МехВоином, и воины хотели, чтобы саХан был также хорош. Однако, несмотря на недостаток военного мастерства, Дэвин Бокуэс проявил феноменальные лидерские способности, особенно когда имел дело с другими Кланами. Мало того, что он заработал уважение своих солдат в кампании на Аркадии, он в одиночку договорился и выполнил единственную в ходе войны на Пентагоне наступательную операцию, совместную с другими Кланами. Объединив свои Мехи с Тринариями Клана Стальной Гадюки для захвата крупнейшего города Аркадии, Дэвин Бокуэс захватил сложный объект и спас войска Гадюки от урона престижу. Эта победа принесла уважение Духу Крови в глазах других Кланов. Хан Шмитт, услышав об инциденте, немедленно поняла, что она нашла подходящего лидера, который дополнит её собственные идеи относительно того, что будет воплощать собой Клан Духа Крови.

Уникальный Взгляд

В эти первые годы Клан Духа Крови постоянно помогал любым Кланам, которым была нужна помощь. Помимо помощи трём Кланам, с которыми некогда разделили Аркадию, они исколесили всё пространство Кланов, помогая и другим. Такими поступками Хан Шмитт и саХан Бокуэс надеялись сохранить честь мундира всех существующих Кланов. Эмоциональные обращения Хана Шмитт к своим воинам вскоре убедили их, что её взгляды верные. Хотя она полностью уверовала в военное общество Керенского, она также понимала, что сражения между Кланами будут подобны тому, когда два брата пытаются превзойти друг друга, чтя и уважая при этом своего противника.

В целях дальнейшего сохранения духа товарищества между всеми Кланами Хан Шмитт учредила пост ильЧи, или Государственного Глашатая. Хан избирает одного ильЧи, который будет представлять Дух Крови в каждом из 19-и других Кланов. Первым Государственным Глашатаям был избран саХан Дэвин Бокуэс. Назначая его ильЧи Стальной Гадюки, ему было дано задание поддерживать прочные связи с этим Кланом. Хан Шмитт быстро назначила 18 других ильЧи, все они были настроены на поддержание открытых отношений и установление взаимопомощи между каждым из этих Кланов и Духом Крови.

В те времена, когда каждый Клан развивал своё собственное уникальное общество, Клан Духа Крови воспитывал каждое поколение воинов с сознанием важности сохранения живого духа, витавшего в среде воинов всех Кланов. Не было никого и ничего более важного, чем воин-сотоварищ. Однако вскоре Клан Духа Крови понял, что лишь он обладает уникальным пониманием видения Керенского.

С течением лет Клану всё более и более удалялись друг от друга. Ненависть и вражда вновь появились и не угасают до сего дня, а чувство принадлежности к обществу в целом было подменено чувством принадлежности лишь к отдельному Клану. Через какое-то время каждый Клан стал всё более укрепляться в своём ошибочном толковании Пути Кланов, и они постоянно стали демонстрировать резкое неприятие Клана Духа Крови. Все эти годы Дух Крови протягивал им руку помощи, а теперь другие Клану отказываются вновь принять помощь из тех же рук. Долг красен платёжом - и он не был оплачен Духу Крови. Предложения добровольной помощи были отвергнуты. Воины и ильЧи последних лет были оплёваны и высмеяны как "неклановские". Всё же вскоре несколько Кланов начали оправдывать это тем, что, мол, Клан Духа Крови стал мягкотелым и отклонился от Пути Кланов.

ПРОБУЖДЕНИЕ (2823-2834 гг.)

В 2823 году Неназываемый Клан отклонил решение Великого Совета по разделению оборудования, найденного в Тайнике Брайена на их территории. Требуя, чтобы этот тайник принадлежал бы лишь их Клану, они объявили Испытание Отказа и проиграли. Неожиданно для остальных Кланов они аннулировали имевшееся правление и объявили о независимости своего Клана. Этот еретический акт привёл к их уничтожению. Керенский сам назвал их безнадежно заражёнными жадностью власти и жадности Домов-отступников Внутренней Сферы. И хотя он призвал покарать тех, кого когда-то они называли братьями, Дух Крови присоединился к другим Кланам в голосовании против Неназываемого Клана. Вскоре после этого множество глаз обратилось к Духу Крови. Они были обуяны фанатическим безумием недавнего Уничтожения, говоря, что Клан Духа Крови сильно ослаб и опасен близок к нарушению видения Керенского, как Неназываемый Клан. Нагнетая эти подозрения, с лихорадочной быстротой Клан Баррока сделал шаг вперёд и вызвал Клан Духа Крови на Испытание Уничтожения.

Великий Совет, скорее мудрый, чем фанатичный, отказался поверить в то, что действия Клана Духа Крови назакуются Уничтожением. Однако они сделали выговор Духу Крови как непослушному ребёнку, предупреждая его помнить Путь Кланов или же достойно принять последствия иных действий.

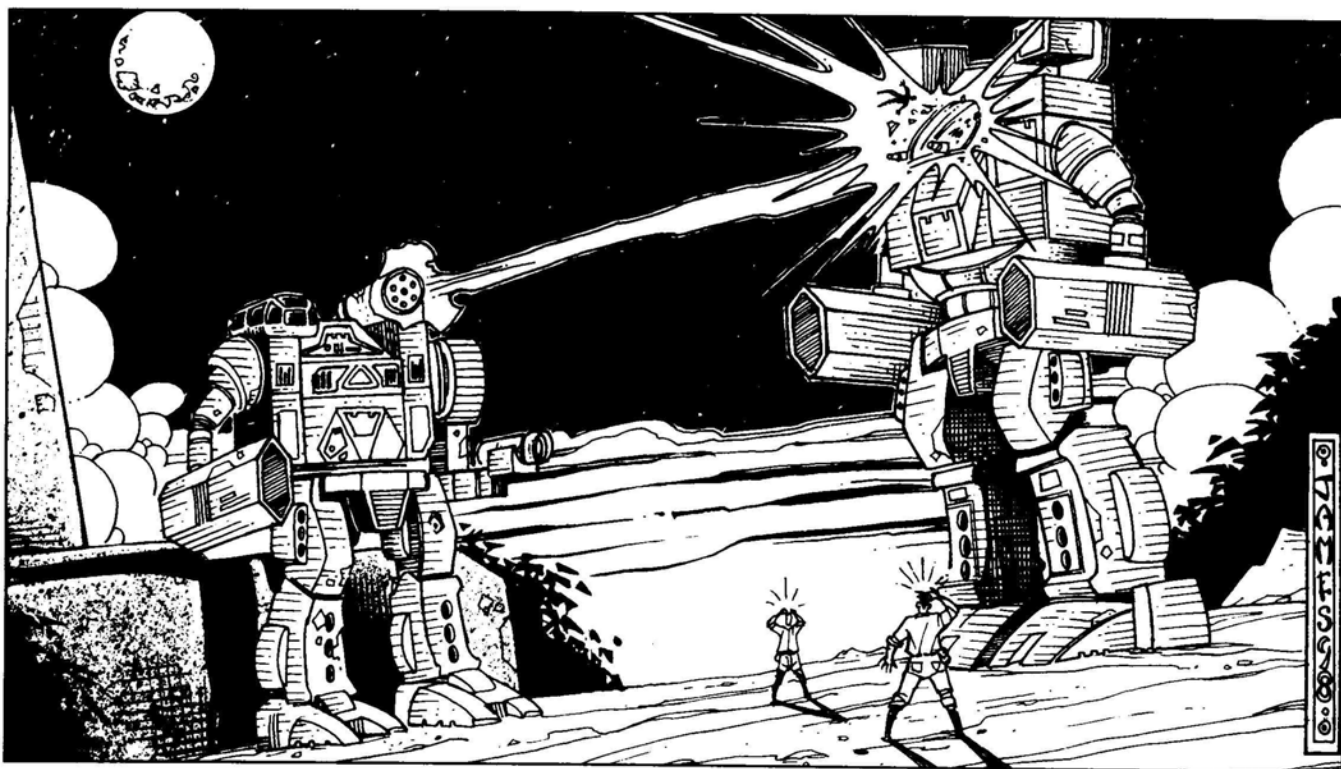
Хан Коллин Шмитт и саХан Дэвин Бокуэс ушли с обсуждения в Великом Совете ошеломлёнными и ужаснувшимися, понимая, что уважение каждого Клана, питаемое вначале, теперь ушло. Несмотря на многолетнюю поддержку Духа Крови своих товарищей-Кланов, время совместных действий прошло. Хан Шмитт неохотно свернула свою программу ильЧи.

Презрительный Отказ

После всех этих шумных событий Хан Шмитт начала проявлять сомнение и безразличие. Хотя у нас нет письменных источников из её ближайшего окружения или от кого-либо близкого ей человека, вполне вероятно, что она вновь почувствовала себя преданной. Даже великий Николас Керенский голосовал в Великом Совете за вынесение выговора её Клану. Она даже начала думать, что Керенский сам отрекается от идеалов, которые он дал в своё время. Ясно, что лишь Дух Крови остался верен словам, впервые сказанным Николасом, когда он создавал Клану, но теперь даже он казался совращённым эгоизмом и антигонизмом других Кланов. Лишь таким изменением в его поведении можно объяснить его единение с Великим Советом при осуждении Клана Духа Крови.

"Вы, все вы, голосовали исходя из того, что нужно вырезать омертвевшую ткань из нашего сердца. Мы делаем это для того, чтобы очистить наше общество и стереть с нас пятно жадности и эгоизма Внутренней Сферы. Однако, когда хирург своим скальпелем вырезает злокачественную опухоль, он должен потратить много часов, уверяя себя, что всё будет вырезано до последнего, или же опухоль вновь вырастет и вновь приведёт к нагноению. Раз мы убрали из нашего общества одну опухоль, то должны убрать и другую. Клан Духа Крови - та самая вторая опухоль. Они щеголяют неклановским поведением перед нами всеми. Они даже выражают сочувствие Неназываемому Клану и говорят нам о поиске другого пути, чтобы иметь с ними дело! Нужны ли нам какие-либо ещё доказательства их вероломства?"

- Хан Сет Ван Хоутен из Клана Баррока, обсуждение на Великом Совете, декабрь 2824 г.



Вскоре после вынесения порицания Клану Духа Крови Великим Советом некоторые Кланов начали постоянные набеги на миры Духа Крови. Клан Баррока совершал наиболее частые и опустошительные набеги. Даже несмотря на то, что достаточных доказательств неклановского поведения Духа Крови не нашлось, Клан Баррока и другие, имеющие схожую точку зрения, решили обеспечить необходимые доказательства, показывая тем самым Духу Крови, что он слаб и обуза. К сожалению, Дух Крови долгое время был благонамеренно настроен по отношению к другим Кланам, поэтому не укрепил свою военную мощь так быстро, как атаковавшие его. И это численное превосходство и делало постоянные набеги такими разрушительными. Хуже всего, что в каждом сражении воины Духа Крови, побеждая своего противника, не убивали его - похвальный и благородный поступок, но именно это практически гарантировало гибель Духа Крови. Набегающие Кланов, особенно Клан Баррока и Мангуста, жаждали именно смерти любого воина Духа Крови. Как только конфликты стали более ожесточёнными, Дух Крови был вынужден отступить с 2-х миров в Созвездии Керенского: Альбион и Гомер. В итоге у нас остались владения лишь на Йорке, который мы разделили с небольшими контингентами из Кланов Нефритового Сокола и Снежного Ворона, и анклав на Аркадии. В это отчаянное и ужасное время чувство единства с другими Кланам у Духа Крови умерло навсегда. На его месте выросла ненависть ко всем набегавшим Кланам и всем другим, кто презрительно отверг добрые намерения Духа Крови.

Последние Потрясения

В это же самое время был убит Николас Керенский, наблюдавший на Испытании Отказа между Кланом Волка и Кланом Чёрной Вдовы. Предательство на некоторой части воинов Чёрной Вдовы потребовало вмешательства членов Великого Совета и наблюдения за Испытанием, и Николас был среди них. До сих пор никому неизвестно, был ли выстрел Хана Чёрной Вдовы Кэла Йоргенссона из большого лазера его Меха по Меху Керенского случайным или преднамеренным. Какова бы ни была причина, он попал в кокпит Меха Керенского, мгновенно убив его.

Эта страшная потеря была последней каплей, переполнившей сердца всех Духов Крови, и особенно Хана Шмитт. Несмотря на предательство на Совете Керенским её Клана, он по-прежнему оставался отцом-основателем Кланов. Без него Кланов никогда бы не появились; люди Исхода превратились бы в пепел, развеянный ветром Гражданской Войны Пентагона.

Клан Волка выследил и уничтожил или Поглотил всех до единого воинов, принадлежавших Клану Чёрной Вдовы, но даже этого было недостаточно за ужасный поступок Хана Вдов. Хан Шмитт вскоре пришла к выводу - и сказала об этом своим воинам, - что все Кланов несут ответственность за смерть Керенского. В конце концов, не их ли неправильно выбранный путь привёл к конфликту, потребовавший вмешательства Керенского и стоившего ему жизни? Того, что услышали воины Духа Крови, было достаточно. Обвиняя другие Кланов в смерти Великого Отца, мы начали сражаться с налётчиками и с другими с дикой яростью.

В одном из особенно кровопролитных столкновений на северном континенте Лошадиные Луга (Horse Plains) планеты Йорк погибла Хан Шмитт, до последнего проклиная Барроков за их эгоистическое разрушение истинного Пути. Вскоре после этого сражения набегов стало значительно меньше, т.к. цена нападений стала слишком высокой для вовлечённых в это Кланов. Однако, несмотря на эту отсрочку, ущерб уже был нанесён. Бразды правления жалкими остатками некогда процветавшего Клана принял Хан Дэвин Бокуэс. Если бы не свирепость, с которой они защищали их последние владения, Дух Крови был бы, конечно же, Поглощён другим Кланом.

ЗОЛОТО ДУРАКОВ (2538-2865 гг.)

Так называемый Золотой Век, вызвавший беспрецедентный рост Кланов, не коснулся Клана Духа Крови. Дух Крови так и не узнал этого времени - лишь затруднения. Во времена Хана Коллин Шмитт новым воинам внушалось осознание того, что они предназначены для сохранения чести мундира всех Кланов; Хан Дэвин Бокуэс, в соответствии с реалиями нового времени, начал подготовку, в которой для каждого воина подчёркивалось предательство других Кланов по отношению к Керенскому и Клану Духа Крови. Его наследница, Хан Сеана Бокуэс, продолжила эту программу и разорвала большинство контактов с другими Кланами. Лишь когда созданный Великий Совет дал право нашим Ханам иметь отдельного представителя у каждого из наших сотоварищей - даже тогда Ханы замечали неприкрытое недоверие и ненависть среди них. Соблюдая на встрече в Совете необходимый минимум вежливости, они решили на нём не задерживаться и уехали сразу же после завершения работы Совета. Хотя своими действиями они шокировали остальных, большинство других Кланов расценило Дух Крови как слишком незначительный, чтобы оправдывать свои набеги или другие преступления. Однако Клан Баррока вёл себя по-хамски. Они понесли ужасные потери в ходе своих предыдущих попыток уничтожить Клан Духа Крови, и искали повода как можно раньше продолжить свои набеги после набора необходимых сил. В конечном счёте взаимная ненависть двух Кланов выплеснулась в череду взаимных набегов друг на друга. К этому времени Дух Крови уверился в том, что лишь он один придерживается истинного Пути Кланов, который завещал Керенский и который презрительно отвергли все другие Кланов, погубив тем самым мечту Керенского. Что же касается Клана Баррока, то их долго копившаяся ненависть привела к их же разрушению.

Не желая иметь дело ни с каким другим Кланом во время первых лет Золотого Века и будучи способными совершать лишь спорадические набеги, Дух Крови потратил несколько лет на залечивание нанесённых ему ран. Когда Клан Койота в 2854 году обнаружил новое технологическое чудо - ОмниМех, Дух Крови находился в глубоком кризисе. Мы понимали, что из-за предшествующих непрерывных набегов стали угрожающе слабы в военном отношении и не сможем захватить новую и такую нужную технологию. Признавая превосходство ОмниМехов над тем, что мог выставить Клан Духа Крови, Хан Сеана Бокуэс развернула несколько программ, с помощью которых она надеялась составить серьёзную конкуренцию технологии ОмниМехов.

Приготовления

Первым шагом Хана Бокуэс была программа подготовки, разработанная для выпуска

исключительных по своим возможностям воинов, не считаясь с ценой. В то время, как Кланов Нефритового Сокола и Стальной Гадюки ввели программы подготовки, по которым из сотен сибко выходили от 2 до 4 воинов, новая программа подготовки Духа Крови часто ставила крест на всём сибко полностью - не потому, что Наследия Крови Клана были нежизнеспособными, а из-за подготовки на пределе возможного, когда ты или станешь лучше, или же умрёшь. Однако из-за ограниченного выпуска Мехов эта драконовская программа служила для другой цели. Она гарантировала, что те немногие воины, кто прошёл выпуск, будут достойны БэтлМехов, ожидающих их.

Вторым намерением была программа подготовки любого члена общества Духа Крови как воина. После предательства других Кланов и десятилетий постоянных набегов Ханы убедились, что другие Кланов просто ждали удобного момента для нанесения своего удара. Перед лицом такой угрозы Клан Духа Крови начал подготавливать свои касты торговцев и рабочих использовать устаревшее оружие. Как только другой Клан нападёт на них, каждый отдельный человек поможет защитить домашний мир Духа Крови. Хотя такая практика нарушала обычную доктрину Клана, Хан Сеана Бокуэс убедила своих воинов позволить ей сделать это. Воин Духа Крови остаётся лучшим, каких только может вырастить Клан, но, преданные всеми, они могут стать добычей другого Клана, поэтому требуется прочная защита плюс к той, которую обеспечивают высшая воинская каста. В соответствии с этой точкой зрения собственное отклонение Духа Крови от пути Кланов было ошибкой для других.

В-третьих, Хан Сеана Бокуэс вдохнула новую жизнь в касту техников. Т.к. к воинам стали предъявляться чрезмерно строгие требования, Хан Бокуэс знала, что большинство тех, кто попал в касту техников, обладали превосходными навыками стрельбы. По её планам каста техников стала также "поставлять" воинов. Она создала систему, по которой техники, желающие обучаться и сражаться, могли раз в год участвовать в Великой Куче-Мале. Победитель в этом сражении получал второй шанс пройти Испытание Положения. Состояние готовности, в котором он хранил оборудование, порученное ему, часто определялось количеством времени подготовки, которое получал техник за год до Великой Кучи-Малы.

В-четвёртых, Хан Бокуэс стала проводить в жизнь исследовательские и колонизаторские миссии. Зная, что имеющиеся владения лишь на двух мирах затрудняют развитие Духа Крови, Хан Бокуэс проложила путь к заселению новых миров вновь. Первой из них была планета Фостер (Foster), расположенная недалеко от Йорка, она была богата природными ресурсами, которые так были необходимы Духу Крови. Практически сразу же после установления первой колонии Духа Крови Клан Баррока начал грабить конвои, шедшие с Фостера и обратно.

Пятая и последняя программа Хана Бокуэс - работа с кастой учёных. Видя очень скромные достижения в технологических разработках и генетике, она установила строгие меры по увеличению качества генетических программ и заставила касту учёных максимально широко использовать доступную технологию в новых разработках Мехов.

Пять этих новшеств вместе позволили Хану Бокуэс полностью подготовиться к отражению возможного нападения, когда случилось нечто вовсе непредвиденное - пришла помощь со стороны другого Клана.

ПОМОЩЬ МАНДРИЛ (2865-2974 гг.)

Сама мысль, что другой Клан предложит не ненависть или презрение, а что-то иное, была необычна для Духа Крови. Однако, когда Киндраа Смит-Джуэлл Клана Огненного Мандрила предложил им путь получения технологии ОмниМехов, которой владели они сами, Ханы Духа Крови были ошеломлены. Клан Огненного Мандрила предложил Духу Крови уступить часть территории на Фостере. В обмен на это Мандрилы проведут с Духом Крови ряд Испытаний Владения, в которых несколько второстепенных генетических наследий Духа Крови будут выставлены против технологии ОмниМехов. Мандрилы преднамеренно выставили слабейших воинов против лучших Духа Крови, полагая, что даже если сражения и будут настоящими и могут погибнуть воины с обеих сторон, Дух Крови всё равно получит новую технологию. Это соглашение позволяло Духу Крови получить технологию ОмниМехов без урона чести.

Подозревая подвох, Ханы ответили резко, угрожая двинуть войска против Огненных Мандрилов, если они попытаются ступить на любую территорию на Фостере. Киндраа Смит-Джуэлл, понимая почти инстинктивное недоверие Духа Крови, повторил своё предложение. Постепенно Хан Бокуэс поняла, что Мандрилы были искренни. Они не хотели образовывать официального альянса, просто хотели заключить обычное соглашение между двумя Кланами, желавших мирным путём совершить свою сделку, а не выцарапывать друг другу глаза. В конце концов воины Духа Крови преодолели своё недоверие и приняли участие в Испытаниях. Они получили технологию ОмниМехов и кое-что гораздо более важное - воскрешение доверия. Хоть и ненадолго, но им протянули руку помощи.

Вскоре после этого обмена Дух Крови был вынужден оставить свои владения на Фостере. Резкое увеличение числа набегов Клана Баррока на транспортные маршруты между Йорком и Фостером оставило колонию без обеспечения. Жестом доброй воли воины Галактики Сигма передали свои владения Киндраа Смит-Джуэлл Клана Огненного Мандрила. По возвращении они получили совершенно неожиданный дар: бронекостюм и протоколы программы выращивания воинов-Элементалов, полученные из Клана Адских Лошадей.

Киндраа переместил на Фостер целый свой анклав, хотя владел своим новым домом не очень долгое время. В 2872 году Киндраа Смит-Джуэлл был уничтожен объединёнными силами Кланов Адских Лошадей и Койота. Клан Духа Крови сделал неожиданный шаг - он послал воина с титулом ильЧи Огненного Мандрила к оставшимся Киндраа, интересовавшегося вопросом - нужна ли им какая-либо военная помощь? Хотя Мандрилы отклонили предложение, восстановление поста ильЧи и предложение помощи ещё более укрепили отношения между двумя Кланами.

В эти годы Хан Сеана Бокуэс установила двусторонние отношения с дружественным Кланом, обусловленные позитивным сдвигом в их отношениях и из-за отчаянной нужды в ресурсах. В конце 29-го столетия Клан Морской Лисы (позднее ставший Кланом Бриллиантовой Акулы) сделал несколько предварительных предложений торговли с Духом Крови, на которые Хан Бокуэс в конце концов ответил утвердительно. Хотя нежелательно иметь дело с Кланом, в котором кучка торговцев

приобрела такую власть, Дух Крови сильно нуждался в сырье после потери Кланом владения Фостер, а также были необходимы все виды товаров, необходимых для сохранения программы колонизации. Готовность Морской Лисы менять что угодно на что угодно, вкупе с тем, что Дух Крови наблюдал относительную слабость касты воинов Морской Лисы, убедило Хана Бокуэса в том, что установление ограниченной торговли с ними принесёт лишь процветание его народу.

ВСТУПЛЕНИЕ ВОРОНА (2975-3010 гг.)

В 2975 году в Клане Духа Крови пришёл к власти новый Хан, полагавший, что ветры судьбы изменились. Прислушиваясь к первым слухам из других Кланов о возможности возвращения во Внутреннюю Сферу, Хан Фара Чёрч поняла, что если прозвучит призыв к возвращению, Дух Крови не сможет занять достойное место в авангарде, т.к. он имел маленький Тумен. Занимавшему очень малую территорию по сравнению с другими Кланами Духу Крови было сложнее увеличить свою военную мощь. Десятилетиями они пытались выстроить свой Тумен, равный другим Кланам, но не достигли этого. Почти столетие существовала ограниченная торговля с Кланами Огненного Мандрила и Морской Лисы, но её было недостаточно для поддержания требуемой производительности, а всё увеличивающееся хищничество Баррока сильно сдерживало их прогресс. Хан Чёрч понимала, что нужно что-то делать или же Дух Крови так и останется позади всех других, более мощных Кланов, возвращающихся в Эдем Внутренней Сферы.

В 2977 году после обсуждений в Совете Клана Дух Крови пошёл на беспрецедентный шаг. Они восстановили пост ильЧи Снежного Ворона и установили контакты с анклавом Снежного Ворона на Йорке, выбрав этот Клан потому, что он никогда не воевал с Духом Крови несмотря на то, что их владение было рядом с владениями Духа Крови на Йорке вот уже более сотни лет. Полное отсутствие интереса к действиям Духа Крови и уважение к их скрытности способствовали созданию сдержанного уважения Духа Крови и Ворона по отношению друг к другу. Дух Крови также верил, что то, что они имели, может понадобиться Воронам - лишние WarShip'ы, которые больше не использовались для обороны. Они надеялись провести переговоры со Снежным Вороном и в дальнейшем поддерживать с ними прочные отношения.

Вороны, буквально оглушённые предложением после полуторавекового молчания со стороны Духа Крови на Йорке, были, тем не менее, довольны. Дух Крови оказал им честь, восстановив пост ильЧи Снежного Ворона, а направление переговоров в целом удовлетворило Снежных Воронов.

Вместе оба Клана подготовили план, простой и элегантный в исполнении. Дух Крови продаст несколько своих WarShip'ов Снежному Ворону. С другой стороны, Снежные Вороны обеспечат Духа Крови достаточным количеством своим устаревших Мехов 2-го эшелона. Сделка позволяла Снежному Ворону увеличить размер своего флота WarShip'ов - заманчивая перспектива для Клана, желающего владеть крупными военно-космическими силами, - а Дух Крови значительно увеличил бы свой Тумен за относительно короткий период.

Зная, что другие Клань, особенно Барроки, могут решить вмешаться в этот процесс, оба Клана хранили свой план в секрете. Первые поставки Меха на Йорк начались в 2980 году, в тот же самый год, когда Нефритовые Соколы обратились с петицией к Великому Совету о возвращении во Внутреннюю Сферу. В свете реальной возможности возвращения сделка с Воронами казалась особенно своевременной. В последующие годы поставки Меха от Воронов продолжались. Последняя поставка, которую использовали для создания Галактики Омикрон, прибыла в систему Йорка 9 декабря 3010 года.

РОКОВАЯ ОШИБКА (3011-3059 гг.)

Ко времени, когда JumpShip КомСтара *Исходящий Свет* начал свой роковой вояж в пространство Кланов, Клан Духа Крови оставался в стороне от всех видов взаимодействия Великого Совета и большинства других Кланов за последние десятилетия. В эти годы ни другие Клань не нападали на них, ни они сами никого не атаквали. Если бы не частые миссии ильЧи Огненного Мандрила и Снежного Ворона, многие бы уверились в том, что Клан Духа крови больше не существует.

Полный изоляционизм был резко прерван, когда Клан Звёздного Ужа увил Великому Совету доказательство противозаконных сделок Клана Баррока с отбросами Кланов - с так называемой кастой бандитов. В нетерпении, подпитываемом Кланом Облачной Кобры, Клан Звёздного Ужа выдвинул предложение о Поглощении Клана Баррока. Незамеченное появление обоих Ханов Духа Крови, поддержавших предложение, шокировало других Ханов. Десятилетия прошли с тех пор, когда Хан Духа крови прибыл на Великий Совет без официального уведомления. Дух Крови голосовал за принятие предложения Поглощения, но итог его ошеломил Ханов Духа Крови; Совет дал Право Поглощения не их Клану, а Клану Звёздного Ужа.

Справедливо разневанные на эту ошибку правосудия, Хань Духа Крови немедленно покинули Совет. Дух Крови более 200 лет враждовал с Барроками, и верил, что Право Поглощения будет дано им. Разъярённые сверх всякой меры тем, что Хань расценили как явный вызов чести их клана, они приняли смелый план действий.

Т.к. Клан Звёздного Ужа начал действия против Барроков, Клан Духа Крови начал свои собственные неофициальные нападения, высадив более 70% всех доступных сил Клана, включая Галактики 2-го эшелона, на миры Баррока, Приори и Альбион. Мстя на неожиданную атаку на владения Барроков, воины Звёздного Ужа атаквали силы Духа Крови на Аркадии, ещё больше втянув Дух Крови в конфликт. Несмотря на разницу в силах, Клан Духа Крови был уверен в успехе. Их секретная сделка с Кланом Снежного Ворона позволил им выставить гораздо больший Тумен, чем могли ожидать от них другие Клань, что дало им преимущество неожиданности. Вдобавок они ожидали, что вражда между большинством Кланов позволит им привести битву на три фронта к победе. Однако Хан Карианна Шмитт и Дэрил Келлер допустили одну роковую ошибку. Ослеплённые желанием уничтожить Клан Баррока, они позабыли, что Барроки также питали ненависть

к Духу Крови. Из-за этого вместо ожидаемого сражения на три фронта воины Звёздного Ужа и Баррока часто объединяли свои силы, являя собой серьёзную угрозу для подразделений Духа Крови. Гнев Духа Крови был настолько силён, что дал им необходимую мощь уничтожить 3 Галактики, это были единственные потери Ужей в этом конфликте. Однако в итоге мощь двух Кланов оказалась слишком большой, чтобы Клан Духа Крови мог выстоять. Они отступили, потеряв почти 5 полных Галактик. Как только они покинули поле боя, Хан Шмитт и её воины поклялись заставить заплатить Клан Звёздного Ужа за их нарушения при Поглощении. Ветераны этой войны перенесли свою вечную ненависть к Баррокам на нового врага.

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ (3059 г. и далее)

Вызывая отвращение к тому, что она расценила как последнее и колоссальное предательство своего клана, Хан Шмитт призвала проголосовать за отступление с Аркадии на Йорк, что позволит Духу Крови полностью самоизолироваться от разлагающего влияния других Кланов. ИльЧи Снежного Ворона и Огненного Мандрила, торговое соглашение с Кланом Бриллиантовой Акулы и силы, находящиеся в анклав Духа Крови на Стране Мечты будут единственными контактами, которые они позволяют себе оставить - прежде всего потому, что Меха и предметы торговли остаются жизненно необходимыми для выживания Духа Крови, и потому, что они отказались оставить колыбель Кланов полностью в руках предателей истинного видения Керенского.

После единодушного голосования за отступление Хан Карианна послала в Великий Совет краткое извещение о решении её Клана. Великий Совет, хотя и явно встревоженный беспрецедентным шагом Клана по оставлению владений на Пентагоне, был занят более важным делом массированного нападения Внутренней Сферы на Клан Дымчатого Ягуара, и поэтому позволил Духу Крови совершить этот поступок без своего вмешательства или возмездия.

Безопасно отгородившись от других Кланов, Дух Крови ждёт подходящего момента, чтобы восстать из пепла и вновь нанести удар.

ПУТИ ДУХА КРОВИ

Хотя другие Клань и могут запудривать мозги в толковании и традициях Керенских, лишь Дух Крови чётко следует доктрине Основателя. В то время, как другие Клань значительно отклонились от военной структуры, данной Великим Отцом и, позднее, его сыном, мы - Клан Духа Крови - остаёмся единственными на верном пути.

СТРУКТУРА ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

В соответствии с доктриной военной организации, данной Николасом Керенским, 1 Кластер равен 5 Тринариям - 3 с Мехами, 1 с транспортом и 1 пехотный. Аэрокосмические силы не включаются напрямую в эти подразделения, а существуют отдельно, при необходимости ими пополняются другие войска. Клан Духа Крови расценивает такую организационную структуру не как простое предложение, а как порядок на все времена.

ИСТИННЫЙ КЛАН И ЕГО ОТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ КЛАНАМИ

- Выдержки из дневника
Хранителя Закона Бейла Кэмпбелла

Клан Облачной Кобры

Их деловые отношения с ненавистными Звёздными Ужами предосудительны.

Клан Койота

Мы помним их участие в уничтожении Киндраа Смит-Джуэлл, которые обращались с нами благородно. После этого Койоты навсегда останутся нашими врагами.

Клан Бриллиантовой Акулы

Хотя Клан, управляемый торговцами, вызывает у меня отвращение, они были несколько полезны нам.

Клан Огненного Мандрила

Все годы нашего изгнания лишь этот Клан и Снежные Вороны проявили к нам настоящую добрую волю. Мы не забудем этого.

Клан Призрачного Медведя

Они находятся в ряду сильнейших Кланов-Крестоносцев, и поэтому я задаюсь вопросом - к кому же на самом деле лежат их сердца? Им нельзя доверять, наиболее, чем какой-либо другой, фальшивый Клан.

Клан Гигантского Скорпиона

Их явный сговор с Волками лишь доказательство их слабости. Они живут за счёт воинов посильнее и подобны паразитам, неспособные к достижению чего-либо.

Клан Адских Лошадей

Их любовь к традиционным войскам, а не к БэтлМехам, доказывает их слабость как Клана.

Клан Ледяного Хеллиона

Хотя я и восхищаюсь их движением, их Хан использует политику достижения своих целей так часто, что их трудно назвать благоприятными.

Клан Нефритового Сокола

Хотя они крепкие Крестоносцы и превосходные воины, недостаток новшества у них в конечном счёте приведёт к их крушению.

После смерти Николаса с приходом Золотого Века зачарованность БэтлМехом привела к пониженному использованию транспортных средств (ТС) среди большинства других Кланов. Когда Клан Койота изобрёл ОмниМех, эта зачарованность у большинства воинов Кланов приняла характер наваждения. Хотя МехВоины обычно ощущали превосходство их машин по сравнению с другими вооружёнными единицами ещё со времён изобретения БэтлМеха в 2439 году, система каст Кланов в комбинации с новыми ОмниМехами привела к занижению значимости ТС практически в каждом Клане. Оставив на их долю защитную роль, ТС стали рассматриваться как "машина бедняков". Понятие чести для команды ТС не существовало. В первые несколько десятилетий после изобретения ОмниМеха большинство Кланов начали убирать свои ТС из 1-го эшелона и даже из многих подразделений 2-го эшелона, заменяя их АКИ. Хотя каждый Клан по-прежнему развёртывал небольшое число бронемашин, Клан в целом начал отказываться от признания даже существующих таких войск. Другой подменой доктрин Керенского стало то, что большинство Кланов начали развёртывать Кластеры, меняющиеся в размерах от 3 до 5 Тринариев, в зависимости от обстоятельств.

В Клане Духа Крови дело обстоит не так. Изменение размера подразделения или структуры Тумена Духа Клана и, т.о., отказ от учения Николаса и Александра Керенских, было предано анафеме. Вдобавок в те несчастные времена, когда Клан Баррока искал уничтожения Духа Крови, наш Клан раскрыл настоящую пользу бронемашин. Не только из-за их пригодности для защитных операций, но и из-за их стоимости, значительно меньшей, чем у большинства БэтлМехов. Из-за этих преимуществ наряду с Адскими Лошадьми Клан Духа Крови является одним из нескольких Кланов, развёртывающих ТС как часть стандартного Тринария. Все аэрокосмические подразделения находятся в распоряжении командования Космического Резерва, и при необходимости добавляется аэрокосмическая поддержка.

Все Кластера 1-го и 2-го эшелонов Тумена Духа Крови состоят из 5 Тринариев: 3 Мехов, 1 бронемашин и 1 Элементалов. Данную организацию войск Клан имеет на протяжении всей своей истории, и, как известно, понижал или расформировывал подразделения, если они не могли больше придерживаться надлежащей структуры.

В отличие от множества Кланов, Дух Крови не изобретает новых названий для описания специфических типов подразделений. Своими обозначениями вроде Talon у Соколов или Grail у Гадюк они надеются заретушировать тот факт, что данный Клан изменил военную доктрину, данную Керенским.

Военно-космические части

Несколько WarShip'ов в Тумене Духа Крови обозначаются как одно подразделение - Кровная Галактика (Blood Galaxy) - и при необходимости направляется Звёздным Адмиралом Бренем МакФэдденом. В это подразделение входят следующие корабли: *Удручённый (Exsanguine)* класса *Покровитель (Aegis)*, *Ярость Крови (Blood Fury)* класса *Лола III (Lola III)*, *Высматривающий Коршун (Stooping Kite)* класса *Йорк (York)* и *Росинант (Rocinante)* класса *Чёрный Лев (Black Lion)*.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА

С самого начала Клан Духа Крови обладал немногими защищаемыми владениями, и поэтому не было необходимости передавать значительную власть офицерам со званием ниже Командира Галактики. В отличие от других Кланов, вроде Нефритового Сокола, завладевшего огромным числом миров после вторжения во Внутреннюю Сферу и поэтому вынужденног распылить свои силы, чтобы уберечь захваченное, стиль командования Духа Крови всегда фокусировался на концентрации как можно большей власти в одних руках.

В большинстве других Кланов такая командная структура стала причиной нескончаемых проблем. Однако естественная тенденция Духа Крови помогать своим воинам-сотоварищам в любых ситуациях помогла решить большинство проблем ещё до их появления. Несколько Звёздных Полковников Духа Крови сделали теоретические выкладки, согласно которым единственной причиной так плохо завершившейся попытки поглотить Клан Баррока Духом Крови было то, что воины Духа Крови слишком часто прибегали к получению прямых приказов от своих Командиров Галактик. Этот недостаток инициативы означал, что когда Командиры Галактик были убиты или потеряли связь со своими солдатами, многие Звёздные Полковники были парализованы и были не способны сделать следующий шаг и действовать без подсказки. Ни один Хан Клана ещё не согласился или опроверг бы эти гипотезы.

ВОЕННАЯ ПРАКТИКА

Зеллбриген и его использование Кланами в боевых условиях - одна из благородных попыток человечества свести к минимуму ужасные действия войны. Хан Коллин Шмитт была полностью уверена в том, что это стиль сражения, в котором личная честь стоит превыше всего. Однако перед своей гибелью она и все другие воины Духа Крови были вынуждены смириться с тем, что честь своего Клана должна быть выше чести индивидуума. В ходе массированных набегов на Духа Крови Клана Баррока и других столкновения в ходе конфликта привели к появлению ситуаций, когда зеллбриген не работает. Предательство, ловушки и неожиданные атаки были тем оружием, которое и составляет арсенал Духа Крови, лишь таким образом можно было остановить каток этого Баррока. Хотя Барроки высмеивали Дух Крови за их предполагаемый недостаток чести при использовании такой тактики, они никогда не выдвигали её качестве свидетельства "неклановского" поведения перед Великим Советом. Эта кажущаяся аномалия становилась ясной, когда посчитали, что Барроки сражаются в таком же "неклановском" стиле ведения войны; выдвигая обвинения перед Великим Советом, они не знали, что падут сами.

Даже со времён тех неприятностей Дух Крови всегда следовал двум методам военной практики, которые многим другим Кланам дались очень тяжело. В наступлении Дух Крови следует правилам зеллбригена буквально. Редко когда воин Духа Крови, сражаясь в таком бою, отбросит зеллбриген; если же он это делает, он должен оправдывать свои действия перед своим Командиром Галактики или перед своим Ханом. Однако при обороне - особенно на Йорке - воин ставит честь Клана выше своей собственной. Зеллбриген запрещается, и любой атакующий Клан увидит, что Дух Крови и через 200 лет готов умереть, защищая свой дом.

ПОДГОТОВКА

Подготовка сибко у Стальных Гадюк и Нефритового Сокола примечательны своей резкостью и грубостью, а подготовка в Духе Крови просто смертельна. С прекращением набегов других Кланов и со смертью Хана Коллин Шмитт Хан Дэвин Бокуэс понимал, что он имеет больше воинов, чем доступных машин, - это проблема, которая веками преследовала Дух Крови. Он также понимал, что в целях выживаемости Духа Крови эти немногие машины должны быть у наиболее способных воинов, которых только может дать генетика и программа подготовки. Помня об этом, Хан Бокуэс начал программу подготовки, которая используется до сих пор. Хотя Хан Сеана Бокуэс изменила её и сделала её даже более жёсткой, основная структура и техника остаются неизменными.

Всё обучение в сибко происходит в Подготовительном Центре Наследия Духа (Spirit Legacy Training Facility) на Йорке. Режим очень суров и приводит к частым смертям среди кадетов. Такое жестокое обучение в иных случаях приводит к уничтожению целого сибко. Хотя эта система приводит к выпуску лишь нескольких воинов, те, кто выжил, - лучшие воины в пространстве Кланов.

УНИФОРМА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Униформа и знаки отличия Клана Духа Крови воплощают сущность Истинного Пути, указанного Николасом Керенским. Знаки отличия Клана и подразделения видны сразу же, позволяя смотрящему быстро и правильно распознать в приближающемся воина. Серьёзные и прочные, без какой-либо экстравагантности полевая и строевая униформы позволяют любому сразу же увидеть истинного последователя мечты Керенского. Наша церемониальная униформа разработана устрашает зрителя чувством нереальности и духом, который пронизывает каждого воина Духа Крови.

ПОЛЕВАЯ УНИФОРМА

Полевая униформа - это ежедневная обычная одежда воина: черного цвета, дополненная красными узкими полосками на внешней стороне каждого предплечья и на грудной клетке. Ударопрочный полимер, охватывая шею и плечи, надёжно защищает их и спускается на грудь в виде буквы V. Глухой шлем имеет полимерную оболочку и оснащён выдвигающимся лицевым щитком, защищающим носителя от обстрела из малого ручного оружия. Вдобавок шлем предоставляет воину радио короткого диапазона, возможность ночного видения и очиститель, который фильтрует большинство воздушных загрязнений. Прочные чёрные ботинки завершают это облачение.

СТРОЕВАЯ УНИФОРМА

Строевая униформа - это прочная форма, предполагающая показ воина в полном облачении. Обтягивающий кроваво-красный костюм облегает воина от шеи до лодыжек, высотой по колено чёрных ботинок. Красные полосы подобно ручейкам сбегает с шеи к левой стороне тела.

Клан Нова Кота

Они всегда были мистиками, а теперь их "предвидения" привели их к предательству.

Клан Снежного Ворона

Подобно Клану Огненного Мандрила, Вороны проявляют к нам уважение и честь. Посмотрим, так ли будет в дальнейшем.

Клан Звёздного Ужа

Бесчестные собаки! Их уничтожение будет быстрым и ужасным, когда они менее всего будут к этому готовы.

Клан Стальной Гадюки

Их вражда с Мандрилами повернула нас против них.

Клан Волка

На протяжении веков они были лучшими воинами; я никак не могу понять их позиции Хранителей. Приход на пост Хана Влада Варда как нельзя кстати, он развернул их по пути Крестоносцев. Что же касается предателей-Волков в изгнании, то уничтожение и Поглощение будут единственно правильной милостью судьбы для мятежников.

Выворачиваемая на обратную сторону полунакидка - чёрный и красный цвета - крепится к обоим плечам. Только вернорождённым воинам позволено одевать накидку.

ЦЕРЕМОНИАЛЬНАЯ УНИФОРМА

Церемониальная униформа состоит из гладкого, просторного кроваво-красного костюма, ноги которого охватывают красные ботинки высотой до икр. Поверх него одевается огромный плащ, который полностью охватывает торс, оставляя талию открытой, и ниспадает на пол позади. Просторные рукава опускаются до кистей рук. Глубокий капюшон покрывает голову воина, а кроваво-красная стеклянная маска без каких-либо особенностей или отверстий покрывает лицо ото лба до подбородка.

В отличие от большинства других Кланов, воины, не имеющие Родового Имени, не могут одевать церемониальную униформу.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Подобно большинству Кланов, воины Клана Духа Крови для обозначения своего специфического статуса носят цветные даггерстары: МехВоины - красный, Элементалы - зелёный, пилоты АКИ - синий, пилоты DropShip'ов и JumpShip'ов - синий/чёрный. Техники носят маленькую серую звезду. Воины носят дополнительные знаки отличия, указывающие на их звание, а также на положение в Звезде. Для указания положения в Звезде воины носят кроваво-красный каплевидный значок. Точка 1 отображается одной каплей, Точка 2 отображается двумя каплями (одна внутри другой и меньше размером) и т.д. до Точки 5 - 5 увеличивающихся в размере маленьких каплевидных изображений.

Знаки отличия звания

На левой стороне матерчатого воротничка полевой и строевой униформ каждый воин носит эмалированный металлический значок, внутри которого помещён перламутровый даггерстар. Число лучей даггерстара указывает на звание воина. Наименьшее звание - Командир Точки - содержит лишь 2 из 8 лучей звезды. Каждое последующее звание добавляет дополнительный луч. Хан носит полный даггерстар, имеющий все 8 лучей.

Знаки отличия Клана и подразделения

Знак отличия Клана носится на правом плече. Созданный Ханом Коллин Шмитт, он воплощает то, что означает быть воином Духа Крови. Знак отличия состоит из окружности с большой, бросающейся в глаза белой звездой. Это дань эмблеме "Звезда Камерона" Звёздной Лиги, на которую она похожа, - напоминание всем воинам Духа Крови, что они являются наследниками Звёздной Лиги. Звезда располагается поверх кроваво-красной капли, знаменующей честь мундира Кланов. Эти два изображения располагаются поверх пламенно-медного фона, который представляет собой немеркнущий дух надежды, который Клану принесли народу Миров Пентагона. По кругу располагаются 20 восходящих золотых даггерстаров, каждый из которых представляет собой один из 20-и Кланов. Группа тонко прорисованных светло-красных окружностей соединяет звёзды друг с другом, знаменуя внутреннюю связь, которая существует между всеми Кланами. Наконец, сам знак отличия обрамлён чёрным - это символ долгого путешествия сквозь космос, чьи испытания удерживали Кланов вместе.

Знаки отличия Галактики носят на левом плече, со знаком отличия Кластера ниже знака отличия Галактики. Хотя каждый Кластер имеет свои собственные знаки отличия, все члены Малиновой Стражи (Crimson Guards) носят одинаковую эмблему - перламутровую кроваво-красную звезду с помещённым в её центр цифровым обозначением подразделения. Вдобавок к знаку отличия Клана вольнорождённые воины носят на правом плече чёрную каплевидную нашивку ниже знака отличия Клана.

УБРАНСТВА

Клан Духа Крови создал только одну награду: Кровность (the Bleeding) - это наивысшая после Родового Имени почесть, которую может получить воин. Чтобы заслужить её, воин должен быть серьёзно ранен в сражении, пока пытался спасти своих напарников по Звезде (Starmates), и всё-таки победить в битве. Этот поступок демонстрирует глубокое единение со своими воинами-товарищами и с Кланом в целом, независимо от персональных последствий его действий. Большинство воинов Духа Крови считают такие действия ничем не примечательными по сравнению с любыми другими, которые делает воин, и поэтому эти действия не нуждаются в каком-либо специальном признании. Однако проявление такой самоотверженной храбрости в сражении помогает укреплять воспитание от поколения к поколению.

Воин, когда-либо раненый в сражении при спасении своих напарников, входящий в десятку лучших из 14 воинов, составляющих Тринарий раненых солдат, должен обратиться с заявлением к Хану с просьбой от своих товарищей о предоставлении к медали. Как только состоится голосование и воин будет признан достойным этого, Хан лично награждает его медалью Кровность.

Эта медаль представляет собой кроваво-красную эмалированную Звезду Камерона и носится на левой груди строевой униформы.

ЗНАМЕНИТЫЕ ВОИНЫ

Следующие воины Духа Крови являются видными фигурами в Клане. Они направляют действия Клана и защищают его интересы в Совете.

ХАН КАРИАННА ШМИТТ

Хан Карианна Шмитт - примечательная фигура: ростом чуть выше 6 футов, длинные белокурые локоны обрамляют лицо так, что кажется, будто это скульптура из льда. Известная своей жесткостью даже по стандартам Кланов, Хан Шмитт полностью уверена в превосходстве Духа Крови и испытывает жгучее презрение к другим Кланам, т.к. они постоянно предавали её Клан. Она страстно желает увидеть, как в результате её действий все эти Кланов погибнут в пламени её огня. Темпераментность и блистательность - эти две черты составляют её превосходство тактика и лидера, за которым солдаты пойдут на смерть.

Многие Духи Крови отмечают жуткое сходство между Ханом Карианной Шмитт и основательницей, Ханом Коллин Шмитт. В соответствии с реформами, начатыми Ханом Сеаной Бокуэс, каста учёных сделала серьёзные успехи в попытках создать по программе выращивания совершенного воина, и всё же даже этот прогресс не объясняет их неестественного сходства - особенно это касается блестящего ума и взрывного характера, на которых подробно останавливается *Предание*.

САХАН ТРОЙ БОКУЭС

Хан Трой Бокуэс занимает незавидное положение человека, пытающегося приноровиться к посту того, кого он сделал для себя идолом. До этого он служил как Звёздный Полковник Вишневой Гвардии (Cerise Guards) Галактики Бета под командой саХана Дэрила Келлера. Бокуэс наряду с вершущей Галактики Бета уважал Келлера за его отвагу и готовность рискнуть своей собственной жизнью в сражении ради своих солдат. Хотя такое отношение является обычной чертой среди Духов Крови, Келлер был ещё выше и вне этих стандартов во многих случаях.

Когда саХан Келлер пал в битве на Приори с 9-м Броневым Кавалерийским Эскадроном (9th Armored Cavalry Squadron) Звёздных Ужей в ходе неудавшегося Испытания Поглощения против Клана Баррока, Галактика Бета, будучи осаждённой, стала разваливаться буквально на глазах. Преодолев потрясение от гибели саХана, Трой Бокуэс под огнём противника довольно быстро организовал отступление. Дух Крови был вынужден откатиться обратно к своим DropShip'ам, погрузиться и взлетать под убийственным огнём сил Звёздного Ужа. Хотя хотя и с явным трудом, Трой Бокуэс спас 112-й Алый Боевой Кластер (112th Scarlet Battle Cluster) от полного уничтожения. За этот своевременный и самоотверженный поступок воины из этого Кластера выдвинули его на награждение медалью Кровность. Вдобавок к награде Хан Карианна назначила его на место Келлера, признав тем самым его лидерские способности, которые он продемонстрировал под огнём противника.

Хотя он ещё не совсем оправился от неожиданного своего поднятия от Звёздного Полковника к посту саХана, Трой Бокуэс быстро доказал, что достоин своего нового положения.

ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА БЕЙЛ КЭМПБЕЛЛ

Хранитель Закона Бейл Кэмпбелл занимает свой нынешний пост 14 лет, получив его, когда ему едва минуло 17 лет. То, что он таким молодым получил такой важный пост и то, что он так долго на нём находится, свидетельствует о его глубоком понимании и вере в то, что уверен в огромной значимости Духа Крови. На протяжении веков Хранитель Закона удерживал в памяти предательство Кланов по отношению к Духу Крови и способствовал продолжению политики изоляционизма своего Клана. Бейл Кэмпбелл немного отступил от этих традиций, когда предложил Хану Шмитт ударить по Баррокам без разрешения Великого Совета. Поглощение Клана Баррока Кланом Звёздного Ужа привело к переносу ненависти Бейла Кэмпбелла с Барроков на Ужей.

ИЛЬЧИ ОГНЕННОГО МАНДРИЛА ДЖЕС КЕЛЛЕР

Лишь недавно получив пост ильЧи Огненного Мандрила, Джес Келлер уже доказал, что он достоин своего поста. С самого начала он служил во Временной Галактике Сигма, где любой человек знаком с занимающим пост ильЧи Огненного Мандрила и полностью разделяет исторический пыл по укреплению связей с Огненным Мандрилом. Фактически он начал нынешнюю кампанию членов Сигмы по ослаблению политики изоляционизма Духа Крови, когда имеют дело с Огненным Мандрилом. Хотя он понимает и соглашается с необходимостью отделения от постоянно предающих других Кланов, его цель - это заключить длительный союз с Мандрилами, но пока не знает, как это сделать.



ИЛЬЧИ СНЕЖНОГО ВОРОНА БРИ МАКФЭДДЕН

После более 10 лет нахождения на своём нынешнем посту Бри МакФэдден стала разочаровываться в нём. В прошлом её положение имело значительное влияние, но последнее по-настоящему деловое соглашение со Снежным Вороном не заключалось с 3010 года, когда последняя поставка Мехов Воронов прибыла на Йорк. Более 40 лет прошло с тех пор, оставив на долю последователей гораздо меньше.

Недавнее возвышение Джеса Келлера до поста ильЧи Огненного Мандрила и с установлением отношений с ним, Бри МакФэдден приобрела второе дыхание. Страсть Джеса Келлера заразила её до такой степени, что сейчас она говорит о создании "взаимовыгодного союза" со Снежным Вороном. Однако из-за недостатка специфических способностей к её планам пока остаются глухи, особенно после того, как Дух Крови недавно оставил свой анклав на Аркадии и переместился на Йорк. Только время покажет, смогла ли Бри МакФэдден преодолеть ненависть своего Хана и остальных кланеров к другим Кланам, предлагая им оживить отношения со Снежным Вороном.

КЕШИК КРОВНОЙ СТРАЖИ И ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ



Помимо медали Кровность назначение в Кешик Кровной Стражи - наивысшая почесть, которую может получить воин Духа Крови. Хан или саХан лично отбирают каждого воина в Кровную Стражу. Как только на него пал выбор, воин должен пройти Испытание Положения, хотя Хранитель Закона имеет право наложить вето на вхождение любого воина в Кешик.

Т.к. Кровная Стража - ведущее военное подразделение Клана Духа Крови, Хранитель Закона должен убедиться, что каждый член Кровной Стражи имеет настоящее сердце и душу Духа Крови. Не поможет никакое голосование, если Хранитель Закона считает, что воин не сможет длительное время избегать контакта с другими Кланами, и поэтому Хан очень редко преодолевает вето Хранителя Закона. Хранитель Закона Бейл Кэмпбелл недавно отметил увеличение числа отрицательных голосований, а Хан Шмитт отменила лишь несколько из них. Такое сложное тестирование гарантирует, что Кешик Кровной

Стражи будет воплощать собой то, что значит быть воином Духа Крови.

Военно-космический Резерв включает в себя все транспортные корабли, доступные Духу Крови, а также несколько WarShip'ов, которые остались во владении Клана. Из-за сделки со Снежным Вороном в 30-м веке число WarShip'ов Духа Крови резко уменьшилось. Ещё 2 корабля было потеряно в ходе Испытания Поглощения против Клана Баррока. На данное время боевой флот Клана Духа Крови состоит только из 4-х WarShip'ов: *Удручённый (Exsanguine)* класса *Покровитель (Aegis)*, *Ярость Крови (Blood Fury)* класса *Лола III (Lola III)*, *Высматривающий Коршун (Stooping Kite)* класса *Йорк (York)* и *Росинант (Rocinante)* класса *Чёрный Лев (Black Lion)*. С потерей в битве со Звёздными Ужами *Пунцового Правосудия (Carmine Justice)* новым флагманским кораблём Клана стал *Росинант*.

Как предписывал Керенский, Дух Крови отделяет свои АКИ от стандартного Кластера и считает их частью Военно-космического Резерва. При необходимости к специфическим подразделениям добавляются Бинарии и Тринарии АКИ.

ОФИЦЕРЫ

В сражениях Хан Карианна Шмитт командует Кровной Стражей как можно чаще, даже оставаясь на Стране Мечты в ходе Поглощения Баррока, она пыталась удостовериться, что атака её Клана будет полностью неожиданной.

Звёздный Адмирал Брен МакФэдден свой пост занял недавно. Предыдущий Звёздный Адмирал, Фен Джонс, погиб в сражении на своём корабле "*Адмирал Уильям С. Престон (Admiral William S. Preston)*" - это WarShip класса *Чёрный Лев*, его присоединили к Галактике Гамма Звёздных Ужей. Корабль Джонса обеспечивал поддержку Галактики Бета Духа Крови при нападении на Приори. Звёздный Адмирал Брен уверен, что малый флот WarShip'ов Духа Крови и стал причиной потери в Испытании Поглощения, хотя Хан Шмитт ещё не подтвердила эту гипотезу.

ТАКТИКА

Кешик Кровной Стражи предпочитает несовство берсерков, которое буквально сметает их врагов. Т.к. Кешик полностью укомплектован тяжёлыми и штурмовыми Мехами, пилотируемыми фанатичными, элитными воинами, их тактика обычно приводит к успеху.

Все WarShip'ы Военно-космического Резерва обычно служат как отдельный эскорт Галактики. Т.к. их развёртывание требует от них отдельного действия, они обычно предпочитают тактику "подкрасться и ударить", а не непосредственное прямое сражение.



Blood Guard Keshik

5 Тринариев/Элита/Фанатики

WarShip: *Росинант* (класса *Чёрный Лев*)

СО: Хан Карианна Шмитт

Кешик Кровной Стражи состоит из тяжёлых и штурмовых Мехов. Появление множества БэтлМехов *Blood Kite*, считающихся многими Мехами 2-го эшелона, заставило нахмурить брови не одного воина в Клане. Однако эффективность этих Мехов в сражении и значимость как символа целого подразделения ривели к тому, что этот Мех занял прочное место в рядах Кешика.

Знак отличия Кешика Кровной Стражи - рыцарь-крестоносец, одетый в чёрный плащ (baldric), украшенный кроваво-красным даггерстаром.



AEROSPACE

Naval Reserve

3 Корабля/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Адмирал Брен МакФэдден

Малое количество имеющихся у Духа Крови WarShip'ов означало, что Военно-космический Резерв имеет особенное значение в Испытании Поглощения против Клана Баррока. Несмотря на потерю 2-х кораблей, Резерв полностью соответствует своим задачам. Т.к. на данный момент Дух Крови обитает только на Йорке, четырёх оставшихся WarShip'ов достаточно для планетарной обороны. Однако Звёздный Адмирал Брен МакФэдден убеждён, что Дух Крови должен в конце концов выйти из изоляции, если они хотят выжить, что будет означать расселение и Испытания Владения. Если они преуспеют в этом, им понадобится для поддержки и защиты больше WarShip'ов.

Знак отличия Военно-космического Резерва - галактика Млечный Путь.

ГАЛАКТИКА АЛЬФА: КРОВНОСТЬ



С первого дня основания Клана Галактика Альфа была основой Тумена Клана Духа Крови и его первой Галактикой. Элитные воины Альфы часто выделяются в подразделения размером в Кластер и присоединяются к другим Галактикам в сражениях против других Кланов.

Когда Галактика Альфа получила от Хана Шмитт команду "Вперёд!" в Испытании Поглощения Клана Баррока, целая Галактика высадилась на Альбион, где столкнулась с такой же из Клана Звёздного Ужа и Галактикой Каппа Баррока. Командир Галактики Йон Чёрч планировал окружать подразделения поменьше и наносить удары как можно большими силами, надеясь быстро уничтожить врагов и оставить Духу Крови силы для атаки. Вначале план шёл успешно - был обескровлен 87-й Драгунский Кластер (87th Dragoon Cluster) Звёздного Ужа.

Однако, как и происходило в большинстве сражений в ходе Поглощения, Барроки и Звёздные Ужи вскоре объединили свои силы в сражении против Духа Крови. Заключительный удар по Галактике Альфа пришёлся тогда, когда Командир Галактики Чёрч изматывал противника - Звёздных Ужей - у Форта Уэллер (Fort Weller), крупнейшей военной базы Клана Баррока. Превосходя числом и огневой мощью, 5-й Штурмовой Кластер (5th Assault Cluster) Звёздного Ужа провёл убийственный таран, который сокрушил оборону Духа Крови и вынудил их отступить. В течении 2-х дней после разгрома Форта Уэллер выжившие покинули планету.

Командир Галактики Чёрч использовал остатки нескольких Галактик, включая Бету и Каппу, для перестройки и увеличения размера Галактики Альфа. Он уже изложил свою просьбу Хану Шмитт о начале набегов на владения Звёздного Ужа.

Знак отличия Галактики Альфа - кроваво-красная капля поверх восьмиугольного мраморно-белого поля.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Йон Чёрч железной рукой управляет Галактикой Альфа. Чёрч бросает Альфу и сам участвует в безумных тренировочных сражениях, готовясь к набегам, которые он запланировал против Клана Звёздного Ужа.

ТАКТИКА

Галактика Альфа предпочитает молниеносную разведку боем с последующим быстрым исчезновением. Они продолжают такую тактику до тех пор, пока их противники не будут готовы отразить мелкие набег. После этого Альфа начинает полновесный штурм по всему фронту всеми доступными силами.



'MECH

Их знак отличия - кроваво-красная капля поверх восьмиугольного чёрного обсидианового поля.

Red Guards

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Джесси Келлер
Звёздный Полковник Келлер поклялась, что Красная Стража уничтожит 5-й Штурмовой Кластер Ужей.

знак отличия - кроваво-красная капля

восьмиугольного чёрного обсидианового



'MECH

55th Red Vanguard Cluster

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Кевин Гален
Это подразделение - единственное полностью уцелевшее из Галактики Каппа.

Их знак отличия был сменён после уничтожения родной Галактики на Альбионе. Новый знак отличия - кинжал с рубиновой рукояткой, припиливший мёртвого Звёздного Ужа к земле.



'MECH

Знак отличия - мерцающая серебряная чаша, наполненная кровью, поверх неё - стилизованная цифра "7".

7th Blood Drinkers Cluster

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Микель Динур
Это подразделение на Альбионе было практически полностью уничтожено, но Звёздный Полковник Динур немедленно восстановил свой Кластер из нескольких разбитых подразделений Галактики Каппа.

Знак отличия - мерцающая серебряная чаша, наполненная кровью, поверх неё - стилизованная цифра "7".



'MECH

72nd Crimson Cuirassiers Cluster

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Сибил Норурфф
Из-за утечки в ядре скачкового двигателя на борту JumpShip'a, который переносил их на Приори, это подразделение и 112th Scarlet Battle

Cluster не участвовали в Поглощении - это привело к тому, что были единственными уцелевшими подразделениями Галактики Дельта. Оба подразделения впоследствии были включены в Галактику Альфа.

Знак отличия 72-го - пара скрещенных серебряных тесаков (cutlasses) на красном поле.



'MECH

37th Red Assault Cluster

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Чедвик Янец
Это подразделение потеряло свой статус элитного после катастрофы у Форта Уэллер на Альбионе и сейчас готовится отобрать этот статус у 42-го.

Знак отличия - кроваво-красная стальная латная рукавица.



'MECH

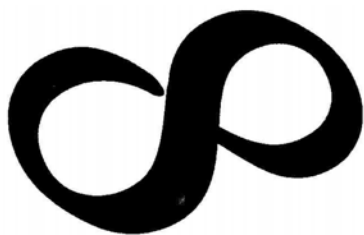
112th Scarlet Battle Cluster

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Йен Вишио

Их знак отличия - алый вымпел на верху шеста. Вымпел несёт число "112".

ГАЛАКТИКА ОМЕГА: ОПТИМИСТЫ



Сформированная в 3010 году из последней секретной поставки БэтлМехов Снежного Ворона, Галактика Омега обладала наиболее сильной концентрацией Мехов 2-го эшелона среди Галактик 1-го эшелона Духа Крови до Поглощения Баррока. Омега также была наименьшей Галактикой 1-го эшелона, способная развернуть лишь 3 неполных Кластера.

Из-за их малого размера в ходе Испытания Поглощения они были добавлены к гарнизону анклава Духа Крови на Аркадии. Однако они стали свидетелями того, как Галактика Мю Клана Звёздного Ужа штурмовала анклав, мстя за атаки Духа Крови против них. Полторы недели две Галактики обескровливали друг друга, пока не произошло заключительное

столкновение между ними, после которого размеры каждой из Галактик уменьшились до Кластера.

Несмотря на огромные потери Омеги, Хан Карианна Шмитт решила оставить её и вместо них расформировала Галактику Пи, путём добавления остатков Галактик Пи, Каппы и Мю к Омеге увеличив - и превысив - размер последней. На данный момент Омега может развернуть такое же число подразделений, что и Альфа.

Знак отличия Галактики Омега - лежащая на боку кроваво-красная восьмёрка, символизирующая бесконечность.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Джад Шмитт прошёл путь от командира неполной Галактики в 3 Кластера до командира Галактики в 7 Кластеров. Он отличился замечательными успехами в объединении всех частей Омеги в единое целое, а Хан Шмитт постоянно проявляет глубокое доверие Джаду, много делая для того, чтобы резко потяжелевший груз ответственности не сломал его.

ТАКТИКА

С возрождением Галактики Омега её тактика улучшилась. Приучившись иметь дело только с 3-мя Кластерами, большинство из которых состоит из Мехов 2-го эшелона, Командир Галактики Шмитт сейчас пытается переопределить путь развёртывания своих войск.



'MECH

Scarlet Guards

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Мэгган Бокуэс

Алая Стража была единственным подразделением, выжившим из исходной Галактики Омега.

Знак отличия - кроваво-красная капля, расположенная поверх восьмиугольного кольчужного поля.



'MECH

33th Red Battle Cluster

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Тиль Уинсон

Это подразделение достаточно долго удерживало позицию на Альбионе, получив подкрепление остатками Галактики Каппа после их катастрофической битвы с Галактикой Пи Клана Звёздного Ужа.

Знак отличия - красная цапля.



'MECH

79th Blood Hussars

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Джесуп Клүфф

Хотя он и проиграл в Испытании Обиды вышестоящему офицеру, Звёздный Полковник Клүфф по-прежнему утверждает, что Командир Галактики Шмитт непригоден для командования Галактикой размера Омеги.

Знак отличия - кроваво-красный боевой конь (charger).



'MECH

91st Crimson Vanguard Cluster

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Зо Чёрч

Звёздный Полковник Чёрч на Альбионе проигнорировал угрозу, исходившую от лёгких ховеераппаратов Клана Звёздного Ужа, и поэтому эти транспорты стали причиной колоссальных потерь, вынудивших его с позором отступить.

Знак отличия - восьмилучевая железная корона, концы лучей залиты кровью.



'MECH

71st Crimson Assault Cluster

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Таника Кэмпбелл

Когда стало ясно, что её командир была неспособна привести 71-й к битве на Приори, Таника Кэмпбелл вызвала Звёздного Полковника Лею Льюис в Круг Равных и убила её, после чего немедленно произвела на планету высадку в боевых условиях, которая позволила спастись нескольким Тринариям Галактики Каппа.

После того, как к власти пришла Звёздный Полковник Кэмпбелл, воины 71-го сменили свой знак отличия. Теперь это стилизованный алый *Kingfisher* - Мех, который пилотирует Кэмпбелл.



'MECH

271st Crimson Assault Cluster

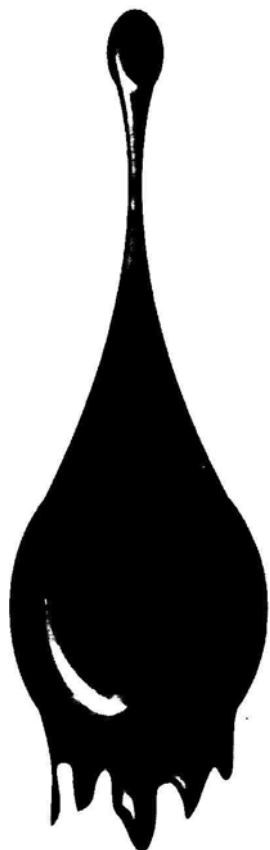
5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Эрин Осборн

Выходец из Галактики Каппа, этот Кластер до сих пор существует благодаря 71-му. 271-й единодушно выдвинул Звёздного Полковника Танику Кэмпбелл на награду Кровность - уникальная честь для члена другого подразделения.

Знак отличия - заляпанный кровью баррок.

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ОМИКРОН



Галактика Омикрон была одной из первых Галактик 2-го эшелона, сформированных после получения Духом Крови технологии ОмниМехов от Клана Огненного Мандрила. После получения новой технологии Хан Сеана Бокуэс полагала, что сможет выстроить новые Галактики 1-го эшелона, полностью состоящие из ОмниМехов и понизить действующие подразделения БэтлМехов до 2-го эшелона. К сожалению, Клан Духа крови просто не мог обеспечить массовый выпуск ОмниМехов. Со временем подразделения ОмниМехов стали редкими и Дух Крови стал их беречь - как ту манну с небес. Эта ситуация превратила Временные Галактики, составленные из действующих Мехов, одними из наиболее важных для клана. Из всех Временных Галактик, Омикрон - наиболее престижная, не проиграв ни одного сражения, защищая Дух Крови от Испытания Владения других Кланов.

Имеющий исключительную репутацию Командир Галактики Джош Кэмп был разъярён, когда менее выдающиеся Временные Галактики Мю и Ро были выбраны для участия в Испытании Поглощения Баррока. В своей ярости он зашёл настолько далеко, что даже вошёл в доверие к Хану Шмитт и выяснил, что полученные им приказы были правильными, и успокоился лишь после того, как она сказала ему, что Клан будет отчаянно нуждаться в Галактиках, подобных Омикрон, если предатели Барроки каким-либо образом одолеют силы Духа Крови, посланные против них.

Знак отличия Галактики Омикрон - мраморно-чёрная стекающая капля крови.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Джош Кэмп превосходно справляется с командованием Галактикой Омикрон. Он получил этот пост после победы над предыдущим Командиром Галактики в Испытании Обиды, вызванного попытками предыдущего командира убедить Хана в том, что Дух Крови не должен быть среди других кланов, вторгающихся во Внутреннюю Сферу. Звёздный Полковник Кэмп, заметив, что аргументы их командира возмущают Хранителя Закона и многих воинов, вызвал его на поединок. После победы над ним он и получил этот пост, занимая его вот уже 11 лет. Хранитель Закона выразил ему свою благодарность и поддержал его в

нескольких случаях после его возвышения.

ТАКТИКА

В отличие от большинства подразделений Клана, Галактика Омикрон особенно блистательна в обороне. Воины этой Галактики ловко вводят врага в заблуждение относительно своего точного местонахождения, и одинаково странно вынуждают своего противника вести сражение на неблагоприятной местности, где превосходящие силы Галактики Омикрон, атакуя с подходящих позиций, уничтожают врагов.



21st Crimson Guards

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Дэррин Келлер
Звёздный Полковник Келлер с его

подразделением на данный момент единственные в Омикроне, которое никогда не сражалось с другим Кланом. Пока же они встречаются с войсками Духа Крови и только в тренировочных сражениях.



73rd Crimson Guards

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Джоэб Блэкбурн
С момента основания Галактики

Омикрон это подразделение является его основой. Т.к. оно никогда не проиграло ни одного Испытания Владения, Звёздный Полковник Блэкбурн укрепил своё подразделение и сделал себе репутацию.



98th Crimson Guards

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Рафаэль Джонс

Это один из двух Кластеров, выживших после уничтожения Временной Галактики Мю в конфликте с Кланами Звёздного Ужа и Баррока, и на данный момент предубеждён против Хана, понизив свою лояльность с фанатической до просто надёжных. 66th Crimson Guards из Галактики Мю - ныне это 29th Blood Drinkers - была переведена и преобразована в подразделение 1-го эшелона; однако 98-й остался во Временной Галактике на что многие воины были обижены. Запрос Звёздного Полковника Рафаэля Джонса к Хану Шмитт о разъяснении, почему с его подразделением поступили именно так, до сих пор остаётся без ответа.



171st Crimson Guards

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Сюзанна Чёрч

Это подразделение - новейшее, оно сформировано в 3051 году. Звёздный Полковник Чёрч приложила значительные усилия, чтобы сделать это подразделение боеготовым.

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА СИГМА



Среди множества реформ, предпринятых Ханом Сеаной Бокуэс по возрождению Клана Духа Крови было и возрождение планетарных исследований и колонизации. В 2858 году стало очевидно, что программа будет успешной, и была сформирован Временная Галактика Сигма для несения гарнизонной службы в новых мирах, как только те становились доступны для колонизации. Первым колонизированным миром был Фостер.

Киндраа Смит-Джуэлл из Клана Огненного Мандрила было первым контактировавшим с Духом Крови на Фостере с Галактикой Сигма, предложив провести серию сражений, которые позволили бы Клану Духа Крови получить технологию ОмниМехов. После бурных обсуждений со своим Ханом, было решено, что предложение было искренним и несколько Тринариев из Сигмы сразились с воинами Смит-Джуэлл в серии Испытаний Владения. Уровень продемонстрированных умений и честь, оказанная каждому из Кланов оставило у каждой из сторон сильное чувство родства. Спустя менее 10-и лет, когда увеличившиеся набеги на транспорты со стороны Баррока вынудили Дух Крови покинуть Фостер и отступить Галактику Сигма, Дух Крови официально передал

все свои владения на Фостере Киндраа Смит-Джуэлл. Это Киндраа быстро переместило свой анклав на Фостер.

Когда Галактика Сигма узнала, что Киндраа Смит-Джуэлл уничтожено силами Адских Лошадей и Койота, её воины потребовали разрешения атаковать эти Клан. Их чувство единения с Кланом Огненного Мандрила было настолько сильным, что они были близки к мятежу против собственного Хана, которая отклонила их требование.

На сегодняшний день Сигма проводит кампанию Хана Шмитт по ослаблению политики изоляционизма Духа Крови относительно Клана Огненного Мандрила. Воины Сигмы более других воинов Духа Крови хотят, чтобы ильЧи имел дела с Огненными Мандрилами. Хан Шмитт понимает, что благодаря Огненным Мандрилам Дух Крови преуспел, но по-прежнему колеблется в распахивании всех дверей из-за возможного ущерба её Клану.

Знак отличия Галактики Сигма - мир Фостер, расположенный поверх кроваво-красной капли.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Вирджил Келлер - один из немногих такого же ранга, кто не поддерживает полный изоляционизм своего Клана. Рассматривая свои отношения с окружающими, многие полагают, что смещение его с этого поста Хранителем Законв Кэмпбеллом - лишь вопрос времени.

ТАКТИКА

Тактика Сигмы фокусируется вокруг действий малыми группами. С самого основания выстроенная для быстрого развёртывания гарнизонов на вновь открываемых землях, Сигме труднее сражаться в любой битве силами больше Тринария.



'MECH

42nd Crimson Guards

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Джоэл Бан Чу
Звёздный Полковник Чу и командир

88-го, Звёздный Полковник Келлер, - два наиболее сильных последователя

Командира Галактики Келлера, желающего видеть сильную коалицию с Кланом Огненного Мандрила. Их поддержка создала трения между Галактикой Сигма и другими Временными Галактиками, особенно Эпсилон.



'MECH

158th Crimson Guards

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Регина Кармайкл

На данный момент это подразделение находится перед сложным выбором. Хотя они многое помнят о связях между Сигмой и Огненными Мандрилами, Звёздный Полковник Кармайкл и её воины ещё не решили окончательно, полностью ли они поддерживают Командира Галактики Келлера.



'MECH

88th Crimson Guards

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Марток Келлер
Глубоко изучив *Предание*, где

описывается сражение за технологию ОмниМехов между его Галактикой и

Киндраа Смит-Джуэлл Клана Огненного Мандрила, Звёздный Полковник Марток Келлер убеждён, что Дух Крови многое потерял от того, что никогда не образовывал союза с Огненными Мандрилами. Хотя немногие из его солдат сомневаются в мудрости привлечения любого другого Клана, их сомнения не заходят настолько глубоко, чтобы повлиять на их лояльность к своему командиру.



'MECH

258th Crimson Guards

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Пол

Являясь одним из двух Звёздных Полковников Тумена Духа Крови, не имеющих Родового Имени, Звёздный Полковник Пол ещё не выбрал для себя сторону в спорах относительно Огненных Мандрилов. Вместо этого он повысил статус своего подразделения с Регуляров до Ветеранов менее чем за год, доказав, что не зря носит своё звание.

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ТАУ



Временная Галактика Тау была одной из двух Галактик, выживших в первые десятилетия непрерывных набегов Кланов Баррока, Койота и других. Уменьшенная в размерах до Тринария, Тау должна была быть расформирована, кроме того, осаждённым воинам Духа Крови требовалось подкрепление, чтобы выдержать дальнейшие нападения. Хан Дэвин Бокуэс, командуя остатками двух Галактик, Альфа и Тау, непрерывно давал своим солдатам различные задания так, чтобы настоящий размер Тумена Духа Крови не стал известен.

В ходе первых десятилетий Золотого Века Галактика Тау была направлена на отражение нечастых набегов других Кланов. Перестраиваясь, хоть и медленно, они доказывали вновь и вновь, почему они выжили в интенсивных набегах Баррока на территорию Духа Крови.

После неудачного Поглощения Баррока и заявления о том, что Клан Духа Крови больше не будет иметь дел с другими Кланами, Командир Галактики Амерлин Джонс немедленно направила прошение и получила согласие выдвинуть свои силы против маленького анклава, который Нефритовые Соколы удерживали на Йорке с середины 29-го века. На владения Соколов были брошены 17th и 79th Crimson Guards - им противостояло лишь несшее гарнизонную службу подразделение 3rd Falcon Velites из Галактики Зета.

Понимая, что Дух Крови жаждет их изгнания или уничтожения, командир Соколов,

Звёздный Полковник Джани Зивот, приняла нехарактерное решение - практически истощённая шахта в центре анклава Соколов не стоила потери целого Кластера. После самых минимальных потерь она отдала приказ отступить, и её Кластер покинул планету.

Знак отличия Временной Галактики Тау - раскрашенный красным цветом Атлас, несущий на своих плечах мир Йорк.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Амерлин Джонс - единственный в Тумене Клана Духа Крови аэрокосмический пилот, командующий Галактикой. Однако, в отличие от некоторых командиров, пытающихся испытывать свои собственные взгляды "превосходства" того или иного вида боя на подчинённых, Амерлин Джонс пошла по другому пути и ещё дальше, знакомясь с достижениями своих предшественников-бомбардировщиков - особенно что касается их взгляда на АКИ как на превосходное средство для беглого обстрела. Её готовность учиться у других способствовала появлению нерушимой связи между Командиром Галактики и воинами её подразделения.

ТАКТИКА

Галактика интенсивно использует комбинированные аэрокосмические и наземные атаки, специализируясь на нанесении хирургически точных воздушных ударов до сражения и в ходе него.



'MECH

17th Crimson Guards

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Джеофф ДеЛюка

Это подразделение участвовало в сражении против 3rd Falcon Velites. В своём *Black Lanner'e*, одном из нескольких ОмниМехов Галактики, полученных в недавнем Испытании Владения, Звёздный Полковник Джеофф ДеЛюка повёл свою командную Звезду на таранный удар по Звёздному Полковнику Джани Зивот и целому её командному Тринарию. Это действие убедило последнюю, что подразделение Духа Крови не просто совершало набег, а прибыло завоёвывать и уничтожать.



'MECH

101st Crimson Guards

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Стивен

Звёздный Полковник Стивен - второй из двух командиров этого звания, не имеющих Родового Имени. Хотя он и завидует Звёздному Полковнику Полу из-за того, что тот быстро укрепил своё подразделение, Стивен не завидует его положению единственного воина без Родового Имени, не участвующего в политических дебатах внутри Галактики Сигма.



'MECH

79th Crimson Guards

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Морт Клуфф

Хотя это подразделение также было выдвинуто против анклава Соколов, они не сделали ни единого выстрела. В середине флангового манёвра уже первые воздушные удары 17-го оказались Соколам не по зубам и вынудили отступить их до того, как Звёздный Полковник Клуфф вывел этот кластер против Соколов.

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА АПСИЛОН



Созданная в 3049 году, Галактика Апсилон - скопление наименее опытных солдат Клана. Её первый командир, Сэл Шмитт, недавно был переведён из своего подразделения 1-го эшелона Галактики Каппа командиром Временной Галактики Апсилон и позволил узнать об этом подразделению, поэтому первые годы Галактики Апсилон были плачевными. Лишь постоянное плохое функционирование оборудования погасило восстание в зародыше; обеспечиваемая по остаточному принципу, Галактика Апсилон была вынуждена работать с плохим, низкосортным оборудованием. Вскоре Галактика пала так низко, что стала проигрывать все тренировочные сражения с другими Галактиками. В итоге Звёздный Капитан по имени Хантер, питая отвращение к Командиру Галактики из-за недостатка у того гордости за своё подразделение, пытался вынудить своего непосредственного командира, Звёздного Полковника Ньюванду Чёрч, вызвать на поединок Сэла Шмитта.

Лишь недавно получившая своё звание, Ньюванда не желала испытывать судьбу. Прийдя в бешенство, Звёздный Капитан Хантер пошёл на беспрецедентный шаг и самостоятельно бросил вызов Командиру Галактики. Хотя и ошеломлённый таким нарушением традиций, Сэл Шмитт решил этому выскочке преподать урок на будущее. Однако всё вышло иначе. В Круге Равных в бою на Мехах Хантер убил Командира Галактики Шмитта. Хан Карианна Шмитт сначала заговорила о недостатке уважения нового поколения к традициям, но в конце концов повысила Хантера до звания Командира Галактики. В последней строке официального письма Хан Шмитт предупреждала Хантера, что для него было бы лучше, если бы поединка не было.

Спустя 7 лет появилась новая Галактика Апсилон. Хантер выступил и победил в Испытании Родового Права за Родовое Имя Льюис, ещё больше доказав свои воинские способности. Вдохновляемые своим удивительным молодым командиром, у воинов Галактики Апсилон проявилось рвение, которое они до этого никогда не показывали. Некогда служа объектом для шуток, Галактика Апсилон стала медленно превращаться в подразделение с мощным потенциалом, которое может дать сто очков вперёд любому другому подразделению.

Недавнее решение Хана Шмитт и Совета Клана оставить свой анклав на Аркадии побудило укрепить свои позиции на Йорке. Пока Галактика Тау атаковала Нефритовых Соколов, Командиру Галактики Льюису был отдан приказ вывести Галактику Апсилон против Снежных Воронов. Учитывая давнишнее уважение между Снежными Воронами и Духом Крови, Льюис решил бросить вызов один на один командиру Снежных Воронов в Испытании Владения, в котором анклав Снежного Ворона перейдёт к победителю. Вызов принял Звёздный Полковник Келс Хау из 2-го Вороньего Гарнизонного Кластера (2nd Raven Garrison Cluster), но проиграл. Приняв это как неизбежное, 2-й покинул планету.

Знак отличия Временной Галактики Апсилон - кровавый коршун, приготовившийся к атаке.

ОФИЦЕРЫ

Успех сопутствует Командиру Галактики Хантеру Льюису и позволяет ему творить чудеса. Его удивительное изменение Галактики Апсилон привело к появлению слухов, будто Хан Шмитт положила на него глаз и подумывает о его переводе в новую Галактику 1-го эшелона, которую она надеется сформировать в течении нескольких последующих лет.

ТАКТИКА

Галактика Апсилон предпочитает быстрое перемещение своих подразделений с неожиданными манёврами, надеясь запутать врага и тем самым заставить его допустить ошибку, из которой можно извлечь выгоду.



'MECH

77th Crimson Guards

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Ньюванда Чёрч

Звёздный Полковник Ньюванда Чёрч до сих пор пытается замять тот факт, что один из её Звёздных Капитанов перехватил у неё полномочия и не только победил в вызове бывшему Командиру Галактики, но и стал выше её по положению. Беспрецедентное повышение в звании Командира Галактики Льюиса создало серьёзные трения между ним и Звёздным Полковником. Недавно появились признаки того, что в своём подразделении Звёздный Полковник начинает терять уважение.



'MECH

181st Crimson Guards

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Беверли Дюмон

Под командованием Звёздного Полковника Беверли Дюмона это

подразделение стало выделяться. Недавно Командир Галактики Льюис подал прошение Хану Шмитт с просьбой позволить этому подразделению провести набег на миры Звёздного Ужа.



'MECH

221st Crimson Guards

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Вальта Льюис

Хотя Звёздный Полковник Чёрч ещё не говорила с глазу на глаз с Командиром Галактики Хантером Льюисом, она по-прежнему следует за ним в ад, если он прикажет сделать это. С другой стороны, Вальта Льюис никогда не забудет, как Командир Галактики одолел её в Испытании Родового Права за Родовое Имя Льюис. Она более 4-х лет ожидала, прежде чем ей вновь выпала возможность участвовать в Испытании. Её невоздержанность стала влиять на реакцию её солдат на приказы Командира Галактики.

КЛАН ОГНЕННОГО МАНДРИЛА

*И Николас Керенский обвинил нас, Огненных Мандрил;
Как только мы отринули различья между нациями,
Так вновь узрели мы Путь Кланов, путь семьи.
Несите ж гордо ваши Имена и наименование.*

- Предание (Клан Огненного Мандрила), Отрывок 49, Стих 75, Строки 12-15

Как на Хранителя Закона, эта обязанность пала на меня - предоставить отчёт о военной силе Клана Огненного Мандрила. Я далёк от этих обтекаемых военных оценок; мои обязанности чаще всего вращаются вокруг ритуалов и политики, а не военного функционирования. Я не могу быть совсем беспристрастным, потому что я принадлежу к Киндраа Фарадей-Танага, а мы, Огненные Мандрилы, разбиты на фракции. Моя основная квалификация - быть тем, кого называют Хранителем Закона, я могу свободно консультировать все Киндраа, не опасаясь каких-либо репрессий с их стороны. То, что я на данный момент благорасположен к другим - следуя своему назначению как Хранителя Закона - означает, что я настолько беспристрастен, как многие Клановики видят это. Однако, мой статус наверняка изменится после публикации данного документа; я ожидаю, что это будет моим последним официальным действием.

- Звёздный Полковник Дрю Танага, Хранитель Закона, Клан Огненного Мандрила

ПОВЕСТВОВАНИЕ ОГНЕННОГО МАНДРИЛА

Три Родовых Имени Огненного Мандрила восходят к значительным событиям или семьям, предшествовавшим великому Исходу Керенского из Внутренней Сферы. Эти три Родовых Наследия требуют более пристального внимания, чем другие, просто потому, что были необходимы для появления Огненных Мандрилов. Так или иначе, носители этих Родовых Имен связаны с основными событиями истории Огненного Мандрила.

ТРИ ПЕРВЫХ ФАМИЛИИ

Линия Сэйнц, основанная Рэймондом Сэйнцом, была частью знатной самурайской семьи в Синдикате Драконов. Присоединение Рэймонда Сэйнца к Исходу было частью ошибочным, хотя линия Сэйнц, несомненно, может предъявить необходимые аргументы. В соответствии с ранними отрывками *Предания*, Рэймонд получил назначение на станцию подзарядки в системе Нового Самарканда, когда Великий Флот начал готовиться к последним прыжкам из Внутренней Сферы. Ему позволили подняться на борт флагманского корабля Керенского и узнать о намерении флота, и, в соответствии с большинством интерпретаций, не успел покинуть корабль "*Гордость МакКенны*" (*McKenna's Pride*), выпрыгнувшего из системы. Вопрос о возвращении был неуместен, и он отправился в неожиданное приключение. Вскоре после этого он стал энергичным сторонником Доктрины Скрытой Надежды Керенского и его обещания, что однажды ушедшие в Исход возвратятся во Внутреннюю Сферу как спасители. Хотя 800 человек, давших Родовые Имена, были полностью оторваны от Внутренней Сферы, Сэйнц сумел воплотить многие аспекты из жизни самураев, что проявляется в его Родовом Наследии до сих пор.

Родовое Наследие Пэйн считает своим основателем Аниту Пэйн за её подвиги в Гражданской Войне Амариса во Внутренней Сфере. Родом из Конфедерации Капеллы, полковник Анита Пэйн была одним из инструментов в войне за отнятие Терры у узурпатора Амариса. Её подразделение обеспечивало безопасность первого свободного клочка земли на Терре и провело множество успешных вылазок против армий Амариса. Её дочь Лаура продолжила славную семейную традицию, сражаясь в войне возвращения 5-и домашних миров Кланов в Созвездии Пентагон, некогда сданные повстанцам. Как вершина её военных умений, Лаура Пэйн была одной из 800 воинов, ставших основателями Кланов. В ходе Гражданской Войны Пентагона Лаура Пэйн проявила присущую её матери ярость, когда вела своё подразделение, возвращая Дагду, мир Пентагона, привязанный к новообразованному Клану Огненного Мандрила.

Родовое Имя Фарадей начинается с капитана Натана Фарадея, служившего в Силах Обороны Звёздной Лиги связным с несколькими планетарными правительствами Конфедерации Капеллы. Хотя Конфедерация в Гражданской Войне Амариса официально была нейтральной, Фарадей - как превосходный МехВоин, так и прожжённый политик - убедился в том, что множество местных миров в основном поддерживают войну Александра Керенского против узурпатора. С первых дней Клана Огненного Мандрила политическая сообразительность Фарадея хорошо послужила двум Ханам Клана в Великом Совете. Фарадей никогда не был Ханом, но до самой своей смерти в преклонном возрасте он прослужил советником у четырёх Ханов Огненных Мандрил.

ИСПЫТАНИЕ ПЕНТАГОНОМ

Николас Керенский назвал наш Клан в честь огненного мандрила, генетически изменённой разновидности мандрила, выпущенной колонистами в джунгли планеты Эдем, проверявшим таким образом агрессивность планетарной фауны. Эта мера доказала свою эффективность, т.к. огненный мандрил - агрессивный охотник, но инстинктивно избегает человеческих поселений. Огненный мандрил процветал на Эдеме благодаря обильной добыче и непоколебимой преданности своей семье; группы мандрилов яростно обороняли свои территории, их защита молодняка - удивительный комплекс защитной стратегии.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА ОГНЕННОГО МАНДРИЛА

Основные Родовые Имена

Сэйнц
Маттила
Кэррол
Фарадей

МехВоины

Пэйн
Клайн
Танага
Янник

Элементалы

Мик
Гаулит
Лопец

Аэрокосмические Пилоты

Бейл
Криз
Линн

Николас Керенский мог назвать наш Клан в честь этого животного, пытаясь способствовать преданности к Клану, наряду с его прозорливыми методами закрепления воинов за Домами их Родовых Имён.

После возвращения в Миры Пентагона Клан Огненного Мандрила яростно торговался с тремя другими Кланами выбрать первичные цели на планете Дагда и некоторые торги выиграл. Будучи в театре военных действий Клана Огненного Мандрила, Хан Рэймонд Сэйнц вызвал саХана Лауру Пэйн на поединок за право высадиться первым. Оба воина в этом мире провели впечатляющие сражения с мятежниками. Хан Сэйнц сражался со свирепостью отступника, оставляя за собой разрушенные Мехи и МехВоинов, но это также стоило новому Клану жизни нескольких воинов. СаХан Пэйн действовала не с меньшим энтузиазмом, но она умеряла свой воинский пыл, сопереживая тем, кто сражался на её стороне - своей новой семье.

Предание свидетельствует о расхождении между двумя Ханами Огненного Мандрила во взгляде на философию сражения, но не указывает на предмет спора. Однако исторические изыскания показали, что расхождение было очень глубоким, и имело серьёзные последствия для Клана.

ВОЗНИКНОВЕНИЕ КИНДРАА

Дух соперничества между Домами Родовых Имён, возникший благодаря Ханам Сэйнц и Пэйн, разросся настолько, что каждый воин с Родовым Именем искал славы и чести лишь для своего Родового Имени. Испытания Владения против других Кланов и конкуренция Домов Родовых Имён стали обычным явлением. Огненные Мандрилы отнеслись к зеллбригену как к возможности продолжить конкуренцию без ощутимых потерь ресурсов Клана, хотя, когда дело касалось генетического наследия, сражения всегда превращались в кровопролитные схватки. Каждое Родовое Имя было под защитой своих собственных наследников, более развитые линии отказывали "слабым Родовым Именам" в развитии их генетического потенциала. В таких случаях члены одного и того же Тринария или Кластера прекращали борьбу друг с другом за генетические права на некоторые Родовые Наследия.

Конкуренция в конечном счёте привела к появлению "родственных ассоциаций" ("kindred associations") - этот термин через несколько лет превратился в слово *киндраск* (*kindrasc*). Киндраск использовался для описания Домов Родовых Имён гораздо чаще других терминов. Зачастую киндраск был союзом Домов второстепенных Родовых Имён, члены которых объединяли свои ресурсы и работали вместе, взаимно развиваясь, и поэтому также расширяли интересы Клана как единого целого. Т.к. члены киндраска могли находиться в различных подразделениях или даже Кланах (в случае некоторых общих Родовых Имён), киндраск помогал воину определить его или её принадлежность. Хотя многие Кланов, особенно набравшие силу Нефритовые Соколы, пренебрегали Огненными Мандрилами за их так называемое "фракционное" поведение, противники киндрасков не смогли провести против Мандрилов сильных акций, потому что политика Родовых Имён была естественной частью каждого Клана. Огненные Мандрилы просто защищали себя, а не лицемерно рассуждали об этом. Вдобавок Огненные Мандрилы обладали одной из сильнейших военных структур того времени среди Кланов и с помощью силы при необходимости были готовы защищать свои права на самоуправление.

Следующий шаг в развитии Огненных Мандрил произошёл после гибели Николаса Керенского от рук Клана Чёрной Вдовы при неудачном вмешательстве в Испытание. Клан Волка отомстил за его смерть, уничтожив Клан Чёрной Вдовы и поглотив все их имущество, включая анклав Чёрной Вдовы на Дагде. В истории Клана Волка об этом слабо упоминается, но имело далеко идущие последствия для Огненных Мандрилов, - Киндраск Сэйнц выставил два Кластера и вызвал Волков на Испытание Владения анклавом на Дагде. После победы в нём они отобрали у Волков небольшую часть владений Чёрной Вдовы. Однако вместо того, чтобы сделать его доступным для всего Клана, они объявили его собственностью Киндраа Сэйнц (со временем элитарные Дома Родовых Имён сократили термин киндраск до Киндраа, предложив таким образом отмечать свой статус как ассоциации носителей одного и того же Родового Имени, даже если весь киндраск по-прежнему опирался на несколько генетических вариаций низкокачественных Родовых Имён. С этой точки зрения лишь несколько небольших и разнообразных ассоциаций могли быть обозначены термином киндраск).

Решив доказать своё превосходство над другими Родовыми Именами, Киндраа Сэйнц убрало из своих подразделений тех воинов, которые принадлежали к киндраскам-конкурентам, оставив лишь принадлежащих к генетическому наследию Сэйнц. Под свой новый лозунг Сэйнц привлекали всё большее число людей, пока равновесие сил у Огненных Мандрилов не изменилось бесповоротно. Киндраа Пэйн, всегда умерявшее амбиции Сэйнцев, объявило о своём собственном формировании. До перемещения Пэйнов в северные районы Дагды воины нескольких подразделений Киндраа Пэйн провели Испытания Владения, защитив множество генетических наследий для будущих программ размножения. Тем временем Фарадеи, видя и будучи готовыми к такому смещению политических и военных дел в Огненном Мандриле, созвали свои четвёртый союзных киндраска вместе и сформировали третий мощный блок.

В ходе последующих нескольких месяцев были образованы бесчисленные альянсы, которые сражались друг с другом, рушились и вновь создавались. Если бы не озабоченность других Кланов внезапным усилением Клана Волка, Огненные Мандрилы могли бы пожалеть о своём беспорядке. Однако ко времени, когда Клан Баррока заметил изменения и обратил на них внимание Великого Совета, Огненные Мандрилы завершили свою фракционную перестройку и их было не в чем упрекнуть. В тщетной попытке доказать, что Клан Огненного Мандрила безнадежно развалился, Клан Баррока произвёл штурм Киндраа Фарадей. Киндраа изгнало Барроков, а Киндраа Маттила-Кэррол, воспользовавшись преимуществом, вызванным озабоченностью Барроков, отобрало у последних большую часть у смежного анклава Баррока в Испытании Владения. Немного позднее Киндраа начало набеги на Барроков, вынудив их охранять свою собственную территорию.

В итоге Клан Огненного Мандрила разбился примерно на 14 отдельных Киндраа различного размера и качества, хотя действительное их число не было известно другим Кланам по меньшей мере ещё год. Со временем 2 наименьших и менее жизнеспособных Киндраа растворились во внутренних Испытаниях Поглощения.

ВЫХОД ИЗ ОДИНОЧЕСТВА

В Золотом Веке Огненные Мандрилы придерживались политики полуизоляции. Все Киндраа обзавелись случайными связями с меркантильными Бриллиантовыми Акулами (бывший Клан Морской Лисы), часто служивших посредниками между Киндраа и другими Кланами, а иногда и между различными Киндраа. Ханы Огненного Мандрила, избираемые путём Испытаний Владения среди сильнейших Киндраа, решили оставить также отношения с ещё более изоляционистским Кланом - Кланом Духа Крови.

Однако политика одиночества Огненных Мандрилов в некоторых случаях не могла дать преимуществ. Во-первых, - и это самое важное - Огненным Мандрилам для размножения требовался генетический материал. С отказом некоторых Киндраа от размножения одних в угоду другим - или же, в случае некоей элитарности, от всех других, - Клан нуждался в генетических наследиях со стороны. Из-за близости своих анклавов к Мандрилам на Дагде Клан Баррока и Волка были первыми доступными целями, хотя Волки быстро прекратили такие Испытания Владения Мандрилов, когда, отбиваясь от одного киндраска, практически уничтожили его. Вскоре после этого два других Киндраа сообщая Поглотили этот несчастливый киндраск, с оглядкой продав его генетическое хранилище Клану Дымчатого Ягуара благодаря посредничеству Морской Лисы.

Когда Клан Койота в 2854 году открыл технологию ОмниМехов, несколько Киндраа организовали на него нападения. Больше всего в этих разрушительных атаках преуспело Киндраа Смит-Джуэлл, захватившее как изорлу трофейный ОмниМех, продукт слияния трёх специфических разработок, и двух учёных Койотов. Хотя лидеры Койотов хранят странное молчание по этому поводу, жалобы воинов Койотов говорят об их сомнительной технике торгов и о плохом понимании зеллбригена.

Хотя Киндраа Смит-Джуэлл свели почти на нет свои отношения с Кланом Койота, Клан Огненного Мандрила в целом относился к нему доброжелательно. В обмен за концессии на территории на недавно колонизированном мире Фостер Киндраа Смит-Джуэлл провело с Духом Крови ряд поединков в Испытании Владения технологией ОмниМеха. Это действие укрепило их отношения, которые Ханы Мандрилов давно пытались установить, подтверждая тем самым взаимную оборону - не официальный альянс, а соглашение, учитывающее интересы каждой из сторон, касающиеся собственности и саморазвития. Бои, проведённые между Киндраа Смит-Джуэлл и Духом Крови, прошли так, что обе стороны - без учёта несчастных случаев - одержали необходимое число побед и был произведён почётный обмен. Как и ожидалось, Дух Крови получил технологию ОмниМехов, а Киндраа Смит-Джуэлл - территорию на Фостере и частичные права на второстепенные генетические наследия для всех Киндраа Огненного Мандрила.

Киндраа Смит-Джуэлл проложило первую дорожку к основам политической власти в Клане. 4 года они пользовались приобретённой технологией ОмниМехов, а их взнос в улучшение отношений с Кланом Духа Крови позволил им расширить сферу своего влияния. Ирония судьбы - этот громкий успех привёл к событиям, которые в итоге привели к их падению. В 2870 году Киндраа Смит-Джуэлл запланировало нападение на Клан Адских Лошадей, надеясь захватить генетический материал новых воинов-Элементалов Лошадей. Киндраа Смит-Джуэлл пригласило Киндраа Пэйн принять участие в нападении - это было время мудрого политического сближения одних из наиболее мощных Киндраа. Однако Смит-Джуэлл, заранее выигравшее право вести силы обоих Киндраа, убедило Адских Лошадей, что Киндраа Пэйн пойдёт гораздо большее число элитных воинов, чем располагало Киндраа на самом деле, хотя и будет преуменьшать размер своих сил. Как и предсказывалось, Киндраа Пэйн было жестоко потрепано и вынужденно отступило, а в это время силы Смит-Джуэлл легко выиграли свои сражения и получили генетический материал и несколько недавно изобретённых бронекостюмов технологии Элементал.

ГИБЕЛЬ КИНДРАА

Разгневанный такой бесчестной тактикой, Хан Лошадей Эрик Амиролт призвал к Испытанию Уничтожения против Клана Огненного Мандрила, но на Великом Совете его не поддержали. Неожиданно для Огненных Мандрил Клан Койота голосовал против уничтожения. Достаточно быстро этой загадке нашлось объяснение; считается, что между Лошадьми и Койотами возникла военная коалиция, и Киндраа Смит-Джуэлл было обмануто фальшивым чувством безопасности.

В 2872 году объединённые силы Кланов Адских Лошадей и Койота появились около мира Фостер, куда переместило свой анклав Киндраа Смит-Джуэлл. Хан Адских Лошадей Эрик Амиролт по главным вещательным частотам объявил о своём намерении наказать Киндраа Смит-Джуэлл в Испытании Владения за генетические наследия, жизненно необходимые для выживания Киндраа.

ПОЛИТИКА ФРАКЦИОННОСТИ

Как только были сформированы Киндраа и потребовалось разделить ресурсы Клана, лидер Киндраа Фарадей - Михаил Фарадей - понял потенциальную опасность, исходящую от других Кланов, заметивших временно ослабленное положение Огненного Мандрила. Полагая, что его Киндраа больше сплочённо по сравнению с остальными, он вызвал Киндраа Пэйн на Испытание Владения за ханство в Клане. Хан Вернон Пэйн принял вызов, но шаткое положение Киндраа Пэйн не позволило их войскам справиться с Фарадеями, которые уже довольно долго учились сражаться вместе.

Как Хан Михаил Фарадей вызвал волнения в Великом Совете заявлением об опасном увеличении мощи Клана Волка. Также именно под его руководством Огненные Мандрилы смогли выступить единым фронтом, когда Клан Баррока впервые обвинил их в нежизнеспособности. *Предание* гласит, что Фарадей убедил Киндраа Маттила-Кэррол оторвать кусок от Клана Баррока, принеся в жертву некоторые из сил его собственного Киндраа во имя процветания Клана. Конечно же, Киндраа Маттила-Кэррол опровергает эту интерпретацию, заявляя о военных преимуществах собственной значимости.

После подавления аэрокосмических сил Смит-Джуэлл на Фостер высадились 3 Кластера и вступили в сражение с 2-я Кластерами 1-го эшелона и одним Кластером 2-го.

Ведущий Звёздный Полковник Уильям Смит провёл с захватчиками кровопролитное сражение, длившееся 26 часов. Он убил заместителя Адских Лошадей и почти сокрушил 666-й Штурмовой Кластер (666th Assault Cluster) перед тем, как смешанные войска Лошадей-Койотов обошли его с фланга и уничтожили вместе с его командой. Тогда Звёздный Капитан Томас Джуэлл, ставший на поле боя ведущим офицером, сплотил несколько свой растерявшийся 8-й Штурмовой Тринарий (8th Assault Trinary) и предпринял организованное отступление. Он был перехвачен силами Киндраа Пэйн, которые выдвинулись к границе со Смит-Джуэллами, услышав вызов Хана Амиролта. До сих пор никому неизвестно, было ли послание войск Пэйнов желанием убедиться в падении Киндраа Смит-Джуэлл в ответ на их предательство ранее или же нет.

Киндраа Пэйн этого не отрицают, хотя лидеры Киндраа уверили меня в том, что они не сотрудничали с захватчиками. Согласно им, их войска появились на границе для предотвращения нарушения границ собственного анклава войсками Лошадей-Койотов, а прибытие Звёздного Капитана было простой случайностью. Я не могу подтвердить сообщений, что Киндраа Пэйн позволило войскам Койотов пройти сквозь их территорию при проведении их флангового манёвра.

Как бы то ни было, Клан Адских Лошадей победил в этом конфликте и покинул Фостер с трофеями и генетическим материалом, включая некоторые из лучших наследий Родовых Имён Смит, Джуэлл и Грант. Желая нанести глубокое оскорбление, Лошади освободили всех воинов Смит-Джуэлл, отказываясь взять их как связанных. Анклав Смит-Джуэллов захватил Клан Койота, кроме территории, на которую претендовало Киндраа Пэйн, и таким образом установил своё присутствие на Фостере. Другим Киндраа было позволено взять генетический материал, не взятый Адскими Лошадьми или Койотами.

КРУШЕНИЕ ФРАКЦИОналиЗМА

Хотя их Родовые Наследия не погибли, уничтожение Киндраа Смит-Джуэлл показало Клану Огненного Мандрила, что он по-прежнему слаб. Если Клан достаточно большой, чтобы выдержать такое и выжить, то Киндраа это не под силу. Если Клан становится слишком сильно разбит на Киндраа, другие кланы могут спокойно атаковать и уничтожать по одному Киндраа за раз. Огненные Мандрилы ответили увеличением власти у Хана и саХана, позволив лидерам Клана взять в свои руки больше власти, если весь Клан будет стоять перед лицом потенциальной угрозы. Однако каждое Киндраа по-прежнему ревностно охраняло ресурсы и сохраняло права на саморазвитие. Испытания Отказа против распоряжений Хана становились обыденностью, но, растеряв почти полностью свою враждебность, они вновь могли её породить. В конечном итоге они стали актами протеста тех Киндраа, которые не желали проявлять слабость и покорность.

В течение следующего столетия Киндраа Клана Огненного Мандрила остались закрытыми, т.к. они тайно боролись друг с другом и развитие Клана подменяли собственным развитием. По традиции, лишь линия Фарадей была заинтересована в межклановых отношениях и лишь в те периоды, когда Фарадеи служили Ханам.

Фарадеи даже помогли развиваться Родовому Имени Танага в сильную, политически значащую линию, что в итоге привело к совместному с ними управлению Киндраа Фарадей.

Спор между Хранителями и Крестоносцами, возникший среди Кланов, представлял исключительную опасность для Огненных Мандрилов, т.к. обе диаметрально противоположных философии глубоко укоренились в различных Киндраа. Киндраа Сэйнци и Пэйн в этом споре были на противоположных сторонах, линия Сэйнци подхватила призыв Крестоносцев к скорому возвращению во Внутреннюю Сферу. Пока большинство Кланов обсуждало в Великом Совете возвращение, Огненные Мандрилы решили посредством сражения определить курс, которого они будут придерживаться. Ханы менялись очень часто, иногда находясь на посту не более месяца. Мощное Киндраа Сэйнци доминировало с самого начала, имея влияние на множество мелких Киндраа и пользуясь при необходимости военным вмешательством. Войска Сэйнцев разбили Киндраа Хранителей - этот акт продемонстрировал готовность Мандрил-Крестоносцев подкрепить свои убеждения любой ценой. В итоге в Совете Крестоносцы стали большинством, вовремя вынудив в 3048 году Великий Совет проголосовать за вторжение.

Возможно из-за своего нежелания потворствовать распрям с другими Киндраа, Киндраа Фарадей-Танага сохраняло нейтралитет в борьбе Крестоносцев-Хранителей. Они относили спор в философии к *plaga philosophus*, чуме философов. В конце концов Киндраа Пэйн многое потеряло, защищая позицию Хранителей, а Киндраа Фарадей-Танага занимало, бесспорно, второе положение среди наиболее мощных Киндраа.

После голосования Кланов-Крестоносцев за вторжение был произведён отбор тех Кланов, которые и начнут само вторжение во Внутреннюю Сферу. Только Клан Волка, кажется, уверенно занимал место в силах вторжения - род Керенских оттенял их политическую склонность к Хранителям. Однако Хан Сэйнци был уверен. Что Мандрилы присоединятся ко вторжению. Столетие внутренней борьбы дало воинам Огненного Мандрила давало им преимущество на поле боя, и даже с недавними потерями различных Киндраа он ожидал, что его Клан без особых трудностей получит один из коридоров вторжения. Вместе с ведущим Киндраа Сэйнци и другими Киндраа, обеспечивающими необходимую поддержку, Клан Огненного Мандрила, конечно же, первым достигнет Терры.

Узнав об этом хвастовстве, Киндраа Пэйн провело новый штурм Киндраа Сэйнци. Решив, что если Огненные Мандрилы получат место во вторжении, то поведёт их Киндраа Пэйн, Киндраа-Хранитель бросило вызов на ожидавшихся Испытаниях Владения всем желающим за право представлять Клан Огненного Мандрила в коридоре вторжения. Вновь вспыхнули противоречия, и внутренние сражения, ослаблявшие Клан, вновь возобновились. Даже Киндраа Фарадей-Танага наконец решило, что пришло время действовать или же остаться позади всех. Силы Огненного Мандрила в итоге были представлены на Испытаниях частями пяти различных Киндраа в основном из-за того, что сильнейшие Киндраа, сражаясь друг с другом, дошли в этом до такой степени, когда никто из них не мог надеяться выиграть сражение за коридор вторжения в одиночку.

Огненные Мандрилы нетерпеливо появились на поле боя, некоторые из них сражались в машинах, которые не были полностью отремонтированы после конфликтов, вызванных недавними вызовами. Как только они вышли против другого Клана, воины Огненного Мандрила стали сражаться с первобытной яростью, которая не позволяла их противникам вести бой на равных. Но их усилия слишком запоздали. Ослабленные после своих недавних конфликтов и неспособные работать единым Кланом, Мандрилы ловко побеждали в стычках, но проиграли почти все Испытания. Единственное утешение для них - они знали, что многие подразделения противников вернулись в свои Кланов разбитыми - пиррова победа.

ИСТОРИЯ СЛАВЫ, ПЕПЕЛ ПОРАЖЕНИЯ

Как только Кланов провели успешное вторжение во Внутреннюю Сферу и новости о победах достигли через HPG-связь домашних миров Кланов, Клан Огненного Мандрила опять были вынуждены топтаться на месте.

Во-первых, началась кампания Ярость Хеллиона, которую проводил Клан Ледяного Хеллиона, разгневанный неудавшейся попыткой получить коридор вторжения. Помимо атак других своих целей Ледяные Хеллионы провели молниеносные удары по нескольким Киндраа, вынудив вернуться в анклавы колоний и истощая силы некоторых Киндраа. Из-за нападений Хеллионов на несколько Киндраа сразу Клан Огненного Мандрила не смог быстро организовать достойный отпор. Тогда Хан Виктория Танага, первая из носителей её Родового Имени занявшая этот пост, предложила нанести ответный объединённый удар. Но даже с лучшими намерениями скрасить горечь недавних поражений и вернуться с великой победой, различные Киндраа вновь погрузились в дрязги, распылявшие силы и возможности ими командовать. В ослабленном состоянии никакое Киндраа не желало давать другому власть, которая требовалась для их совместных действий - и, в конце концов, предложение повисло в воздухе. Хан Танага покинула пост Хана, это был первый Мандрил, поступивший так добровольно, и Киндраа Фарадей-Танага закрыла свои границы, намереваясь выждать результатов борьбы.

Следующий вклад в копилку несчастий Огненных Мандрил сделал Клан Баррока, выбивший различные Киндраа с Дагды, возвратив таким образом территории, которые они сдали Мандрилам столетием раньше. После этого разгрома все Киндраа отступили в свои анклавы. Оттуда они путём телекоммуникационного голосования (вместо обычного Испытания Владения) выбрали нового Хана и саХана. Киндраа Сэйнц и Пэйн, соответственно, заявили о своих лидерских позициях, хотя реальная власть была иллюзорной.



ВОЗРОЖДЕНИЕ ОГНЕННОГО МАНДРИЛА

Следующее десятилетие Клан Огненного Мандрила медленно перестраивался. Несколько небольших Киндраа объединили свои силы в попытке создать огромное Киндраа. Клан в целом стал наращивать свою силу, было проведено несколько Испытаний Владения против других Кланов за генетический материал, а Киндраа вновь установили линии связи между собой. Это было время, полное осторожностей, т.к. Огненные Мандрилы помнили цену Испытаний предыдущих нескольких десятилетий.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Духа Крови

Мы стойко будем поддерживать и защищать их замкнутость, поэтому, если кто-либо захочет помешать им, мы будем следующими.

Клан Облачной Кобры

Мы не одобряем их позицию Хранителей, но мы по-прежнему у них в долгу за помощь в генетике из их касты учёных.

Клан Койота

У Клана Адских Лошадей была законная причина для нападения на Киндраа Смит-Джуэлл, а у Койотов - нет. Мы выжидаем удобного момента отомстить за павших.

Клан Бриллиантовой Акулы

Нас смущает расцвет их касты торговцев, но предполагаем, что их воины займут подобающее им положение.

Клан Призрачного Медведя

Призрачные Медведи не одобряют нашей системы Киндраа. И мы не одобряем их очевидного сдвига на позиции Хранителей.

Клан Гигантского Скорпиона

Хотя они не угрожают нам, их наследия мы не ценим высоко. Киндраа Маттила-Кэррол уже давно враждует со Скорпионами после мелкого инцидента, который Скорпионы не желают забывать.

Клан Адских Лошадей

Мы не забудем гибели целого Киндраа, уничтоженного их руками. Для будет лучше находиться подальше от нас.

Клан Ледяного Хеллиона

Наши сражения с ними не носят личного характера. Мы ценим усилия Хана Тэни заместить во вторжении новые Клань, хотя его политическое лавирование кажется дурацким. Имей они Хана помудрей, мы могли бы считать их своими союзниками.

Клан Нефритового Сокола

Скоро они устанут от наших связанных, но они заплатят нам выкуп после их возвращения!

Старая конкуренция осталась, где-то соперничество усилилось, где-то нет, но все поняли необходимость выступать единым фронтом, особенно что касается нестройных призывов к Поглощению Мандрилов и возможного возобновления вторжения.

В мире Атреус различные Киндраа Мандрилов начали проводить набеги против Дымчатых Ягуаров, проверяя их решительность в свете их недавнего бегства от сил Внутренней Сферы. На Дагде различные Киндраа атаковали падший Клан Баррока, вновь отхватив огромный кусок от анклава Баррока, успев сделать это до того, как Клан Звёздного Ужа полностью взял управление над имуществом Баррока в свои руки. Возрождённый Клан Волка обычно игнорирует вызовы от подразделений от Клана Огненного Мандрила на Испытаниях Урожай, давно поняв тщетность усилий взять Огненных Мандрилов как связанных. Недавно Клан Нефритового Сокола извлёк такой же урок - захваченные Мандрилы получили статус воина в их новом Клане просто потому, что их родной Клан потребует их к себе. Сражения Испытаний Урожай между Соколами и Мандрилами были быстрыми и кровопролитными, а несколько связанных Мандрилов, взятых Соколами, по слухам, привели к волнениям среди обычно стоических Соколов. Это развитие - первые непредвиденные сигналы о том, что Огненные Мандрилы входят в силу; Клан, который проигнорирует их, может вскоре обнаружить Киндраа у себя под носом.

ВОЕННАЯ ПРАКТИКА И ОБЫЧАИ

Киндраа Клана Огненного Мандрила находятся на самообеспечении, способны проводить свою собственную политику относительно ресурсов, исследований и военных операций. Но вера в то, что Огненные Мандрилы - слабый Клан, является губительной ошибкой.

Мандрилы довели торги и вызовы до их логического совершенства, выторговав и сражаясь в Испытаниях первыми среди Кланов. Поэтому за Кланом может быть признано превосходство курса действия. Этот процесс распыляет силы на внешние операции, только когда Киндраа становятся диаметрально противоположны по убеждениям. С недавних пор, строго приидерживаясь зеллбригена, Огненные Мандрилы надеются погасить множество внутренних конфликтов ограниченными силами, вместо проведения тяжёлых сражений, которые так дорого обошлись Кииндраа перед вторжением. Выбор путём Испытания Положения Ханов Огненных Мандрилов и есть сохранение такой практики, которая позволяет избежать политических манипуляций, распространённых в других Кланах и приведших к таким несчастливым завершениям.

Т.к. воины Огненного Мандрила живут в атмосфере постоянного тестирования и Испытаний, они постоянно готовы выйти на поле боя. И потому другие Клань, стоящие перед лицом Мандрилов, даже ещё неопытных в боях, где они бы заработали право на своё участие, всегда увидят лучших из Киндраа или Клана, каких только можно предложить. Едва вступив в сражение, у воина появляется лишь одна мысль - мысль о победе. Проявляются свирепость, храбрость и преданность подразделению, т.к. воин сражается на стороне одних из Мандрил и это имеет к нему непосредственное отношение. Поражение будет сторицей отплачено врагу.

Любой воин второстепенных Родовых Имён предан своему Киндраа, гораздо более, чем любой другой воин-кланер предан своему Клану. Как связанный воин-Мандрил будет тратить минимум энергии, и лишь для того, чтобы сохранять свой статус воина, и будет искать малейшей лазейки вернуться в свой Клан, доказывая этим свою значимость для Киндраа, которое затребует его обратно. Время от времени Клань устраивают превентивные бэтчеллы, чтобы возратить Мандрилов, которых они пытались растворить в своей среде.

КИНДРАА ОГНЕННОГО МАНДРИЛА

Из 14-и первоначальных Киндраа осталось лишь 7.одни были уничтожены, некоторые объединили силы, а несколько были поглощены более сильными Кииндраа. Если бы оставшиеся Киндраа отринули бы свою вражду, мы могли бы вновь слиться в единый Клан. Однако после такой долгой истории конфликтов эта идея кажется несбыточной.

КИНДРАА СЭЙНЦ

Наиболее исключительное и сильнейшее Киндраа, Киндраа Сэйнц вмещает множество Родовых Наследий, относящихся к МехВоинам. Остальные равномерно распределены между аэрокосмическими пилотами и Элементалами. Киндраа Сэйнц также владеет некоторыми генетическими наследиями от второстепенных Родовых Имён Огненного Мандрила, получив их в первые несколько лет после формирования Киндраа. Однако за десятилетия они провели больше Испытаний Владения за сторонние генетические наследия, чем за наследия из других Киндраа.

Воины Родового Имени Сэйнц применяют суровую традицию *сеппуку*, или ритуальное самоубийство, - одна из немногих традиций Внутренней Сферы, выживших в Исходе. Сэйнц, взятый как связанный другим Кланом, никогда не будет принят обратно, и поэтому должен помнить, что его или её генетическое наследие должно погибнуть. Сеппуку считается благородной смертью, и поэтому нет необходимости исключать ДНК воина для использования в будущих сибко.

КИНДРАА ФАРАДЕЙ-ТАНАГА

Киндраа первоначально состояло из 5 исключительных Родовых Имён, хотя этим Киндраа правил Дом Родового Имени Фарадей, а позднее также и Танага. Фарадей - сильное основное Родовое Имя, хотя его пилоты не так хороши по сравнению с другими. Танага - Родовое Имя МехВоинов и по-прежнему исключительное для этого Киндраа. Два из второстепенных Родовых Имен частично доступны другим Киндраа и другим Кланам. Третье второстепенное Имя, доступное только Клану Дымчатого Ягуара, может вскоре начать считаться исключительным в свете недавних событий.

Хотя Клан Огненного Мандрила предпочитает военные достижения, а не политические, Дома Родовых Имён Фарадей и Танага доказывали свою политическую пользу множество раз. Всегда находясь рядом с наиболее успешными Ханам, они анализировали и ловко проворачивали дела, касающиеся внешних связей Клана Огненного Мандрила. Киндраа Фарадей-Танага также имеет наиболее развитую касту учёных среди всех Киндраа. Они поощряют избирательное размножение с использованием лучших экземпляров, взятых у других Кланов в Испытаниях Владения. Однако учёные, в отличие от воинов, не являются вернорождёнными из металлических маток.

КИНДРАА ПЭЙН

Это Киндраа, полностью состоящее из МехВоинов, формировалось вокруг Родового Имени Пэйн, но также владеет несколькими сильными Родовыми Наследиями других линий, включая Джуэлл и Грант. Единственное генетическое наследие этого Киндраа, которое можно найти внутри Клана Огненного Мандрила - к сожалению - принадлежит к Родовому Имени Фарадей.

Хотя и является искренним Хранителем, Киндраа Пэйн сохраняет свою позицию как один из трёх лидирующих Киндраа Клана со времён своего основания. Однако вскоре это может измениться, т.к. Киндраа на данный момент истощило свой генный пул. Родовое Имя Пэйн, пока ещё пользующееся уважением, демонстрирует некоторые эффекты размножения, которые могут в конечном итоге угрожать его воинским способностям. Но сейчас Родовое Имя Пэйн пока ещё среди лучших в Клане Огненного Мандрила.

КИНДРАА МАТТИЛА-КЭРРОЛ

Одно из сильнейших Киндраа, Киндраа Маттила-Кэррол на данный момент стремится вытеснить Киндраа Пэйн из числа трёх лучших. Родовые Наследия Маттила сконцентрированы у МехВоинов и Элементалов, а Родовые Наследия Кэррол - у МехВоинов и аэрокосмических пилотов. Они оба всегда выпускают МехВоинов, у которых со стороны Маттилы присутствуют боевые навыки, а со стороны Кэррол - смесь инстинктов и тактической прозорливости. Линия Кэррол содержит ДНК Керенских, привнесённых в ранние дни Клана - единственный Клан наряду с Кланом Волка, который может утверждать это, - хотя генетический материал не даёт права на Родовое Имя Керенский.

Киндраа Маттила-Кэррол поменяло свою лояльность, когда возник спор между Крестоносцами и Хранителями. Они смещают свою преданность, хотя остаются Крестоносцами даже после Токкайдского Перемирия.

КИНДРАА БЕЙЛ-ГРАНТ

Хотя Грант не является исключительным Родовым Именем с тех пор, как более века назад Клан Адских Лошадей и Койота разбили Киндраа Смит-Джуэлл, оно остаётся одним из доминирующих в Киндраа Родовых Имён МехВоинов. Родовое Имя Бейл - исключительное для Огненных Мандрилов и этого Киндраа. Подобно многим Родовым Наследиям этого Киндраа, Бейл - линия аэрокосмических пилотов.

Из-за предрасположенности к аэрокосмической сфере Киндраа Бейл-Грант было пожаловано командование двумя WarShip'ами Огненных Мандрилов. Склонность Киндраа к Хранителям кажется приемлемой, т.к. Киндраа-Крестоносец Мик-Криз действует как их противовес.

Клан Нова Кота

Мы не скоро забудем их предательство нашего пути!

Клан Снежного Ворона

Снежные Вороны и Мандрилы ещё встретятся в серьёзном сражении, но мы не сомневаемся в его исходе.

Клан Звёздного Ужа

Они махом Поглотили Клан Баррока, мягко превратив это в подвиг. Пока мы не увидим полной целостности между Звёздными Ужами и Барроками, мы будем считать воинов Баррока врагами, а ресурсы Баррока - своими целями.

Клан Стальной Гадюки

Выбранные для вторжения, они злорадствовали. Теперь же им не придётся этого делать.

Клан Волка

Им бы сражаться, решив вопрос о доминирующей философии - Крестоносцы или Хранители, опираясь на наш пример. Тогда бы не было ни предателей Драгун, ни перемирия, ни Войны Отказа, ни их ереси. Они сполна заплатили за своё дурацкое увлечение политикой.

КИНДРАА КЛАЙН

Это Киндраа состоит из дюжины Родовых Имён. Родовое Имя Клайн, хотя и исключительное для Огненных Мандрилов, доступно и в других Киндраа. Однако только в Киндраа Клайн эта линия является достаточно сильной, чтобы управлять целым Кииндраа.

Несмотря на свои размеры, Киндраа Клайн по качеству другими Кланами может считаться подразделением 2-го эшелона. По натуре Хранитель, Киндраа Клайн проявляет энтузиазм при работе с другими Киндраа. Злопыхатели говорят, что Киндраа якобы требуются союзники, способные предотвратить предполагаемое их Поглощение сильным Киндраа.

КИНДРАА МИК-КРИЗ (ГАУЛИТ)

Это Киндраа в сильно опирается на аэрокосмические части. Родовое Имя Мик также размножают среди лучших Элементалов Клана, а большинство Родовых Наследий сконцентрировано в этом Киндраа. Родовое Имя Криз дало Киндраа большинство его аэрокосмических пилотов и лучших командиров палубных кораблей. Так случилось, что в этом Киндраа пришла к власти линия Элементалов Гаулит, хотя с недавним захватом воинов Родового Имени Гаулит и генетического материала Киндраа Маттилла-Кэррол следует ожидать разрастания этого Родового Имени.

Воины Киндраа Мик-Криз - убеждённые Крестоносцы. Они управляют двумя WarShip'ами Огненных Мандрилов.

ВОЕННЫЕ СИЛЫ

Военные силы каждого из семи Киндраа Огненного Мандрила приблизительно равны обычной Галактике Кланов. Каждое Киндраа содержит от 3 до 5 Кластеров, организованных по примеру типичных эшелонов Кланов. Каждое Киндраа развёртывает эквивалент как минимум одного Кластера 1-го эшелона и любое количество Кластеров 2-го эшелона. Клан целиком развёртывает 14 Кластеров 1-го эшелона и 16 Кластеров 2-го эшелона или гарнизонов.

ОмниМЕхи распространены у 1-го эшелона, а в некоторых Киндраа во 2-м эшелоне появляются посредственные разработки. Каждое Киндраа, кроме Киндраа Пэйн, имеет Элементалов, хотя Киндраа Бейл-Грант использует их лишь в ограниченных количествах. Киндраа Пэйн и Клайн - единственные, кто по-прежнему использует традиционные пехоту и транспорты. АКИ распространены во всех Киндраа, кроме Киндраа Пэйн, которое использует их лишь как эскорт для своих WarShip'ов.

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

При формировании первых Киндраа WarShip'ы были самым большим местом в спорах. Каждое Киндраа хотело обладать одним из семи умевшихся у Клана Огненного Мандрила, а некоторые даже больше, чем одним. Киндраа Фарадей предложило компромисс, который позволили сбалансировать силы. Каждое из трёх наиболее сильных Киндраа могло потребовать один из трёх крупнейших WarShip'ов в Испытаниях Владения. По два WarShip'а будет дано каждому из двух Киндраа поменьше, которые специализируются на аэрокосмической поддержке, уравнивая друг друга. Это также означало, что любые два из трёх наиболее мощных Киндраа не могут развернуть WarShip'ов больше, чем любое другое Киндраа поменьше. По этой схеме WarShip'ы оставались инструментом для

использования их против внешней угрозы, а не оружием для конфликтов между Киндраа.

Флот Огненного Мандрила состоит из следующих кораблей: *Ревун (Howler)* класса *Каррак (Carrack)*, *Огненный Тендер (Firetender)* класса *Винсент Mk 42 (Vincent Mk 42)*, *Гнев (Rage)*, *Анафема (Anathma)* и *Злоба (Rancor)* класса *Лола III (Lola III)*, *Настаивающий (Reaver)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)* и *Пожиратель Огня (Fire-Eater)* класса *Потёмкин (Potemkin)*.

ЦВЕТА, ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ И РИТУАЛЫ

Каждое Киндраа разработало свои собственные варианты униформы, знаки отличия и ритуалы. Некоторые из общепринятых в Клане описаны ниже.

ШТАНДАРТЫ

Наиболее распространённая связь между Киндраа - это следующий штандарт Клана Огненного Мандрила: солнце с блестящими протуберанцами. Внутри чёрного диска - стилизованная голова огненного мандрила, оскалившего зубы. Большинство Киндраа носят свой собственный символ, предпочитая его штандарту Клана, - обычно его располагают на униформе только среди менее видных Киндраа и воинов-*абтак*. Однако, с возрождением чувства общности в Клане, Хан Кэррол пытается вернуться к использованию штандарта Клана. Этот рисунок постоянно появляется на военных машинах, хотя не всегда заметен.

УНИФОРМА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Униформа Клана Огненного Мандрила включает в себя 2 или 3 следующих цвета в какой-либо комбинации: зелёный, красный, оранжевый, жёлтый и чёрный. С добавлением зелёного - возможно, представляющего джунгли Эдема, где обитает огненный мандрил, - некоторые униформы стали цветастыми. Цветовые схемы приводятся в военном вступлении для каждого Киндраа.

Церемониальная униформа Огненного Мандрила традиционно использует огненно-красный шёлк как основное одеяние или же делается на него упор. Жёлтый и оранжевый также популярны. Эмалированные маски изображают рычащего или кричащего огненного мандрила. В Киндраа Пэйн и Маттилла-Кэррол популярны маски с нарисованным языками пламени по внешнему контуру. Мандрилы никогда не принимали церемониальную боевую униформу.

Строевая униформа по-прежнему строго функциональна. В глаза больше всего в костюм (jumpsuit) бросаются очень мощные и упрочнённые плечи, локти и колени, цвет или цвета, указывающие на Киндраа, к которому принадлежит воин. Уйдя от других клановских традиций, строевая униформа включает оружие, обычно нож некоторого типа, как напоминание, что дело война - сражение, а не ритуал или политика. Красные или зелёные кожаные ботинки, пояс и перчатки также присутствуют, а тяжёлая плащ-палатка (trenchcoat) завершает одеяние. Длина плащ-палатки у каждого Киндраа различная. Типичная нестроевая утилитарная униформа - это костюм (jumpsuit) тех же цветов, что и строевая униформа, но больше карманов и длина меньше для удобства.

Полевая униформа опирается на чёрный и зелёный цвета как на основные, не зависимо от цветов Киндраа, как жест правильного чувства боя. Каждое Киндраа использует камуфляжную раскраску, хотя могут быть и исключения - меняется раскраска.

Небольшая уступка тёмкам-Кланам - это шлем полевой униформы, боковые нижние части которого многие воины выполняют в виде клыков мандрила. Помимо украшения формы, в шлем встроено устройство полевой связи.

Знаки отличия носят на правом рукаве. Штандарты Киндраа обычно располагаются на плечах или на верхней части руки в виде нашивок. Знаки отличия званий носят в виде эмблем или нашивок на правой манжете. Специальные убранные или награды носят на правой груди строевой униформы и только с ней.

Все Киндраа Огненного Мандрила используют одинаковый рисунок для знаков отличия званий. Основной знак отличия звания - треугольная эмблема, обычно в виде нашивки или булавки, покрытая чаще всего красной эмалью (хотя несколько Киндраа используют другой фоновый цвет). Точки 1-5 носят основной знак отличия, пересечённый одной дополнительной золотой полоской за каждый последующий уровень; Командиры Точек носят треугольную красную булавку с золотой каймой. Звания Звёздный Командир, Звёздный Капитан и Звёздный Полковник добавляют по одному даггерстару в каждый угол треугольника, их цвет указывает на род службы воина (красная - МехВоин, синяя - аэрокосмический пилот, зелёный - Элементал, белый - группы обеспечения). Лидеры Киндраа - эквивалент Командира Галактики - носят знак отличия Звёздного Полковника с треугольной эмблемой в центре основного поля, которая почти касается лучей всех трёх даггерстаров. Наконец, Хан и саХан носят основную треугольную эмблему с одним большим даггерстаром в центре.

РИТУАЛЫ, УБРАНСТВА И НАГРАДЫ

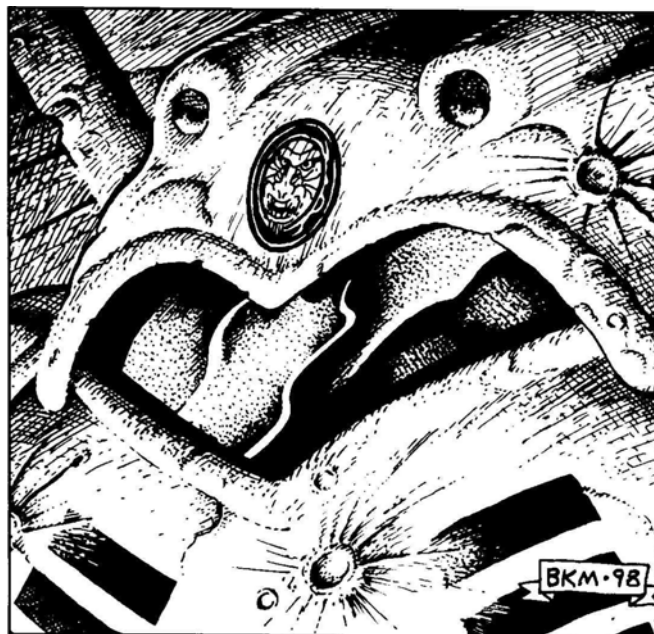
Из-за своей фракционной природы Огненные Мандрилы соблюдают только те ритуалы, которые распространены в каждом Клане. Убранства - совсем другое дело. Воины-Мандрилы носят так называемые ленты вражды, которой они награждаются, убив воина из того Клана, с которым враждуют Мандрилы. Т.к. официальное объявление вражды с Кланом - явление редкое, наличие этих лент олицетворяет такие отношения. Например, хотя Клан Звёздного Ужа поглотил Клан Баррока, лента вражды с Барроком по-прежнему существует и со времён Поглощения ею могут награждаться некоторые воины.

ЛИДЕРЫ КЛАНА И РАЙСТАРЫ

После недавних внутренних вызовов и выдвижения двух новых Ханов Клан Огненного Мандрила планирует начать выступать гораздо более единым фронтом по отношению к другим Кланам. Недовольное ворчание Киндраа Сэйнци после их неудачной попытки прийти к ханству может означать смену приоритетов для некоторых Киндраа.

ХАН АМАНДА КЭРРОЛ

Хан Аманда Кэррол - вторая из Кэрролов, когда-либо получавших пост Хана. Она также служит и как лидер своего Киндраа - на эту позицию она выдвинулась сразу же после Токкайдского Перемирия как ответ на реакцию Хранителей. В ходе недавнего поглощения Клана Баррока Кланом Звёздного Ужа она пыталась привить Клану хоть небольшое чувство единства между Киндраа, проведя быстрый захват территории Барроков, успев сделать это до того, как Звёздные Ужи полностью взяли власть над ней в свои руки. Её голосование в Великом Совете остаётся очень уклончивым, хотя она потребовала вынести на повестку дня вопрос о безоговорочной поддержке Крестоносцев.



САХАН ГЭРРИТ СЭЙНЦ

Гэррит Сэйнци, тогда ещё Звёздный Капитан, во время вызовов и Испытаний за право получения коридора вторжения был райстаром Огненного Мандрила. Хотя его список убитых врагов впечатляет, его импульсивное поведение в конечном итоге стоило ему побед. Внутренние конфликты вКлане в течение последнего десятилетия, очевидно, закалили его, а теперь он как минимум глядит под ноги - насколько глубока пропасть, через которую собирается перепрыгнуть. В Великом Совете он традиционно голосует как домашние миры Крестоносцев, но убедительность Хана Кэррол иногда заставляет его воздерживаться или даже голосовать против.

РАЙСТАР ДЭРРИЛ ИЗ ПЭЙНОВ

Чудак Киндраа Пэйн или вообще Киндраа, этот молодой МехВоин обладает дьявольским везением. В своём Испытании Положения он вызвал всех трёх своих противников сразу и закончил сражение, окружённый ими. В этом аду он провёл несколько минут, включая попадание из АС/10, продырявившей его кокпит, и смог вывести из строя один Мех выстрелом из лазера, который каким-то образом пробил броню вражеского Меха и расплавил гироскоп. С тех пор он не проиграл ни одного сражения. В одном из очень странных инцидентов снаряд, выпущенный его оппонентом из винтовки Гаусса, угодил в торс и расколол броню, а спустя мгновение поглотил потенциально смертельное попадание лезером туда же. Оппоненты после сражения с МехВоином Дэррилом обычно испытывают технические проблемы со своим оборудованием, даже если кажется невозможным попадание менее половины ракет не взирая на расстояние или сложность выстрела.

КИНДРАА СЭЙНЦ: ЗАКАЛЁННЫЕ В БОЯХ



Киндраа Сэйнц может выставить 3 Кластера 1-го эшелона и 2 Кластера 2-го. В среднем Кластер Сэйнцев состоит из Тринария Мехов, Тринария истребителей и Тринария Элементалов, плюс смешанный Тринарий Мехов и Элементалов.

Вольнорождённые могут попытаться стать воинами, если они могут возвести своё происхождение к вернорождённому допустимого Родового Имени на протяжении трёх поколений. По слухам, генетический материал выдающихся вольнорождённых воинов иногда участвует в программе размножения Киндраа, помогая обновлять генный пул, но такие утверждения не доказаны. Однако такая практика позволяет верхушке Сэйнцев бравировать тем, что их собственные вольнорождённые лучше, чем вернорождённые других Киндраа.

Цвета униформы Сэйнцев - чёрный и красный с акцентом на оранжевом. Полевая униформа чёрно-серой камуфляжной раскраски. Мехи и истребители раскрашены красным и оранжевым цветом. Знак отличия Киндраа - стилизованная голова чёрного дракона, выдыхающего пламя, расположенная на зелёном поле. Только Кластера 1-го эшелона могут иметь дополнительные наименования и знаки отличия.

ОФИЦЕРЫ

Только воины с Родовым Именем Сэйнц могут получить звание Звёздного Полковника, и борьба за звание Звёздного Капитана очень интенсивная. Звёздный Капитан с Родовым Именем, не принадлежащим линии Сэйнц, будет постоянно подвергаться вызовам, пока его звание не подтвердит Лидер Киндраа. Звёздный Капитан Уиллем Жерар из 3-го Почётного Сторожевого Разведывательного Тринария (3rd Honor Guard Scout Trinary), чьё наследие было захвачено у Клана Стальных Гадюк, - один из немногих получивших такое подтверждение.

ТАКТИКА

3-й Почётный Сторожевой (3rd Honor Guard) часто использует разведывательные/ударные Тринарии для наступления на вражеские позиции таким образом, что главные силы Кластера наносят удар с фланга. В затяжных сражениях ударные части также могут быть посланы для проведения повторных фланговых манёвров.



'MECH

Kindraa Command Trinary (Драконовые Мандрилы) Тринарий/Элита/Фанатики

СО: Лидер Киндраа саХан Гэррит Сэйнц

Этот штурмовой Тринарий включает в себя по одной Нове ОмниМехов и Элементалов, но нет истребителей. В командной Звезде всегда используется система MASC, позволяя быстро перемещаться к местам важных столкновений, привлёкших внимание Лидера Киндраа.



'MECH

7th Sainze Honor Guard Striker Cluster (Пожиратели Огня)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Энраку Сэйнц

Хаотичная борьба между Хранителями и Крестоносцами - даже спустя десятилетие - почти сломала этот Кластер. Во время уединения Клана после конфликтов ощущался недостаток боевого опыта, это помешало сохранить им статус элитного подразделения. Знак отличия - красный силуэт мандрила на фоне чёрного круга.



'MECH

3rd Sainze Honor Guard Battle Cluster (Знаменосцы)

4 Тринария/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Эллисса Сэйнц

Этот Кластер существует с самого основания Киндраа Сэйнц. Располагает лучшими воинами, техникой и логистической поддержкой и считается испытательным Кластером для будущих Лидеров Киндраа.



'MECH

14th Sainze Rear Guard Battle Cluster

6 Бинариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Джемм Сэйнц

Ветеранский командный Бинарий развёртывает ОмниМехи и ОмниИстребители. Остальная часть Кластера составлена из БэтлМехов, истребителей и Элементалов. Два смешанных Бинария считаются соламой, хотя им разрешается сохранять свои машины и бронекостюмы. Звёздный Полковник Джемм Сэйнц проявляет замечательную терпимость к вольнорождённым воинам.



'MECH

53rd Assault Cluster (Stalwarts)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Таки Сэйнц

Дополнительный Тринарий состоит из тяжёлых и штурмовых ОмниМехов, тяжело бронированных для затяжных сражений и быстрого возвращения на поле боя. Знак отличия подразделения - число "63", стоящее на горизонтально расположенном мече.



'MECH

19th Sainze Rear Guard Striker Cluster

4 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Дрэймон Сэйнц

Один из смешанных Тринариев БэтлМехов и Элементалов этого подразделения имеет прикреплённую Звезду истребителей. Это подразделение - гарнизонный Тринарий - имеет наибольшее количество несчастных случаев в Киндраа Сэйнц.



КИНДРАА ФАРАДЕЙ-ТАНАГА: ДАР ПРЕДВИДЕНИЯ

У этого Киндраа имеются 3 Кластера 1-го эшелона и 1 Кластер 2-го эшелона. Частично это объясняется очень большим числом качественных воинов, а при достижении воинами высокого среднего возраста они переводятся в касту учёных, хотя они не могут сказать, означает ли это улучшение программы размножения или усовершенствование железных маток. Каждый Кластер включает в себя командную СуперНову Мехов и Элементалов (практически 2 Тринария Кластера).

Только лучшие связанные из других Киндраа или Кланов могут получить статус воина, хотя Киндраа не колеблется в использовании генетического материала из любых известных Родовых Наследий. Каждый год горстке вольнорождённых разрешается попробовать получить статус воина, и борьба за это положение жестокая.

Униформа Фарадеев-Танага - зелёная с акцентом на красном, схема раскраски - как у Мехов и истребителей. Штандарт Киндраа - око на вершине пирамиды, и всегда располагается ниже штандарта Огненного Мандрила.

ОФИЦЕРЫ

Лидер Киндраа Марк Фарадей начал свою карьеру как элитный воин-Элементал, потом, став Звёздным Капитаном, понял преимущества получения навыков МехВоина. На поле боя он сейчас пилотирует ОмниМех, дающего ему лучший стратегический контроль.

Принятие связанных Барроков для Киндраа явление редкое. Один из них, достигший звания Звёздного Полковника, стал причиной немалого беспокойства среди других Киндраа. Однако Джеральд Данфорт достойно служит в 3-м Боевом Кластере (3rd Battle Cluster) и обеспечил победу в недавнем нападении на Клан Баррока, когда предыдущий Звёздный Полковник был убит.

ТАКТИКА

Командный Тринарий Киндраа (Kindraa Command Trinary) сражается в стиле, который создаёт беспорядок в движении противника. В паре с Мехом своей Звезды Марк Фарадей часто вынуждает вражеского командира запоздало реагировать на его действия.

Воины 1-го Боевого Кластера (1st Battle Cluster) - мастера зеллбригена. Сражаясь по правилам дуэлей на близком расстоянии, они заработали невероятные навыки.



'MECH

Kindraa Command Trinary

(Безумие Кассандры)

Тринарий/Элита/Надёжные

СО: Лидер Киндраа Марк Фарадей

Одна Нова состоит из истребительных аппаратов и ОмниМехов, все остальные - из Омнисов и Элементалов. Знак отличия - золотой щит на правой стороне груди или на фюзеляже. Наименование подразделения - напоминание Лидеру Киндраа, основанное на греческой мифологии, что будущее никогда не будет неизменным.



'MECH

1st Battle Cluster

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник (Хранитель Закона) Дрю Танага

Помощник: Действующий Звёздный Полковник Захарий Буш

Звёздный Полковник Буш командует элитной командной СуперНовой этого подразделения. Звёздный Полковник Танага командует ветеранской почётной Звёздой, которая сопровождает его тех в редких случаях, когда он появляется на поле боя, - необычная договорённость, ставшая необходимостью с занятием Дрю Танагой поста Хранителя Закона Клана. Простота наименования подразделения связана с давно минувшей кампанией на Пентагоне. Знак отличия - римская цифра "1" на золотом щите.



'MECH

3rd Battle Cluster (Отвага)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Джеральд Данфорт

Пониженный до статуса ввтеранов после недавнего сражения с Кланом Баррока, 3-й Боевой Кластер, однако, обзавёлся существенными приобретениями. Элитный статус командной СуперНовы повысил статус смешанного Тринария ОмниМехов/Элементалов до Регуляров. Знак отличия - римская цифра "3" на золотом щите.



'MECH

16th Assault Cluster

(Безмолвные Стражи)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Хизер Танага

ОмниМехи этого подразделения постоянно являются предметом спора между быстрыми лёгкими/средними и медленными тяжёлыми/штурмовыми Звёздами. Подразделение чаще всего выполняет защитную роль, удерживая территории, недавно захваченные Кластером, но никогда не впутывается в дела гарнизонного Кластера. Киндраа Фарадей-Танага по ряду причин не считает это подразделение приверженцем Крестоносцев. Знак отличия - чёрный силуэт мандрила на золотом щите.



'MECH

12th Support Cluster

(Краеугольный Кластер)

6 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Саймон Ангаробис

Только командная Звезда командной СуперНовы оснащена технологией ОмниМехов. Дополнительный Тринарий состоит из Элементалов, полезных в установлении обширного безопасного периметра. Знак отличия - красный ключ на золотом щите.



КИНДРАА ПЭЙН: СИЛА ВОЛИ

Располагая лишь двумя Кластерами 1-го эшелона и одним 2-го эшелона плюс небольшой поддержкой, стороннему наблюдателю трудно понять, как это Киндраа сохраняет свои позиции в Клане Огненного Мандрила. Три вещи дают Киндраа Пэйн необходимую для этого силу: качество их воинов, волевые действия и долгая история лидерства в Клане.

Это Киндраа не принимает вольнорождённых как воинов, а связанные редко поднимаются выше звания МехВоин. Киндраа Пэйн ужесточило изнурительную подготовку для своих кадетов, будь они линии Пэйн или любого другого Родового Наследия, которым они обладают. Испытания Положения зачастую проводятся с участием тяжёлых и штурмовых ОмниМехов, пилотируемых ветеранами. Кадеты постоянно подвергаются проверке своих навыков. Формирование этого Киндраа небольшое, а элита понимает, что

Киндраа Пэйн, при всей его мощи и достижениях, имеет ограниченный генный пул, который ослабляет интерес к его расширению. Когда это Киндраа провоцирует Испытания Положения для нового генетического наследия - практически всегда извне Клана, - они пытаются сделать всё лучше. Это означает, что они сражаются против некоторых наиболее подготовленных и убеждённых подразделений других Кланов, и часто не могут одержать победу, хотя Испытания быстро закаляют воинов. Даже когда Киндраа завоёвывает новый генетический материал, его никогда не будет хватать для решения проблем размножения, число которых продолжает расти. По слухам, каста учёных экспериментирует с новыми методами генетического изменения и комбинации, чтобы противодействовать существующим недостаткам.

Униформа Киндраа Пэйн зелёная, чёрная и оранжевая. Боевые машины раскрашивают чёрным и оранжевым, часто с ухмыляющимися физиономиями (jack-o-lantern faces). В противоположность этой кажущейся непочтительности, Киндраа Пэйн отображает бросающийся в глаза штандарт Огненного Мандрила на правом плече или крыле каждой машины. Знак отличия Киндраа изображает огненного мандрила, замахнувшегося дубиной. Подразделения не имеют своих собственных знаков отличия.

ОФИЦЕРЫ

Лидер Киндраа Лорель Пэйн родилась воином. Даже во впечатляющем списке элитных воинов Пэйнов никто не управлялся так ловко со своим ОмниМехом. К сожалению для Киндраа Пэйн, первое sibko детей Лорель Пэйн - хотя и исключительное - не проявило никаких сверхестественных способностей.

ТАКТИКА

1-й Удврный Пэйнов (1st Striker Payne) посылает свои быстрые Омнисы для изматывания врага и отвода прикрывающих частей. Потом, уже не опасаясь фланговых манёвров, с командным центром врага имеют дело тяжёлые подразделения, сконфигурированные для нанесения мощных ударов. При необходимости быстрые Омнисы могут быть вновь вызваны для помощи в основной битве, но чаще всего им приказывают задержать силы прикрытия врага, после чего отступить.



'MECH

Kindraa Command Trinary (Стражи) Тринарий/Элита/Сомневающиеся

СО: Лидер Киндраа Лорель Пэйн

Дополнительная ветеранская Звезда истребителей, добавленная к командному Тринарию, состоит только из наземных истребителей Киндраа.



'MECH

1st Battle Payne (Тлеющие Угли Войны) 4 Тринария/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ладон Джуэлл

1-й Боевой делится на следующие Тринарии: разведывательный, прикрытия, ударный и боевой. Тринарий прикрытия развёртывает ОмниМехи среднего веса, оснащённых средними лазерами, вроде Nova, для противодействия угрозе Элементалов.

Хотя в Клане Огненного Мандрила стали доминировать Крестоносцы, только 1-й Боевой точно следует этой тенденции в Киндраа Пэйн. После того, как этот Кластер в качестве своего знака отличия принял шипастую боевую перчатку, держащую кинжал (представляя этим движение Крестоносцев), Киндраа Пэйн запретило индивидуальные знаки отличия подразделения.



'MECH

1st Striker Payne (Огненные Танцоры) 5 Тринариев/Элита/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Икабод Пэйн

Это подразделение состоит из двух Тринариев быстрых ОмниМехов для втягивания в бой и беспокойства врага и двух Тринариев тяжёловооружённых Омнисов для обороны или нанесения тяжёлых ударов. Бинарий истребительных аппаратов, номинально пятый Тринарий Кластера, постоянно находится рядом с WarShip'ом Пэйнов *Настаивающий (Reaver)*, тяжёлым крейсером класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)*.



'MECH

2nd Battle Payne (Львиные Сердца) 5 Тринариев/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Морганна Пэйн

Вдобавок к трём ветеранским Тринариям увядающих в ОмниМехах воинов, этот Кластер 2-го эшелона имеет ещё и два Тринария-солдаты традиционной пехоты качества регуляров. Эти Тринарии традиционной пехоты собраны в Звёзды, предположительно для специфического взаимодействия с Элементалами или с истребительными аппаратами. Раньше были вооружены штурмовыми винтовками или ракетными ПУ, позднее перешли на противовоздушное оружие.



КИНДРАА МАТТИЛА-КЭРРОЛ: ВЗЯЛИ И ПРИШЛИ

Киндраа содержит по 2 Кластера 1-го и 2-го эшелонов. Полагается на Бинарии, предпочитая небольшие, независимые подразделения, которые могут выполнять различные задания. Типичный Кластер состоит из командного Бинария ОмниМехов и Элементалов, двух Бинариев ОмниМехов, Бинария Элементалов и Бинария истребителей и дополнительного смешанного Бинария Мехов и истребителей или Мехов и Элементалов. Это Киндраа довольно мощное, а с занятием поста Хана Амандой Кэррол его члены надеются стать одним из трёх сильнейших Киндраа в Клане.

Киндраа Маттила-Кэррол позволяет вольнорождённым и связанным служить воинами 2-го эшелона; только те, кто доказал свои выдающиеся способности, может достичь статуса воина 1-го эшелона. Вдобавок к исключительным правам на размножение Родового Имени Кэррол и почти всего Родового Наследия Маттила, Киндраа также обладает зарекомендовавшими себя генетическими наследиями Родовых Имён Огненного Мандрила Лопец, Линн и Криз, а также некоторыми другими сильными Родовыми Наследиями не их Клана.

Униформа Киндраа Маттила-Кэррол - красная и жёлтая, с акцентом на чёрном цвете. Боевые машины раскрашиваются жёлтым цветом, с акцентом на красном и/или чёрном. Штандарт Клана - меч, вонзённый в наковальню, расположенной на красном поле с чёрной каймой. За каждого убитого воина на правой руке или крыле машины (или бронекостюма) рисуется по одному мечу. Красными мечами отмечаются уничтоженные Мехи, чёрными - истребители, а маленькими красными кинжалами - Элементалы.

ОФИЦЕРЫ

Офицерские звания традиционно носят воины с Родовым Именем Маттила или Кэррол. Пока не позволят бросать вызовы на получение более высоких званий, никто из связанных или вольнорождённых никогда не получит звания выше Звёздного Капитана, да и то происходит редко.

ТАКТИКА

Фланговая техника используется мало, распространены быстрые подразделения в целях охоты за вражескими командирами.

Каменный Кластер (The Brimstone Cluster) стремится измотать основные силы врага, одновременно выпуская Точки лёгких ОмниМехов и Элементалов. Эти ударные команды нацелены на вражеские склады обеспечения или караваны. С их уничтожением основные силы могут сделать повторные набеги на врага, после которых они могут отремонтировать свои машины, а враг - уже нет.



'MECH

Kindraa Command Trinary

(Колесница Вулкана)

Бинарий/Элита/Надёжные

СО: Лидер Киндраа Хан Аманда Кэррол

Командное подразделение состоит из Новы истребителей/ОмниМехов и Новы ОмниМехов/Элементалов. Командная Звезда Хана Кэррол полагается на быстрые средние ОмниМехи, чей весовой класс наиболее близок ей. Знак отличия - сверкающая колесница.



'MECH

61st Firestorm Cluster

(Кластер Каменное Плато)

6 Бинариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Дракс Маттила

Командный Бинарий составлен из ОмниМехов. Два Бинария - смесь лёгких Омнисов и Элементалов, Точки которых действуют в паре с каждым быстрым Мехом для быстрого размещения среди рядов противника или позади него. Знак отличия - падающий метеор.



INFANTRY

71st Firestorm Cluster (Мучения Данте)

6 Бинариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Эмануэль Лопец

Командный Бинарий состоит из командной Звезды Элементалов и защитной Звезды ОмниМехов. Второй чистый Бинарий Элементалов заменяется обычно смешанным Бинарием ОмниМехов/Элементалов; эти Элементалы оснащены вариантом Огненных

Мандрилов стандартного бронекостюма. Копируя Саламандру, этот легковесный костюм позволяет Элементалам двигаться быстрее, а их огнемёты - разрушительное противопехотное оружие.

Знак отличия - силуэт человека, охваченного пламенем.



'MECH

202nd Firebrand Cluster (Яростные)

5 Бинариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Эван Криз

Ветеранский командный Бинарий состоит из истребителей. 1-й БэтлМех Бинарий (1st BattleMech Binary) считается командующим наземными силами, хотя все стратегические приказы отдаёт Звёздный Полковник Криз. Официального знака отличия у Яростных нет.



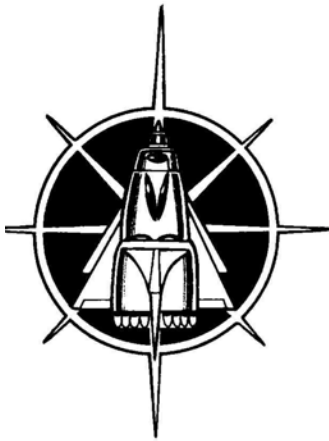
'MECH

301st Firebrand Cluster (Обитатели Ада)

4 Бинария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Анжела Маттила

Звёздный Полковник Анжела Маттила склоняется к Хранителям, что не мешает ей проводить стратегию агрессивного сражения. Её усилиями из Кластера были удалены многие слабые воины, уменьшив численность до 4-х Бинариев, но подняв общее качество. Знак отличия - рука, держащая маленький огненный шарик, расположенная на чёрном поле в форме бриллианта.



КИНДРАА БЕЙЛ-ГРАНТ: СТРАЖИ НЕБА

Будучи одним из двух Киндраа, выстроенных вокруг аэрокосмических сил, Киндраа Бейл-Грант состоит из двух Кластеров 1-го эшелона и двух Кластеров 2-го, и контролирует 2 из 7 WarShip'ов Клана Огненного Мандрила. Это Киндраа не обладает исключительными Родовыми Именами, хотя Родовое Имя Бейл доступно только одному другому Киндраа. Родовое Имя Грант занимает выдающееся положение в этом Киндраа, несмотря на захват большинства Родовых Наследий Грант Кланами Койота и Адских Лошадей при уничтожении Киндраа Смит-Джуэлл.

Вольнорождённые в этом Киндраа не могут стать МехВоинами из-за ограниченного числа последних, хотя связанные из других Киндраа и Кланов могут. И вольнорождённые, и связанные иногда берутся пилотами, хотя

Киндраа определяет, какие из его собственных программ размножения выпускают исключительных пилотов.

Киндраа Бейл-Грант использует красную с оранжевым отделку своих церемониальных и строевых униформ, а для полевой униформы - приглушённые красный и чёрный цвета. Мехи и стребители раскрашиваются красным и оранжевым. Штандарт Киндраа - WarShip, расположенный в центре Сверхновой. Киндраа Бейл-Грант и Киндраа Мик-Криз сейчас сражаются из-за старой вражды, вызванной Киндраа Мик-Криз и касающейся WarShip'ов обоих Киндраа. Несколько раз корабли обоих Киндраа обменивались дальними залпами, но ни те, ни другие пока не причинили или не понесли тяжёлые повреждения.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Мэрджори Грант разбирается в тактическом применении АКИ в наземных сражениях. Она - одна из немногих МехВоинов, к которым серьёзно прислушивается Лидер Киндраа Боди Бейл, планируя наступательную стратегию, основанную на воздушном нападении.

ТАКТИКА

87-й Воздушный (87th Airborne) специализируется в высокоатмосферных сражениях и сражениях при 0-гравитации. Его воины постоянно обкатывают нападения на WarShip'ы, часто используя ОмниМехи. Пилоты 31-го Вспомогательного (31st Auxiliary) - специалисты бреющих (low-altitude) полётов.



AEROSPACE

Kindraa Command Trinary
(Кровавые Асы)
Бинарий/Элита/Сомневающиеся
СО: Лидер Киндраа Боди Бейл

Это командное подразделение составлено из элитных пилотов и нескольких ветеранов. К нему часто добавляется 42-й Боевой Кластер (42nd Battle Cluster), позволяя этому подразделению получить побольше ОмниМехов. Знак отличия - красная буква "А" на чёрном поле.



'MECH

42nd Battle Cluster (Пламя Земли)
4 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся
СО: Звёздный Полковник Мэрджори Грант

Это подразделение состоит из трёх Тринариев ОмниМехов и одного Элементалов. Звёздный Полковник Грант полагается на воздушную поддержку Кровавых Асов, но на всякий случай всегда составляет две Звезды с автопушками LB-X для противовоздушной обороны. Знак отличия - горящий меч, капающий сталью.



AEROSPACE

87th Mandrill Airborne
(Кластер "Красные Небеса")
5 Бинариев/Ветераны/Сомневающиеся
СО: Звёздный Полковник Дора Бейл

3 Бинария истребительных аппаратов формируют штурмовые силы этого Кластера. По одному Бинарию Элементалов и ОмниМехов опытные в высокоатмосферных сбросах, а Элементалы также превосходны в сражении при 0-гравитации. Знак отличия - число "87", по бокам которого чёрные крылья.



'MECH

17th Auxiliary Cluster
(Кластер "Линия Мажино")
4 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся
СО: Звёздный Полковник Мэйсон Ангарабис

Гарнизонное соединение, этот Кластер состоит из двух Тринариев БэтлМехов, смешанного Тринария Мехов/Элементалов и отдельного Бинария ОмниИстребителей. Киндраа считает их оккупационными войсками с ограниченным тактическим применением. Они не имеют специального знака отличия, хотя каждый воин записывает количество убитых врагов на развевающемся флаге кокпита Меха или рисует на истребителях и бронекостюме.



'MECH

31st Auxiliary Cluster (Горнило)
5 Бинариев/Регуляры/Надёжные
СО: Звёздный Полковник Эстер Линн

Ветеранский командный Бинарий состоит из Звёзды истребителей и Новых истребителей/Элементалов. Другие 4 Бинария следуют классическому для Киндраа развёртыванию гарнизонных Кластеров, включая Бинарий соламы традиционных войск. Подразделению соламы доступны бронемшины эпохи Звёздной Лиги. Знак отличия - горящее здание.



КИНДРАА КЛАЙН: ОБШИРНАЯ СЕМЬЯ

Это Киндраа имеет 1 Клатер 1-го эшелона и 4 Кластера 2-го эшелона и гарнизонных. Хотя они в основном следуют типичной организации в Клане, это Киндраа обладает ограниченным выпуском ОмниМехов, поэтому выпускают лишь 3 разработки - *Adder*, *Summoner* и *Warhawk* - и то в малых количествах.

Киндраа Клайн могло бы быть поглощено другим более сильным Киндраа, если бы не 2 важных обстоятельства: большое количество качественных генетических наследий и множество альянсов с другими

Киндраа. Хотя только несколько Родовых Наследий, относящихся к Клайн, могут по-настоящему считаться исключительными, остальные достаточно хорошие, чтобы пополнять огромное число ветеранских и регулярных соединений. Что касается альянсов, Киндраа Фарадей-Танага и Пэйн проявили позитивное отношение к Киндраа Клайн, по сути взяв их гарнизонные Кластера по контракту, чтобы помочь Киндраа Клайн обеспечить себя ресурсами.

Киндраа Клайн принимает вольнорождённых воинов, которые проявили своё высокое качество, и легко размещает их в Кластерах, благодаря общему приятию вольнорождённых в касте воинов. Связанные также получают звание воина как можно быстрее; Киндраа не разбрасывается этими потенциальными ресурсами.

Униформа Киндраа Клайн и схемы раскраски используют жёлтый цвет с акцентом на зелёном и красном. Знак отличия Киндраа - поднятый вверх факел, расположенный на чёрном поле.

ОФИЦЕРЫ

Лидер Киндраа Саманта Клайн - элитный МехВоин, на которого всё Киндраа смотрит как на образец для подражания. Она - одна из многих популярных лидеров за последнее десятилетие, и многие думали, что поборется за пост саХана в последнем круге вызовов. Вместо этого она поддержала Аманду Кэррол, помогая ей достичь ханства и, возможно, приобретая нового союзника.

ТАКТИКА

Из-за малых размеров, сделавших его привлекательной целью, Киндраа Клайн десятилетиями специализируется на защитной тактике. Киндраа не строго придерживается зеллбригена, т.к. большинство врагов из других Киндраа и Кланов лучше оснащены и обладают лучшим полевым обеспечением.



Kinndraa Command Cluster (Огненная Поступь)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Лидер Киндраа Саманта Клайн

Элитный командный Тринарий

ОмниМехов недавно был объединён с Кластером 1-го эшелона для работы по координации операций. Другие 4 Тринария следуют стандартной организационной доктрине, кроме одного Тринария БэтлМехов 2-го эшелона. Знак отличия Командного Кластера - извергающийся вулкан.



21st Vanguard Battle Cluster (Врата Ада) 4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Таддеус Буш

Элитный командный Тринарий

развёртывает ОмниМехи. Бинарий регулярных традиционных войск нашёл хорошее применение некоторым из новых бронемашин, захваченных у Клана Ледяного Хеллиона в его кампании Ярость Хеллиона. Знак отличия - каменная арка, под которой большие языки пламени.



27th Vanguard Assault Cluster (Стальные Мандрилы)

4 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Тамарин Смит

БэтлМехи и Элементалы формируют первые три Тринария этого

подразделения, четвёртый формирует тяжёлая традиционная пехота. 27-й специализируется на обороне и на ближних штурмах, где их Элементалы сводят на нет преимущество ОмниМехов. Традиционная пехота имеет тяжёлое вооружение

и поддержку от СВВП. Знак отличия - стальной мандрил, хотя некоторые воины в шутку помещают на изображении пятна ржавчины.



31st Vanguard Striker Cluster (Адский Ветер)

4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Клайв Маттила

Этот Кластер составляют командный

Бинарий ОмниМехов и Элементалов, 2 Тринария БэтлМехов и по одному

Бинарию Элементалов и истребительных аппаратов. Все Мехи - лёгкие или быстрые средние машины. 31-й - быстровклинивающийся Кластер, разработанный для перехода через линии врага и опустошения. Быстро двигаясь, может при необходимости преследовать врага и наносить по нему удары. У подразделения знака отличия нет, кроме красной диагональной черты на корпусе машины или на торсе.



42nd Vanguard Battle Cluster (Огненные Муравьи)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Эмери Гаулит

Этот Кластер разработан для обеспечения контроля территорий Киндраа для всех случаев, кроме сложных акций. Элементалы и традиционная пехота, включая Бинарий соламы, практически полностью и составляют Кластер. Отдельная СуперНова БэтлМехов и истребителей предоставляет единственную тяжёлую поддержку. В традиционной пехоте - миноукладчики, артиллерия и анти-Мех прыжковые отряды. Знак отличия - муравейник с роем красных муравьёв.



КИНДРАА МИК-КРИЗ: НЕДРУЖЕЛЮБНЫЕ НЕБЕСА

Другое Киндраа, которое специализируется на аэрокосмических войсках, Киндраа Мик-Криз поддерживает только 1 Кластер 1-го эшелона, но выставляет 3 Кластера 2-го эшелона. Киндраа также управляет двумя WarShip'ами.

Родовое Имя Мик хорошо распространено среди Элементалов, в то время как некоторые лучшие пилоты Клана Огненного Мандрила происходят из Родового Наследия Криз. Вольнорождённым и связанным трудно стать пилотами, т.к. размножение в Киндраа сконцентрировано в этой области, но их могут взять Элементалами и МехВоинами, если они

проявят необходимые навыки. Стать Элементалом тяжелее, т.к. предпочтение отдаётся вернорождённым Родовых Наследий Мик и Гаулит.

Это Киндраа для своей униформы приняло чёрный цвет, с акцентом на небольшом количестве красного. Боевые машины раскрашиваются подобным же образом. Штандарт Киндраа - пылающая шаровая молния, всегда рисуемая как проносящая поперёк фюзеляжа или торса. Киндраа Мик-Криз годами сталкивается с Киндраа Бейл-Грант, выясняя их слабые места, которые позволили бы Киндраа Мик-Криз переташить к себе часть сил конкурентов. Однако пока это Киндраа не желает сражаться в полномасштабной космической войне, которая приведёт к тому, что одно из двух враждующих Киндраа будет поглощено.

ОФИЦЕРЫ

Вдобавок к тому, что является пилотом-знатоком истребителя, Эндрю Криз ещё и командир-ветеран WarShip'а. Чрезвычайно честолюбивый, он ведёт своё Киндраа к дальнейшей конфронтации с Киндраа Бейл-Грант, которое также специализируется на аэрокосмических войсках.

ТАКТИКА

Бинарий ветеранов 11-го Боевого (11th Battle) специализируется на пикировании на наземные цели с большим углом атаки - тактика, которая позволяет им стрелять по средней части Мехов с высокой вероятностью попадания в кокпит.



Kindraa Command Trinary (Шесть Ангелов)

Командный Бинарий/Элита/Фанатики

СО: Лидер Киндраа Эндрю Криз

ОмниИстребителя командного

Бинария специализируются в военно-космическом и верхнеатмосферном сражениях, почти никогда не участвуя в сражениях около поверхности планеты. Знак отличия - огромная красная цифра "6" с ореолом вокруг верхней её части.



4th Elemental Assault Force (Соучастники)

4 Бинария/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Абракасас Мик

Командная СуперНова включает в себя две Новы Элементалов и

истребителей. Два Бинария исключительно из Элементалов. Третий - другая Нова, единственная состоящая из ОмниМехов и Элементалов. Элементалы закалены в наземных боях и в сражениях при 0-гравитации. На земле они почти всегда работают с 11-м Ударным (11th Striker), обеспечивая поддержку Мехов, но обычно располагаются на одном из WarShip'ов Киндраа.



11th Battle Force (Кластер "Феникс")

5 Бинариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Раб Ксинг

Три Бинария Мехов 11-го включают в себя ветеранский командный Бинарий ОмниМехов и смешанный Бинарий БэтлМехов и Элементалов. Другие два Бинария состоят из истребительных аппаратов, один - регуляры, другой - ветераны. Это подразделение

получило своё прозвище из-за многочисленных моментов в своей длинной истории, когда они были почти полностью уничтожены, но восстанавливались. Знак отличия - пылающий феникс.



23rd Air Assault Force

(Янтарное Пламя)

3 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ричард Криз

Это подразделение состоит из двух Тринариев истребительных аппаратов, одного втереанского и одного регуляров, и одного ветеранского смешанного Тринария БэтлМехов и Элементалов. Четверть истребителей постоянно находится в ремонте. Знак отличия - истребительный аппарат, застывший в янтаре.



42nd Vanguard Battle Cluster

(Ночные Стражи)

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Бетани Комолоси

Лишь одна Звезда из командного Тринария состоит из истребительных аппаратов. Другие три Тринария - БэтлМехи, смешанные с Элементалами. Этот Кластер был разработан для удержания захваченных территорий и специализируется в оборонительных сражениях. Воины, считающиеся имеющими любой настоящий потенциал, чтобы остаться, иногда переводятся из этого Кластера в 11-й Боевой или в 23-й Воздушный, где они могут попытаться доказать свою полезность. Знак отличия - огненный мандрил, держащий секиру (halberd).

КЛАН АДСКИХ ЛОШАДЕЙ

*Из пламени Эдема явился Джон Флетчер,
Истинный воин, ведущий не машины, а людей.
Его мудрость впитал и новый Клан,
Бросавший вызовы могущественным из Мехов.*

- Предание (Клан Адских Лошадей), Отрывок 13, Стих 1, Строки 1-4

Воины, а не боевые машины, являются основой Адских Лошадей. В то время, как другие поклоняются БэтлМеху как совершенному оружию, мужчины и женщины этого Клана не видят даже в этом устрашающего проникновения технологии в них. Мы придерживаемся нашей философии со времён нашего первого Хана, который знал, что значимость обычного солдата далеко превосходит грубую силу БэтлМеха. Это одна из причин того, почему наш Клан владеет меньшим количеством Мехов, чем другие, и это многих приводило к недооценке нашей свирепости и храбрости. Наше существование и падение всех тех, кто бросал нам вызовы, доказывает безумие такого высокомерия и свидетельствует о мудрости наших основателей.

- саХан Таня ДеЛорель, обращение к воинам на проведении ритуала Таврование, 3059 год

ДОЛГАЯ ДОРОГА: ИСТОРИЯ ЛОШАДЕЙ

Кроме Александра и Николаса Керенских, Адские Лошади обязаны своим существованием ещё двум людям: своим основателям, генералу Джону Флетчеру и полковнику Патриции Кобб. Как командир 35-го Пехотного Дивизиона (Мощь превыше Металла) в ходе войны за освобождение Терры и Звёздной Лиги от узурпатора Амариса, Джон Флетчер был прирождённым лидером и солдатом. Годы беззаветного героизма, храбрости и самопожертвования, показали ему, что для победы в войне требуется нечто большее, чем БэтлМехи. Верный последователь генерала Александра Керенского и идеалов Звёздной Лиги, Флетчер нетерпеливо последовал за своим командиром в Исход из павшей Внутренней Сферы. Поколение спустя, когда старая ненависть, от которой надеялся избавиться Керенский, охватила новоколонизированные миры Пентагона, Джон Флетчер собрал воедино согласных с ним солдат, чтобы именем Керенского привести всех к порядку. Хотя его усилия увязли в бесполезных сражениях, Флетчер проявил непоколебимую верность генералу Керенскому. После смерти Александра Флетчер последовал за его сыном Николасом во второй Исход к миру Страна Мечты. Когда молодой Керенский сформировал Клан, он наградил Флетчера за его службу, назначив Ханом Клана Адских Лошадей. После этого Флетчер выбрал Патрицию Кобб, одного из своих наиболее знающих командиров батальонов Мехов и эксперта в тактике ближнего боя комбинированными войсками, которую предпочитал Флетчер, чтобы перетянуть новый Клан на свою сторону.

Вместе оба основателя превратили Адских Лошадей в Клан, в котором упор был сделан на воина, ценимого превыше всего. Когда Керенский постановил раздел военных формирований СОЗЛ и их присоединении к различным Кланам, Флетчер и Кобб специально добивались меньшего количества БэтлМехов в обмен на большее число традиционных бронемашин и с одобрения сформировали дополнительные Кластера элитных, боеготовых воинов из команд нескольких выработавшихся WarShip'ов. Вскоре ранние Лошади обладали впечатляющей армией. Критики внутри и со стороны Клана насмехались из-за отступления от принятых соглашений ведения современной войны, предвещая быстрое падение новорождённых Адских Лошадей. Джон Флетчер доказал ошибочность их мнений в кампании по возвращению миров Пентагона, где предпочтение Лошадей развеяло миф о превосходстве Мехов.

КАМПАНИЯ НА ПЕНТАГОНЕ

В 2821 году Адские Лошади присоединились к Кланам Нефритового Сокола, Волка и Дымчатого Ягуара, чтобы восстановить порядок на готовой к бою планете Эдем. Для большинства сражавшихся Лошади действовали как подразделение поддержки, развёртывая часть своих отрядов на территориях, где другие Клановы увязали. Однако, нежелая быть полностью в стороне, Хан Флетчер послал более половины своего Клана в сплетения городов Полуострова Чистилище. Эта местность, ранее непригодная для сражений из-за плотных джунглей и враждебной окружающей среды, была укреплена сектами, ранее принадлежавшими Содружеству Лиры, Терранской Гегемонии и Лиге Свободных Миров. Каждая секта контролировала город и прилегающие к нему джунгли, а общая сила этих сект превышала войска Лошадей почти в 6 раз. Хотя с самого начала они топтали друг друга, все города Чистилища расценили появление Лошадей как огромную угрозу и добровольно сформировали союз, чтобы одолеть их. Лошади первыми испробовали этот союз, когда серия ловушек привела к уничтожению нескольких выдвинувшихся разведывательных Мехов.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ
РОДОВЫЕ ИМЕНА
КЛАНА АДСКИХ ЛОШАДЕЙ

Основные Родовые Имена

Кобб
ДеЛорель

МехВоины

Амиролт
Лассенерра
Митчелл
Рэйвенуотер

Элементалы

Купер
Флетчер
Хауэн
Сейдман

Аэрокосмические Пилоты

Дудзински
Двелли
Джонстон

Ветеран бесконечных партизанских сражений в ходе войны против узурпатора Амариса, Флетчер немедленно начал поиски недостатков в стратегии врага. Вскоре он разведаль, что противник предпочитает в качестве своих целей выбирать Мехи, расцениваемые гораздо выше бронемашин и пехоты. Используя для заманивания врага Мехи, он предварительно выслал Звёзды транспортов, обеспечив несколько волн элитных пехотинцев, которые прекрасно воспользовались джунглями. Флетчер оставлял Мехи Лошадей чуть дальше диапазона оружия, дразня врага целями, которые он считал более достойными. Пока мятежники тщетно стреляли по Мехам, транспорты Клана охватили их, с безжалостной умением выведя из строя дюжины вражеских БэтлМехов. Тем временем умело сражавшаяся пехота Лошадей уничтожила несколько дезорганизованных подразделений мятежников, пытавшихся поймать их в ловушку, и по ходу этих действий нейтрализовала ещё больше вражеских Мехов. Эта антипартизанская тактика постепенно истощала наземные силы мятежников, не позволяя им воспользоваться своим наиболее важным оружием, в то время как Лошади оставались неповреждёнными. После того, как вражеские соединения Мехов были основательно подкошены бронемашинами и пехотой Флетчера, защитники впали в уныние.

К концу этой двухнедельной кампании Клан нанёс удар всей своей мощью. Появляясь последними, Мехи Лошадей обеспечивали огневую поддержку против окопавшегося противника, драматически сокрушая последние очаги сопротивления на полуострове и подавив города Аллах (Allah), Данте (Dante) и Весту (Vesta). Веста, крупнейший город, павший последним, стал столицей Адских Лошадей после переименования его в Ад (Hades).

Успех боевой тактики Хана Флетчера показал, что обычные пехотинцы и традиционные транспорты по-прежнему среди инструментами войны, и при правильном их использовании могут даже угрожать могущественному БэтлМеху. С экономической точки зрения потери оборудования, понесённые Адскими Лошадьми на Эдеме, были значительно меньше, чем потери других Кланов, предпочитавших драться с врагами Мех на Мех. Воины всех родов, сдавшиеся в захваченных городах, прошли повторную подготовку и вошли в состав Клана, пополнив людские ресурсы Лошадей. Это позволило Лошадям быстрее, чем другим Кланам, восстановиться, всё более опровергая пророчества, что упор Лошадей на традиционных соединениях приведёт к их падению.

ЗОЛОТОЙ ВЕК

После завершения кампании на Пентагоне, Адские Лошади сосредоточились на колонизации, расширении своих границ и саморазвитии. По-прежнему обогащая и оттачивая свою тактику в соответствии с видением Керенского своих Кланов, Лошади несколько десятилетий в политике Кланов в основном сохраняли молчание. Лишь предательский мятеж Неназываемого Клана и смерть ильХана Николаса Керенского из-за бесчестных действий Клана Чёрной Вдовы, растормошил спящих Лошадей. Они голосовали вместе с другими Кланами за уничтожение Неназываемого Клана и Поглощение Чёрных Вдов Кланом Волка, после чего вернулись к размышлениям о собственных делах.

К началу Золотого Века Лошади оставались так называемым меньшим Кланом. Хотя они

установили колонии на Ниле (Niles), Тибре (Tiber) и Страто Доминго (Strato Domingo) и даже установили торговые отношения с прожжёнными торговцами Клана Морской Лисы (ныне известные как Бриллиантовые Акулы), Лошади редко покидали свои анклавы. Только когда обстоятельства вынуждали их драться с их сотоварищами-Кланами из-за необходимых ресурсов, да и это случалось редко.

Это положение полуизоляции завершилось в 2868 году, когда Клан Волка впервые использовал анти-Мех бронекостюм против Клана Нова Кота. Лошади, ведущие сложную работу по выпуску наиболее подготовленных пехотинцев среди Кланов, сразу же поняли огромное преимущество этой новой технологии и вызвали Волков на Испытание Владения. Хан Волков Алексис Вард, также заинтересованный в фондах превосходных пехотинцев и процедур размножения, в свою очередь тоже бросил вызов, который давал обоим сторонам шанс получить некоторый минимум того, что они хотели. Каждый из Кланов рисковал образцами необходимых ресурсов в трёх Испытаниях. Волки предложили комплекты новоиспечённых бронекостюмов, а Адские Лошади предложили образцы генетики пехотинцев и протоколы размножения. Клан, который выиграет Испытание, получит треть предложенной изорлы. Хан Лошадей Эрик Амиролт принял вызов и встретился с Волками в недельной серии сражений на Тибре, где оба Клана недавно установили свои колонии. Части 11-го и 12-го Механизированных Кавалерийских Кластеров (11th, 12th 'Mechanized Cavalry Clusters) встретились с Волками на Аксилоне (Axilon), северном континенте Тибра, и одержали победу в одном из трёх Испытаний. Хотя Клан потерял 2/3 предложенного генетического материала, Хан Амиролт стал героем для своих товарищей, обеспечив жизненно важную технологию бронекостюма. Захваченные бронекостюмы позволили Лошадям разработать свою собственную версию и массовый выпуск для сибко. Спустя поколение Клан Адских Лошадей обладал наиболее эффективной пехотой даже среди Кланов, объединив своих выдающихся воинов с мощными бронекостюмами, приведя к созданию суперсолдат, ныне известных как Элементалы.

АДСКАЯ ЯРОСТЬ

Волки были не единственным Кланом, заинтересованным в получении генетики Лошадей для своего собственного развития. Едва минуло 2 года после Испытаний на Тибре, как два мощных Киндраа Клана Огненного Мандрила атаковали столицу Адских Лошадей на Эдеме. Проявив нехарактерные совместные действия, Киндраа Смит-Джуэлл и Пэйн заявили силы для Испытания Владения генетическим наследием двух воинов Лошадей. Хан Эрик Амиролт, уверенный в том, что Галактика Альфа сможет противостоять двум одновременным вызовам, встретил заявки Киндраа равными силами. Из-за того, что заявка Киндраа Пэйн была наибольшей, Эрик перевёл большую часть сил обороны на фланг Пэйнов. Заявка Смит-Джуэлл, которая предложила меньшие силы из стареющих войск 2-го эшелона, встретила лишь с небольшой частью сил Амиролта, которую он выставил против другого Киндраа.

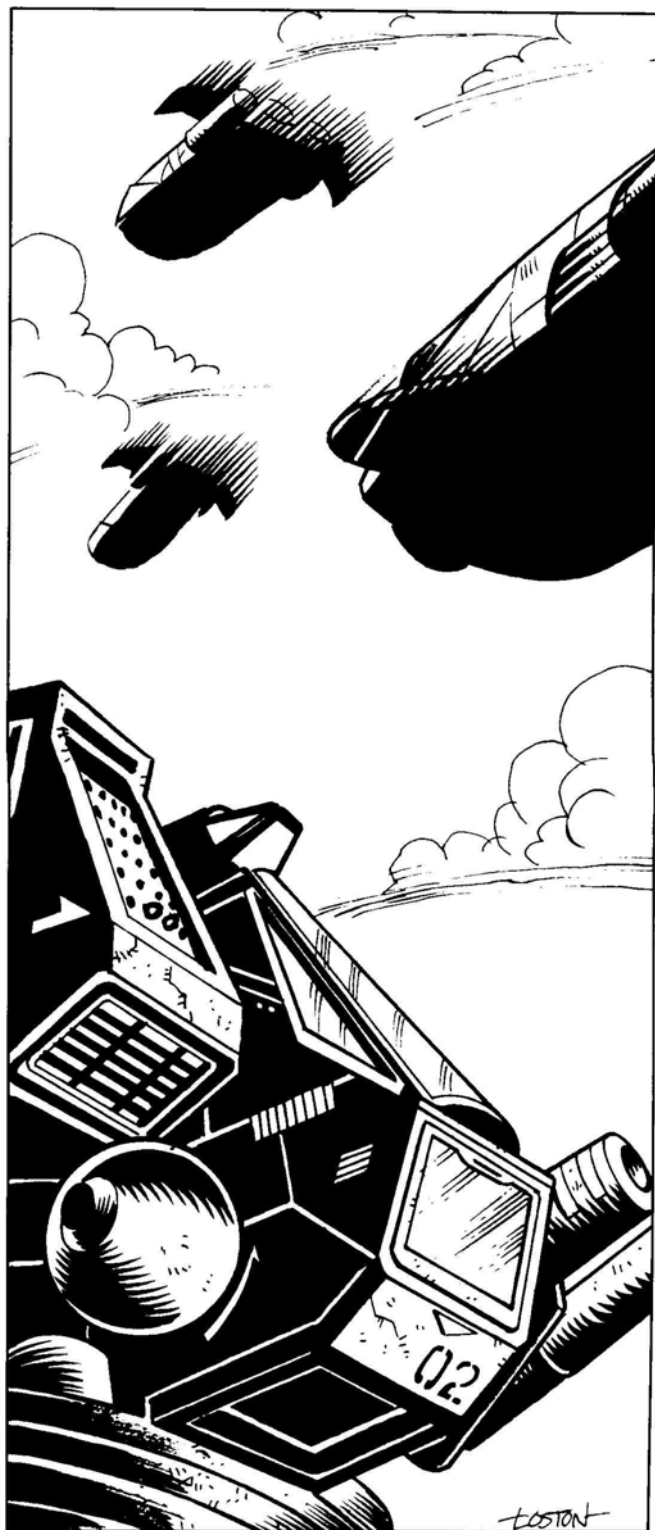
Как только DropShip'ы Мандрилов прочертили огненный след к зонам их приземления, все расценили заявки надвигающегося сражения как соответствующие обеим сторонам.

Однако, не известив Хана Амиролта или командира Киндраа Пэйн, Звёздный Полковник Уильям Смит, командир Смит-Джуэллов, преднамеренно преуменьшил свои силы. Пока Кииндраа Пэйн сражалось в кровопролитном столкновении с львиной частью 21-го и 22-го Механизированных Штурмовых Кластеров (21th, 22th Mechanized Assault Clusters) Адских Лошадей, войска Смит-Джуэллов - которые включали в себя 84-й Штурмовой Кластер (84th Assault Cluster) и 2 дополнительных Тринария элитных войск Огненных Мандрил - сокрушил намного меньший и лёгкий 17-й Механизированный Ударный Кластер (17th Mechanized Strike Cluster). Пока Киндраа Пэйн пыталось устоять под таранными ударами Лошадей, Киндраа Смит-Джуэлл захватило часть наследий Лошадей и возвратилось к своим DropShip'am с минимальными потерями.

Разгневанный обманчивой заявкой Киндраа Смит-Джуэлл, Хан Амиролт призвал в Великом Совете к Испытанию Уничтожения, но совет не поддерживал его единогласным голосованием. Озлобленный, но не успокоившийся, Хан Лошадей возвратился на Эдем для перестройки разбитой Галактики Альфа, выстраивая планы для возмездия.

Он придумал его, пока готовил Галактику Бета к Испытанию Обиды против предательского Киндраа, когда Хан Клана Койота Манфред Холлифилд, бросив предупредительный вызов Лошадям, сорвал его. Ища причину такого неожиданного действия, Хан Амиролт узнал, что Киндраа Смит-Джуэлл проявило также пренебрежение и к Клану Койота в заявке за технологию ОмниМехов шестью годами ранее. Тогда Амиролт понял, что он нашёл союзника, который поможет Лошадям покончить с Мандрилами. Вместо сражения с Койотами Амиролт предложил альтернативу, которая позволит обоим Кланам сокрушить Смит-Джуэллов и ограбить Киндраа. Амиролт предложил Койотам присоединиться к Лошадям в контрактной заявке, отдав подразделения Койотов под командование Лошадей при атаке их общего врага. Если объединённые силы кланов одержат победу, каждый получит половину генетического наследия Киндраа, а Лошади ещё и получат в качестве трофеев все БэтлМехи. Более заинтересованные местом за несправедливость, чем взятием членов неприятного Киндраа как связанных, Хан Адских Лошадей добавил захваченных воинов Смит-Джуэллов к изорле Койотов, плюс анклав Киндраа. Впечатлённый щедрым предложением Лошадей, Хан Холлифилд согласился, включил свой 100-й Штурмовой Кластер (100th Assault Cluster) в совместную заявку как дополнительное подразделение поддержки под командованием саХана Койотов Катарины Стил.

В 2872 году, спустя 2 года после нападения Смит-Джуэллов на Эдем, Адские Лошади и Койоты высадились на Фостер, домашний мир Смит-Джуэллов, силами приблизительно в 3 полных Кластера. Зная, что Киндраа Пэйн также располагается на Фостере, Хан Амиролт сделал свой вызов по главным вещательным частотам, ясно указав своё намерение наказать только Киндраа Смит-Джуэлл сразу же, как только его объединённые силы появятся в системе.



Ответ Киндраа был быстрым; истребители Киндраа при поддержке военно-космических соединений на Фостере пошли на перехват прибывающих DropShip'ов. к счастью, силы Хана Амиролта включали в себя 2 полных Тринария АККИ из 666-го Штурмового Кластера (666th Assault Cluster) и 12-го Механизированного Кавалерийского Кластера (12th Mechanized Cavalry Cluster) Лошадей. Эти истребители при огневой поддержке союзных DropShip'ов Кланов быстро вывели из строя, уничтожили или вынудили отступить космические силы Киндраа.

НАЧАЛО КОНЦА

- Расшифровка стенограммы
бэтчелла Хана Эрика Амиролта на
Фостере

Хан Эрик Амиролт: Бесчестный страваг Киндраа Смит-Джуэлл Клана Огненного Мандрила! Я, Хан Адских Лошадей Эрик Амиролт, именем моего Клана и Клана Койота бросаю вызов вашим несчастным воинам на Испытание Владения! Наши силы требуют все жалкие генетические наследия вашего Киндраа, ваш анклав в этом мире и всех до последнего ваших воинов-дезгра, которых мы будем попирать нашими ногами! Да не вмешается никто в это священное действие! Какие силы вы посмеете выставить против нас?

Звёздный Полковник Уильям Смит: Ваши пустые угрозы не пугают нас! Очевидно, вы не поняли уроков, преподанных вам на Эдеме! Против вас я заявляю всё своё Киндраа, так что мои воины смогут поучить Лошадей смирению ещё раз!

Хан Амиролт: Ставки сделаны и приняты! Уроки Эдема и привели нас сюда. Я предвижу вашу гибель, и, может быть, ваше падение будет уроком для всех, кто ищет победы в угоду чести!

Все DropShip'ы Лошадей и Койотов приземлились на Фостер в безопасности несколько часов спустя, положив начало концу Киндраа Смит-Джуэлл.

Штурм на Фостере длился более 26 часов без какого-либо перевеса. Мехи Лошадей и транспорты ударили по флангам войск Смит-Джуэллов, пользуясь скоростью и неожиданностью они изматывали врага, пока Койоты и смешанное подразделение Койотов-Лошадей пробивали центр Мандрилов. В этот момент Звёздный Полковник Уильям Смит лично возглавил таран фланга Лошадей, убив Звёздного Полковника Урсулу Митчелл из Тринария Альфа 666-го. Этот смелый таран почти смял линию Лошадей, но прибыло подкрепление - Тринарий Мехов Койотов и Лошадей, который и уничтожил лидера Киндраа Смит-Джуэлла огнём лазеров и ракет. Растерявшиеся войска Мандрилов пытались бежать, но Элементалы Лошадей уже роились на Мехах Киндраа. Звёздный Капитан Томас Джуэлл с остатками своего 8-го Штурмового Тринария (8th Assault Trinary) смог уйти от Лошадей и Койотов. Однако его отступление было отрезано внезапно прибывшими подразделениями из Киндраа Пэйн, которые были посланы, чтобы убедиться в смерти их бесчестного некогда союзника.

На следующий день даже отдельные Мехи и транспорты Смит-Джуэллов были уничтожены на поле боя. Победившие Лошади, держа данное Хану Койотов слово, как изорлу взяли половину наследий Джуэлл, Грант и Смит из хранилищ Киндраа и все захваченные вражеские подразделения, оставив анклав и всех бывших воинов Смит-Джуэллов Койотам. Его жажда правосудия была удовлетворена, и Хан Амиролт поздравил лидеров Койотов с их участием в победе и покинул Фостер с благодарностями от своих союзников.

Уничтожение Киндраа Смит-Джуэлл принесло Адским Лошадям определённое уважение у Кланов, которые до этого недооценивали силу и убежденность Лошадей. Победа также привела к значительным изменениям в Клане. Воспользовавшись контрактной заявкой, чтобы избежать ненужного сражения в Испытании против Койотов, Хан Амиролт продемонстрировал достойное взаимодействие между Кланами. Изорла, взятая у разбитого Киндраа Огненных Мандрилов, обогатила Адских Лошадей - и генетически, и технологически. Как дополнительное преимущество, многие из захваченных Мехов Мандрилов были ОмниМехами, и с их получением у Лошадей появилась своя собственная программа исследования ОмниМехов с большим задумом. За годы после победы на

Фостере Лошади разместили свою столицу на удалённом мире Нил, обезопасив себя от любых будущих атак Мандрилов. Здесь до конца Золотого Века Клан и продолжил развитие и процветание.

ЛОШАДЬ И МЕДВЕДЬ

В последующие десятилетия после уничтожения Киндраа Смит-Джуэлл Адские Лошади продолжали прогрессировать. Хроническое неравенство в Клане между Мехами и бронемашинами/пехотой начало исчезать, т.к. новые ОмниМехи, трофеи из уничтоженного Киндраа, помогли перестроить исчерпавшую себя мощь Мехов Лошадей. Tokasha MechWorks Alpha, крупнейший завод Мехов во владениях Адских Лошадей, выровнял Тумен Лошадей с другими Кланами. Хотя тактика, основанная на пехоте комбинированного вооружения, по-прежнему служила оплотом Лошадей, они не отрицали увеличившейся важности БэтлМехов и гибкости ОмниМехов в современной войне. Понимая, что не могут постоянно выигрывать сражения без них, Клан Адских Лошадей начал шире внедрять Мехи в свою стандартную тактику. Это признание, вместе с всплеском поддержки у МехВоинов, казалось, подвергало фундаментальному сдвигу философию Клана, которая делала акцент совсем на другом, пока в виде Клана Призрачного Медведя не произошло вмешательства судьбы.

В 2921 году силы Клана Призрачного Медведя под командованием Хана Килбурна Йоргенссона спустились в анклав Лошадей на Токаше, попытавшись захватить завод. Хан Адских Лошадей Аарон Кобб не намеревался отдавать Медведям очень важное производство без жестокого сражения. Заявив всю свою Галактику Бета для обороны завода, Кобб встретил Призрачных Медведей нерушимой стеной Мехов, Элементалов, бронемашин и АКИ. Хан Йоргенссон, на мгновение выведенный из равновесия заявкой, тем не менее вышел с равными силами Призрачных Медведей, лично поведя их.

Сражение за Токашу поначалу складывалось успешно для Лошадей. Зная, что Призрачные Медведи обычно медленно принимают новую тактику, Хан Кобб сделал свою оборону гибкой, развернув против врага множество разнообразных типов подразделений. МехВоины-Медведи, приученные к сражениям против других МехВоинов, часто оказывались облепленными Элементалами, которых они просматривали, или же их разбивали традиционные бронемшины из подразделений 1-го эшелона Лошадей. Лишённые своей обычной поддержки Мехами, Элементалы Призрачных Медведей постоянно казались в изоляции и их нейтрализовывали оппоненты из Адских Лошадей. Сражение продолжалось так до тех пор, пока Хан Йоргенссон не был убит, пытаясь сплотить свои ряды.

Жуткая тишина почти на минуту повисла над полем боя, пока обе стороны осознали случившееся. Когда же сражение возобновилось, Призрачные Медведи впали в состояние берсерков; безумие, охватившее обычно бесстрашных воинов-Медведей, застало Лошадей врасплох и привело несколько из подразделений в беспорядок. Понимая, что он может всё потерять в этом огненном вихре, но не желая отступать просто так, Хан Кобб приказал своим подразделениям осуществлять отступление. Разгневанные Медведи преследовали отступающих Лошадей до завода Мехов и после него. Когда линия Лошадей всё-таки начала ломаться под непрерывным давлением, Кобб понял, что сражение проиграно. Скомандовав полное отступление, он оставил анклавна Токаше в руках Медведей, считая свой Клан более ценным владением.

Сразу же после крушения на Токаше Хан Кобб оставил свой пост, позволив занять это место саХану Дарвину Лассенерра. Однако, такое признание ошибки не успокоило Призрачных Медведей, а потеря Токаши оказалась слишком горькой пилюлей, которую проглотили Лошади. За десятилетия после поражения столкновения между Адскими Лошадьми и Призрачными Медведями стали более частыми. Лишённые большинства своих выпускаемых БэтлМехов, Лошади вновь стали наращивать свои традиционные соединения и пехоту. Медведи же, по-прежнему медленно принимавшие новые идеи, в этих стычках выигрывали так же часто, как и проигрывали, укрепляя вражду между двумя Кланами на весь следующий век. Силясь уровновесить отношения, Лошади в конечном итоге выстроили на Ниле новый завод Мехов, но выпуск лишь восстановил потери, понесённые от Медведей и других Кланов.

Неутихающая вражда между Адскими Лошадьми и Призрачными Медведями достигла своего апогея, когда Медведи начали Испытание Владения за завод Industriplex Beta на Ниле. И вновь Лошади мрачно готовились к защите от нападения Медведей. Медведи, атакуя полной Галактикой Элементалов, Мехов и аэрокосмических сил, столкнулись почти равным количеством Мехов, транспортов и Элементалов из Галактики Лошадей Альфа. В диком сражении Хан Лошадей Лэйр Сейдман был убит *Kodiak*’ом Призрачных Медведей, и отчаянную оборону возглавил тяжелораненный саХан Малавай Флетчер. Хотя в конечном счёте Лошади одержали победу, потери обеих сторон были ужасающе огромными.

ПРИЗЫВ КРЕСТОНОСЦЕВ УСЛЫШАН

Приход к власти Хана Малавая Флетчера по времени совпал с очередным раундом обсуждений Кланами относительно возвращения во Внутреннюю Сферу. Вплоть до этого времени Лошади склонялись к Хранителям, незаинтересовавшись завоеванием миров, которые Керенский покинул столетия назад. Абсолютная противоположность своего предшественника, Малавай Флетчер был твёрдо уверен в интерпретации Крестоносцами доктрины Скрытой Надежды Александра Керенского - а именно, что давнее обещание вернуть Клану было призывом к сплочённому вторжению. Когда домашних миров Клана достигли сведения о союзе между двумя упадочными Великими Домами Внутренней Сферы, и возникновению мощного блока, который может в конечном итоге привести к единению прогнивших Наследных Государств, Хан Флетчер был одним из первых в Клане, понимавших угрозу существования такого союза.

Проявляя героические лидерские способности, Хан Флетчер сместил настроение Лошадей в сторону пути Крестоносцев и отдаёт свой голос всегда за их решения.

Хотя усилия Хана Флетчера помогли начать вторжение во Внутреннюю Сферу (копия Операции Возрождение), Клан Адских Лошадей рано выбыл из борьбы в Испытаниях за место среди вторгающихся Кланов. Ни мало не задумываясь, многие другие Кланов, не получившие места в силах нападения - в частности, Клан Ледяного Хеллиона, - решили нападать друг на друга, надеясь вывести из строя своих соседей и получить контроль над домашними мирами Кланов. Частично из-за того, что Хеллионы не нанесли серьёзных повреждений Лошадям, Хан Флетчер воспротивился увещеваниям нанести ответный удар. Он бережёт свой Клан от большинства таких сражений, вместо этого предпочитая восстанавливать свою мощь и готовиться к будущему.

ТЕКУЩИЕ СОБЫТИЯ

Мудрость Малавая Флетчера в восстановлении Лошадей принесла свои плоды вскоре после победы квази-религиозной организации Внутренней Сферы КомСтар на Токкайдо. Пока Кланов вторжения зализывали свои раны из-за вынужденного безделья после перемирия КомСтара, Лошади восстановили свою мощь как раз ко времени политической и военной реакции, которую предрекал Хан Флетчер. Когда вспыхнула Война Отказа Соколов-Волков и свержение Хранителя ильХана Ульрика Керенского вынудило избрать нового ильХана-Крестоносца, Хан Флетчер почувствовал, что возобновление вторжения неизбежно. Надеясь получить место в нём, Хан Лошадей присоединился к Хану Ледяных Хеллионов Асе Тэни в стремлении возобновить наступление. Испытания Урожая, начатые Ханами Соколов и Волков, давали Адским Лошадям даже больше шансов стяжать военную славу, и Флетчер воспользовался им.

Напомнив Хану Волков Владу Варду, что Лошади никогда не питали никакого недовольства к своему Клану-сотоварищу, Хан Флетчер предложил альтернативу расточительным сражениям Испытаний Урожая, по крайней мере, Лошади были заинтересованы в этом. Вместо сражения с подразделениями Волков за нечто, в чём были заинтересованы оба Клана - место в возобновляемом вторжении во Внутреннюю Сферу, - он предложил Волкам контракт, позволявший Хану Варду заявить соединения Лошадей в силах вторжения без необходимости сначала победить их вдвали от родного Клана. Два Хана быстро пришли к соглашению, что дало Волкам выгоду от свежих, элитных соединений Адских Лошадей, что позволяло этим же самым подразделениям сражаться за честь их родного Клана как части новых сил вторжения Волков. Клан Волка недавно принял командование над 12-м Механизированным Кавалерийским (12th Mechanized Cavalry), положив начало новому партнёрству между Лошадьми и Волками.

А на домашнем фронте Адские Лошади уже сражаются. Недавнее снижение активности Призрачных Медведей и их вялое проведение сражений в домашних мирах подразделениями привело к тому, что лидеры Лошадей стало серьёзно подозревать своих старых врагов - особенно сейчас, когда домашних миров достигли слухи, что многие базы Призрачных Медведей между Созвездием Керенского и Внутренней Сферой были демонтированы.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Духа Крови

Намеренно уклоняются от других. Они хотят, чтобы мы забыли об их существовании, но такое "пятно" может в будущем представлять угрозу.

Клан Облачной Кобры

Мы мало контактируем с Кобрами и поэтому сохраняем нейтральное отношение к ним.

Клан Койота

Койоты благородно и хорошо дрались на нашей стороне против Киндраа Смит-Джуэлл Огненного Мандрила. Хотя они Хранители, мы называем их своими друзьями.

Клан Бриллиантовой Акулы

Господство их касты торговцев говорит об их слабости. Однако многие из наших меньших каст считают их выполняющими важную роль и поэтому пользуются уважением.

Клан Огненного Мандрила

Эта партия фракционалов извратила идеалы Керенского; большинство из них заслуживают уничтожения, как Киндраа Смит-Джуэлл. Исключение - это Киндраа Пэйн, которым мы доверяем из-за их честности.

Клан Призрачного Медведя

Несмотря на нашу длительную взаимную враждебность, Медведи, по крайней мере, показывают свою мощь и честь. Их формирование Галактики Элементалов - насмешка над нами, но мы посмотрим, насколько они в этом преуспеют..

Клан Гигантского Скорпиона

Любой воин, кто добровольно проглотит яд скорпиона, чтобы "видеть", - это безумец или чрезвычайно заблуждающийся. Сейчас мы могли бы ударить по ним, если бы больше знали об их силе.

Клан Ледяного Хеллиона

Эти дети в истерике бросились на нас, когда не получили места во вторжении. Т.к. их Хан, Аса Тэни, проявил хвастливую слабость и политиканство, они неприятны настолько, что достойны лишь игнорирования.

Клан Нефритового Сокола

Соколы всегда были слишком консервативными, не желая меняться или развиваться. Однако их новый Хан, Марта Прайд, проявляет некоторую гибкость, которая ещё может их спасти от смерти из-за застоя.

АДСКИЕ ВСАДНИКИ

Лошади хвалятся внутренним и внешним взаимодействием всех каст Клана. Пока каждый Клан лишь теоретически следует этому принципу, данному великими Керенскими, Адские Лошади следуют ему на самом деле. Все их касты важны по-своему, от нижайшего рабочего, строящего и обеспечивающего инфраструктуру Клана, до Звёздного Полковника Элементалов, который ведёт войска Лошадей к великим победам. Даже вольнонаёмные и солама, обычно презираемые или просто терпимые другими Кланами, пользуются уважением в Клане Адских Лошадей. Только воины-дезгра, которые не соответствуют стандартам и чести Клана, являются исключением из этого железного правила. Единство более чем что-либо другое сохраняет мощь Клана - этого Лошади никогда не забывают.

В сражении это единство - основа благополучия Клана. Каждый воин в Клане Адских Лошадей сражается со знанием того, что судьба Клана - в его руках, так же как и его собственная судьба в его руках или в руках его товарищей. Джон Флетчер учил, что никакой воин не настолько велик по сравнению с другими, что не сможет проявить смиренность, и не настолько незначителен, чтобы не понять момент истины. Более какого-либо другого Клана Адские Лошади несут эту идею в сердце.

Политика, враг единства, - это то, что всячески стараются избегать Адские Лошади. Хотя Ханы Клана чётко обозначают свои позиции на каждой встрече в Великом Совете, обязанность руководить своими людьми остаётся высшим приоритетом, чем любое византийское маневрирование. Только когда обстоятельства вынуждают, Клан спланируется для нового курса, которым последуют их лидеры в бурном море политики. Хотя некоторые спорят, что использование Лошадами при случае искусства контрактов приводит в ещё большей политике, которую они так избегают, в дальнейшем ничего не указывало на их правдивость. Искусство контрактов позволяет воинам различных подразделений, или даже различных Кланов, входить в состав сил друг друга в отдельной заявке. В случае Адских Лошадей этот практический стиль войны - стратегический вопрос, используемый для гарантии победы, которая оставляет позади все беспокойства Лошадей. Вклад Лошадей в общество Кланов делается на поле боя, а не в Зале Ханов.

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ДОКТРИНА

Философия Лошадей о взаимодействии на всех уровнях вынесена из опыта сражений, когда высокомерие многих воинов, порождённое могуществом машин, которыми они управляют, привело к удалению каждой подкасты друг от друга. С самого начала Адские Лошади поняли, что такой снобизм препятствует военной эффективности, и не пошли этим путём.

Повторное Испытание Положения

Единственная уступка, данная основателями Клана для сбивания спеси обычного МехВоина, - это повторное Испытание Положения. Сражавшемуся кадету, провалившему своё первое Испытание, повторное Испытание позволяет потенциальному воину сохранить место в воинской касте, пользоваться он будет оборудованием, которое хуже классом, чем то, на котором он готовился. Для аэрокосмических пилотов и МехВоинов это обычно означает некоторые типы традиционного транспорта, а Элементалы получают звание в обычных пехотных резервах или космических морских пехотинцев.

Звания командиров Нов

Другое создание взаимодействия между различными воинскими подкастами - добавление званий Нова Командир и Нова Капитан в условиях сражения. Хотя все Клановы выделяют командиров Нов, у Адских Лошадей эти офицеры имеют официальные звания, что повелось ещё со времён использования первого формирования Нова. Относительно стандартных званий Клана, Нова Командир располагается между Звёздным Командиром и Звёздным Капитаном, а Нова Капитан - между Звёздным Капитаном и Звёздным Полковником. Каждый из Нова Командиров командует Звёздой традиционной пехоты или Элементалами и Звездой любого другого типа боевого подразделения.

Нова Капитаны командуют Бинариями или Тринариями, составленные, главным образом, из таких же Нова Звёзд. Существование таких званий даёт среднему воину Адских Лошадей два дополнительных положения, за которые он может сражаться в Испытании Положения, благодаря этому много больше воинов Лошадей достигает средних званий, чем в большинстве других Кланов.

Состав сил

Адские Лошади верят в ценность ведения войны комбинированными силами, что объясняет их организацию войск с особым акцентом на смешанных подразделениях. Приблизительно 2/3 всех Звёзд БэтлМехов, развёртываемых Кланом, являются частями Нов, а все Звёзды транспортов содержат такое же число Точек традиционной пехоты. Т.к. Лошади включают транспортные части даже в Кластера 1-го эшелона, это в итоге привело к тому, что количество их БэтлМехов далеко от нормы, но этот недостаток восполняют огромные массы пехоты и средств поддержки. Все подразделения Адских Лошадей интенсивно обучаются наземной войне комбинированными силами, обычно при участии значительного воздушного прикрытия.

В среднем Кластер Адских Лошадей состоит из 5-и Тринариев, в которых Альфа, Бета и Гамма обычно являются смесью БэтлМехов и Элементалов. Насыщенность Мехами или Элементалами зависит от функции этого тринария в Кластере, но оба рода войск всегда присутствуют в этих подразделениях. Тринарий Дельта обычно обеспечивает поддержку аэрокосмическими истребителями, это единственный чистый Тринарий в стандартном Кластере. Тринарий Эпсилон - нормальная СуперНова традиционных бронемашин и традиционной пехоты, и служит как элемент поддержки Кластера. Развёртывание таких сил позволяет командиру Лошадей заявлять для сражения эффективную смесь пехоты, воздушных частей, бронемашин и Мехов, позволяя целому Кластеру принять участие в победе.

Варианты Кластеров

Варианты Кластеров обычно отличаются количеством пехоты и Мехов, тоннажем и скоростью или другими основными тактическими предпочтениями. Три наиболее распространённых варианта, используемых Адскими Лошадьми, - это кавалерийские, штурмовые и ударные Кластера. Каждый тип Кластера отмечается в наименовании подразделения для простоты описания.

Кавалерийские Кластера, самый распространённый вариант, развёртывает быстрые Мехи от лёгких до тяжёлых, с небольшим добавлением штурмовых подразделений для поддержки. Используемые как разведывательные или в качестве отрядов быстрого реагирования, эти Кластера также выделяются элитными традиционными пехотинцами и Элементалами, всё с возможностью прыгать. Транспорты, добавляемые в Кавалерийские Кластера, обычно являются смесью ховераппаратов и СВВП, большинство из которых служит как пехотный транспорт. Кавалерийские Кластера не отдают предпочтения какому-либо одному виду оружия или их системам, и на поле боя проявляют гибкую тактику, что делает их важной составляющей любой Галактики Лошадей.

Штурмовые Кластера выделяются огромным количеством тяжёлых Мехов и АКИ. Пехота и транспорты в этих Кластерах менее мобильны, но гораздо лучше вооружены. Используемые как осадные и защитные подразделения, штурмовые Кластера слишком медленны для быстрых ударов и поэтому обычно участвуют в Испытаниях Обиды или для обороны в Испытаниях Владения. Оружие, используемое этими Кластерами, из числа наиболее разрушительного, с упором на тяжёлые автопушки и ракетное оружие. Т.к. эти подразделения в основном играют роль защищающихся, они редко уходят слишком далеко от своих баз снабжения из-за привязанности к боеприпасам.

Ударные Кластера Адских Лошадей одинаково быстры и сильны огнём. Подразделения Мехов, транспортов и аэрокосмические части в этих Кластерах обычно среднего или тяжёлого весовых классов. Количество пехоты, наводящее кавалерийские и штурмовые Кластера, здесь меньше, т.к. эти Кластера часто используются в наступательных кампаниях, нанося большие повреждения. Т.к. эти подразделения очень часто в движении, они предпочитают смесь энергетического оружия, что снижает необходимость дорогостоящего обеспечения.

В общем все Кластера Адских Лошадей являются подразделениями одного из этих трёх типов, что обеспечивает простоту в управлении и гибкость в сражении. Обычные Кластера, обычно находящиеся среди гарнизонных войск, выделяются случайной смесью весовых классов, предпочтением оружия и наличием пехоты или транспортов. Разработанные на всякий случай, эти Кластера используются тогда, когда возникает необходимость в дополнительных силах.

Военно-космические части

Под командованием Звёздного Адмирала Честера Двелли Флот Красных Перасов (Red Pegasus Fleet) представляет общие силы WarShip'ов Клана Адских Лошадей. Собранные в две Звезды WarShip'ов, две Звезды JumpShip'ов и штурмовую Звезду DropShip'ов, эти корабли формируют ядро космических сил Клана, и обычно используются для транспортировки различных Галактик Клана.

Клан Нова Кота

Несмотря на их протесты, эти предатели явно уклонились от своего обязательства исправить Внутреннюю Сферу. Они погибли и подлежат Уничтожению.

Клан Снежного Ворона

Подобный акцент в Клане на аэрокосмических и военно-космических частях вроде наших предпочтений пехоты и традиционных бронемашин делает нас одной семьёй. Однако их армада беспокоит.

Клан Звёздного Ужа

Ужи после Поглощения Клана Баррока пользуются нашим уважением. Однако их увеличившаяся мощь заставляет приглядывать за ними повнимательнее.

Клан Стальной Гадюки

Их дух взаимодействия достоин уважения, но их несостоявшийся триумвират с Волками и Соколами может оказаться гибельным для них.

Клан Волка

Исторически сильнейший Клан, Волки пострадали от рук Соколов, Внутренней Сферы и своих собственных больных суждений. Несмотря на это, они остаются силой, политической и военной, с которой приходится считаться.

Пока мы не будем обсуждать Волков-в-Изгнании. Только время покажет, были ли отколовшиеся Волки на правильном пути.

Каждая из них полностью укомплектована космической пехотой и обеспечена поддержкой АКИ.

Адские Лошади обладают следующими WarShip'ами: *Слейпнир (Sleipnir)* класса *Камерон (Cameron)* (флагманский корабль Клана); *Золотая Долина Клайд (Golden Clydesdale)* класса *Каррак (Carrack)*; *Чёрный Рыцарь (Black Knight)*, *Красный Рыцарь (Red Knight)* и *Золотой Рыцарь (Gold Knight)* класса *Лола III (Lola III)*; *Буцефал (Bucephalus)* класса *Конгресс (Congress)*; *Гора Олимп (Mount Olympus)* класса *Волга (Volga)*; *Стальной Щит (Steel Shield)*, *Армагеддон (Armageddon)* и *Кровавая Лошадь (Blood Horse)* класса *Потёмкин (Potemkin)*.

Военно-космический резерв Лошадей, обычно числящийся в списках Кешика и номинально находящийся под его командованием, редко полностью развёртывает свои силы. На самом деле эти корабли разбросаны по владениям Лошадей, будучи прикрепленными к различным подразделениям для транспортировки и поддержки.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ И УНИФОРМА

Штандарт Клана Адских Лошадей - шестигранный золотой щит, окаймленный чёрным, с головой адской лошади в центре. У адской лошади Церцеи алая шкура, жёлтая грива и жёлтые глаза. На знаках отличия грива и глаза пламенные. Адская лошадь больше всего подходит Клану, т.к. она связана с лошадьми древней Терры, где некогда она благодаря своей животной свирепости служила символом пехотинца.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ ЗВАНИЙ

Все воины Адских Лошадей носят булавочные знаки отличия званий на правом воротничке своей полевой, строевой и боевой униформ. Соответствующие даггерстары носят на левом воротничке, отмечая род службы каждого воина. Знак отличия звания не носится на церемониальной униформе, и лишь очень редко носится с нестроевой или с утилитарной униформой. Как и в большинстве Кланов знаки отличия званий близко повторяет символ Клана.

Воин

Воин, недостигший командного звания, носит чёрный эмалированный пятигранный щит с выступающей серебряной каймой. Если воин является членом Точки Элементалов или же является Командиром Эскадрона в Точке традиционной пехоты, в любых пяти углах щита должны располагаться от 1 до 4-х пятиконечных звёзд. Число звёзд указывает на место воина в командной цепочке Точки, и обычно основывается на старшинстве или по усмотрению Командира Точки. Воин "Точка 4" (тот, кто имеет 4 звезды на своём знаке отличия) действует как заместитель Командира Точки. Воинская булавка от низа до верха длиной 3 см.

Командир Точки

Булавка звания Командир Точки (также носимая МехВоином, пилотом или Командиром транспорта) - серебряный пятигранный щит с выступающей серебряной каймой.

Звёздный Командир/Нова Командир

Знак отличия Звёздного Командира - чёрный эмалированный пятигранный щит с выступающей серебряной каймой, идентичный знаку отличия воина. В центре щита - выступающая серебряная

восьмиконечная звезда, у которой четыре основных луча крупнее, чем четыре диагональных.

Булавка знака отличия Нова Командира повторяет знак отличия Звёздного Командира, за исключением того, что центральная звезда имеет 11 лучей равной длины и выглядит подобно маленькому ослепительному солнцу.

Звёздный Капитан/Нова Капитан

Знак отличия Звёздного Капитана - полностью серебряного цвета знак отличия Звёздного Командира. Булавка знака отличия Нова Капитана - полностью серебряного цвета знак отличия Нова Командира.

Звёздный Полковник

Его знак отличия - знак отличия воина со стилизованной головой адской лошади в центре, смотрящей влево. Эта серебряная голова выступает подобно звёздам других званий.

Командир Галактики

Знак отличия - полностью серебряная неэмалированная версия знака отличия Звёздного Полковника.

саХан

Знак отличия - короткая чёрная эмалированная полоска, поверх которой располагается увеличенная версия стилизованной серебряной головы адской лошади. Этот знак отличия не включает в себя пятигранный щит. Булавка размером на полсантиметра длиннее, чем булавка воина, а эмалированная полоска длиной 5 см.

Хан

Его знак отличия идентичен знаку отличия саХана, за исключением того, что голова лошади золотая.

УНИФОРМА

Как и во всех Кланах, воины Адских Лошадей постоянно носят соответствующее облачение. Во всех униформах, как и на знаках отличия, подчёркиваются красный и чёрный цвета, штандарт Клана, ярких цветов, также появляется на полевой и боевой униформах. Лишь необходимость боевой обстановки может вынудить изменить одеяние истинного воина Адских Лошадей.

Строевая и Церемониальная униформы

Строевая униформа, предпочитаемая Кланом Адских Лошадей, выделяется простым красным жилетом, подбитым чёрной кожей, с чёрной нижней рубашкой с высоким воротником. Единственная пятигранная золотая кнопка, выполняющая роль запонок жилета, располагается на правом отвороте жилета, прямо на левой груди носителя. Правый воротничок украшает знак отличия воина, а ветераны Клана могут носить до двух рядов лент кампаний на правой груди. Может охватывать талию простой чёрный кожаный пояс, может быть надет церемониальный меч, обычно это рапира с латунной рукояткой и гардой. Завершают униформу красные брюки, подбитые чёрной кожей, и полированные чёрные кожаные ботинки. Многие воины Адских Лошадей с полевой униформой также носят чёрные кожаные перчатки.

Церемониальная униформа близко напоминает строевую, но добавляются тонкая золотая подбивка всех видимых частей, где встречается красный и чёрный, а эмалированная маска повторяет голову адской лошади. Маска выделяется длинной гривой синтетических жёлтых волос, которые ниспадают позади на метр, имитируя тёзку Клана.

Необязательные чёрные перчатки строевой униформы - стандарт в церемониальной. Меч и другие убрания, допустимые в строевой униформе, не носят с церемониальной, вместо этого носится Знак Лошади.

Военно-космическая униформа

Воины военно-космических сил Адских Лошадей носят вариант стандартной строевой униформы, того же основного стиля, но основной жакет открытый и инвертирует цветовую схему. Красный и чёрный цвета и жилета, и брюк военно-космической формы меняются местами. Т.к. эта форма также служит данным воинам и в полевых дежурствах, меч строевой униформы и перчатки заменяются более практичным чёрным поясом. Патронташ (gunbelt) и ручное оружие носят, только если воин в бою или находится в условиях, приближенных к нему.

Полевая униформа

Полевая униформа - стандартное одеяние среди команд транспортов и отрядов традиционной пехоты, и служит как обычное одеяние для всех МехВоинов, аэрокосмических пилотов и Элементалов, если они не находятся в бою внутри своей машины. Обычно эта форма состоит из красно-коричневого костюма (jumpsuit) камуфляжной пустынной расцветки, сделанного из баллистической ткани с укрепленными толстой чёрной набивкой плечей, локтей и коленей. Карманы в верхней части ног, также как и на чёрном утилитарном поясе, позволяют носителю иметь в полевых условиях дополнительное оснащение. Стандартные набедренные кобуры содержат ручное оружие, необходимое воину в бою. Как и в случае со строевой униформой, верхняя часть грудной клетки и воротник униформы имеют синтетическую чёрную кожу, но эта поверхность также предоставляет дополнительную защиту для плеч и верхней части тела.

Штандарт Клана на полевой униформе всегда носится на правом плече, на левом плече - знак отличия подразделения воина. Единственное дополнительное убранство, позволяющее для полевой униформы, - это булавка звания воина и даггерстар, указывающий на его род войск. Толстые кожаные ботинки с простыми застёжками предоставляют долговременную защиту ступней воина, что особенно важно для пехоты с их длительными маршами.

Дополнительные принадлежности, иногда носимые на полевой униформе, - чёрная капалерийская шляпа, которую на фронте носят как знак отличия Клана, со знаком отличия подразделения воина, обычно размещаемого на загнутом правом крае шляпы. Шляпа - традиция, носимая "спешными" МехВоинами или воинами других родов служб, когда они находятся вдали от боевых действий. Ближе к фронту воины носят более практичный боевой шлем или - МехВоины - нейрошлем, раскрашенный камуфляжными цветами наподобие полевой униформы.

Боевая униформа

Боевая униформа, носимая МехВоинами и Элементалами, несколько отличается от той, которую носят другие воины Клана. Переплетение охлаждающих слоёв, в красных и чёрных цветах клана, формирует основу этой боевой одежды. Боевая униформа Элементалов отличается функционально, но становится такой же, когда воин не внутри своей брони. Оба вида боевой униформы

выделяются необязательными патронташами, охватывающими голову и запястья, и тонкими ботинками из изоляционной укрепленной резины. Когда воин вне своей машины и не имеет доступа к стандартной полевой униформе, завершает боевую униформу камуфлированный зенитный жилет.

У аэрокосмических пилотов стандартная боевая униформа состоит из полностью красного лётного костюма (flightsuit) с чёрными набивками на плечах, локтях и коленях. Чёрные ботинки, перчатки и стандартный лётный шлем, которые герметично охватывают лодыжки, запястья и шею, защищают носителя от жары, холода и даже вакуума. Подобно всем лётным костюмам, униформа пилота Адских Лошадей помогает снизить эффекты маневрирования и ускорением при высокой гравитации путём различных элементов. Лётный костюм также имеет на случай опасности портативный источник кислорода, рассчитанный на 3 часа, он находится сзади. Путём голосовые команды и встроенного в шлем компьютера носитель может передавать сигнал бедствия в случае катапультирования в космосе или на суше, или может воспользоваться температурным управлением костюма.

Команды транспортов и традиционные пехотинцы обычно носят стандартную полевую униформу в бою.

Нестроевая униформа

Все воины Адских Лошадей, когда не находятся в бою или не исполняют активных обязанностей, носят простой красный костюм (jumpsuit), подбитый чёрным. Чёрные ботинки и чёрный патронташ - обычные вещи для этой утилитарной униформы, но обе необязательные. Чёрные набивки локтей и коленей также разрешаются, и необходимы воину, когда он испрашивает разрешения выполнить любые нужные действия.

НАГРАДЫ

"Знак Лошади" - наивысшая почесть в Клане после Родового Имени или упоминания в *Предании* Адских Лошадей, и является наиболее желанной наградой среди воинов Адских Лошадей. Клан Адских Лошадей установил и ещё одно убранство, которое исчезло из употребления, как только всё больше и больше воинов стали усматривать в нём потакание личному тщеславию и поэтому противостоявшего значимости единства и взаимодействия в Клане.

Знак Лошади

Этот символ идеала Адских Лошадей дарится всем воинам, кто успешно прошёл ритуал Таврование. Таврование, обряд предоставляемый всем воинам в некоторый момент их карьеры, представляет собой основные принципы Лошадей: взаимодействие превыше славы и человек превыше машины. Дважды в год (в День Основания и в день Исхода из Внутренней Сферы) избираются воины для отстрела тёлки Клана, адской лошади Цирцеи. Однако вместо её убийства, они ставят на животном тавро и потом вновь отпускают его на дикую природу. Этот ритуал демонстрирует значимость взаимодействия и демонстрирует уважение к этому животному. Те, кто выжил, получают от Хана Знак Лошади, и это событие вносится в кодекс каждого воина. Обладатели этой награды значительно увеличивают свои шансы для соискания Родового Имени или это помогает им достичь высокого звания на Испытании Положения.



Все из шести членов группы, участвующей в этом ритуале, попарно принадлежат к одному из типов воинов: Элементалы, МехВоины и аэрокосмические пилоты. Все члены случайно выбираются из различных подразделений, и в ходе ритуала считаются не имеющими званий или Родовых Имен. Посылаемые с основным охотничьим оборудованием и оборудованием для выживания и с лазерным тавровым прутом, группа должна пройти безжалостные пустыни и пещеры Нила по пути к своей неуловимой и свирепой добыче. Пустыни Нила кишат всевозможными опасными растениями и животными, полученных от торговцев Бриллиантовой Акулы, среди этих животных

и адская лошадь. Все эти звери приспособились к недостатку кислорода на столичной планете Клана. Охота не может оказаться безопасной для кого-либо; многие погибли в этом ритуале, а у многих остались его шрамы. Каждый несчастный случай - напоминание об опасности и вызов этого великого обряда.

Группа охотников, которая успешно прошла Таврование без единой потери, получает памятную медаль, о победе группы, в центре которой было единство. Неудача в этом ритуале из-за различного рода обстоятельств не приводит к какому-либо позору воинов, пока они не убьют тёзку Клана или пока не завершат охоту успешно.

Последнее обычно доказывается потерей более чем половины группы или жалкими попытками оправдать свою некомпетентность, свалив вину на других. В таких случаях все члены этой группы отмечаются Знаком Ада, татуировкой, наносимой на плечо каждого воина, и в их кодексах отмечается, что они не поддержали чести Клана. Только один раз в своей жизни воин может принять участие в Тавровании.

Знак Лошади - единственная предоставляемая Кланом награда, которая может носиться на церемониальном одеянии. Награда представляет собой восьмилучевую звезду с укрупнёнными основными лучами, в длину они - 8 см от конца до конца. В центре Знака - пятигранный щит с выгравированным знаком отличия группы Таврования (обычно абстрактный рисунок). Шестигранный щит и знак отличия - золотые, одетые в платину, из которой состоит остальная часть медали. Медаль охватывает шею носителя на толстой железной цепи, значительно поднимая мощь воина в глазах его Клана.

Знак Ада напоминает Знак Лошади, но не лучи звезды - языки пламени, а знак отличия в центре - череп лошади. Опозоренные получатели Знака Ада получают эту "награду" от Хана, поэтому все в Клане могут засвидетельствовать наказание за провал поддержания чести Клана. В формальных ситуациях получатели Знака Лошади должны носить чёрный ручной браслет так, чтобы их сотоварищи знали об их позоре.

Адская Подкова

Эта награда даётся воину, который после выхода из сибко имеет 20 боевых убийств врагов. Изначально предназначалась для того, чтобы командиры быстро распознавали боевые способности и опытность воина. Любой воин, уничтоживший 2 Бинария вражеских сил, расценивался как элита, и поэтому Кластера 1-го эшелона полностью становились состоящими из обладателей Адской Подковы. Записи о награждении отдельных Точек МехВоинов, аэрокосмических пилотов и пехоты вскоре стали хаотичными, т.к. пехотные подразделения постоянно реорганизовывались. Т.к. пехотня Точка из 2-х человек считалась отдельным убийством, МехВоины и аэрокосмические пилоты довольно быстро могли претендовать на эту награду. Постепенно эта награда стала считаться символом ушедшей моды, а церемония награждения стала скромной.

Адская Подкова - золотая шестигранная булва, размером в 2 раза больше размера булавы воина, в центре которой выступающая подкова. Эта награда может носиться лишь на строевой униформе воина.

РАЙСТАРЫ АДСКИХ ЛОШАДЕЙ

ХАН МАЛАВАЙ ФЛЕТЧЕР

Внушительного роста, с чёрными глазами и абсолютно лысой головой, Малавай Флетчер нагоняет страх и боязнь на своих сотоварищей-Лошадей, не зависимо от того, в бронекостюме он или нет. Почти погибнув на Ниле от рук Призрачных Медведей, Малавай по всему телу несёт шрамы того ужасающего сражения. Его правая рука, правая нога и почти половина черепа являются металлическими или миомерными заменителями,

что и даёт ему пронизывающий, внушающий страх взгляд. Эти опасения имеют под собой основание благодаря его взрывному характеру, что уже успели почувствовать на себе его подчинённые. Хотя Малавай по-прежнему владеет своими эмоциями, кое-кто в Клане опасается, что эти его ранения и 63-летний возраст - слишком много для его умственной стабильности.

Малавай ведёт Адских Лошадей последние 12 лет, со времён гибели Хана Лэйра Сейдмана в том же сражении, которое искалечило его. Горячий Крестоносец, Малавай немедленно воспользовался своим влиянием на колеблющихся ключевых офицеров Адских Лошадей, в своё время умеренных Хранителей, и склонил их на свою сторону. Малавай - сильный, вспыльчивый и страстно убеждён в своей правоте. Он рассердился, когда Призрачные Медведи, давние враги его Клана, получили место среди сил вторжения. Лишь более неотложные дела, касающиеся выживаемости его Клана и плучения места среди сил возобновляемого вторжения, предотвратили от нападения на этот мощный Клан. Как итог, он поддержал призыв Хана Асы Тэни к домашним мирам Кланов присоединиться к возобновляемому вторжению. Когда он сказал, что план Тэни обречён, он пытался избежать бессмысленных потерь в Войнах Урожая, установив уникальный союз с Кланом Волка. План по оплате заявки контракта позволил полному Кластеру Лошадей присоединиться к войскам Волков, сохраняя преданность Хану Флетчеру.

САХАН ТАНЯ ДЕЛОРЕЛЬ

Выбранная Ханом Флетчером лично за её удивительные тактические способности, саХан Таня ДеЛорель до этого командовала Галактикой Альфа. Высокая для МехВоина, с длинными тёмными волосами и пронзительными серыми глазами, Таня ведёт себя с чувством превосходства, справедливо заработанного при обороне на Ниле. Неизменно спокойная, она действует как предохранитель при серьёзных срывах Малавая Флетчера, и, как полагают, несёт и часть ответственности за контракт с Волками. Свои политические взгляды не проявляет; она склоняется к точке зрения Крестоносцев без прямого фактического заявления. Выбрав её на пост саХана скорее за большую приверженность Крестоносцам, Хан Флетчер продемонстрировал мудрость, прислушиваясь к другой точке зрения.

ЗВЁЗДНЫЙ ПОЛКОВНИК ДЖЕЙМС КОББ

Командующий офицер 11-го Механизированного Кавалерийского (11th Mechanized Cavalry) из Галактики Альфа, также известного как Кластер Чёрная Лошадь, Звёздный Полковник Кобб - Элементал с более чем 40-летней историей выдающихся побед. Его светлые волосы, голубые глаза и безупречное физическое развитие делают образцом идеального арийского воина древней Терры. Он получил этот свой пост благодаря явному своему мастерству и решительности - это признаки истинного воина. Как призёр Знака Лошади, Джеймс Кобб обладает небывалым уважением среди равных ему, но остаётся скромным, что отвечает Адским Лошадям. Хотя Звёздный Полковник явно тяготеет к Хранителям, многие в Клане искренне надеются, что настанет день и он поведёт Лошадей как Хан.



КЕШИКИ АДСКИХ ЛОШАДЕЙ

Два Кластера формируют командные Кешики Адских Лошадей. Следуя военной доктрине Лошадей, эти ультра-элитные подразделения являются смесью БетлМехов, пехоты, аэрокосмических и традиционных броневых частей. Изначально они были первыми Кластерами Галактик Альфа и Бета, но изменения в организации Клана в начале Золотого Века сформировали из них независимые войска.

Кешиики в основном располагаются на Стране Мечты и в столице Лошадей на Ниле, ежегодно меняясь своим местом расположения. В конце каждой такой ротации и до того, как каждое подразделение займёт новое место, Кешики сражаются друг с другом на выбранном участке. В этих симуляциях Испытаний силы, которые совсем недавно были расквартированы на Стране Мечты, действовали как атакующие против защищающегося Кешика с Нила. Эти парные сражения помогают воинам каждого Кешика сохранять свои навыки отточенными и предоставляют дополнительное зрелище наряду с празднованием Дня Основания. Однако более чем почётная стража, Кешики время от времени устраивают сражение, напоминающее Испытание, где они сражаются способом, предпочитаемым их Кланом.

Оба Кешика используют чёрную цветовую схему с красными отсветами, окаймляя по краю золотым. Знак отличия Кешиков - штандарт Клана Адских Лошадей поверх соответствующей греческой буквы: Альфа или Омега.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Алисия Рэйвенуотер, помощник Хана Флетчера в Кешике Альфа и держатель Знака Лошади, известна в Клане своим тактическим гением. Её творческое использование БэтлМехов и укрытие бронемашин привело к почти полному поражению Кешика Омега на последних ежегодных сражениях на Ниле.

ТАКТИКА

Оба Кешика подготовлены как мобильные командные подразделения в лучших традициях Адских Лошадей, хотя каждый предпочитает проводить операции независимо. По отдельности Кешики Альфа и Омега отличаются использованием боевых подразделений. Кешик Альфа Хана Флетчера обычно использует своих Мехов и транспорты как сдерживающие противника войска, пока Элементалы Кешика не уничтожат его. Кешик Омега, более полагающийся на Мехов, использует пехоту и воздушное обеспечение для определения местоположения противника, которые и наводят Мехи и бронемашины на него.



INFANTRY

Alpha Keshik (Мощь Превыше Металла)

3 Тринария/Элита/Фанатики

СО/Тринарий Альфа: Хан Малавай Флетчер

ХО: Звёздный Полковник Алисия Рэйвенуотер

Тринарий Альфа Кешика Альфа - смешанная СуперНова ОмниМехов и Элементалов. Тринарий Бета - аэрокосмический Тринарий, наиболее часто используемый для обороны DropShip'ов или разведки. Тринарий Гамма - СуперНова поддержки, составленная из тяжёлых транспортов и воинов-Элементалов в сверхтяжёлых бронекостюмах, напоминающих Гном.



'MECH

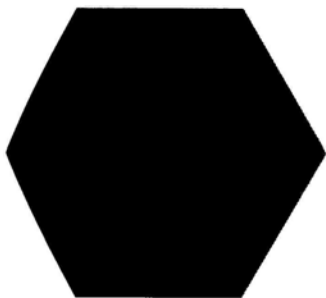
Omega Keshik (Ад Преисподней)

3 Тринария/Элита/Надёжные

СО/Тринарий Альфа: саХан Таня ДеЛорель

ХО: Нова Капитан Доусон Хауэн

Большинство ОмниМехов и транспортов Омеги принадлежит к тяжёлому весовому классу. Как и в Кешике Альфа, Элементалы в костюмах Гном представляют пехоту, привязанную к Тринарию транспортов. Омега имеет меньшие аэрокосмические силы, чем Кешик Альфа, т.к. Звезду истребителей из Тринария Бета недавно была заменена Звездой ОмниМехов. Это дало Омеге улучшенную наземную мощь, но ослабило воздушное прикрытие.



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: СТАЛЬНАЯ ПОСТУПЬ

Гордость Адских Лошадей, 5 Кластеров Галактики Альфа представляют собой вершину Клана. Первое подразделение, созданное для кампании на Пентагоне, Альфа имеет длинную и выдающуюся историю. Части этой Галактики участвовали во всех основных кампаниях, проводимых Лошадьми, от возвращения Эдема до захвата технологии бронекостюма у Волков. Показательный Кластер, 11-й Механизированный Кавалерийский, сражался

вместе с Койотами при уничтожении Киндраа Смит-Джуэлл. Альфа также была среди сил, участвующих в злополучной обороне Токаши, которая стоила Призрачным Медведям жизни Хана Килбурна Йоргенссона. В сравнительно недавней обороне Нила Галактика Альфа служила средством победы над Призрачными Медведями, спасая столицу Клана.

МехВоины, пилоты и Элементалы Галактики Альфа - наиболее подготовленные, наиболее оснащенные и наиболее опытные воины в Клане. Они - мастера тактики комбинированных войск, краеугольного камня боевой философии Адских Лошадей, и могут прекрасно сражаться на любом ландшафте или при любом климате. Даже команды транспортов Галактики Альфа демонстрируют исключительные боевые навыки, сделав эту Галактику наиболее мощной в Клане. Знак отличия Галактики - шестигранный щит, разделенный по диагонали пополам, с красной верхней левой половиной. Правая нижняя половина щита имеет различные цвета, что зависит от функции Кластера: белая для кавалерийских, серая для штурмовых и черная для ударных подразделений. В центре щита - стилизованная лошадь, вставшая на дыбы. Цветовая схема Галактики - ровный темный серый с красными отсветами.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Нобель ДеЛорель - горячий Крестоносец, подобранный на этот пост Ханом. Обладатель Знака Лошади, ДеЛорель - блестящий стратег с холодным, расчётливым подходом к войне. Командуя из отдельного командного Бинария Новы со своим помощником, Звёздным Полковником Сашей Митчеллом, ДеЛорель предпочитает находиться в центре фронта любого сражения.

ТАКТИКА

Галактика Альфа искусна в тактике комбинированных сил на любом ландшафте и при любых условиях, и сражается лучше, когда пехота и Мехи развёртываются вместе. Как результат. Галактика Альфа неизменно заявляет равное количество этих двух сил, с некоторым числом транспортных и аэрокосмических подразделений для дополнительной поддержки.



Alpha Galaxy Command

1 Бинарий/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Нобель ДеЛорель

Командование Галактики Альфа имеет красно-золотую версию щита Галактики, с чёрной лошадью в центре. Командир Галактики ДеЛорель часто добавляет это подразделение в какие-нибудь заявки Галактики Альфа.



11th Mechanized Cavalry

(Кластер Чёрная Лошадь)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Джеймс Кобб

Как лучшие из лучших, воины этого подразделения дерутся жёстче, быстрее и лучше, чем даже их сотоварищи из Галактики Альфа. Знак отличия - вариант знака отличия Галактики, лошадь чёрная, с гривой, напоминающей такую же как некогда носил Терранский полк с тем же самым названием в эпоху до Звёздной Лиги.



12th Mechanized Cavalry

(Кластер Стальная Лошадь)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Дуглас Митчелл

12-й сейчас является контрактным у Клана Волка и, возможно, готовится к некоторой роли в возобновляемом вторжении. Знак отличия изображает механическую лошадь на красно-белом щите Галактики.



21st Mechanized Assault

(Кластер Огненная Лошадь)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Эндрю Амиролт

В своей версии знака отличия Галактики 21-й использует пылающую лошадь.



22nd Mechanized Assault

(Кластер Ледяная Лошадь)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Деррик Флетчер

В своей версии знака отличия Галактики 22-й использует светло-голубую лошадь.



30th Mechanized Strike

(Кластер Лошадь-Молния)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Сиобан Купер

Знак отличия 30-го изображает лошадь электрически-синего цвета, у которой задние ноги постепенно превращаются в шаровую молнию.



ГАЛАКТИКА БЕТА: АПОКАЛИПС

Будучи среди наиболее подготовленных и оснащённых подразделений Адских Лошадей, имея существенные достижения, Бета была изначально спланирована как штурмовое соединение - наковальня для молота, Галактики Альфа. Однако относительный недостаток скорости привёл к тому, что их превосходство в тяжёлых машинах позднее стало причиной достаточного беспокойства командиров Лошадей относительно добавления более быстрых кавалерийских Кластеров. Галактика Бета сохранила изначальный весовой класс выше среднего и огневую мощь, но присутствие быстрых подразделений позволило им представлять угрозу даже для тех врагов, которые окажутся достаточно жизнеспособными, чтобы отступить.

Величайшее боевое достижение Галактики Бета - уничтожение Киндраа Смит-Джуэлл, когда 666-й Механизированный Штурмовой Кластер сыграл главную роль. В том сражении Звёздный Полковник Урсула Митчелл, командир Тринария Альфа 666-го и заместитель командира сил нападения Адских Лошадей, повела свои войска против командного Кластера Киндраа. Она была убита в диком сражении с лидером Киндраа, Звёздным Полковником Уильямом Смитом. Несмотря на эту потерю, Тринарий Митчелл сумел удержать Смита, пока комбинированные силы Койотов и Лошадей не вступили в эту схватку и не уничтожили вражеского командира.

Знак отличия Галактики Бета выделяется красным диском с чёрной окантовкой. В центре диска - лошадь и всадник, цвета и стили которых меняются в зависимости от Кластера. Схема раскраски Беты - мягкий серый с чёрным окаймлением.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Ксандрия Митчелл руководит Галактикой Бета из Тринария независимой СуперНовы. Способный полевой командир, Митчелл любит наблюдать за наступательными операциями. Она ещё и фанатичный Крестоносец. Её помощник, Звёздный Полковник Ричард Сейдман, действует как политический сторожевой пёс её питомцев, информируя Командира Галактики о любом инакомыслии внутри Галактики Бета.

ТАКТИКА

Галактика Бета доказала свою приверженность войне типа блицкриг. Очень часто, если не постоянно, её воины наносят мощные яростные удары, позволяя своим истребителям быть первыми, потом за ними следуют быстрые Мехи и транспортные войска. Штурмовые подразделения Беты затем сближаются с оставшимися силами врага, сдерживая их, пока Элементалы и традиционная пехота не достигнут поля и не добьёт врага.



Beta Galaxy Command

1 Тринарий/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Ксандрия Митчелл

'МЕХ

Их знак отличия - мускулистый варвар, сидящий на чёрной лошади, оба - в хромированной броне. Подобно своим соперникам из Галактики Альфа, Ксандрия Митчелл часто заявляет Командование Галактики в какие-нибудь Испытания, в которых участвуют части Галактики Бета. Однако она предпочитает проводить атаку из безопасного, тылового укрытия, чем быть на её острие.



666th Mecanized Assault (Кластер Война)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Икобод Двелли

Ведомый аэрокосмическим пилотом - подкаста, известная своим скудным взыском в ряды воинов, - Кластер Война - самый тяжёлый штурмовой Кластер в Тумене Адских Лошадей. Его Элементалы имеют наибольшее число новых бронекостюмов Гном, помимо Кешиков. Лошадь на знаке отличия 666-го - чёрная, в качестве всадника - несущий копьё БэтлМех.

'МЕХ



77th Mecanized Cavalry (Кластер Голод)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Линда Купер

Знак отличия 77-го - серая лошадь со всадником-скелетом. Этот Кластер выделяется большим количеством средних Мехов, транспортов и АКИ.

'МЕХ



333rd Mecanized Assault

Кластер Вредность)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Кэрл Рэйвенуотер

'МЕХ

Кластер использует для своего знака отличия зелёную лошадь с серым всадником-мумией. Кластер предпочитает использовать своих Мехов и транспорты для сбивания врага с ног, после чего его роем добивают Элементалы.



888th Mecanized Assault

(Кластер Смерть)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Александр Амиролт

'МЕХ

Знак отличия - неумолимый жнец с косой верхом на белой лошади.



99th Mecanized Cavalry

(Кластер Адская Гончая)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Эрик Беккер

Знак отличия - волк-оборотень верхом на золотой лошади.

'МЕХ



ГАЛАКТИКА ГАММА: КРОВАВЫЕ ВСАДНИКИ

Галактика Гамма, недавно добавленная к Тумену Адских Лошадей, обладает мощью лишь на 60% по сравнению с другими Галактиками 1-го эшелона. Сформированная в 3049 году, практически перед самым нападением Призрачных Медведей на Нил, Гамма обладала 5-ю Кластерами 1-го эшелона, укомплектованными лучшим, что было у Галактик 2-го эшелона, и полностью оборудованными новыми ОмниМехами, выпущенными на фабриках Нила. Галактика Гамма едва провела первые стрельбища, когда напали Призрачные Медведи. Дикое сражение стоило Галактике Альфа более 40% её состава, вынудив направить для её перестройки некоторые части. Большинство из них

были из неоперившейся Галактики Гамма.

С тех пор Гамма ещё перестраивает 2 из изначальных 5-и Кластеров. Как менее престижное подразделение 1-го эшелона, Гамма была первой, за чей счёт возмещали потери Галактик Альфа и Бета. Из-за этого многие в Гамме называют её Галактикой "Щедрая Сума", несмотря на то, что это носиловременный характер. Несмотря на сложившуюся ситуацию, Гамма в качестве самостоятельной отдельной единицы участвовала в сражениях против Кланов Призрачного Медведя, Огненного Мандрила и Ледяного Хеллиона.

Знак отличия Галактики Гамма - голова красной лошади в профиль, с жёлтыми гривой и глазами. На её "плече" - круглое поле, содержащее знаки отличия Кластеров, составляющих Галактику. Цветовая схема - тёмно-красный с акцентом на чёрном.

ОФИЦЕРЫ

Кровавых Всадников ведёт Командир Галактики Ингрид Двелли, аэрокосмический пилот с длинным и впечатляющим послужным списком, который включает в себя 4 успешных обороны её родового наследия от Снежного Ворона и Огненных Мандрил, а также отметку о наличии престижного Знака Лошади. Вместе со своим помощником. Звёздным Полковником Ильзой Лассенерра, она считает важнейшей своей задачей повышение низкого морального состояния её Галактики. Будучи способным воином, Двелли всё-таки почти всегда руководит из командного центра DropShip'a, находясь в тылу, а Лассенерра на поле боя служит её глазами, голосом и силой.

ТАКТИКА

Из-за постоянного чувства осознания их малого размера и нехватки обеспечения воины Галактики Гамма предпочитают войну типа "выстрели и беги". Под влиянием своего аэрокосмического пилота-командира многие победы Гаммы были достигнуты благодаря свободному использованию воздушной мощи для изматывания врага до и после сражения.



MECH

Gamma Galaxy Command **1 Бинарий/Элита/Надёжные**

СО: Командир Галактики Ингрид Двелли

На их знаке отличия на плече профиля головы лошади помещается золотая пятиконечная звезда. Нова Командования, составленная из Звёзд АКИ и БэтлМехов, редко развёртывается полностью. Почти всегда вместе с другими частями Гаммы в сражении участвует только Нова Мехов Звёздного Полковника Ильзы Лассенерра.



MECH

45th Mechanized Strike **(Кластер Мировзахватчик)** **4 Тринария/Ветераны/Надёжные**

СО: Звёздный Полковник Тэмми ДельВиллар

В своей версии знака отличия Галактики используют планету. Сине-зелёный мир выглядит подобно стилизованной Терре, выражая надежду воинов, что однажды Лошади присоединятся к возобновлённому вторжению, чтобы вернуть колыбель человечества.



MECH

201st Mechanized Assault **(Кластер Медведеубийца)** **5 Тринариев/Ветераны/Надёжные**

СО: Звёздный Полковник Эмилио Хауэн

201-й носит это название со времён первого сражения после его создания в 3048 году. Назначенные в оборону завода Kirin Lunar Industriplex Bravo, 201-й, столкнулись с равным количеством Мехов Призрачных Медведей, намеревавшихся сровнять заводы с землёй. Укрепившись, Лошади сделали даже больше, чем рассчитывали, выведя из строя более половины сил Призрачных Медведей, брошенных против них, в то время как сами потеряли около четверти. В честь этой победы 201-й добавляет к знаку отличия Галактики перечёркнутого призрачного медведя.

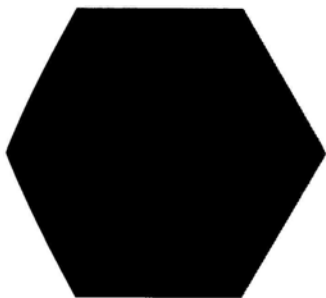


AEROSPACE

87th Mechanized Cavalry **(Кластер Защитник)** **4 Тринария/Ветераны/Надёжные**

СО: Звёздный Полковник Трент Дудзински

Они интенсивно используют свои аэрокосмические войска, которые часто ведёт за собой командир Кластера на своём *Kirgiz C*. Их версия знака отличия Галактики - череп поверх чёрного диска.



ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: ВСАДНИКИ СВЕТА

Всадники Света - эквивалент Галактики Альфа 2-го эшелона. Оснащённые лучше, чем другие гарнизонные Галактики, части Дельты - также среди лучших из числа частей 2-го эшелона. Изначально сформированная из числа воинов, поглощённых Кланом в ходе возвращения Эдема в кампанию на Пентагоне, Дельта имеет такую же длинную и выдающуюся историю, что и Альфа. Во многих ранних Испытаниях против соседей Лошадей Всадники Света в

защитных операциях сталкивались и побеждали подразделения практически из каждого Клана. Они также превосходно ведут и агрессивную тактику, ошеломляя врага быстрыми ударами даже в условиях сложного ландшафта.

Галактика Дельта составлена из воинов, потерявших шанс занять соответствующее положение в 1-м эшелоне. Их оборудование - вершина доступного для них, включая несколько ОмниМехов и ОмниИстребителей. Такое положение вещей делает Дельту пограничными войсками, не самыми главными, но гораздо лучше, чем обычно, а многие Ханы Лошадей для пополнения потерь в подразделениях 1-го эшелона переводят туда воинов из Дельты.

Знак отличия Галактики Дельта - шестигранный щит, идентичный щиту Альфы по форме и по цвету. Однако отдельные Кластера в Дельте помещают в центр щита не лошадь, а свои собственные эмблемы. Предпочтительная цветовая схема Дельты - красновато-коричневый пустынный камуфляжный манер с чёрными прочерками.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Даниэль Амиролт - осмотрительный воин, склоняющийся к точке зрения Хранителей. Она руководит из своей командной Новы Кластера Альфа Галактики Дельта, 71-го Механизированного Кавалерийского, вместе со своим помощником, Звёздным Полковником Ракель Дудзински, действующей на поле боя как её воздушное око и уши. Всегда зная цену провалу, Даниэль зачастую во всех Испытаниях начинает с высоких заявок, особенно это касается тех Испытаний, в которых её подразделения формируют слы обороны.

ТАКТИКА

Воины Галактики Дельта предпочитают наносить быстрые удары и пытаются использовать подобную тактику даже в защитных операциях. Используя комбинацию воздушных и быстрых наземных подразделений, Всадники Света узнают о враге побольше, прежде чем наносят ему урон. Эти действия позволяют им лучше взаимодействовать с тяжёлыми ударными силами, прежде чем сражение начнётся по-настоящему.



71st Mechanized Cavalry

(Кластер Громовой Удар)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Командир Галактики Даниэль Амиролт

Знак отличия - сверкающий голубой разряд молнии на красно-белом щите Галактики.



82nd Mechanized Cavalry

(Кластер Огненный Шторм)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Командир Галактики Лаура Амиролт

Знак отличия - оранжевое грибовидное облако на красно-белом знаке отличия Галактики. Этот Кластер выделяется очень большим количеством средних Мехов, транспортов и оборудованием.



44th Mechanized Assault

Кластер Торнадо)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Командир Галактики Престон

В своём знаке отличия Кластер использует серо-голубой смерч поверх красно-серого щита Галактики. Их вольнорождённый командир - Крестоносец, который часто бросает вызовы Командиру Галактики на Испытания Обиды из-за её позиции Хранителя.



66th Mechanized Strike

(Кластер Огненная Звезда)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Командир Галактики Вендолин Рэйвенуотер

66-й использует в знаке отличия Кластера золотую восьмиконечную звезду поверх красно-чёрного щита Галактики. В своём трофейном *Kodiak*'е Призрачных Медведей Звёздный Полковник Рэйвенуотер часто забирается в самую гущу сражения, если участвует в нём, сокрушая любого врага, вставшего на её пути.



ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН: БРИГАДА "КАМЕННАЯ СТЕНА"

Галактика Эпсилон начала своё существование как естественное продолжение первых колонизаторских усилий Клана Адских Лошадей. Разработанная для обороны, Эпсилон практически полностью состоит из транспортных, аэрокосмических и пехотных подразделений, полностью укомплектованных воинами, проваливших своё первое Испытание Положения. Потенциал этой Галактики стал ясен после первого для неё сражения в мире Кирина (Kirin). Клан Дымчатого Ягуара, всегда заинтересованный больше в установлении военных баз, а не жизнеспособных колоний, пытался вынудить

Лошадей покинуть планету, едва они там установили колонию. Назначенная в оборону колонии, Кластер Бета этой Галактики (сейчас известный как Кластер Южная Стена) бросил вызов двум Тринариям Дымчатых Ягуаров и нейтрализовал атаку Ягуаров. Захваченный МехВоин Ягуаров сравнил это сражение со столкновением с каменной стеной, нечаянно дав новой Галактике прозвище.

Времена менялись, и Тумен Лошадей вырос, в распоряжение Эпсилон поступало всё более лучшее оборудование. Стареющие воины и вольнорождённые потихоньку были вытеснены более опытными и более упорными. К концу Золотого Века Эпсилон была полностью действующей Галактикой 2-го эшелона в полном соответствии с философией комбинированных войск. На протяжении своего существования Эпсилон и побеждала, и терпела поражения, но не уклонялась от своего главного предназначения: защита Адских Лошадей от любых угроз.

Знак отличия Галактики Эпсилон - карикатура на зубчатую башню замка серого цвета, с чёрной головой лошади в профиль, возвышающейся над башней. Кластера Галактики носят названия, соответствующие сторонам света, помещая первую букву наименования своего Кластера под знаком отличия Галактики ("N" для Кластера Северная Стена и т.д.). Цвета Эпсилон - оттенки серого, характерные для городского камуфляжа.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Эверетт Амиролт ведёт Галактику, сидя в кресле своего *Marauder IIC*. Получив Родовое Имя лишь в возрасте 35 лет, Эверетт известен своим безграничным терпением - необходимая черта для командира защитного подразделения. Его помощник-Элементал, Звёздный Полковник Минди Сейдман, в битве гораздо менее себя контролирует, часто нападая на любой вражеский Мех, к которому она оказывается ближе всего.

ТАКТИКА

Воины Бригады - мастера ближнего боя и оборонительной войны. В 9 случаях из 10 они удерживают свои оборонительные позиции, пока их враг практически не сядет им на голову, прежде чем в полную силу нанесут удар по врагу. Галактика Эпсилон также обычно использует Мехи и транспорты артиллерийской поддержки, поливая смертельным дождём врага, который имел глупость сблизиться с ними.



Epsilon Galaxy Command **1 Нова/Элита/Надёжные**

СО: Командир Галактики Эверетт Амиролт

Командование использует стандартный знак отличия Галактики без компаса в основе башни. Командир Галактики заявляет своё подразделение почти во все Испытания, в которых участвует Эпсилон.



108th Mechanized Cavalry **(Кластер Северная Стена)** **5 Тринариев/Ветераны/Надёжные**

СО: Звёздный Полковник Чарльз Двелли

Лёкость и быстрота 108-го сделали его недостаточно сильным для удара, поэтому для удара по врагу сначала используются АКИ с бомбами. Втянувшись в сражение, они роём охватывают фланги противника и ведут перекрёстный огонь, которым и сокрушают остатки противника.



62nd Mechanized Assault **(Кластер Южная Стена)** **5 Тринариев/Ветераны/Фанатики**

СО: Звёздный Полковник Натан ДеЛорель

62-й состоит из тяжёлых и штурмовых Мехов, транспортов и истребителей, которые стараются вести сражение на ограниченной территории, сводя на нет манёвренность врага.



91st Mechanized Assault **(Кластер Восточная Стена)**

4 Тринария/Ветераны/Надёжные
СО: Звёздный Полковник Таддиус

91-й специализируется в сражениях в пределах прямой видимости и стал придерживаться всех форм физических атак. Элементалы и традиционная пехота подразделения обычно работают рядом с Мехами, позволяя своим большим троткинам переместиться поближе к врагу.



22nd BattleMech Cluster **(Кластер Западная Стена)** **5 Тринариев/Ветераны/Надёжные**

СО: Звёздный Полковник Джессика Дудзински

Этот Кластер имеет БэтлМехов различных весовых классов больше, чем их сотоварищи. Лёгкие Мехи 22-го превосходно служат как разведывательные и обстрельные подразделения. Также 22-й известен своим использованием артиллерии.



ГАЛАКТИКА ЗЕТА: ГНЕВ НЕБЕС

Галактика Зета начиналась как подразделение соламы, сформированное из выслеженных членов бандитской касты и других бродяг пространства Кланов. Они по-прежнему предпочитают такую службу, но было затрачено время на подготовку Зеты в качестве оборонной Галактики 2-го эшелона. Изначально Зета пополнялась стареющими воинами, вольнорождёнными и более управляемыми воинами дезгра, всех они работали с трофейным оборудованием сомнительного качества. Разрастание Клана в Золотом Веке, несмотря на потерю завода Tokasha MechWorks, позволило Зете занять более респектабельное положение, включая и оборудование получше, и более способных солдат. Однако первоначальная задача Зеты не могла быть

забыта просто так. Галактика остаётся охотником за бандитами и стяжало некоторую славу, сражаясь с различными бандформированиями, которые совершали набеги на владения Лошадей повсюду в Созвездии Керенского. Зета также противостояла ударам сил Огненного Мандрила, которые продолжались, несмотря на уничтожение Киндраа Смит-Джуэлл.

Статус Галактики Зета как выслеживающего подразделения предоставляет ей большую свободу действий, чем другим войскам 2-го эшелона в Тумене Лошадей. Для облегчения их работы к Галактике был добавлен WarShip класса *Волга* - *Гора Олимп*, - как их флагманский корабль. Галактика получила своё прозвище из частого использования *Горы Олимп* для боевых высадок на бандитские укрепления.

Знак отличия Зеты - красное пылающее солнце с чёрной окантовкой. Цвета Галактики - чёрный и синими отсветами морской волны.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Зигфрид Рэйвенуотер очень гордится уникальным среди Лошадей статусом своего подразделения, т.к. это ещё и единственное подразделение 2-го эшелона, имеющее собственный транспорт. Рэйвенуотер упивается нанесением ударов по врагам Клана, зная, что при необходимости его части могут спокойно улететь. Его помощник, Звёздный Полковник Маркус Флетчер, постоянно следит за своим вышестоящим офицером, чтобы Рэйвенуотер не использовал не по назначению свободные путешествия Зеты и не даёт развернуться его авантюризму.

ТАКТИКА

Воины Зеты, втянувшись в сражение, часто свободно впадают в состояние, близкое к берсеркам, атакуя врага с такой неутомимой яростью, что враг должен либо отступить, либо будет разбит. Т.к. их добыча обычно является отбросами пространства Кланов, лидеры Галактики Зета часто не беспокоятся о заявках своих сил в ходе атакующих миссий.



40th Mechanized Cavalry (Кластер Аполлон)

4 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся
СО: Командир Галактики Зигфрид Рэйвенуотер

Рэйвенуотер в основном ограничивает себя в желании переменить место дислокации своего Кластера. Тринарий АКИ из 40-го постоянно располагается на флагманском корабле Галактики, сделав этот Кластер - который и так меньше на 1 Нову БэтлМехов - слабым подразделением Галактики. Знак отличия Кластера - широкий меч остриём вверх в центре пылающего солнца Галактики.



229th Mechanized Strike (Кластер Артемис)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные
СО: Звёздный Полковник Куинна

229-й - подразделение, более других ударных Кластеров использующее ракетное оборудование, а АКИ широко используются для выслеживания врагов на земле и в космосе. Знак отличия - натянутый лук и стрела в пылающем солнце.



27th BattleMech Cluster (Кластер Ад) 5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Люциас
27-й - общий Кластер, представляет собой случайную смесь весовых классов и возможностей. Знак отличия - проносящаяся через центр пылающего солнца Галактики шаровая молния.



31st BattleMech Cluster (Кластер Зевс) 5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Лиллиана
Знак отличия - разряд молнии в пылающем солнце Галактики. Звёздный Полковник Лиллиана - Элементал, и убеждённый Крестоносец.



ГАЛАКТИКА ЭТА: ВСАДНИКИ ТЕНЕЙ

Вслед за Галактикой Йота Галактика Эта демонстрирует наихудшую дисциплину в Клане Адских Лошадей. Изначально сформированная из тех же эшелонов, что и Галактика Эпсилон и другие недорогие подразделения обороны, Эта также развилась в смешанную Галактику 2-го эшелона. Однако её воины не смогли прогрессировать, как и Эпсилон. Личный состав Галактики Эта состоял в большинстве своём из старых воинов и вольнорождённых, часто создавая трудности среди тех войск, для которых

они изначально создавались, ещё слишком значительных, чтобы просто быть демобилизованными. Всадники Теней, как стали называть новую Галактику, стали наземной свалкой для тех, кто ступает по узкой грани между неклановским поведением и поведением бесправных дезгра.

Попытки поднять в Галактике Эта воинские стандарты повыше почти не имели успеха. Хотя Всадники Теней - опытные воины настолько, что способны удержать захваченное в сражении, они в основном не привестуют и презирают принятые соглашения ведения войны, что продолжает возмущать их Клан. Ещё более непонятная вещь - эти же самые воины отказываются принять философию Крестоносцев, охватившей остальных Адских Лошадей.

Цветовая схема Галактики Эта - унылый серый цвет с пятнами чёрного. Знак отличия Галактики - неосёдланная лошадь на красном поле. Цвет лошади в каждом Кластере разный.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Унтер Купер был "пожалован" в лидеры Галактики Эта вскоре после того, как публично воспротивился контрактной заявке Хана Флетчера, назвав это явной продажностью Лошадей, лишь бы стать участником бойни невинных. Его помощник, Звёздный Полковник Кимма ДеЛорель, занимает подобную политическую позицию, и эти два воина породнились друг с другом с момента их назначения в Эту, что выходит за рамки уместности. Довольно странно с тех пор, как эти два ветерана прибыли ко Всадникам Теней, командный состав Лошадей отмечает устойчивое понижение возмущающим неклановским поведением Эты.

ТАКТИКА

Один из крупнейших символов непринятия пути Клана Галактикой Эта - тенденция воинов нарушать зеллбриген, принятую традицию дуэлей. Эта лишь голословно придерживается зеллбригена, отмечая в сторону свои и другие соглашения, провоцируя противника.



51st Mechanized Cavalry

(Кластер Ночной Налётчик)

4 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Командир Галактики Унтер Купер

Знак отличия Кластера - чёрная лошадь, нарисованная белыми звёздами так, будто лошадь является частью ночного неба. Тринарий Альфа - единственная СуперНова Элементалов в 51-м.



35th BattleMech Cluster (Фантомы)

4 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Кимма ДеЛорель

35-й - общий Кластер БэтлМехов. Назначение командиром Звёздного Полковника ДеЛорель - попытка Лошадей уберечь её и Командира Галактики Купера от возмущения ими и их Кланом в дальнейшем. Знак отличия - туманная серая лошадь, нарисованная так, как будто возникает из дыма.



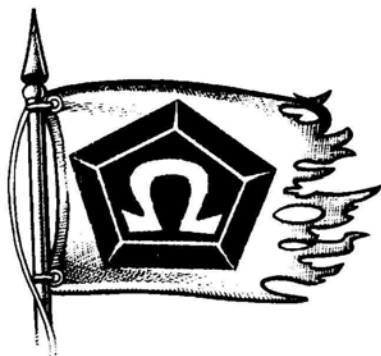
39th BattleMech Cluster

(Ходячие Призраки)

5 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Эмили

Их командир - капризный Элементал, которая провалила обряд Таврования, убив добычу. Сейчас она носит позорный Знак Ада, который она считает символом того, чтобы Лошади не забывали ошибок. Однако тот факт, что она командует единственным полным Кластером в Галактике Эта, предполагает, что её неудача в ритуале меркнет в сравнении с отвращением, которые испытывают в Клане стоящие выше её. Этт Кластер - общий, на его знаке отличия - сплошная белая лошадь.



ГАЛАКТИКА ТЕТА: АДСКИЕ ШТУРМОВИКИ

После потери Токаши и сопровождавших её серьёзных ударов Клана Призрачного Медведя Хан Дарвин Лассенерра поставил перед своим Кланом незавидную задачу перестройки и реорганизации разбитого Тумана. Внезапно осознав, что из-за потерь множества ветеранов и элитных солдат он может развернуть одну-единственную полностью укомплектованную Галактику 1-го эшелона, Хан Лассенерра принял решение создать специальную Галактику 2-го эшелона, которая бы ставила своей целью подготовку новых воинов для 1-го эшелона.

Галактика Тета и является результатом этого плана. Созданная в 2930 году, эта Галактика почти полностью была укомплектована из необстрелянных солдат из сибко. Ветераны Звёздные Командиры были отобраны по всему Клану и переведены в новую Галактику как знающие полевые инструктора. Трёхуровневая подготовка, используемая для Адских Штурмовиков, сместила всех, кто недавно прошёл Испытание Положения и получил звание МехВоин, в наименее престижный Кластер - 53-й. В боях, обычно оборонных сражениях за низкоприоритетные цели, проявившие себя воины переводились в более опытный Кластер - 42-й. Проект работал хорошо, позволив Хану Лассенерре полностью переукомплектовать потрепанные Галактики 1-го эшелона всего за несколько лет.

Тета по-прежнему хранит традицию подготовки, делая из новых членов касты воинов Клана полезных солдат. Опытные воины, уже прошедшие пик возможностей, но способных обучать молодняк, сейчас составляют основу офицерского корпуса Галактики Тета, превратив её в странную смесь служилых и потенциальных райстаров.

Все Мехи и оборудование Галактики - лесной камуфляж с красновато-коричневыми прочерками. Официальный знак отличия Галактики Тета - изодранный красный флаг, развевающийся на золотом древке. В центре флага - чёрное пятигранное поле, поверх которого каждый Кластер помещает греческую букву своего обозначения белого цвета.

ОФИЦЕРЫ

Возраст Командира Галактики Франчески Купер приближается к 70 годам, делая её, возможно, старейшим воином-Элементом в Клане Адских Лошадей. Её подопечные, в большинстве своём - пехота, называют её "большая старая ворчунья" за её материнский подход в командовании. Её помощник, Звёздный Полковник Портос Хауэн, по натуре более воинственен. Он проявляет чётко рассчитанное неуважение к воинам под его командованием, которых он по-прежнему держит за "жеребят" - разговорный термин Адских Лошадей для кадетов.

ТАКТИКА

Как подготовительные войска, Адские Штурмовики не проявляют опытности в какой-либо особенной сфере. Однако огромное количество пехоты среди них делает воинов Теты учебным образцом для сражений комбинированными силами на основе пехоты.



INFANTRY

42nd BattleMech Cluster

(Шокирующая Сила)

4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Командир Галактики Франческа Купер

Знак отличия - греческая буква альфа в шестигранном гребневидном обрамлении на флаге Галактики. Несмотря на наименование, 42-й - общий Кластер, более половины сил которого - Элементалы и традиционные пехотинцы. Получить назначение в этот Кластер считается доброй вестью для воина Галактики Тета, т.к. следующий шаг - это переход в Галактику 1-го эшелона.



'MECH

53rd BattleMech Cluster

(Готовящая Сила)

5 Тринариев/Новички/Надёжные

СО: Командир Галактики Розелла

53-й - подготовительный Кластер, укомплектованный новичками-воинами из сибко или вольнорождённых, ставших членом касты воинов, и лишь недавно вышедших из своих обучающих групп. Тринарий командиров 53-го - ветераны, которые служат до завершения их "заклучительного подготовительного периода". 53-й использует на эмблеме Галактики греческую букву гамма.



'MECH

49th BattleMech Cluster (Боевая Сила)

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Командир Галактики Розелла

49-й на эмблему Галактики помещает греческую букву бета. Представляя собой среднее звено Теты, большинство воинов этого Кластера в конечном счёте переводятся в более активные части 2-го эшелона в другом месте.



ГАЛАКТИКА ЙОТА: ДЕВЯТЫЙ КРУГ АДА

Йота представляет собой отбросы Клана Адских Лошадей. Созданная явно как подразделение соламы, Йота практически не изменилась. Воины сами называют себя "Девятым Кругом Ада" из-за наихудшей дисциплины и проблем с соладами дезгра, набранных из бандитской касты. Лишь их воинские способности уберегли большинство этих воинов от перевода в другие касты.

Неудачники из Галактики Йота понимают своё положение в Клане и, самое странное, кажется, этим гордятся. По-видимому, они стали с годами ещё менее дисциплинированными, повторяя различным неклановским проступкам. Адские Лошади отвечают на это постоянной посылкой частей Йоты на малозначимые миссии, где только это возможно, от отслеживания бандитов до самоубийственных диверсионных набегов на анклавы Огненного Мандрила или Призрачного Медведя. Выжившие из этих частей - источник постоянного раздражения у командования Лошадей.

Официальная цветовая схема Галактики Йота - ровный чёрный цвет, без окаймления или подсветки. Однако многие воины Йоты раскрашивают своё оборудование в несколько кричащих цветов. Знак отличия Галактики - оранжевая цифра "9", выделенная пламенем. Многие воины Йоты также используют с момента их вхождения в Йоту различные средства для записи убитых врагов на некоторых частях оборудования.

ОФИЦЕРЫ

60-летний Командир Галактики Зельда Лассенерра - непреклонный Хранитель, убеждённая в том, что её положение командира Йоты - попытка Хана Флетчера избавиться от неё. По её мнению, это более чем достаточная причина, чтобы увидеть, что он никогда не достигнет желаемого, и она использует всё своё военное искусство для успешного проведения операций Галактикой Йота без потерь. Её помощник, Звёздный Полковник Джоанн Сейдман, носящая Знак Ада, - ожесточённый стареющий Элементал, которая сражается по-мужски, ища смерти.

ТАКТИКА

Галактика Йота не следует общим соглашениям, распространённым в родном Клане или в других Кланах. У них практически не существует практики заявок, а её воины не теряются в бою в городских условиях. Используя пехоту как застрельщиков, Йота успешно определяет структуру вражеского командования и уничтожает её, даже если основные части Галактики ещё заняты.



61st BattleMech Cluster (Огонь и Каменное Плато)

4 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся
СО: Командир Галактики Зельда Лассенерра

61-й - общий Кластер, но ощущается недостаток полной поддержки Элементалами по сравнению с большинством Кластеров Адских Лошадей.



INFANTRY

67th BattleMech Cluster (Глупость, Зависть, Жажда и Гордыня)

4 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся
СО: Звёздный Полковник Джоанн Сейдман

Тринарии, составляющие 67-й, редко действуют вместе. Соперник 61-го, этот Кластер отличается аномально высоким количеством пехоты.



'МЕШ

69th BattleMech Cluster (Бездонная Яма)

4 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Гарретт

Командир 69-го восходит к захваченному хранилищу Смит-Джуэллов, а также имеет Знак Ада. Как итог, его шансы быть на равных с кем-либо равны нулю.



'МЕШ

74th BattleMech Cluster (Безобразная Месть)

5 Тринариев/Новички/Сомневающиеся
СО: Звёздный Полковник Присцилла

Два Тринария этого Кластера полностью состоят из АКИ, что делает его наиболее часто используемым Кластером в Клане. Однако т.к. все эти истребители - устаревшие аппараты эпохи Звёздной Лиги с трофейными оружейными системами и имеют антикварные системы стрельбы, это его выделение практически не даёт преимущества данному подразделению.

КЛАН ЛЕДЯНОГО ХЕЛЛИОНА

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА ЛЕДЯНОГО ХЕЛЛИОНА

Основные Родовые Имена

Кейдж
Тэни
Руд

МехВоины

Хордвон
Линет
Уик
Норизучи
Клайен

Элементалы

Монтоз
Мур

Аэрокосмические Пилоты

Тайлер
Хасбрин

*И каждый из них проверил тёзку Клана,
Испытывая храбрость ледяного хеллиона.
Все на охоте пытались выследить его.
Все уступили хищнику в изяществе и скорости.
Хан Кейдж улыбнулся и сказал: "Именно такими мы и будем".
- Предание (Клан Ледяного Хеллиона), Отрывок 5, Стих 3, Строки 1-5*

Хан Аса Тэни распорядился поведать историю нашего любимого Клана, так, чтобы новые воины в каждом поколении знали истинную глубину нашей силы. Клан в целом, и Ледяной Хеллион в частности, стоят перед лицом серьёзного испытания; поэтому пусть воины используют знание как оружие в этой славной борьбе.

Этот документ содержит нашу историю, со времён основания нашего Клана до Испытаний Урожая, которые мы проводили против Волков и Нефритовых Соколов. Также описывается наша военная мощь, от новоявленных воинов до наших Ханов. Читайте и гордитесь силой Ледяных Хеллионов.

- Хранитель Закона Йонас Кейдж

ИСТОРИЯ ПРОВОРСТВА

Клан Ледяного Хеллиона. У остальных Кланов эти слова вызывают множество образов. Некоторые видят Клан, чьи попытки напомнить своего тёзку ошибочными. Другие видят группу солдат без какого-либо понятия о тактике или неспособных создать сбалансированную армию. Некоторые даже думают о нас как о бесчестных воинах, которые отказываются следовать уважаемым Кланами традициям. Для них мы гораздо более жаждем завоевания наших сотоварищей-Кланов, чем следовать видению, данному Николасом Керенским. Такие восприятия неверны, но понятны в свете частого непостоянства и

непоследовательности истории нашего Клана. Однако наша нынешняя мощь уравнивает менее приятные эпизоды в нашем прошлом - и, как покажут в дальнейшем эти записи, мы всегда действовали по-настоящему честно, даже когда другие не замечали этого.

ЗАБЫТЫЕ В СНЕГАХ И ВО ЛЬДУ

Когда Николас Керенский сформировал Клан, те, кто стал частью Клана Ледяного Хеллиона, сумели приспособиться к жизни в холодном мире, известном как Гектор (Hector) - один из первых миров, колонизированных после достижения Страны Мечты, будущего домашнего мира Клана. Эти суровые мужчины и женщины по праву гордятся триумфальным укрощением окружающей среды, которая постоянно бросала им вызов, и эта гордость вместе с инстинктом хищников выживших спаяла наших основателей вместе даже крепче, чем любые другие традиции, мечты или преданность Клану.

После Второго Исхода из враждовавших миров Пентагона Керенский создал наш Клан наряду с другими. Видя суровую гордость наших предков, он сказал, что это напоминает ему сущность одного из наиболее стойких хищников Гектора, ледяного хеллиона, чьё имя он и дал нам. Лидер анклава на Гекторе и один из убеждённых последователей Керенского в ходе кризиса на Пентагоне, Стивен Кейдж, стал нашим первым Ханом.

До первого Исхода из Внутренней Сферы будущий Хан Стивен Кейдж командовал 3-м Батальоном 200-го Драгунского Полка Звёздной Лиги (3rd Battalion of 200th Dragoon Regiment). Его подразделение помогало СОЗЛ захватить Республику Краевых Миров (Rim Worlds Republic), родину узурпатора Стефана Амариса, и позднее также помогало в деле освобождения Терранской Гегемонии от узурпатора. Хотя его батальон был преимущественно разведывательным, Кейдж очень искусно использовал свои лёгкие войска в роли нападающих.

Хан Кейдж был настолько предан Николасу Керенскому, что слепо внимал словам первого ильХана. Он везде старался увидеть подобия между Кланом Ледяного Хеллиона и его тёзкой, и создавал их всякий раз, когда можно. Когда Николас Керенский и его высшие офицеры были разделены на военные сообщества ещё неоперившихся Кланов, Хан Кейдж вместо формирования более сбалансированных сил затребовал в основном лёгкие и средние БэтлМехи, чтобы войска Клана Ледяного Хеллиона могли как можно ближе соответствовать своему тёзке в плане скорости и изящества. То, что многие другие Кланов называли слабостью, Хан Кейдж и его командиры рассматривали как признаком силы. Скорость и манёвренность в сражении стали залогом выживаемости и процветания Ледяных Хеллионов.

ИСПЫТАНИЕ ОГНЁМ

Философия сражения Ледяного Хеллиона была вынесена из кампании по возвращению миров Пентагона. На первых порах Тумен Клана был слишком мал, поэтому Клестеру Ледяного Хеллиона и его лёгчайшим Мехам отводилась роль поисковиков и поддержки. Это возмутило Хана Кейджа, который неохотно последовал приказу Керенского. Кейдж знал, что его войска были искусны в сражениях для 1-го эшелона и терпеливо выживал противодействия Кланам, чтобы показать их настоящую мощь.

Этот шанс выпал ему, когда велось сражение за мир Вавилон (Babylon), где Клан Ледяного Хеллиона взялся за выполнение поисковой работы за пределами недавно захваченного города Новый Драйншэйн (New Drineshane). Войска Клана Облачной Кобры были собраны внутри города, когда мятежники неожиданно заполнили улицы города. Захваченные врасплох, воины Облачной Кобры сразу же понесли тяжёлые потери и обратились за помощью. Её оказал Хан Кейдж, оперативно предоставив свои части в помощь Кобрам. По прибытии в город воины-Хеллины окружили мятежников. Огневая мощь Хеллионов оставляла желать лучшего, но скорость Мехов позволила им перехватить и удержать тактическое превосходство над врагом. Спустя несколько часов большинство мятежников было уничтожено или же их рассеяли. Победа Хеллионов с минимальными потерями в этом сражении убедила Хана Кейджа в пользе его планов относительно будущего его Клана.

СОЗДАНИЕ КЛАНА

Несмотря на доказательство военного мастерства нашего Клана, остаток кампании Ледяные Хеллионы были ограничены поисковыми и разведывательными операциями. К счастью, это назначение позволило нашим войскам лучше сформироваться по сравнению с другими Кланами. Сплавленные огнём сражений в связное подразделение, Хеллионы понесли относительно небольшие потери. После завершения кампании на Пентагоне Хан Кейдж потратил некоторое время на подготовительную и тактическую перестройку своих войск. Хотя он был уверен в способностях своих солдат выполнить любую возложенную на них задачу, Хан Кейдж отчаянно желал испытать свою философию против настоящих солдат, а не на жалких и плохо оснащённых мятежниках, которых Клансы совсем разбили недавно.

Как только Клансы поглотили уцелевших после Пентагона и увеличили свой размер и силы, взаимные набеги Кланов и Испытания начались всерьёз. Хан Кейдж извлёк пользу из этих противостояний, испытывая свой Клан, и указал различные цели для своих подразделений. Многие другие Ханы не ожидали от легковесных сил Клана Ледяного Хеллиона чего-то стоящего, но вскоре поняли своё мнение, как только Тринарии и Кластера Хеллионов сокрушили подразделения, почти вдвое превышавших их по весу. Пока некоторые Клансы цеплялись за тактику Звёздной Лиги или испытывали то, что вскоре станет стандартной военной доктриной Кланов, Клан Ледяного Хеллиона практиковал гибкость и приспособляемость. Как вскоре узнали другие Клансы, Хеллионы стали мастерами в искусстве войны блицкриг, который отвергали и расчленяли их оппоненты. Спустя десятилетие после кампании на Пентагоне Клан Ледяного Хеллиона стал мощным выше всяких ожиданий.

ОПАЛА

К несчастью, первоначальный успех, окрыливший Хана Кейджа и его воинов, был коротким. Другие Клансы вскоре научились противостоять тактике Хеллионов, и Хеллионы стали проигрывать Испытаний больше, чем выигрывали. Ощутив вкус крови, другие Клансы жаждали нашей смерти. Ледяные Хеллионы вскоре почувствовали удары со всех сторон и стали часто терпеть поражение. Тогда-то Хан Кейдж и заметил, что подразделения под командованием его подчинённого, саХана Люциуса Мура, имеют значительное количество побед по сравнению с другими подразделениями Хеллионов. Хан сначала

отнёс это на счёт выдающегося командования саХана, пока ему не стали поступать сообщения о зловещей причине успеха Мура.

Перед Ханом Кейджем встал вопрос - как на это отреагировать? Первый по-настоящему серьёзный кризис в истории Кланов был разрешён жёстко - восстание Неназываемого Клана привело к его Уничтожению. Несмотря на личную дружбу с Ханом Сарой МакЭведи из этого еретичного Клана, Хан Кейдж понимал, что за открытый мятеж против Пути Кланов должно быть вынесено самое серьёзное наказание, и проголосовал за Уничтожение. Однако из ожесточённых дебатов в Великом Совете он вынес, что его бывшие связи с МакЭведи станут оправданием для сильного Клана, который поглотит Ледяных Хеллионов. Чтобы предотвратить это, он удвоил усилия по поиску настоящей причины успехов саХана Мура.

То, что он узнал, шокировало его. Хан Кейдж выяснил, что саХан принимает наркотики, получая их от нескольких членов касты учёных Хеллионов и даёт их наиболее преданным своим воинам - почти пятой части всего Клана. Разгневанный такой бесчестной тактикой и понимая, что это может привести к Уничтожению Хеллионов, если подобная практика будет продолжаться, Хан Кейдж засвидетельствовал это перед Великим Советом и запросил Испытание Обиды против воинов, уличённых в нечистоплотности.

Собранные Ханы, потрясённые широтой преступления саХана Мура, сначала склонялись призвать к Поглощению Хеллионов. Однако Хан Кейдж сделал второе красноречивое заявление. Он сказал, что лишь некоторые были больны этой заразой и Уничтожение невинных вместе с виновными приведёт к гибели хороших воинов. Пусть же честные Хеллионы искупят свой Клан в Испытании Обиды и уничтожат заражённых бесчестьем собственными силами. Успех или же неудача будет ответом на вопрос - достоин ли Ледяной Хеллион существования как Клан.

Николас Керенский, хоть и отнёсся к этому скептически, поддержал предложение Хана Кейджа, и Великий Совет с ним согласился. Некоторые Ханы, без сомнения, считали эту ситуацию как вышедшую из-под контроля. Если истинные Ледяные Хеллионы проиграют, Клан будет поглощён; если победят благородные, выжившие из нашего Клана будут настолько слабы, что не смогут представлять угрозу любому другому Клану и годы спустя. Вместо этого некоторые из наших врагов могут даже надеяться обогатиться за счёт поглощения наших остатков, которые переживут сражение.

3 месяца войска Хана Кейджа преследовали саХана Мура и его последователей. Обе стороны сражались бесчисленное количество раз, понесая тяжёлые потери. Солдаты саХана Мура продолжали использовать наркотики, но в конце концов правда осталась за истинными воинами Ледяного Хеллиона. Однако победа далась Хану Кейджу слишком дорого. Когда рассеялся последний дым сражения, Клан Ледяного Хеллиона сократился почти на 50%. Вдобавок мы потеряли лучшие умы в последующей чистке касты учёных.

ЗОЛОТОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ

После победы над саХаном Муром стареющий Хан Кейдж оставил свой пост, позволив новому поколению начать возрождение Клана. Со скоростью хеллиона Клан начал перестройку. Хан Мия Тэни, протеже Хана Кейджа, стремилась удалить все следы бесчестья Люциуса Мура и безжалостно довела целый Клан до крайности, чтобы укрепить и закалить людей.

Однако, несмотря на её требования к Ледяным Хеллионам, она проявила стабильность и жизненно важные лидерские качества в этот тёмный период. Т.к. другие Клань кружили около нас подобно волкам, пробуя нашу оборону, Хан Тэни вдохновила нас своей волей на сопротивление и борьбу.

Когда Николас Керенский погиб от рук Клана Чёрной Вдовы, некоторые посчитали, что Кланам не выжить после этой потери. На самом же деле десятилетия спустя после его гибели считались периодом значительного роста и разрастания - это был т.н. Золотой Век. Клань за это время совершили множество технологических открытий, и Хан Тэни сохранила активность и сплочённость Ледяных Хеллионов, чтобы мы были готовы к Испытаниям Владения. Как один из первых Кланов, начавших разработку ОмниМехов после захвата этой технологии у Клана Койота, силы Ледяного Хеллиона значительно увеличили свою гибкость на поле боя. Хеллионы также задали тон в улучшении ферро-волоконной и эндо-стальной конструкций, что помогло им усилить малые машины. Всё увеличившееся процветание позволило нашему Клану развернуть несколько новых производственных центров, которые выпускали всё больше и больше машин, увеличивая число Мехов и аэрокосмические части.

Клану Ледяного Хеллиона потребовалось много времени, чтобы заполучить и воспроизвести необходимую технологию для создания воинов-Элементалов. Хотя Клан владел техническими новинками в производстве тяжёлого и мощного бронекостюма, нам не доставало генетического материала для выпуска воинов достаточно большого роста, чтобы эффективно использовать костюмы. Воины Ледяного Хеллиона, в основном меньше и подвижнее, чем другие, не обладали достаточной массой тела. Учёные Хеллиона экспериментировали с легковесными костюмами, но такие прототипы не могли нести то тяжёлое оружие, которое делало стандартный бронекостюм на поле боя таким разрушительным. Попытки получить генетический материал Элементалов у Клана Адских Лошадей оказались затруднительными, поэтому Ледяные Хеллионы были вынуждены искать другие способы создания и выращивания своих собственных Звёзд Элементалов. Большинство первых Элементалов Клана были вольнорождёнными, воинами, генетически не изменёнными.

Явные трудности в создании воинов-Элементалов привели к тому, что многие командиры Хеллионов стали недооценивать преимущества бронированных солдат, рассматривая их как слишком медленных и негибких. Возрастающее презрение к вольнорождённым со стороны генетически выращиваемых вернорождённых воинов тоже внесло свою лепту в анти-Элементальские настроения в Клане. Однако со временем Элементалы в многих сражениях проявили себя с надёжной стороны, ясно показывая их значимость в глазах даже самых скептических командиров Хеллионов. т.к. учёные Хеллионов значительно продвинулись в создании меньшей, быстрой версии бронекостюма Элементал, что больше соответствовало любви Хеллионов к скорости и манёвренности, и воины-Элементалы стали более распространёнными у Хеллионов.

Вражда из-за Тайника

Как свидетельствуют записи *Предания*, вражда была распространённым явлением в обществе Кланов. Ледяные Хеллионы, которые не держат долго зла из-за вражды со своими сотоварищами-Кланями, - некоторое исключение. Учитывая нашу

естественную агрессивность, некоторые Клань могут посчитать это удивительным - мы не настолько жёстко конкурируем, как это делают другие Клань. Наше презрение к бесконечной вражде проистекает из необычайного великодушия, некогда проявленного Ханом Хеллионов, чей пример мы всегда помним.

В 2850 году исследовательская партия Ледяного Хеллиона натолкнулась на скрытый тайник Неназываемого Клана. Тайник содержал множество артефактов Звёздной Лиги, включая книги, картины и несколько высокотехнологичных развлекательных устройств. Найденное сначала не заинтересовало Хеллионов, пока более подробная проверка не показала наличие нескольких вещей, полезных в военном отношении, которые привлекли внимание Ханов Клана.

Когда просочилась информация о найденном, воины из Клана Гигантского Скорпиона потребовали Испытания Владения тайником. Через несколько дней Скорпионы одолели войска Хеллионов и прибрали тайник к своим рукам. Не желая оставлять его у "этого табора цыган, охотящихся за сокровищами", как называл Скорпионов Хан Гросс Линет, он потребовал Испытания Владения, чтобы вернуть тайник.

Почти год обе стороны сражались друг с другом за тайник, ни одна из сторон не взяла верх. В декабре 2581 года обе силы были остановлены воинами из трёх Киндраа Клана Огненного Мандрила, которые отрунули свои внутренние разогласия, чтобы скоординированно провести нападение. С ослаблением Хеллионов и Скорпионов Мандрилы посчитали их лёгкой добычей.

Возмущённый вмешательством Мандрилов в то, что он считал личным делом с Гигантскими Скорпионами, Хан Линет пошёл на временное перемирие с командиром Скорпионов и обрушил свою ярость на нападавших Мандрилов. В битве наш Клан сокрушил войска Мандрилов за их наглые пограничные нападения.

Войска Хана Линета отбросили воинов Огненного Мандрила, но это дорого стоило его Кешику. Силы Скорпионов понесли такие же потери. Поняв тщетность дальнейшего конфликта, Хан Линет предложил Скорпионам сделку. Вместо продолжения ослабления обоих Кланов и непрерывных Испытаниях он предложил разделить тайник между их Кланями, при этом Скорпионы выберут те предметы, какие пожелают. Хан Скорпионов согласился, и с расчётливым политическим ходом выбрал из тайника главным образом невоенные предметы, оставив массу военного имущества для Ледяных Хеллионов. Скорпионы, таким образом, не воспользовались своим преимуществом в этой ситуации, и этот эпизод не стал точкой преткновения между кланями.

СЕКРЕТНОЕ ИСПЫТАНИЕ

К концу Золотого Века Клан Ледяного Хеллиона значительно укрепил своё военное положение. Время, связанное со скандалом Мура, оставило свои отметины, и Хеллионы вновь были подвергнуты террору среди Кланов. Однако до этого произошло вмешательство Судьбы.

К концу 30-го столетия Клань охватила лихорадка Крестоносцев. Хеллионы стали верными последователями этого течения - вернуться во Внутреннюю Сферу и перевоссоздать Звёздную Лигу. Хан Йена Норизучи вела жаркий спор с оппонентами, красноречиво противостоя Хранителям, которые верили, что Клань должны защищать Внутреннюю Сферу от внешней угрозы, а не требовать её возвращения.

Неотразимые торжественные речи Норизучи пробудили жажду её народа увидеть Внутреннюю Сферу и её райские миры.

Однако позорный Драгунский Компромисс 3000 года ещё на несколько лет задержал возвращение Кланов во Внутреннюю Сферу. Предложенный Ханом Волков Керлином Вардом компромисс предполагал засылку подразделения вольнорождённых под видом наёмников для сбора военной развединформации о различных армиях Внутренней Сферы. Приведённая этим в бешенство, Хан Норизучи упрекала Великий Совет, называя это "позорным оправданием действий". Она ругалась, что Кланов делают фатальную ошибку, и сказала, что Ледяные Хеллионы докажут её правоту. После чего со скрытой угрозой, повисшей в воздухе, она шумно покинула палаты Великого Совета.

В личных беседах с саХаном Эрнестом Уиком она призналась в своём намерении действовать вопреки решению Великого Совета и повести Ледяных Хеллионов в одиночное вторжение во Внутреннюю Сферу. СаХан Уик пытался повлиять на её решение, приводя Неназываемый Клан как пример самоубийственного безумия противостоять Совету. Однако убедить Хана Норизучи не удалось, и стала проводиться соответствующая подготовка.

Опасаясь гибели своего любимого Клана, саХан Уик созвал совещание из числа высших офицеров и посвятил их в планы Хана. Он также показал им свой собственный план по удержанию Хана путём объявления против неё Испытания Уничтожения. СаХан Уик подчёркивал необходимость сохранения этого плана в тайне, опасаясь, что если другие Кланов узнают о планах Норизучи, они будут желать Поглощения или Уничтожения Ледяных Хеллионов. Вскоре на Гекторе Уик, поддержанный Галактикой Бета, вступил в конфронтацию с Норизучи.

Записи о Испытании на Гекторе в лучшем случае отрывочны. В соответствии с наиболее распространённой и принятой версией, саХан Уик вызвал её на Испытание Положения за право быть Ханом. Когда Хан Норизучи отвергла его вызов, саХан Уик предупредил её о том, чтобы она всё равно защищалась, т.к. он не собирается сидеть и ждать, пока она приведёт Клан к катастрофе. В этот момент обе стороны и схлестнулись в ледяных пустынях Гектора. Кровавая бойня, где правил бал саХан Уик, в живых оставила под его командованием лишь единственный Кластер. Согласно другим версиям, саХан Уик знал, что Галактика Бета не одолеет Кешик Норизучи Ослепление (Blinding Keshik), и поэтому начал неожиданную атаку, в которой Хан и её воины не уцелели.

Независимо от настоящих событий, Хан Уик после смерти Норизучи принял бразды правления Клана Ледяного Хеллиона и начал быстро замечать следы, чтобы Великий Совет не узнал правды. Было заявлено, что Хан Норизучи погибла в ходе нападения касты бандитов. Уик также приписал слабость Галактикам Альфа и Бета в тех карательных набегах и сильный бандитский саботаж относительно Мехов Клана. Хотя некоторые усомнились в этих объяснениях, никто не предпринял против нового Хана или Ледяного Хеллиона каких-либо действий.

Почти 6 лет мы умалчивали истину. Однако за последние месяцы моё внимание стало привлекать то, что отдельные члены Великого Совета (чьи

имена я не буду называть) знали правду о секретном Испытании и проигнорировали это внутреннее дело Хеллионов, как и в случае с Испытанием Обиды против Люциуса Мура, разразившемся более века назад. В свете недавней суматохи, охватившей так много Кланов-Крестоносцев, я верю, что настанет время, когда мы сможем открыто говорить правду. Любые действия, предпринятые против Клана Ледяного Хеллиона сейчас за действия несколько поколений назад, будут дурацким распылением ресурсов этих Кланов, особенно тогда, когда мы стоим на пороге возобновления вторжения во Внутреннюю Сферу.

ЯРОСТЬ ХЕЛЛИОНА

Хан Уик быстро объединил и перестроил свой Клан, обещав, что Ледяные Хеллионы вступят на путь, который однажды приведёт их к великому дню возвращения во Внутреннюю Сферу. Он не дождался до этого момента, и задача подготовки Ледяных Хеллионов легла на плечи его наследника, Хана Стивена Тайлера. В 3048 году, когда прибытие корабля КомСтара *Исходящий Свет* (*Outbound Light*) на территорию Дымчатого Ягуара дало необходимый импульс движению Крестоносцев, Ледяные Хеллионы готовились к Испытаниям, в ходе которых и будут избраны Кланов вторжения. К их потрясению и разочарованию Хана Тайлера, Ледяные Хеллионы выбыли из борьбы во втором круге.

Столкнувшись с яростью касты воинов, Хан Тайлер обратил гнев своего Клана на другие Кланов, надеясь избежать жестокого внутреннего инакомыслия. Его подразделения стали совершать множество набегов на другие Кланов, которые обошли их, обогащая Ледяных Хеллионов новыми землями и ресурсами. Эта кампания, названная "Ярость Хеллиона", позволила Хану Тайлеру сохранить силу и единство Клана, пока 7 Кланов вторжения несли возложенную на них святую миссию.

ЗАТИШЬЕ ПОСЛЕ БУРИ

По окончании кампании Ярость Хеллиона Хан Тайлер был убит в ходе нападения бандитов на мир Лондерхолм (Londerholm), где Клан Ледяного Хеллиона захватил анклав Дымчатого Ягуара. СаХан Даниэль Линет тогда же была тяжело ранена, и была вынуждена оставить свой пост. Воины Клана с Родовыми Именами избрали Звёздного Полковника Асу Тэни, райстара того времени, как нового Хана. Хан Тэни стал быстро консолидировать силы.

Поражение на Токкайдо Кланов вторжения шокировало Хана Тэни и все другие оставшиеся Кланов. Подавляя числом, превращая Испытания в месиво, это разноцветное собрание варваров армий Внутренней Сферы свело борьбу к неожиданному результату. Ясно, что или Внутренняя Сфера оказалась сильнее, чем думали Кланов, или же те, кого выбрали для вторжения, были гораздо слабее, чем казалось. В любом случае Хан Тэни почувствовал, что из неудачи других он может извлечь выгоду для своего Клана. Сохраняя спокойствие, он начал искать поддержки среди других Кланов, оставшихся в домашних мирах, чтобы или отозвать вторгавшихся, или позволить большему числу Кланов помогать им. С новой силой и богатством, полученным его Кланом в кампании Ярость Хеллиона, Хан Тэни стал выстраивать прочную основу мощи.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Духа Крови

Они имеют дело только сами с собой. Пусть это так и останется.

Клан Облачной Кобры

Я подозреваю их в связи с поглощёнными Барроками. Это может оказаться заразным.

Клан Койота

Убеждения их Хранителей для нас неприемлемы. Пусть сами выкабкиваются.

Клан Бриллиантовой Акулы

Клан, управляемый торговцами, никогда не представлял и не будет представлять для нас угрозу..

Клан Огненного Мандрила

Я жалею о том, что в кампании Ярость некоторые их воины были взяты как связанные. Они не поддаются ассимиляции.

Клан Призрачного Медведя

Ленивые Крестоносцы. Мы не должны волноваться о них.

Клан Гигантского Скорпиона

Они по-прежнему не более чем цыгане. Они просто неуместны.

Клан Адских Лошадей

Их помощь была бы полезна нам в наших собственных усилиях. Их контракт с Кланом Волка, хотя и является печальной ошибкой, показал, что они могут извлекать выгоду из работы с другими Кланами.

Клан Нефритового Сокола

Ослабевший Клан, скрывающийся за вывеской захватчиков. Их быстрое увеличение численности после потерь, понесённых в Войне Отказа, очень подозрительно. Как и с Волками, они не сильнее четверти наших сил.

Клан Нова Кота

Мы должны поторопиться захватить их владения. Такой ход усилит нас и, возможно, предотвратит агрессию со стороны Звёздного Ужа.

Клан Снежного Ворона

Пусть они играют среди звёзд, пока настоящие воины бьются в сражениях на земле.

территориальным расширением Клана и стали проталкивать идею дальнейшего увеличения владений Клана вместо возврата во Внутреннюю Сферу. Хотя эта тенденция не стала всеобщей, она всё же получила своё развитие. Если Хан Тэни ничего не сделает, чтобы пресечь такие настроения, может разразиться внутренний конфликт, который может дорого обойтись Хеллионам, ли же как минимум ослабит нас настолько, что мы потеряем ещё один шанс достичь истинной славы Крестоносцев.

КОГТИ ХЕЛЛИОНА

Гордость Клана Ледяного Хеллиона - Когти (Claws) - дали имя Тумену, ссылаясь на тёзку Клана. На протяжении веков размер Тумена сильно менялся, от пикового значения более девяти полных Галактик до мизерного количества в три Галактики. Этот драматический подъём и падение иллюстрируют потери, понесённые в результате внутренних конфликтов в Клане.

После взаимного перемалывания друг другом Кланов Волка и Нефритового сокола в т.н. Войне Отказа Хан Тэни предпринял последнее усилие по отзыву вторгавшихся и возобновления вторжения более достойными силами.

РАЗБИТАЯ МЕЧТА

Хан Тэни очень надеялся оказаться среди Кланов вторжения. Вместе с Ханом Хоукером из Клана Бриллиантовой Акулы Тэни призвал к Поглощению Волков и Нефритовых Соколов, но был вынужден отступить, когда лидеры Кланов вторжения сообща воспротивились этому. Планы Тэни относительно замены Кланов вторжения войсками Кланов из домашних миров также встретили жёсткое сопротивление. Война с Внутренней Сферой закалила Кланов вторжения, а согласие заменить их войска свежими силами из пространства Кланов привело бы к такой неудаче, к которой никто из них не был бы готов.

Упорство, с каким отстаивали свои позиции вторгавшиеся, наиболее ясно проявилось в плане Хана Волков Влада Варда относительно т.н. Испытаний Урожая. Эти Испытания, которые давали шанс стяжать славу во Внутренней Сфере только тем подразделениям, которые выказали преданность Кланам Волка или Нефритового Сокола, соблазнили сотни воинов предать свои собственные Кланов, проигрывая Испытания Владения Волкам и становясь членами этого Клана. Это презренное поведение уничтожило любые попытки убрать Волков или Соколов из числа нападавших и переместило многих значащих воинов из их родных Кланов в команду Влада Варда.

ЛОВУШКА ДЛЯ ВОЛКОВ

Уже возмущённый предательской хитростью Варда, Хан Тэни был ещё более взбешён, когда узнал, что саХан Уэйланд Кейдж откололся от Ледяных Хеллионов и своим подразделением бросил вызов на Испытание Волкам. Отказываясь позволять Волкам вытянуть его войска к себе без боя, Тэни приказал восполнить потери в подразделении Кейджа. Кейдж недавно потерял Бинарий в Испытании Владения с Нефритовыми Соколами, и поэтому Хан Тэни организовал новый Бинарий. Он сформировал этот Бинарий из некоторых лучших вольнорождённых воинов, но Кейдж склонялся к вернорождённым и поэтому не оценил усилий Хана.

Талант, проявленный новым Бинарием на поле боя, был неожиданным и для Кейджа, и для Влада Варда. Когда Вард столкнулся с нападавшим Бинарием Хеллионов, он понял, что сражение будет настоящим. Он пережил первое нападение Хеллионов лишь потому, что все его войска бросились защищать его. Понимая, что он не сможет выиграть сражение, Вард отказался от своего требования относительно Кешика Кейджа и вызвал 5 членов из Бинария вольнорождённых сразиться с пятью его собственными воинами и с ним самим. Эти вольнорождённые воины превратили в хлам все 5 Мехов Варда и убили 2-х его воинов, прежде чем он справился с оставшимися Хеллионами и объявил выживших связанными.

ДАЛЬНЕЙШИЕ УГРОЗЫ

Избегая хищничества Влада Варда, Хан Тэни столкнулся с новой и неожиданной угрозой внутри собственного Клана. Многие воины-Хеллионы возгордились недавним

Как отмечают многие сторонние наблюдатели, Ледяные Хеллионы ни один из других Кланов не причинил им столько убытка, как мы сами.

Часть проблемы заключалась в тенденции абсолютно различных мнений относительно званий внутри нашего Клана. Пока все Кланов до некоторой степени разделяют эту черту, внутри Хеллионов это видно сильнее всего. Зачастую целые Звёзды МехВоинов в одних и тех же Кластерах устраивают сражение в огромном Круге Равных, чтобы установить эти различия. Многие приписывают это непримиримыми спорами в Клане относительно быстрой гневливости и быстрого столкновения. Однако Ледяные Хеллионы также могут проявить и впечатляющее единство, что они демонстрировали это, когда Хан Тайлер обратился нас против Кланов домашних миров после того, как вторгавшиеся ушли во Внутреннюю Сферу. Ледяные Хеллионы действуют вместе, как только возникает угроза со стороны другого Клана.

Хотя тактическая доктрина Хеллионов - практически одно название, в напряжённых ситуациях это может стать причиной принятия некоторыми Звёздными Капитанами и Звёздными Командирами опрометчивых решений, часто приводящих к катастрофе. К счастью, такое поведение встречается не часто.

КОМАНДНАЯ ЦЕПОЧКА

Как и в других Кланах, ведущий Хан - верховный командующий войсками Клана и по традиции командует Кешиком Ослепление Галактики Альфа. Некоторые последние Ханы Хеллионов, пришедшие из других Галактик, вместо перехода в Галактику Альфа оставляли за собой непосредственное командование своими прежними подразделениями, но такое случалось редко. Хану помогает Звёздный Полковник, который ведёт Командный Кластер Кешика, в то время как Хан действует напрямую из своей Командной Звезды.

СаХан по традиции командует Галактикой Бета, в которую входит Кешик Изожрённое Убийство (Lithe Kill Keshik). Эта командная структура укрепляет превосходство Галактики Альфа над Бетой в Тумене Клана. Хотя воины Галактики Бета обычно демонстрируют фанатичную преданность своему командиру, мудрый саХан не станет этим злоупотреблять, т.к. он знает, что наступит момент и он будет командовать Кешиком Ослепление.

ОБОЗНАЧЕНИЯ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Когти Хеллиона основаны на принципах быстрой атаки и проворного реагирования на изменения на поле боя. Воины-Хеллионы сражаются, координируя свои действия как можно более эффективней, понижая замешательство на поле боя. По этим причинам организация подразделений позволяет одинаково моделировать подразделения 1-го и 2-го эшелонов, за исключением нового типа подразделения, называемого "Шквал" (Flurry).

Подразделения 1-го эшелона

Галактики 1-го эшелона - основа арсенала Клана. Они получают лучшее оборудование, скорейшее обслуживание и лучшие команды из касты техников. Эти подразделения должны быть всегда в форме и всегда боеготовы; любой воин, начиная с Командира Галактики, обязан убедиться, что все машины в его или её подразделении находятся в наилучшей форме. Пренебрежение этой обязанностью - ужасное бесчестие в глазах Ледяных Хеллионов, и зачастую приводит к понижению в звании.

На данный момент Клан Ледяного Хеллиона может выставить 3 Галактики 1-го эшелона или, грубо, 11 Кластеров. Более 60% наиболее опытных воинов - элита. За редким исключением воины 1-го эшелона - вернорождённые.

Подразделения 2-го эшелона

Войска 2-го эшелона служат как гарнизонные части в мирах и владениях Клана Ледяного Хеллиона. Они также действуют как эскорт торговых кораблей, почётная стража в местных церемониях и фестивалях и иногда как первая линия обороны, когда сталкиваются с неожиданной атакой бандитов или войск других Кланов.

Хотя войска 2-го эшелона сильнее стандартных Внутренней Сферы, они слабее, чем их собратья из 1-го эшелона. Большинство Мехов этих подразделений старые и не настолько универсальны в использовании. Только малая часть Мехов 2-го эшелона является ОмниМехами, которые стараются беречь для наиболее опытных вернорождённых командиров. Войска второго эшелона обычно дольше ждут запчастей и их обеспечение задерживается, а в кризисных ситуациях предназначенное для них может вообще быть передано войскам 1-го эшелона. Мехи в этих подразделениях постоянно находятся под наблюдением наиболее опытных оставшихся техников, многие из которых чувствуют что-то вроде привязанности к стареющим Мехам, за которыми они присматривают.

На данный момент Клан Ледяного Хеллиона может выставить 10 Кластеров 2-го эшелона, разбитые на 3 Галактики. Эти подразделения редко сражаются как Галактики; гораздо чаще они разбросаны по всему пространству Хеллионов, неся службу различной степени ответственности. Вернорождённые воины составляют большинство в таких подразделениях, сражаясь бок о бок со старыми или опозорившимися вернорождёнными солдатами.

Клан Звёздного Ужа

Сейчас, когда они поглотили Клан Баррока, они чувствуют себя всемогущими. Пусть мы и горюем об их поддержке, но будем присматривать за ними повнимательнее.

Клан Стальной Гадюки

Ни союзник, ни враг. Посмотрим, как они отплатят возродившимся Соколам. Их Родовые Линии - сильные, хотя их решения не всегда такие же.

Клан Волка

Вмешательство Влада Варда свело на нет наши усилия, и он заплатит за это кровью. Неудача вторгавшихся Волков часто преследует его. Они не стоят и четверти наших сил, и мы не позволим им вновь "пожать" другие подразделения Клана. Что же касается предателей Хранителей-Волков, их извиняет только одно - подтверждение вражды с Владом и с его щенками-выскачками.

Шквалы

Шквал (Flurry) - новый тип подразделения, созданный для восполнения пробелов, появившихся после кампании Ярость Хеллиона. После завершения кампании Хан Тайлер понял, что его гарнизонные войска, удерживавшие захваченное Хеллионами, слишком разрослись. Чтобы компенсировать этот дисбаланс, он сформировал несколько новых подразделений, дав им боевые машины, которые были доступны в тот момент, - большей частью скоростные атакующие хOVERаппараты и СВВП, плюс некоторое число незначительных или мал пригодных в военном отношении Мехов. Затем Хан Тайлер предложил укомплектовать новые подразделения всеми теми вернорождёнными вольнорождёнными, которые провалили свою Аттестацию. Большинство вернорождённых отказались участвовать в этом проекте, но многие вольнорождённые были согласны.

Шквал-подразделения - свободно сгруппированные транспорты, массой бросаемые для защиты некоторой области до прибытия регулярных войск Мехов Клана. Организованные по типу эшелонов стандартных подразделений Клана, Шквал-подразделения расценивают чуть лучше пушечного мяса; соответственно, только старейшие или сильно опозорившие себя воины Клана командуют ими. Неожиданно для многих некоторые из этих свежее испечённых подразделений стали проявлять некоторое подобие единства, даже отражая случайные нападения до прибытия подкрепления.

Хотя некоторые основы создания таких подразделений не соответствуют традициям Клана, Ханы Тайлер и Тэни уверяют своих сотоварищей-Ханов, что в этих подразделениях никогда не появляются Мехи 1-го эшелона или Элементалы. Они служат Клану лишь с недавнего времени и никто из их членов долго не живёт.

На данный момент Клан может выставить примерно 6 Кластеров типа Шквал, разбитых на 2-е Галактики и разбросанных по пространству Хеллионов. Около 5% этих подразделений - устаревшие и ветхие Мехи. Остальные - в основном скоростные хOVERаппараты и СВВП.

ФИЛОСОФИЯ СРАЖЕНИЯ

Подготовка Ледяных Хеллионов делает среди всех других черт упор на быстром понимании, видимой координации и мгновенной реакции. Воин, который реагирует быстро, стреляет и попадает первым и неожиданней, чем тот, кому требуется время перед тем, как выполнить задуманный план.

Этот упор на скорость помог Хеллионам выиграть множество сражений, но также и стоил многого. Зачастую воины-Хеллионы принимают поспешные решения, которые приводят к неприятным последствиям и даже к поражению. Хотя инструктора Хеллионов знают об этом недостатке, они верят в то, что приведёт к преимуществу перехвата инициативы.

Стайная Честь

Пытаясь и далее напоминать тёзку Клана, многие инструктора Хеллионов одобряют воинов, сражающихся атакующими группами до одной Звезды Мехов на отдельную цель для её ослабления. Как дань традиции Клана, эта группа не может уничтожить такую цель. Как только атакующие пустят первую кровь, они отступают и начинают торги между собой за честь добить врага. Воины торгуются своим оружием, охладителями и

другим оборудованием, чтобы заявка-победитель смогла уничтожить противника. Как стандарт заявок в Клане, победитель может использовать дополнительное оборудование лишь ценой своей чести. Воин-победитель в торгах не может вызывать для помощи своих напарников по Звезде, и должен добить врага в одиночку.

Многие другие Клань, и даже некоторые Хеллионы, не одобряют такую тактику, считая её нарушением чести Клана. Те, кто отстаивает её, считают, что она допустима для использования лёгкими или средними Звёздами для атаки тяжёлых или штурмовых противников, поэтому эта тактика снижает преимущество в броне тяжёлых машин. Однако все воины-Хеллионы справедливо не одобряют использование Звёзд тяжёлых Мехов.

Победа с Одного Удара

Воины Клана Ледяного Хеллиона настолько привыкли ценить быстрые победы, что первый воин, который опередит с ударом своего оппонента, часто считается победителем в сражении, даже если он не переживёт его. Для многих Хеллионов, лучше нанести удар первым и погибнуть, чем ударить вторым и, оставшись в живых, увидеть испорченную победу. Уже нанеся удар первым, он знает, что является лучшим, иначе это будет поражением.

Эта вера настолько глубоко укоренилась среди Хеллионов, что многие Испытания стали отдавать дань моде. Из-за того, что другие Клань не разделяют этой веры и продолжают сражаться и после первого удара, этот тип сражения обычно используется в сражениях внутри Клана. Однако, если Испытание достаточно важное, это сражение будет продолжаться до тех пор, пока не останется только один из сражающихся.

ОТНОШЕНИЕ К ВОЛЬНОРОЖДЁННЫМ

Почти все Клань презирают вольнорождённых воинов, а многие дискриминируют их в большей или меньшей степени. И Клан Ледяного Хеллиона не является исключением. Имея плохие назначения и наихудшее оборудование, вольнорождённые воины-Хеллионы трудятся вдвое больше, чтобы быть замеченными, и за меньшую награду. Лишь действительно исключительные по своим умениям получают уважение там, где они служат.

В основном презрение к вольнорождённым, которое пронизывает весь Клан, наиболее часть проявляется в абсолютной изолированности друг от друга вольнорождённых и вернорождённых. Назначения в подразделения, миссии и убранства используются для указания места этим вольнорождённым - особенно в Галактике Альфа, где лишь 5% воинов являются вольнорождёнными.

Однако статус вольнорождённых воинов в Клане медленно меняется. В связи с недавним расширением территории Хеллионов, для обслуживания этих владений Клан полагается в основном на вольнорождённых воинов. Относительный успех этих, возможно, менее опытных воинов стал всё более и более замечаться вернорождёнными, некоторые из которых стали питать некоторое уважение к способностям своих вольнорождённых сотоварищей.

ВОСПИТАНИЕ ЩЕНЯТ

Подготовка воина Клана Ледяного Хеллиона похожа на подготовку в других Кланах, хотя не так жестока. Клан постоянно выпускает прекрасных воинов, даже по сравнению с другими Кланами.

Подготовка Хеллионов - двухуровневый процесс. Все потенциальные воины посылаются в снежные пустыни самых холодных районов Гектора, где они подвергаются своему первому испытанию на прочность. Оттуда удачливые кадеты приходят в одно из трёх мест подготовки, расположенных в более тёплых районах Гектора. Основной лагерь обучает вернорождённых воинов. Теоретически вольнорождённый может потребовать Испытания, чтобы войти в лагерь, но это случается редко. Второй лагерь, считающийся подчинённым, обучает вернорождённых и вольнорождённых кадетов. Третий лагерь, работающий исключительно с вольнорождёнными, часто служит объектом для насмешек среди тех, кто попал в один из первых двух. Кадеты и инструктора третьего лагеря терпят эту мрачную дискриминацию, намереваясь доказать свою значимость несмотря на их низкий статус. Этот лагерь выпускает большую часть гарнизонных войск Клана.

ОТНОШЕНИЕ К СИБКО

Клан Ледяного Хеллиона уделяет меньше, чем другие Клан, внимания на сохранении сибко вместе. Хотя молодёжь этих сибко следуют на Гектор на своё первое испытание вместе, они часто разделяются, когда пробиваются к одному из трёх лагерей на планете. В подготовительных лагерях воины-Хеллионы и формируют самую настоящую и длительную связь.

ИСПЫТАНИЯ ПОЛОЖЕНИЯ

Все три лагеря проводят свои собственные Испытания Положения. В первом лагере от кадета в Испытании Положения требуется убить одного противника, выйдя против целой Звезды. В этом Испытании не практикуется Победа с Одного Удара, т.к. потенциальный воин должен ощутить то, что является военной силой других Кланов. Как и в других Кланах, количество побеждённых противников определяет первоначальное звание воина.

Подобно своим вернорождённым товарищам, вольнорождённые кадеты из третьего лагеря должны пройти Испытание Положения, чтобы получить статус воина. В отличие от вернорождённых, вольнорождённые кадеты обычно должны сражаться в Испытании с БэтлМехами 2-го эшелона, а не с ОмниМехами.

Второй лагерь использует смешанный подход, вынуждая кадета пройти два Испытания. Первое - стандартное Испытание Положения, в котором кадет должен убить как минимум одного противника чтобы стать воином. Во втором Испытании кадет командует целой Звездой из своих сотоварищей-кадетов и должен успешно провести сражение с подобными силами, которыми командует их инструктор. Вдобавок кадет и его подразделение должны выполнить возложенную на них инструкторами задачу. Те, кто выполнил её, считаются прошедшими Испытание, в противном случае это означает провал. Кадет может получить звание воина, успешно пройдя одно из Испытаний; однако нет необходимости успешно проходить оба.

ВОЕННЫЕ ЧАСТИ

На протяжении нашей истории Клан, у которых учились оперировать малыми силами. Клан Ледяного Хеллиона - не исключение из этой практики, особенно когда это касается военных материалов. Техники-Хеллионы стали знатоками в сохранении Мехов и аэрокосмических частей, чьё искусство проявилось в ходе восстановления Клана, пострадавшего из-за жуткого внутреннего конфликта между Ханом Кейджем и саХаном Муром.

Что касается производственных мощностей, Клан Ледяного Хеллиона имеет несколько центров, которые выпускают большую часть военного арсенала Клана. Центры этих фабрик расположены в массивных

подземных комплексах на Гекторе, домашнем мире Хеллионов. Клан также имеет две фабрики на Вавилоне, которые выпускают большую часть аэрокосмических частей.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ МЕХОВ

С момента своего основания Клан Ледяного Хеллиона в основном получил лёгкие и средние Мехи. С тех пор Клан выпускает в основном Мехи того же весового класса, с небольшим количеством тяжёлых и штурмовых машин, которые используются для несения гарнизонной службы.

Основной ОмниМех, используемый воинами Клана, - это *Hellion*. Этот Мех обладает исключительной скоростью и достаточно гибок в использовании, что удовлетворяет большинству воинов-Хеллионов. Помимо *Hellion'a*, предпочитаемые в Клане быстрые Мехи - это *Linebacker* и *Gargoyle*, которые ещё и тяжело бронированы.

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Подобно своим наземным партнёрам, аэрокосмические части, изначально добавленные в Клан Ледяного Хеллиона, в основном состояли из лёгких и средних истребителей. Это стесняло Клан, т.к. легковесные истребители редко выдерживали длительные сражения. Однако с годами Клан разрешил эту проблему, выпуская аппараты потяжелее, что увеличило выживаемость пилотов. Клан Ледяного Хеллиона развёртывает наиболее распространённые среди других Кланов модели ОмниИстребителей, отдавая предпочтение *Visigoth'y* и *Sabuta'iu*.

ПЕХОТНЫЕ ЧАСТИ

Многие Звёздные Полковники там, где используют пехоту, отдают предпочтение стандартным бронекостюмам. Гарнизонные подразделения и солдаты, которым часто недоступны какие-либо типы бронекостюмов, командиры традиционно снаряжают наземных солдат прыжковыми ранцами или механизированными транспортом. Все пехотные подразделения Хеллионов - более, чем простые пехотинцы.

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Клан Ледяного Хеллиона владеет 13-ю WarShip'ами, которые перемещаются между Галактиками в зависимости от их текущих задач. Единственное исключение - *Гордость Кейджа (Cage's Pride)* класса *МакКенна (McKenna)*, это флагманский корабль Галактики Альфа. *Творец (Maker)* класса *Каррак (Carrack)* в основном используется кастой торговцев как эскорт их кораблей, когда они имеют дело с опасными территориями. Хотя и редко используемый на военной службе, *Творец* был замечен в кампании Ярость Хеллиона.

Оставшиеся WarShip'ы: *Неуловимая Приманка (Swift Bait)*, *Гордость Хеллиона (Hellion's Pride)* и *Дитёныш (Whelp)* класса *Фредаза (Fredasa)*; *Лидер Стаи (Pack Leader)* класса *Йорк (York)*; *Честь Мура (Moore's Honor)* класса *Эссекс (Essex)*; *Ледяной Охотник (Cold Hunter)*, *Сотоварищ (Impaler)* и *Сияние (Radiant)* класса *Лола III (Lola III)*; *Тэни (Taneu)* и *Моряк Хаоса (Chaos Sailor)* класса *Покровитель (Aegis)* и *Карусель (Coterie)* класса *Потёмкин (Potemkin)*.

УНИФОРМА

Вся униформа Клана Ледяного Хеллиона - полевая, строевая и церемониальная - отражает холодную окружающую среду домашнего мира Клана как напоминание всем воинам о преодолении препятствий их предками и о наследии, которое они должны беречь.



ПОЛЕВАЯ УНИФОРМА

Как и в большинстве Кланов, наша полевая униформа разработана для свободного движения и эффективности. Полевая униформа для МехВоинов, аэрокосмических пилотов и Элементалов состоит из неполовностью белого костюма (jumpsuit) с камуфляжем пятнистой чёрно-серой раскраски. Все составные части усилены для долговечности. Баллистический/аблативный бронежилет одевается по желанию.

Для простоты доступа и хранения оружия и другого полевого оборудования жилет украшают несколько карманов и петель. Внутренняя отделка костюма сделана из специального полимера, оберегающего от экстремальных температур, обычных для морозных пустынь Гектора. Основное ручное оружие - стандартный для Кланов импульсный пистолет. Глухой шлем завершает костюм. Шлем оснащён респиратором для враждебной атмосферы, а также инфракрасной и оптической малой освещения. Костюм предоставляет достойную защиту от повреждений на поле боя. Воин носит знаки отличия подразделения и звания на плечах, на груди и на спине костюма для быстрой идентификации.

МехВоины могут носить эту полевую униформу внутри кабины своих Мехов благодаря полимеру лишь с небольшим дискомфортом. Они также могут носить вместо полевой униформы обычные шорты МехВоина и хладожилет. Полная униформа хранится в багажном отсеке под креслом пилота любого Меха.

СТРОВАЯ УНИФОРМА

Строчевая униформа - не полностью белый двухсоставной костюм с серыми полосами на

манжетах и с толстыми серыми полосами на лицевой части костюма, уходящие вниз. Знак отличия подразделения носится на правом плече для вернорождённых и на левом плече для вольнорождённых. Воины с Родовыми Именами носят небольшую накидку из меха ледяного хеллиона. Тёмно-серые, высотой до колена ботинки завершают ансамбль костюма.

Все воины могут носить полевое ручное оружие со строевой униформой, но только воины с Родовыми Именами могут выбирать тип носимого ручного оружия. В основном Элементалы выбирают огромный боевой нож, пилоты - набор лазерных пистолетов, а МехВоины - меч.

ЦЕРЕМОНИАЛЬНАЯ УНИФОРМА

Эта униформа - белый кожаный облегающий тело костюм с серыми полосами, с меховым плащом, который прикрепляется к церемониальной маске хеллиона. Мех также в серых полосах. Церемониальная маска - оскаленная наподобие ястребиной морда ледяного хеллиона с клыками.

ПОЧЕСТИ

Клан Ледяного Хеллиона установил лишь несколько медалей и убанств для чествования воинов, проявивших исключительные способности в сражении. Эти почести обычно оказываются в ритуальных церемониях, в которых восхваляется Клан, Николас Керенский и награждаемый воин. Эти ритуалы могут проводиться где угодно, но наиболее часто - на поле боя, где отличился награждаемый.

Вдобавок Клан делает различия между вернорождёнными и вольнорождёнными воинами в их представлении и ношении этих наград.

ПОЛОСА ПРЕДАНИЯ

Эта медаль - одна из наиболее ценных почестей, оказываемых воинам Ледяного Хеллиона. Хан лично к ней тех, кто помимо проявления опытности и упорства в сражении, также пожертвовали чем-то значимым, будь то собственная жизнь, член или личная честь, поставив выше Клан в целом. Вдобавок к медали воину посвящается отрывок в *Предании* Ледяного Хеллиона - это высочайшая почесть.

Медаль - это маленькая золотая полоса с серебряными прочерками, с выгравированным соответствующим отрывком, строками и стихами. Несколько вольнорождённых, которые достигли этой почести, обычно презираемы другими вольнорождёнными воинами.

РУКОПОЖАТИЕ КЕЙДЖА

Эта награда, доступная только воинам с Родовым Именем, с годами стала носить скорее политический характер, нежели служить военной наградой. Проводимое Ханом, Рукопожатие Кейджа предназначается для тех воинов, которые подражают первому Хану Хеллионов, Стивену Кейджу.

Чтобы получить эту награду, требуется больше, чем просто боевое мастерство. Награждаемый должен также иметь обширные контакты с другими Кланами, обычно среди членов Великого Совета, и должен зарекомендовать себя в делах с ними как человека чести. Настоящая же оценка таких качеств может быть вынесена только Ханом. Однако воин, который верит, что заслуживает Рукопожатия, может потребовать Испытания Награды, варианта Испытания Владения. Воин должен сразиться с Ханом или с воином по выбору Хана в Круге Равных. Победа бросившего вызов обеспечивает награду; поражение приводит к позору из-за его претензии.

Награда - медальон с выступающим профилем Стивена Кейджа, с атакующим Хеллионом на заднем плане.

ЗНАМЕНИТЫЕ ВОИНЫ

Следующие воины Ледяного Хеллиона - выдающиеся фигуры в Клане.

ХАН АСА ТЭНИ

Хан Аса Тэни - ведущий Хан Клана Ледяного Хеллиона. Энергичный Крестоносец, он выступает за отмену Токкайдского Перемирия и возобновление вторжения. Однако Тэни также придерживается того мнения, что к этому свои усилия должны приложить Клан из домашних миров, приводя в качестве аргумента "неэффективность наших предположений о большинстве сильных Кланов". Такого утверждения придерживаются и несколько его

друзей среди вторгавшихся, которые остаются мощной политической силой.

Хан Тэни пришёл к власти после гибели Хана Стивена Тайлера от рук касты бандитов. Хотя запись Тэни как пилота безупречна, а его Родовая Линия сильная, на самом деле он единственный Звёздный Полковник, выбранный в своё время и вызвавший удивление Великого Совета. Недоброжелатели Хана пытались упрекнуть его в смерти Хана Тайлера, но не смогли найти доказательств.

Попытка Тэни распахнуть двери вторжения и для Кланов из домашних миров были недавно смешаны Ханами Волков и Соколов. Взбешённый их действиями, Тэни сейчас ищет способы возобновить свои усилия и отомстить Ханам, которые останавливают его.

САХАН СЭЛЛИН КЕЙДЖ

Сахан Сэллин Кейдж - самая молодая из тех, кто когда-либо занимал этот пост у Хеллионов. Райстар Кейдж попала под навязчивую опеку тех Хеллионов, которые хотели расширения владений Клана вместо риска затягивания конфликта с Внутренней Сферой. Видя в этом некоторый здравый смысл, она продолжает цепляться за свои убеждения Крестоносца и стремится к возврату Внутренней Сферы. Она увидела, что Клан оторвали значительный кусок Внутренней Сферы, и мечтает о дне, когда Хеллионы будут иметь там и свою часть. Т.к. многие Клан не участвовали во Вторжении, она считает выгодными Войны Урожая, которые позволяют подразделениям из многих Кланов присоединиться как вторичные силы вторжения. Для неё вторжение и выполнение доктрины Скрытой Надежды Керенского более важны, чем преданность отдельному Клану. Однако она, осторожничая, не открыто, поддерживает Испытания Урожая, после того, как увидела смерть своего предшественника от рук Хана Тэни в Испытании Обиды, вызванной этой же проблемой.

ЗВЁЗДНЫЙ КАПИТАН КОННОР РУД

Из всех воинов-Хеллионов Звёздный Капитан Руд привлекает наибольшее внимание внутри и вне Клана. Он имеет впечатляющий список побед и достижений, включая получение звания Звёздного Капитана ещё в первом его Испытании Положения, что редко получается у большинства кадетов. Его достижения вызывают скорее удивление, чем аплодисменты, т.к. Родовое Имя Руд ничем особенным не выделяется. Однако всё большее число наблюдателей отмечает Руда как идеального кандидата на пост Хана в будущем; они уверены, что он приведёт Хеллионов к высочайшим вершинам.

Руд, кажется, не разделяет глубоко настроений Крестоносцев, под впечатлением которых находятся многие из его сотоварищей, хотя он по-прежнему номинально её. Способному и умному командиру Руду абсолютно преданы те, кем он командует, включая и несколько вольнорождённых.



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: КЕШИК ОСЛЕПЛЕНИЕ

Показательное подразделение Тумена Ледяного Хеллиона, Галактика Альфа существует с самого основания Клана. Оно было почти уничтожено в ходе секретного Испытания в начале 31-го века, став в размерах меньше Кластера. С тех пор Ханы Хеллионов перестроили его в гибкую и мощную атакующую силу. Символ подразделения - осклизший ледяной хеллион, прочерком пересекающий звёздное поле, представляя собой свирепость и скорость воинов.

На протяжении своей истории Галактика Альфа получала наиболее опытных воинов и подготовленных выпускников лагеря. Воины-Хеллионы считают назначение в Галактику Альфа высокой честью.

ОФИЦЕРЫ

Галактикой Альфа по традиции, за исключением нескольких случаев, командует ведущий Хан Хеллионов. Нынешний Хан, Аса Тэни, аэрокосмический пилот исключительной опытности, много сделал для укрепления этого подразделения, даже усилив его.

ТАКТИКА

Воины-Хеллионы - мастера тактики типа "блицкриг", нанося удар быстро и жёстко. Войска Хеллионов почти не сражаются в статических битвах, предпочитая вместо этого находиться в постоянном движении. Эта тактика позволяет Альфе достичь грандиозных успехов, но также и вредит подразделению в тех сражениях, где манёвренность минимальна. Многие Кластера Альфы высылают вооружённые подразделения как "охотников за головами", которые выслеживают командные Мехи противника. Как только вражеский командир гибнет, оставшиеся после атаки Хеллионов быстро сминаются, используя скорость для создания даже большего замешательства на поле боя.



'MECH

7th Attack Cluster

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Хан Аса Тэни

Флагман-Кластер Галактики Альфа, 7-й на своих плечах несёт тяжкое бремя чести Клана. Это подразделение воплощает собой скоростные штурмовые силы, это как торговая марка Клана. Каждый Мех в Кластере весит менее 60 т. знак отличия 7-го - ледяной хеллион,двигающийся с ослепительной скоростью, с клыков которого капает слюна и кровь.



'MECH

150th Hellion Lancers

4 Тринария/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Филлип Линет

Это подразделение было замечено в тяжёлых действиях кампании Ярость Хеллиона и было почти уничтожено контратакой штурмового Тринария Койотов. Только быстрое решение Звёздного Командира Элементалов Энди, чьё подразделение уничтожило командную Звезду Койотов, позволило спастись остаткам Улан. Сложный знак отличия 150-го изображает Меха, стоящего во рту ледяного хеллиона, с Элементалом между его ног с добавлением числа "150".



AEROSPACE

77th Hellion Lancers

3 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Фрид Насбрин

Этот Кластер - основа аэрокосмических сил Галактики Альфа. Хотя они часто рано выбывают из заявок в бэтчелле, это подразделение также часто первым вызывается из резерва. Знак отличия Кластера несёт каждый АКИ в 77-м - звёздное поле, исцарапанное когтями хеллиона, с двумя АКИ, пересекающими поле из верхнего левого угла.



'MECH

78th Hellion Lancers

3 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Грейс Линет

Этот Кластер - самый малочисленный из-за частых внутренних конфликтов в Клане и тяжёлых боевых назначений подразделения. Считающийся тяжелейшим подразделением в Галактике Альфа, 78-й часто используется для выцарапывания окопавшегося противника, который неуязвим для обычной подвижной тактики Хеллионов. Хан Тэни распорядился добавить наиболее тяжёлые ОмниМехи в 78-й, надеясь продлить жизнь этого подразделения. Знак отличия 78-го - на фоне ноги тяжёлого Меха - череп без челюсти с двумя скрещенными мечами ниже его.



INFANTRY

40th Hellion Lancers

3 Тринария/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Раина Монтоз

Члены 40-го под командованием Звёздного Полковника Раины Монтоз специализируются на быстром выдвижении и нападении. Мехи, обвешенные Элементалами, разливаются по полю боя и быстро сбрасывают своих пассажиров, которые вносят хаос и неразбериху в ряды противника. Хан Тэни часто использует 40-й для опрокидывания флангов крупных вражеских формирований, пока основные части Галактики Альфа сокрушают переднюю линию врага. Знак отличия - Элементал, несущий дымящийся лазер, у которого на каждую из SRM-установок Элементала присело по ледяному хеллиону.



ГАЛАКТИКА БЕТА: ИЗОЩРЁННОЕ УБИЙСТВО

На протяжении своего существования Галактика Бета упорно развивалась по многим направлениям и разработала тактику, которая стала наиболее подходящей для неё. В то время как Галактика Альфа специализируется на одной общей тактике, различные Кластеры Галактики Бета в тех стилях, где они более всего поднаторели.

По давней традиции Хеллионы считают Бету конкурентом Альфы, приводя в качестве примера битвы, в которых они сражались вскоре после основания Клана - битвы между Ханом Кейджем и саХаном Муром. Несмотря на такую репутацию, между обеими Галактиками царит дух

товарищества и взаимное уважение, а не противостояние.

Галактика носит название Иизоощрённое Убийство - оно отражает общую гибкость и её способность ловко уничтожать цели. Символ подразделения - выпрыгивающий из снега ледяной хеллион, атакующий свою добычу.

Галактика Бета больше всех в Клане пострадала от Испытаний Урожая Соколов и Волков, несколько Бинариев по отдельности взяли Соколы, а также несколько опытных воинов попали к Волкам.

ОФИЦЕРЫ

Хотя по традиции ею командует саХан, Галактика Бета в своё время было подразделением ведущего Хана. Многие в Бете считают их нынешнего саХана провидицей и многого ожидают от неё. А сейчас саХан Кейдж мечтает о возобновлении вторжения во Внутреннюю Сферу, желательно с Хеллионами в авангарде.

Остальные офицеры Беты плотно сотрудничают между собой для координации тактики подразделения, постоянно изобретая что-нибудь новенькое.

ТАКТИКА

Различные подразделения Галактики Бета стали специалистами в различных стилях ведения сражения, возможно из-за разнообразных методов, практикуемых в подготовительном лагере, откуда Бета получает львиную долю своих воинов. В то время как это разнообразие удовлетворяет саХану Кейдж, она отмечает некоторые проблемы, вызываемые подразделением, действующим как единое целое. Она пытается решить эту проблему, по-прежнему оставляя индивидуальность каждого Кластера. Группа полевых тренировок обещает многое, но даже саХан признает, что Галактика Бета должна проделать долгий путь.



200th Attack Cluster
(Кешик Иизоощрённое Убийство)
4 Тринария/Элита/Надёжные
СО: саХан Сэллин Кейдж

'МЕШ Будучи командным подразделением Галактики Бета, 200-й Атакующий Кластер гордится своей тактикой засад. Хотя многие другие Кланов считают засады не в духе Кланов, саХан Кейдж и другие считают, что любому врагу, оказавшемуся достаточно глупым, чтобы попасть в них, винить, кроме себя, в этом некого. Совсем недавно 200-й понёс некоторые потери в сражении с 4-м Волчьим Ударным Кластером (4th Wolf Striker Cluster) в ходе Испытания Владения.

Знак отличия - Мех, шагающий сквозь лес, с двумя выпрыгивающими из укрытия ледяными хеллионами, готовыми к убийству.



121st Hellion Lancers
4 Тринария/Ветераны/Надёжные
СО: Звёздный Полковник Магда Мур

'МЕШ Члены 121-го - эксперты в преследовании и добивании отступающего противника. Оснащённые более лёгкими Мехами, чем большинство Кластеров Хеллионов, воины 121-го редко сражаются в боях, где требуется устоять.

Тринарием Бета 121-го командует Звёздный Капитан Руд, райстар Клана. Руд ведёт свою часть как Хан, и многие ожидают, что в будущем он станет лидером Хеллионов. Его Тринарий в недавних сражениях против других Кланов имел примечательный успех.

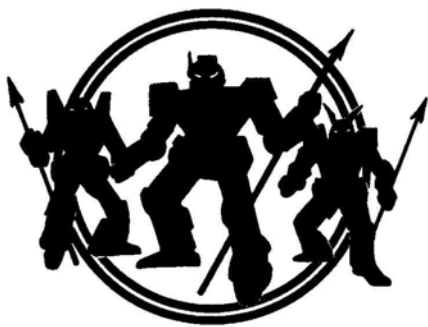
Знак отличия - стоя хеллионов, преследующая волка.



90th Striker Irregulars
2 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся
СО: Звёздный Полковник Маркус Уик

'МЕШ 90-й на данный момент не набрал силу, потеряв несколько Бинариев в Испытаниях Урожая против Нефритовых Соколов. Подразделение потеряло только одного Меху в сражениях - тот, который принадлежал Звёздному Капитану Грейсолону Руду, который проиграл дуэль чести за подразделение. Хотя очевидцы сообщают, что дуэль была справедливой, Хан Тэни подозревает, что Руду было приказано сдать своё подразделение предыдущим командиром, позднее саХаном Уэйландом Кейджем, гарантируя таким образом что некоторая часть Хеллионов будет участвовать во возобновившемся вторжении во Внутреннюю Сферу.

Знак отличия - это МехВоин - возможно, первый Хан Хеллионов, Стивен Кейдж, - гордо стоящий впереди Меху. Обе фигуры наполовину по диагонали в тени.



ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: НЕУСТРАШИМЫЕ ОХОТНИКИ

Со времён своего создания более сотни лет назад Галактика Дельта живёт как бы в тени Галактик Альфа и Бета. Из всех войск 1-го эшелона Хеллионов Дельта обладает наибольшим количеством вольнорождённых воинов, позволив некоторым командовать Тринариями - эта практика стала причиной значительных тренировок внутри подразделения. Галактика поддерживает 4 полноценных Кластера, в основном из-за того, что принимает выпуски из всех трёх

подготовительных лагерей Хеллионов.

Рассматриваемая некоторыми как индивидуалист, Командир Галактики Дрю Норизучи никогда не смущается широким использованием тяжёлых и штурмовых ОмниМехов, даже если это противоречит предпочитаемой Кланом военной доктрине. Командиры других Галактик склоняются к тому, что такое использование тяжёлых машин происходит из-за насыщенности Галактики вольнорождёнными. Знак отличия Галактики - группа силуэтов Мехов, несущих копья.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Дрю Норизучи, старейший воин 1-го эшелона Хеллионов, по-прежнему несущий службу, ведёт своё подразделение с гениальной прозорливостью. Многие говорят, что он упивается сопротивлением молодым офицерам, которые бросали ему вызов за его пост. Его возраст и опыт позволяют ему видеть пользу от вольнорождённых воинов и офицеров, хотя он испытывает некоторые трудности в выражении подобных чувств к вернорождённому пополнению из подготовительных лагерей.

ТАКТИКА

Обученная ведению сражений в самом агрессивном окружении на мирах Пентагона, Галактика Дельта превосходно сражается при любых условиях. Это её качество с годами привело к самым опасным назначениям для Галактики. Как подразделение, разработанное для функционирования в самых плохих условиях, большинство Мехов Дельты имеют прыжковые двигатели. Хотя присутствие прыжковых ускорителей несколько снижает огневую мощь, большинство офицеров чувствует дополнительную гибкость такого решения.



2nd Assault Cavaliers

3 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Командир Галактики Дрю Норизучи

Наиболее опытный Кластер в

Галактике Дельта, 2-й недавно потерпел поражение от Клана Звёздного Ужа в Горах Грессен на Дагге, где они потеряли несколько своих лучших воинов как изорлу. На самом же деле 2-й должен был победить на этом неровном, горном ландшафте, если бы не эти потери. Знак отличия - Звезда Мехов, стоящая на горных пиках.



33rd Striker Irregulars

2 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Дэймон Хоукинс

33-й - эксперимент Звёздного

Полковника Дэймона Хоукинса, МехВоина Призрачного Медведя, взятого связанным более 10 лет назад. После того, как 33-й был почти уничтожен в ходе кампании Ярость Хеллиона (действующими остались лишь самые тяжёлые Мехи), Командир Галактики Норизучи уполномочил Хоукинса восстановить подразделение, используя исключительно тяжёлые и штурмовые Мехи. Однако перестройка пошла медленно, т.к. самые тяжёлые Мехи найти трудно, как и пилотов-Хеллионов для них. Оспариваемый кое-кем знак отличия 33-го - коготь призрачного медведя и коготь хеллиона, тянущиеся друг к другу на фоне штурмового ОмниМеха.



45th Striker Irregulars

3 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Скотт Мур

Это подразделение составлено почти полностью из вольнорождённых. Их вернорождённый командир рассматривает своё положение, которое он получил после поражения в Круге Равных, как очень нежелательное. Трения между Муром и его подразделением стали постоянным в последний год или около того.

44-й имеет репутацию драчуна, которого мало уважают вышестоящие вернорождённые. Именно его члены чаще других своих коллег-Кластеров начинают сражения и дуэли чести. Знак отличия подразделения отражает разнородность своих членов; он изображает хеллиона с выдранными клочками меха, борющегося за право оказаться наверху.



53rd Striker Irregulars

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Перри Тэни

53-й гордится своей

самодостаточностью и сбалансированностью. Кластер обслуживается одним из лучших технических составов Клана, и этот блестящий персонал и ответственен за постоянную готовность подразделения. Недавно прошёл слух, что Хан Тэни может воспользоваться 53-м как подразделением-ядром для четырёх Галактик 1-го эшелона. Знак отличия - одинокий Мех спиной к зрителю, а лицом - в сторону надвигающейся угрозы, которая возникает в виде приближающегося облака.



ГАЛАКТИКА ЗЕТА: ХРАНИТЕЛИ ГНЕЗДА

Первое гарнизонное войско, созданное Кланом Ледяного Хеллиона более 200 лет назад, Галактика Зета обладает необычным уважением к себе, несмотря на статус гарнизонного подразделения. Старейшие воины в основном занимают посты в гарнизонных войсках, но назначение в одну из Галактик Зета снижает напряжённость.

Из-за того, что с самого начала Зета служиит как защитник баз и городов домашнего мира Хеллионов, Галактика Зета получило прозвище Хранители Гнезда. Знак отличия подразделения - стая

хеллионов, загораживающая вход в пещеру.

Оснащённые некоторыми из старейших машин среди имеющихся у Клана, включая несколько БэтлМехов эпохи Звёздной Лиги, воины Галактики Зета по-прежнему остаются достойными противниками в сражении, частично благодаря исключительным лидерским качествам Командира Галактики Кёртиса.

ОФИЦЕРЫ

Старейший воин на службе в Клане Ледяного Хеллиона, 70-летний Командир Галактики Кёртис умело сохраняет боеспособность подразделения. Кёртис - вернорождённый, так никогда и не получивший Родового Имени, - позор, который он несёт каждый день. Лишь его преданность Клану и его вера в то, что он делает, продлевает его жизнь.

ТАКТИКА

Более 65% Мехов представляют собой лёгкие машины, почти все из них - качества 2-го эшелона или эпохи Звёздной Лиги, поэтому Зета часто вынуждена менять тактику изматывания противника, чтобы выжить. Хотя это не считается благородным по стандартам Клана, именно этот стиль сражения и позволяет воинам Зеты остаться в живых и даже победить.



'MECH

3rd Hector Cavaliers

3 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Командир Галактики Кёртис

Командный Кластер Галактики Зета, 3-й сейчас находится в крайней степени кризиса. В недавней защитной операции Командир Галактики Кёртис был регко ранен, ещё и отказавшись передать командование. Фракция, ведомая Звёздным Капитаном Кармен из Тринарии Бета 3-го, почувствовала, что настал момент, когда старый воин должен оставить свой пост. Тем временем части, преданные Кёртису, добровольно изъявили желание защищать право Командира Галактики быть лидером подразделения. Многие считают, что вызов Звёздного Капитана Кармен на формальное Испытание Положения за пост командующего - лишь дело времени.

Знакотличия - планета Гектор на звёздном поле, с Мехом на заднем фоне, главное оружие руки которого дымится.



'MECH

7th Hector Cavaliers

2 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Командир Галактики Лиллит

После долгих лет пренебрежения это подразделение находится на последнем издыхании. Почти каждому Меху не хватает обслуживания и запчастей, а мораль просто плачевна. По слухам, несколько Звёзд в Тринарии Бета собираются отколоться, став пиратами или присоединиться к бандитской касте. Хан Тэни усугубил проблему, вовремя не среагировав на ухудшение отношений. Знак отличия подразделения - разбитый круглый щит с глазами ледяного хеллиона, смотрящие ввысь.



'MECH

150th Attack Cluster

3 Тринария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Вик Хорн

Составленный большей частью из связанных Кланом в различных Испытаниях в прошедшие годы, этот Кластер вырос как неудавшаяся попытка Хеллионов создать кавалерию. Командир подразделения, Элементал с Родовым Именем из Клана Бриллиантовой Акулы, чувствует себя обиженным больше всех. Звёздный Полковник Хорн послал прошение обоим Ханам Хеллионов, чтобы они дали его подразделению шанс проявить себя в настоящем сражении, но до сих пор эти просьбы остаются без ответа. Знак отличия - силуэт лица Николаса Керенского, коронованный ореолом из пяти звёзд с присевшим ледяным хеллионом.



'MECH

45th Hector Cavaliers

3 Тринария/Новички/Надёжные

СО: Командир Галактики Гертвин

Не пройдя настоящих боёв, новички этого подразделения нетерпеливо ждут, как бы себя проявить. Воины 45-го в основном избежали горечи серой гарнизонной службы, возможно из-за того, что недавно был большой прилив новых вольнорождённых рекрутов. Знак отличия - свирепо выглядящий гибрид Меха и хеллиона, бросающийся на зрителя.



ОСНОВНАЯ ГАЛАКТИКА ЗЕТА: ФАНАТИЗМ ВОЛЬНОРОЖДЁННЫХ

Вторая гарнизонная сила, созданная Кланом Ледяного Хеллиона, Основная Галактика Зета на протяжении веков претерпела множество изменений. На данный момент составлена почти полностью из фанатично преданных вольнорождённых, Кластера Основной Зеты часто чрезмерно фанатично проявляют доказательства своей полезности. Уже не раз Кластер начинал несанкционированные атаки на бандитов, безуспешно пытаясь завоевать расположение Хана. Несмотря на частый успех таких усилий, большинство Ханов подвергали это подразделение дисциплинарным взысканиям за такие действия. Совсем недавно Галактика целиком сражалась в несанкционированном набеге на мир Стальных Гадюк Новый Кент (New Kent) и потеряла несколько Тринариев. Некоторые наблюдатели надеются, что этот инцидент "наконец-то научит этих дураков-вольняг некоторому благоразумию".

Знак отличия Галактики - ледяной хеллион, присевший на задние лапы отдохнуть, держа в одной из рук лазерное ружьё.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Эльд начал свою карьеру как многообещающий выпускник второго подготовительного лагеря Хеллионов. Однако его командир в Галактике Бета посчитал несовместимыми находчивую тактику Эльда на поле боя и выходки вне его. Хотя и компетентный и преданный своему Клану, Эльд не следует строгой регламентации, требуемой от войск 1-го эшелона Клана. После 3-х лет службы он докатился до Основной Галактики Зета. В более располагающей атмосфере подразделения 2-го эшелона уникальный стиль Эльда командовать процветал, и он быстро поднялся достиг звания Командир Галактики. Его стиль распространился по всему подразделению и принёс Основной Зете нынешнюю репутацию.

ТАКТИКА

История боевой тактики Основной Зеты выпадает из стандартной в Клане. Почти сразу после начала сражения оно превращается в кучу-малу, т.к. воины-Хеллионы свободно выбирают себе цели, и враг попадает под перекрёстный огонь. Такое хаотическое поведение принесло Галактике длинный список малозначительных назначений.



175th Attack Cluster

3 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Командир Галактики Эльд

Командир Галактики Эльд сейчас работает над перестройкой своего командного Кластера, ослабленного после катастрофического набега на исследовательский комплекс Стальных Гадюк на Новом Кенте. Потеряв целый Тринарий и своего исполнительного офицера, Эльд ожидает наказания от Хана Тэни, который пока ещё ничего не сказал относительно этого инцидента.

Знак отличия Кластера Эльда напоминает знак отличия Галактики, за исключением того, что хеллион держит лазерный пистолет, а не ружьё.



176th Attack Cluster

1 Тринарий/Регуляры/Фанатики

СО: Командир Галактики Роза

Лишь один Тринарий остался от 175-го после его участия в атаке на Новом Кенте. Попав в ловушку тяжёлого Тринария гарнизона Стальных Гадюк, члены 176-го были вынуждены пробивать себе путь к свободе. Сражение стоило подразделению его командира, Звёздного Полковника Соломона. После отступления с Нового Кента Командир Галактики Эльд повысил в звании Звёздного Капитана Розу до Звёздного Полковника и поставил её командовать остатками разрушенного Кластера.

Знак отличия - гибрид получеловек-полуМех, который навёл на зрителя дуло пистолета.



AEROSPACE

52nd Hector Cavalries

3 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Рилла

Подразделение понесло минимальные потери в неумелом нападении на Новый Кент. 52-й использовал свои аэрокосмические части, позволяя отступить войскам Хеллионов к своим приземлившимся DropShip'ам и покинуть планету. Изначально снятый из заявки за комплекс, воины самовольно провели это действие спустя несколько часов после начала сражения. Их появление, хотя и нанесло урон чести Командира Галактики Эльда, уберегло всю Галактику от полной катастрофы.



ГАЛАКТИКА ТЕТА: СПАСИТЕЛИ КАСТЫ

Хотя военные подразделения практически ничего не угрожают при путешествии через пространство Кланов, это не относится к торговым или научным кораблям. Атаки бандитов - постоянная угроза, и это стоило кастам торговцев нескольких Кланов больше, чем несколько DropShip'ов. Так как защищать касты послабее - задача, лежащая вне компетенции подразделений 1-го эшелона, эта обязанность падает на войска 2-го эшелона. В Клана Ледяного Хеллиона основное подразделение, ответственное за эти миссии, - Галактика Тета.

Будучи разбитой на Бинарии и Звёзды, действующие отдельно друг от друга, Галактика Тета существует только на бумаге. Лишь в редких случаях подразделение действует как единое целое. На самом же деле всё составляющие подразделения проводят большую часть времени, путешествуя с торговыми и другими небоевыми кораблями, обеспечивая их безопасность.

Такая служба имеет и свои недостатки. Во-первых, недостаток похожести на другие военные подразделения и постоянный контакт с низшими кастами приводит к упадку дисциплины среди солдат, иногда достигая крайней степени. Во-вторых, единства подразделения практически не существует. Если они вынуждены сражаться Тринариями или соединениями крупнее, их дезорганизация и недостаточная кооперация зачастую приводят к непомерно высоким потерям даже в случае победы.

Знак отличия Галактики - ледяной хеллион над DropShip'ом касты торговцев. Кластера этого подразделения не имеют индивидуальных знаков отличия, т.к. воины Теты редко действуют силами единых Кластеров. Однако несколько Бинариев имеют свои собственные знаки отличия.

ОФИЦЕРЫ

Галактику Тета ведёт Командир Галактики Рональд, вернорождённый воин-дезгра, назначенный в Тету после бесчестного убийства своего вышестоящего офицера из Галактике Дельта в Круге Равных. Вместо того, чтобы убить его, Командир Галактики Мур из Дельты сместил Рональда в Тету. С тех пор Ренольд выбил право командовать этим подразделением. Хотя он носит звание Командира Галактики, чаще всего он со своим командным Бинарием проводит на борту корабля касты торговцев.

ТАКТИКА

Никакая из частей Теты не владеет по-настоящему превосходными тактическими способностями, но многие воины в Тете, помимо эффективной боевой стратегии малыми подразделениями, стали опытными в проведении боёв в условиях полной невесомости или при низкой гравитации.



180th Attack Cluster

3 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Командир Галактики Ренольд

Командный Кластер Галактики Тета, 180-й сопровождает корабли, которые Клан считает подвергающимися опасности в большей степени. Чтобы справиться с этой задачей, Кластер разбился на Бинарии, которые обычно являются сбалансированной смесью Мехов, аэрокосмических частей и Элементалов.



43rd Hector Cavalries

3 Тринария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Бальфор

В 43-м ощущается недостаток исполнительных офицеров с того времени, когда бывший исполнительный офицер был убит в Круге Равных Звёздным Полковником Бальфором в ходе Испытания Отказа. Та же судьба постигла трёх последних исполнительных офицеров подразделения, после чего и появилась вакансия на этот пост. Жестокий воин, который любит везде распространять своё влияние, Звёздный Полковник Бальфор упивается тем, что терроризирует вольнорождённых под его командованием. Больше всего Звёздный Полковник изливает ярость из-за своего текущего назначения, а его характер ещё больше испортился после получения обязанностей убитого им исполнительного офицера.



44th Hector Cavalries

3 Тринария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Капитан Грей

44-й имеет уникально отличается от всех существующих подразделений Хеллионов, состоя из подразделений, никогда не сражавшихся вместе. Этот Кластер существует только на бумаге - все его воины служат позвёздно на борту кораблей касты торговцев.

Недавно преданность многих воинов 44-го была поставлена под сомнение. Высокопоставленные офицеры Хеллионов отмечают, что несколько Звёзд более преданны касте торговцев и их богатству, нежели касте воинов. Стали появляться редкие сообщения о сомнительных воинах, хотя некоторый вклад в это вносит в основном лень вольнорождённых, а не их отступничество.

КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ
РОДОВЫЕ ИМЕНА
НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

*С соколиной зоркостью мы высматриваем своих противников.
На соколиных крыльях мы изматываем их.
Соколиными когтями мы бьём их.
И с соколиным упорством мы их побеждаем.*

- Предание (Клан Нефритового Сокола), Отрывок 97, Строки 6-9

Основные Родовые Имена

Чисту
Хазен
Мальтус

МехВоины

Хелмер
Бухаллин
Рошак
Прайд

Элементалы

Иказа
Маттлов

Аэрокосмические Пилоты

Бинетти
Тастус
Фон Янкмон

ИльХан Озис,

Выполняя Ваш запрос, мы провели смотр наших войск и находим их готовыми к возобновлению Вторжения во Внутреннюю Сферу. Ниже следует сводный отчёт о нашей готовности, включая основные сведения о нашем Клане, традициях и обычаях. Я надеюсь, что Вы или Ваши преемники будете удовлетворены этой информацией.

Я уверена, что Вы извещены о потерях, понесённых Нефритовым Соколом в последнее время, но мы и дальше будем сметать все препятствия с нашего пути. В отличие от других Кланов, Соколы демонстрируют свою мощь и остаются дееспособным Кланом. Соколы благодаря своему упорству справлялись со всеми лишениями в последнее десятилетие, это показывает, что путь к мечте Керенского хоть и нелёгок, но правилен.

Я посылаю Вам этот отчёт от имени Хана Клана Нефритового Сокола Марты Прайд.

- Саманта Клиз, саХан, Клан Нефритового Сокола, 1 декабря 3059 г.

СОКОЛИНЫЙ ВЗОР: ИСТОРИЯ КЛАНА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Выслушай, неоперившийся юнец, историю славы - о возвышении Клана над пеплом империй, благородстве мечты Керенского и о победах над врагами. Выслушай историю о сражениях и отваге, предательстве и обмане. Но прежде всего выслушай историю о негибамости и победах несмотря ни на что.

Это история о Нефритовом Соколе.

ГОДЫ ЗАМЫСЛА (2786-2821)

После войны с узурпатором Амарисом и предательства Лордов Домов, разрушивших Звёздную Лигу, Великий Отец Александр Керенский увёл остатки Сил Обороны Звёздной Лиги (СОЗЛ) из прогнившей Внутренней Сферы в поисках лучшей доли. Он хотел уберечь своих последователей от лживости и абмичиозности Внутренней Сферы, и многие годы спустя наши предки открыли миры Пентагона - Аркадия, Вавилон, Цирцея, Дагда и Эдем - и его мечта нашла своё воплощение. Но в 2081 году ужас прошлого вновь навис над нами.

Исход и реформы Александра Керенского не избавили Звёздную Лигу В Изгнании от низменных инстинктов, только глубже их запрятали. Пентагон погряз в раздорах, а Великий Отец умер прежде, чем смог возратить стабильность пошатнувшемуся обществу. Ответственность за народ легла на сына Александра, Николаса, который увёл своих верных последователей к звёздам, известным как Созвездие Керенского.

Пока война бушевала в мирах Пентагона, Николас высказал смелые предложения и стал строить новое общество, свободное от хаоса, охватившего миры Пентагона и Внутреннюю Сферу. Он создал систему каст и поделил всё сообщество на 20 Кланов, начало каждому из которых положили 40 воинов, преданных его воззрениям. Члены одного из Кланов - Нефритового Сокола - были и наши предки.

Элизабет Хазен стала нашим первым Ханом, держа под контролем обучение и объединение воинов, избранных Николасом Керенским для присоединения к Клану Нефритового Сокола. Хазен имела похвальную подготовку ещё до Исхода. В ходе оккупации Терры Амарисом она продемонстрировала свою решительность и отвагу в сражениях с отрядами узурпатора, командуя более 10 лет партизанским отрядом, известным как Призраки Чёрного Дозора. Позже она оставила СОЗЛ, но последовала в Исход за своим возлюбленным, генералом Аароном ДеШевалье. Она присоединилась к командному составу Керенского, повторно было подтверждено её звание майора. Когда 9 кораблей во главе с "Принцем Евгением" восстали в Исходе против Великого Отца, Хазен была послана для усмирения мятежников. Ей тяжело было видеть смерть ДеШевалье в засаде мятежников на Эдеме, последовавшей вскоре после смерти её командира, Великого Отца Александра Керенского. Устав от разногласий, она целиком и полностью поддержала Николаса в его взглядах, показав своё упорство и целеустремлённость Нефритовым Соколам. Хазен дала нашему Клану имя нефритового сокола - первой прирученной ею птицы.

Всё же Хазен была не единственным превосходным воином среди наших основателей. Пилот-ас Даниэль Маттлов, несмотря на подорванное здоровье от раны, полученной в борьбе с отрядами Амариса во Внутренней Сфере, не отказался от того, чтобы быть военным нового типа у Керенского. Его намерения, которые являются примером для всех нас, были получить право участвовать в кампании на Пентагоне как МехВоина. Скрытность Маттлова, вера в свои способности и готовность бороться до конца даже без оружия в руках символизирует дух и целеустремлённость Нефритового Сокола.

Строгая дисциплина (черта, которую пытаются принизить в Кланах послабее) Карла Иказы - один из краеугольных камней в воспитании современных военных Клана. Бывший пехотный командир и близкий друг Николаса Керенского, Иказа участвовал в создании Кланов, давая азы боевой тактики 800 избранным воинам. Очень плохо, что другие Кланов не оценили его вклада в общее дело. Только один Клан выражает своё уважение к нему - наш, к которому он присоединился.

Лиза Бухаллина, наш 4-й и последний основатель, была учёным во времена Амариса, но сражалась с оккупантами Терры вместе с Призраками Чёрного Дозора. Хотя нет достоверных исторических сведений, считается, что Бухаллина была членом группы Чёрные Сердца, контрразведывательного и антитеррористического спецподразделения Звёздной Лиги; её умения пригодились в это нелёгкое время. После освобождения Терры она вошла в состав группы безопасности Керенского, пройдя окончательную военную подготовку в Звёздной Лиге В Изгнании. Бухаллина стала саХаном и Хранителем Закона Соколов, т.к. ей доверял Николас Керенский. Её учёная подготовка очень пригодилась Керенскому при воплощении своих взглядов на общество Кланов в законы и инструкции.

Заслуги наших основателей доказывают, что Нефритовые Соколы имеют право считать собственную интерпретацию мечты Керенского как единственно правильное. Наши основатели формировали мощь и законы Кланов. Они чётко выполняли указания, им доверяли Великий Отец и Основатель. Больше, чем какой-либо другой Клан, кроме, возможно, Волков, Соколы принимали участие в формировании общества Кланов, и только мы остались верны истине. Поэтому Соколы уже изначально стоят выше любого другого Клана.

Когда Николас начал кампанию по освобождению миров Пентагона, Соколы - ведомые Элизабет Хазен - превосходно выполнили свои миссии на Эдеме, перед помощью на Дагде. В ходе кампании Основатель заявил, что он присоединится к тому Клану, который лучше всего справится со своими задачами, и Хан Хазен и её подчинённые справедливо считали, что эта честь достанется Нефритовым Соколам. Когда Николас сделал свой выбор в пользу Волков, это было шоком для нас. Но потом Ханы поняли возможные причины такого решения. Волки хорошо дерутся, они доказали это, но у них нет предвидения Соколов и поэтому нужно, чтобы их направляла рука Керенского. Так наши предки урегулировали несогласие с решением Основателя, но с тех пор отношения между нашим Кланом и Кланом Волка дали трещину, и это продолжается до сих пор.

ЧИСТКА ГНЕЗДА: ОТБОР И ЗОЛОТОЕ СТОЛЕТИЕ (2822-2950)

С возвращением на миры Пентагона наш Клан приступает к объединению людей под нашим знаменем и наставляет их на путь Керенского. Большинство было с этим согласно, но некоторые выразили своё сомнение в мудрости ильХана и Кланов. До 2822 года продолжались дебаты по этому поводу, пока Ханы Соколов не начали кампанию против диссидентов. Их наказание стало известно как "Отбор". Эта часть нашей истории ярко демонстрирует готовность Соколов принять трудное решение для всеобщего блага. Соколы избавили себя от поразившей нас чумы. Другие Кланов не делали этого, и год спустя Неназываемый Клан заплатил за это страшную цену.

После Отбора Соколы остались верны мечте Керенского, становясь теми, кого слабые Кланов называли "традиционалистами". В отличие от других традиционалистов, например, Дымчатых Ягуаров, это нас не испортило. Бедствия сделали Нефритовый Сокол только сильнее, они не сломили нас, как это случилось с Ягуарами.

В качестве примера можно привести вражду между Кланом Волка и Соколами. Волки постоянно нас упрекают в том, что мы постоянно изводим их своей "ревностью" к наследию Керенского. Всё это далеко от истины. Это всего лишь служит оправданием вероломства Волков, случавшихся в период с 2863 по 2870 годы.

Становится понятно, почему 2 Клана - Волки и Койоты - действуют согласованно - они, подобно злым собакам, только в толпе обладают необходимой храбростью, которая поодиночке им недоступна. Когда мы захватили технологию ОмниМехов у Койота в 2863 году, мы использовали 1 Звезду против их двух, демонстрируя своё презрение к ним. Хотя и сильно повреждённая, но Звезда захватила ОмниМеха Койота, от которого мы оттолкнулись в своих исследованиях и пришли к модульной технологии. Однако Койоты пошли скупить к своим союзникам Волкам, побуждая их бросить вызов нам ради технологии их друзей, которая не досталась им самим.

Когда Волки в 2868 году разработали бронекостюм Элементала, мы бросили ряд вызовов Волкам за право обладания этой бронёй нашим Туменом. После ряда сражений Соколы одержали победу. Но из мелкой мести Волки подговорили Койотов и Огненного Мандрила к набегам на нас с целью вернуть бронекостюмы, вынуждая наш Клан понести огромные потери в деле защиты с таким трудом доставшейся нам изорпы.

Это хорошо показывает, как далеко Волки уклонились от заветов Керенского. Они вели себя очень постыдно, всего лишь прикрываясь заветами Керенского. Если бы они вели себя как истинные последователи учения Керенского, они бы никогда не скатились в ересь и отрицание.

Некоторые Кланов рассматривают нашу строгую приверженность системе каст и родословных как основное препятствие нашей экспансии во время Золотого Столетия. На самом деле, Соколы действительно расширяли свою сферу владений медленно, и одно время предприняли ряд мер по отношению к другим кастам. Но, как и подобает истинным воинам, мы взяли то, что нам было нужно, и к завершению этого периода мы превратились в сильный Клан в военном и коммерческом отношении, с которой необходимо считаться. От миров Пентагона до Кластера Керенского, всюду наша мощь заставляла других бояться и уважать нас.

Кое-кто предположил, что наши недавние столкновения со Снежным Вороном вызваны ошибочным толкованием закона Кланов - мы слишком возгордились и бравировали этим. В другое время и с другим Кланом мы преподали бы своим оппонентам хороший урок. Но даже такому Клану, как нашему, трудно бороться на два фронта сразу, особенно против такого закалённого в боях Клана, как Снежный Ворон. В конце концов только Гадюки извлекли для себя пользу из этого противостояния Сокола-Ворона, получив время, необходимое для своей консолидации.

Некоторые обвинили нас также и в том, что мы попираем честь и традиции Клана, выступая вместе с фракцией Крестоносцев Клана Волка за отмену Токкайдского перемирия. При этом они говорят о миссии Красного Корсара, предположительно организованной для отказа от перемирия. Однако нет никаких документальных подтверждений... и даже если это и так, само соглашение изначально было обманом. Никакой по-настоящему благородный ильХан не сделал бы этого. Можем ли мы связывать себя другими постыдными обещаниями этим бесчестным собакам?

Личный дневник Хана Вандервана
Чисту, 12 октября 3056 г.

командованием Марты Прайд. Эти два подразделения обеспечили переправу через реку Презно, имевшей важное значение на пути к городу Олалла. Когда наши части обнаружили засаду двуличного КомСтара, эти подразделения обеспечивали безопасность отступления Галактик Сокола, послужив их авангардом, а Марта Прайд повела своё подразделение в сражение с 309-м дивизионом КомГвардии. Подвиг этих двух воинов позволил уберечь Соколов на Токкайдо и разбить подтянувшиеся части КомСтара, хотя Звёздный Полковник Эйден Прайд погиб, так и не увидев этого триумфального завершения. Гены Эйдена, как одного из уважаемых воинов, были немедленно включены в программу размножения, и первая сибко уже проходит обучение на планете Сокола Железная Твердыня (Ironhold).

Корысть и высокомерие Стальных Гадюк в конце концов привели к тому, что мы их возненавидели. Рано выбывшие из борьбы за право участия в Битве за Токкайдо, Тумен Гадюк воспользовался тем, что мы сражаемся, и напал на наши владения во Внутренней Сфере. После Битвы за Токкайдо у нас проводилась военная реорганизация, в ходе которой мы пришли к структуре из трёх Галактик, позволявшей быстро перейти от наступательных операций к эффективной защите небольшими группами. Но несмотря на дальновидность наших Ханов, мы потеряли множество миров из-за Гадюк, мстивших нам за потерю планеты Адсик Врата (Hellgate) в 3051 году. Весь 3055 год мы безостановочно боролись с ними, и только сражения в домашних мирах против Снежного Ворона не позволили нам одержать полную и окончательную победу над этими выскочками Гадюками.

СНИСХОЖДЕНИЕ К ВОЛКУ: ВОЙНА ОТКАЗА (ОСЕНЬ 3057 ГОДА)

Сдерживаемые Гадюками, наши Ханы начали планировать операции возмездия нашим врагам. Пока воины Нефритового Сокола сражались против Гадюк, Ханы вели другие бои в Великом Совете. Вместе с лидерами других Кланов-Крестоносцев они начали процедуру смещения с поста ильХана представителя Хранителей Ульрика Керенского, надеясь, что с его смещением - и заменой на своего представителя-Крестоносца - Токкайдское перемирие будет нарушено и Вторжение возобновится.

Мы ждали вызова Керенского на Испытание Отказа, когда правосудие будет не на его стороне, но мы не ожидали, что он проведёт свой Отказ в таком масштабе. Ещё раньше, чем начались поединки, что полагается благородным воинам, он убедил Ханов Волка - бездомного щенка Фелана Варда и эту древнюю старуху Наташу Керенскую - поддержать его в его решении, погружая Клан Керенского в войну против нашего. В течение долгого времени удача была на стороне Волков, но в итоге праздновали победу Соколы, убив обоих Керенских с подавляющим превосходством своих сил. Тогда щенок Вард и показал своё истинное лицо, удрав во Внутреннюю Сферу с частью Тумена Волков и с этими отбросами-наёмниками, посланными для их усиления в нашем противостоянии.

РАСПРАВЛЯЕМ КРЫЛЬЯ: ОПЕРАЦИЯ ВОЗРОЖДЕНИЕ И ПОСЛЕ НЕЁ (3048-3057)

Мы стали настолько сильны, что к нашей философии Крестоносцев стали примыкать и другие Кланов, чей основной принцип был в следующем - мы должны навязать свою волю Внутренней Сфере, наказав их за предательство Звёздной Лиги и заставить их искупить свою вину, воссоздав общество таким, каким оно должно быть. Соколы первыми призвали к Вторжению во Внутреннюю Сферу в 2980 году, но другие Кланов помешали осуществить это, они были не уверены в своих силах и не могли действовать самостоятельно даже по отношению к выродившемуся врагу. Вместо этого ведомые фракцией Хранителей Клана Волка, кто прикрывался неопределённым понятием "защиты" Внутренней Сферы, предложили компромисс. Несмотря на многочисленные препятствия, Соколы никогда не прекращали своих попыток.

Все были потрясены, когда Лео Шоуэрс из Клана Дымчатого Ягуара поставил вопрос о Вторжении на Великом Совете в 3048 году. Наши возможные союзники, Дымчатые Ягуары, скрыли от нас то, что они перехватили исследовательское судно КомСтара "Исходящий Свет", и, таким образом, обозначили цели для себя раньше всех. Но, отдавая дань нашей приверженности идеям Крестоносцев и признавая наше высокое мастерство на поле боя, ильХан Шоуэрс предоставил нам Лиранский коридор во Вторжении, оставив своим Ягуарам Синдикат Драконов. Двум другим Кланам Вторжения - Призрачным Медведям и Волкам - был предоставлен коридор на Расалхаг, где они столкнутся с более слабым врагом, что будет менее почётно.

Мы хорошо сражались и не потерпели ни одного поражения до тех пор, пока Соколиная Стража не пала жертвой предательства во втором сражении на Туаткрессе. Много бесчестия принёс нам после смерти ильХана Лео Шоуэрса у Радштадта в Расалхагском коридоре избранный ильХаном Хранитель Ульрик Керенский, добавив в наш коридор Вторжения ненавидящих нас Стальных Гадюк. Этот поступок отравлял последние месяцы войны и подорвал наши силы в подготовке к Битве за Токкайдо.

Все Соколы билась достойно, но два подразделения особенно отличились. Первое - Соколиная Стража (Falcon Guards) под командованием Эйдена Прайда; второе - 2-й Соколиный Егерский (2nd Falcon Jaegers) под

Слишком большую цену заплатил наш Клан за эту войну. 19 Кластеров были уничтожены, из них только 9 позже были восстановлены. В некоторых из выживших Галактик остались только командные подразделения. Беспрецедентным было противостояние на планете Морджес (Morges), где было по 10 Кластеров с каждой из сторон, когда в итоге в списки потерь попали 2 Галактики и их подчинённые части. В Галактике Омикрон потери включали в себя 4-й Ударный (4th Striker), 4-й Коготь (4th Talon), 4-й ВГК, 14-й Регулярный (14th Regulars) и 17-й Регулярный (17th Regulars); в Галактике Бай - 4-й Соколиный (4th Falcon Velites), 89-й Ударный (89th Striker), 94-й Ударный (94th Striker), Peregrine Eyrie и Peregrine Solahma.

Политические последствия были такими же кровавыми. В январе 3058 года оба Хана Соколов погибли: Хан Чисту был убит новым Ханом Волков, Владимиром Вардом, в Испытании Отказа после поглощения его Клана Соколами, а Хан Кричелл погиб в споре с тем же Ханом Волка за право быть ильХаном.

ОТТАЧИВАЕМ КОГТИ: ПРОТИВ СОЮЗА (3058)

Наши новые Хан и саХан, Марта Прайд и Саманта Клиз, оказались в безвыходном положении. Клан опасно ослабел с потерей почти половины своих воинов. Подразделения первого эшелона понесли особенно сильные потери, в результате образовавшиеся бреши пришлось заполнять воинами второго эшелона. Беспрецедентное число кадетов были выдвинуты в качестве новых воинов, но, в отличие от отчаянных Волков, мы принимали в качестве воинов минимум представителей других каст. Из-за этого новые родственнички испытывали недостаток боевого опыта.

Решение Хана Прайд символизирует смелость Соколов. Мы атаковали Альянс Лирь, проникнув в глубину их территории более чем на 120 световых лет, и удерживали более 3-х месяцев мир Ковентри в своих руках. Столкновение с элитными частями Внутренней Сферы было для новичков очень кровопролитным, но Внутренняя Сфера выставила сил больше, чем требовалось. Оказавшись перед лицом опасности вторжения Клана Волка в нашу Оккупационную Зону, Хан Прайд приготовилась уйти из Альянса, но в ходе блестящего замысла сфероидных командиров, Виктора Штайнер-Дэвиона и Анастасиуса Фохта, Соколам была предложена *хегира* - почётное отступление, это позволило нам подготовиться к атаке Волков.

В течение нескольких следующих недель Ханы переместили столицу Оккупационной Зоны с планеты Wotan, тяготевшей действиями Ханов Чисту и Кричелла, на планету Судеты (Sudeten), место дислокации Соколиной Стражи. Это нам немного добавило гордости - столица Волков до этого была ближе к Терре, чем наша. Из практических соображений мы прекратили движение в сторону нашей наиболее удалённой планеты - Ссора (Quarrel). Кроме того, поместив столицу Соколов всего в трёх прыжках до мира Волков на планете Тамар (Tamar), мы напоминаем тем самым Хану Владимиру Варду об уязвимости его Клана, если он надумает атаковать нас.

ИГРЫ ДЛЯ СИЛЬНЫХ: ПОДГОТОВКА К ВОЙНЕ (3059)

После возвращения в домашние миры Клань выбрали 19 ноября 3058 года нового ильХана. ИльХан Линкольн Озис немедленно решил возобновить Вторжение, но предварительно

хотел выяснить степень готовности Кланов и провести Испытания до воплощения решения в жизнь. Этот документ и есть результат обзора.

Необычно, но интересы Волков и Соколов совпали и пока между нашими Кланами царит взаимопонимание. Когда Хан Клана Волка Вард объявил о своём решении провести ряд Испытаний Урожая, которыми он надеялся увеличить силы путём присоединения подразделений других Кланов, Хан Прайд сделала нечто подобное. Оба Хана понимали, что шансы взятия какой-либо части домашнего мира Кланов очень малы, и наиболее вероятный путь для воинов, участвующих во Вторжении, - это захват в качестве *изорлы* частей новых принадлежащих Кланам миров. После объявления своего решения все Клань Вторжения были буквально завалены "предварительными вызовами" от подразделений домашних миров, стремившихся закалить свой характер в боях, сорвав попытку создания коалиции домашних миров Кланов, собираемой Ханом Ледяного Хеллиона Асой Тэни, что разрушило его надежды на должность ильХана.

Наш Клан преуспел в Испытаниях Урожая, включив в себя множество подразделений других Кланов, и таким образом значительно усилил себя. Хан Прайд уделяла большое внимание Снежному Ворону, проводя множество набегов на миры этого Клана, добавив к нам 3 Кластера. Один Кластер, 6th Raven Stoop, выступал непосредственно против нашего 53-й Боевой Кластер (53th Battle Cluster); после поражения командира 6th Raven Stoop это подразделение было добавлено в Тумен Соколов. Это усилило Соколов и опозорило наших врагов, Снежных Воронов. Точно так же, поглощение Тринария Ледяного Хеллиона дало нам некоторое понимание тактики этого Клана.

Наша единственная неудача произошла в сражении с Огненным Мандрилом и Духом Крови. Наши потери с Мандрилами были минимальны, но неклановское сотрудничество воинов-абтак со своим Кланом несколько дезорганизовало ряды тех частей, где были эти воины. Что касается Духа Крови, их отступление с планеты Arcadia и сосредоточение на планете York позволило им начать наступление на наши владения на этой планете. Выжившие из 3th Velites Тринария Гамма отступили с планеты Йорк и присоединились к основным частям на планете Эдем, это было гораздо лучше, чем проливать кровь Соколов с недостойным противником из-за маленького клочка земли.

Недавно, после нападения сил Внутренней Сферы на Дымчатого Ягуара, Хан Прайд и Хан Волков Вард запретили какое-либо свободное перемещение в домашних мирах Кланов до возобновления Вторжения, предотвращая попытки ильХана Озиса пополнить его гибнущие части. Скорость, с которой Дымчатый Ягуар терял воинов от так называемой Звёздной Лиги, ясно даёт понять, насколько они выродились, этот крах указывает на недостаточную жизнеспособность.

ВЗЛЁТ СОКОЛА: ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ (3060)

С катастрофическим поражением Дымчатого Ягуара во Внутренней Сфере Соколы стали единственным ведущим Кланом-Крестоносцем. Кое-кто в домашних мирах Кланов мог бы попытаться оспорить это, но никто не сделал такой дурацкой попытки. Только Волки и Звёздные Ужи достойные противники, но даже недавнее усиление Ужей не поставит их на один уровень с Соколом.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Духа Крови

Думают, что они единственные, кто правильно трактует идеалы Керенского. Заблуждающиеся дураки.

Клан Облачной Кобры

Они - Хранители, и потому слабее; их отношения с дезгра-Кланом Баррока делают их тем более не заслуживающими доверия.

Клан Койота

Изобретатели ОмниМехов обнищали воинами, постоянно прячась в тени Волков.

Клан Бриллиантовой Акулы

Клан "управляется" торговцами? Они нас утомляют.

Клан Огненного Мандрила

Мы уважаем их упорство, но их фракционность не в духе Кланов. Возможно, мы должны научить их смирению.

Клан Призрачного Медведя

Слабые и хилые, они предали идеалы Крестоносцев и теперь всё больше разлагаются под влиянием Внутренней Сферы.

Клан Гигантского Скорпиона

Они считают себя выше нас, но они отошли от заветов Керенского. Мы - Крестоносцы, гордимся своим наследием и победами над Внутренней Сферой. Способны они на что-либо подобное?

Клан Адских Лошадей

Слабаки. Их неверные предпочтения не позволяют им участвовать во Вторжении и теперь они ведут себя как проститутки, надеясь, что Клан Волка предоставит им возможность участвовать во Вторжении.

Клан Ледяного Хеллиона

Мы уважаем их упорство и целеустремлённость, но их Хан Тэни слишком амбициозен.

Клан Нова Кота

Они ступают по узкой грани между традицией и предательством. Когда они падут, когти Сокола будут готовы вцепиться в них.

Сражаясь вот уже 10 лет с Внутренней Сферой и обладая более чем 40 мирами в Оккупационной Зоне во Внутренней Сфере - это примерно соответствует Кластеру Керенского и мирам Пентагона, вместе взятым, и даже наша временная слабость превосходит их суммарную мощь. Ресурсы, добываемые в Оккупационной Зоне, стёрли различия между ней и домашними мирами Кланов.

Ситуация со Стальными Гадюками во Внутренней Сфере также достигла своего логического завершения. Остро нуждаясь в воинах с момента атак Внутренней Сферы против Ягуаров, Клан в буквальном смысле слова пригрели змею у себя на груди. Мы не позволим этому продолжаться. Соколы готовятся к ещё одной войне, которая подкосит наших врагов и подготовит нам плацдарм на пути освобождения Терры от коррумпированной, насквозь фальшивой новой Звёздной Лиги.

ВОЕННАЯ ПРАКТИКА И ОБЫЧАИ

Мы - Клан Нефритового Сокола, и мы гордимся тем, что не забыли и не предали идеалов и заветов великого Керенского, оставаясь верным им до конца. Это утверждение относится скорее к философии, нежели к технике - наши ОмниМехи и Элементалы, изобретённые ещё во времена Основателя, доказывают, что мы не закоснели и не отказываемся от дачи воинам тех преимуществ, которые не затрагивают их чести, чести нашего Клана и Кланов вообще.

СТРУКТУРА ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Хотя по составу может и отличаться, Тумен Нефритового Сокола следует стандартам организационных принципов Клана. Но Тумен имеет известные отличия 1-го эшелона от других подразделений. Кластер 1-го эшелона состоит из 5-и Тринариев, обычно 3 из них ОмниМехи, один из Элементалов и один - аэрокосмические ОмниИстребители, хотя это варьируется от Кластера к Кластеру.

2-й эшелон имеет несколько неопределённые размеры, от 2-х до 4-х Тринариев или от 3-х до 5-и Бинариев. Части 2-го эшелона часто используют такое же вооружение, как и 1-й эшелон, хотя у них может попадаться оборудование и Внутренней Сферы. Солама и гарнизонные войска (формально обозначаемые одинаково), имеющие в своём составе несколько ОмниМехов или ОмниИстребителей, на самом деле оснащены обычными Мехами и истребителями. Точно также обычная пехота заменяет Элементалов. Кроме бронемашин пехоты, Клан Нефритового Сокола не выставляет других наземных транспортных средств.

ПОСЛЕ ВОЙНЫ ОТКАЗА: РЕФОРМА

Со времени прихода Хана Прайд к власти Тумен Сокола подвергся решительной встряске. Хотя многие из Галактик существовали до Войны Отказа, к середине 3057 года в состав каждой из них дополнительно вошли небольшие подразделения. Из-за последовавшей третьей реорганизации (первая - после возвышения в 3049 году Хана Элиаса Кричелла, вторая после Битвы за Токкайдо) многие запутались в итогах этих изменений, что привело к появлению выражения "части дюжины различных Галактик" при описании компании на Ковентри. Со времён Токкайдо Клан сгруппировал своих воинов в 13 отдельных Галактик. Но по-настоящему Тумен Соколов состоит из 10-и Галактик, 3 оставшиеся Галактики (10 Кластеров) пока не набрали силу. Галактики Вау и Омикрон погибли на планете Morges и их вычеркнули из списка воинов Клана, в то время как ослабевшая Галактика Фи волилась в состав Галактики Эпсилон.

Хан Прайд организовала необходимое число подразделений, но часть из них пока укомплектованы не полностью. Ожидается, что эти части будут укомплектованы ко времени возобновления Вторжения во Внутреннюю Сферу, полное описание сил и состава этих частей приводится на с.99. но у читателя может сложиться впечатление, что каждый Тринарий или Бинарий в среднем ослаблен на 1 Звезду. Например, подразделение, в состав

которого входит 3 Тринария, в действительности может состоять из 3-х Бинариев. Исключения для этих частей приводятся, тут же указывается их полная сила, хотя иногда численность подразделения может быть даже меньше, чем списочный состав. Это в особенности касается гарнизонный войск, часть которых пополнила первый эшелон.

Военно-космические силы

Со времён Вторжения Соколы собрали большинство своих военно-космических частей в 2 военно-космические Звезды: Изумрудный Коготь (Emerald Talon) и Снисхождение Сокола (Falcon Stoop). Формально действовавшие как независимые подразделения в Операции Возрождение, эти части были возвращены в домашние миры сразу же после того, как выяснилось, что сфероиды больше не используют WarShip'ы. Falcon Stoop - это новое подразделение, созданное для предотвращения атак на конвои Клана в глубокой Периферии. Вместе с WarShip'ами они прикомандировываются к командным подразделениям Кластеров или Галактик; Тумен Сокола обладает 23-мя WarShip'ами.

За развёртывание WarShip'ов Соколов ответственность несёт Звёздный Адмирал Фолкнер, чья должность позволяет командовать Галактикой, а по положению его опережают только Ханы. Все WarShip'ы, вместе с военно-космическими силами или добавленные в помощь Кластерам Мехов, подчиняются Звёздному Адмиралу, а через него - Ханам Прайд и Клиз.

ВКФ Нефритового Сокола рассчитывал по возвращению во Внутреннюю Сферу стяжать славу, но, к сожалению, не нашёл там достойного противника. Следовательно, им нужно было возвратиться в домашние миры или войти как группа поддержки в состав транспортной части на уровне Кластера. Но Звёздный Адмирал Фолкнер думал, что военно-космическая техника сфероидов не намного хуже техники Кланов и потому долго держал свои войска в постоянной боевой готовности.

Недавнее развёртывание сфероидов WarShip'ов против Дымчатого Ягуара показало некоторую обоснованность предположений Звёздного Адмирала. 59-летний Фолкнер по-прежнему полон сил и способен вести вверенные ему войска в бой со сфероидов в течение ближайших нескольких лет.

Текущий состав флота Клана Нефритового Сокола включает в себя корабли следующих классов: *Зелёный Светоч (Green Lantern)* и *Дух Керенского (Kerensky's Pride)* класса *Конгресс (Congress)*; *Дух Туркины (Turkina's Pride)* (флагманский корабль Клана) класса *Камерон (Cameron)*; *Изумрудный Коготь (Emerald Talon)* класса *Ночной Властелин (Nightlord)*; *Нефритовое Гнездо (Jade Aerie)*, *Синее Гнездо (Blue Aerie)* и *Белое Гнездо (White Aerie)* класса *Чёрный Лев (Black Lion)*; *Нефритовый Коготь (Jade Talon)*, *Янис Хазен (Janice Hazen)*, *Инеустый Сокол (Frost Falcon)*, *Золотой Коготь (Gold Talon)*, *Красный Коготь (Red Talon)*, *Белый Коготь (White Talon)*, *Чёрный Коготь (Black Talon)*, *Синий Коготь (Blue Talon)* и *Ястребиный Глаз (Hawk Eye)* класса *Покровитель (Aegis)*; *Боевая Рукавица (Gauntlet)* класса *Освободитель (Liberator)*; *Поставщик Железной Твердыни (Ironhold Provider)* класса *Каррак (Carrack)*; *Изумрудный Торнадо (Emerald Tornado)* класса *Вихрь (Whirlwind)*; *Слепящая Молния (Lightning Strike)* класса *Винсент Mk 42 (Vincent Mk 42)*; *Разносчик (Hawker)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)*; *Блюз Керенского (Kerensky's Blues)* класса *Фредаза (Fredasa)*; *Гнездо Сокола (Falcon's Nest)* класса *Техас (Texas)*.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА

Клан Нефритового Сокола использует полуавтономную командную структуру, номинально ей командует Хан, хотя каждодневные операции находятся в руках Командира Галактики за исключением необычных обстоятельств. Каждый Командир Галактики ответственен за группу миров (в случае домашних миров - их части) и отвечает от 2-х до 7-ми единиц (обычно это Кластеры). Каждый Командир Галактики отвечает на угрозу в пределах области своей ответственности, перемещая вверенные ему/ей части таким образом, как это необходимо в данный момент и достаточно для защитных операций. Но, как и в других слоях общества Кланов, успех оправдывает всё. Необходимость подтверждения действий, даже на самом малом уровне, удерживает Командиров Галактик от злоупотребления властью.

Ханы наблюдают за действиями Соколов, определяя поле деятельности для стратегии и направляя усилия Командиров Галактик и других подразделений. Традиционно под присмотром саХана проводится та или иная военная политика Клана, он действует как военный правитель, в то время как ведущий Хан участвует в политических дебатах, регулируя отношения между кастами Клана и Кланами и другими вообще. Оба Хана властны реформировать Тумен Соколов для улучшения выполнения возложенного на него задач, хотя такое происходит редко. Однако с ослаблением Тумена и большим притоком необстрелянных солдат и офицеров оба Хана были вынуждены чаще вмешиваться в дела, обычно ведомые командирами Галактик или Кластеров.

Ханы Прайд и Клиз, новички в своих должностях, в отличие от своих предшественников, идут по другому пути, разделяя текущие задачи между собой как им того хочется. Хан Прайд по-прежнему остаётся наиболее политически активной, но она же является и архитектором военных реформ в Клане. Хан Клиз, наоборот, являясь членом группы активистов в Галактике Дельта, всё более углубляется в невоенные вопросы, хотя также несёт всё увеличивающуюся ответственность за Тумен Нефритового Сокола.

Клан Снежного Ворона

Предательские отбросы. Они принимали знаки нашей дружбы и плюнули нам в лицо. Они не понимают практицизма настоящей войны.

Клан Звёздного Ужа

Отважные воины с заблуждениями о своём великолепии, они одолели прогневших Барроков и теперь думают, что им можно присоединиться к группе крепких парней. Пусть только попробуют!

Клан Стальной Гадюки

Беспринципные и корыстные, они причинили нам большой вред. Благодаря своей трусости на Токкайдо они получили временное преимущество. "Гадюшную проблему" мы вскоре решим.

Клан Волка

Будучи в прошлом самым серьёзным противником, их новый Хан появился весьма своевременно. Что же касается изгнанников, то мы скоро уничтожим этих предателей.

ОБОЗНАЧЕНИЯ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ СОКОЛОВ

Com (Ком): Командная Звезда
Talon (Коготь): Штурмовая Звезда (от тяжёлого до штурмового веса)
Beak (Клюв): Боевая Звезда (от среднего до тяжёлого веса)
Eye (Глаз): Ударная Звезда (от лёгкого до среднего веса)
Strider (Ходок): Звезда Элементалов
Wing (Крыло): Аэрокосмическая Звезда
Mix (Смесь): Нестандартная Звезда
Shield (Щит): Оборонное подразделение
Probe (Зонд): Разведывательное подразделение
Sweeper (Чистильщик): Патрульное подразделение
Hold (Захват): Подразделение, берущее в плен поверженных
Dark Wing (Тёмное Крыло): подразделение Соламы

ПРАКТИКА ПОЛЯ БОЯ

Наши воины - лучшие из всех воинов Кланов: агрессивные, преданные и опытные. Мы идём дорогой чести, той дорогой, которая следует заветам Керенского, сберегая традиции, установленные Основателем Николасом ещё до нас. Мы бросаем вызов достойным противникам и отпускаем тех, кто оказался слишком слабым, чтобы проверить наш характер. Мы - это Нефритовый Сокол.

Командир Сокольничих Джессика Бухаллина

Рассматриваемая многими сторонними наблюдателями как догма, вышеупомянутая цитата как нельзя лучше характеризует традиции воинов Нефритового Сокола. Благородное сражение, в соответствии с правилами зеллбригена, закладывает основы и демонстрирует стиль искусства войны Соколов. Принимая во внимание, что Клан, подобный Волкам, считает, будто цель оправдывает средства и применяют варварские методы войны сфероидов, Соколы верят, что средства достижения победы также важны, как и сам результат. Очень редко воин-Сокол воздерживается от методов благородного сражения - обычно только если есть превосходящие силы врага, или тогда, когда честь подразделения или Клана должна быть выше личной выгоды. Действия 2nd Falcon Jaegers на планете Alyina в 3051 году, когда совместными действиями была предпринята попытка захвата принца Федеративного Содружества Виктора Штайнер-Дэвиона, служит примером того, как честь Клана была поставлена выше личной.

Удивительно, но использование правил зеллбригена не препятствовало подразделениям Соколов проведению крупномасштабных сражений, происходил ряд индивидуальных сражений. Этот стиль ведения боя - основа наступательных действий Сокола, ведомая стратегией *nathaculor* - удар неотвратимого меча. По сравнению с техникой обманов и уклонений сфероидов, *nathaculor* - это прямое, направленное нападение. Основные цели Соколов - защитные сооружения, контрольные центры и центры коммуникации, и воины Сокола постоянно будут двигаться в направлении достижения этих целей. Если подобных целей пока нет, то воины будут уничтожать наиболее боеспособные вражеские войска.

Одна из спецтактик воинов нашего Клана носит название Манёвр Рошака. Наиболее пригодные для этой цели - лёгкие Мехи - входят в огневой контакт с более сильным противником, тогда же воины начинают бегать кругами вокруг своего противника на максимально возможной скорости, используя свою скорость для избежания попаданий в них. Пока вражеские плоты вращают торсы своих Мехов, тщетно пытаясь точно прицелиться, они уменьшают обороноспособность своих войск. Также этот манёвр известен как "Круг Смерти", названный так Звёздным Капитаном Брайном Рошаком, его изобретателем. Воины 1st Falcon Hussars использовали модифицированный вариант такого манёвра для атаки укрепрайонов, посылая на затравку одну или более Звезд типа Еуе для отвлечения орудий и обеспечения постоянного огня.

ОБУЧЕНИЕ

Соколиные методы подготовки воинов несколько отличаются от норм Клана, выражая желание получить наилучших воинов. На раннем этапе все воины проходят обучение на Железной Твердыне (Ironhold) - до Вторжения во Внутреннюю

Сферу ВСЕ тренировки проходили там, в годы Операции Возрождение произошли некоторые изменения в методах подготовки.

После выпуска вернорождённые воины направлялись в один из Кластеров типа Еурие (вольнорождённые направлялись в гарнизоны, служба во втором эшелоне была большой удачей). Кластеры типа Еурие учили новобранцев тому, как работать и взаимодействовать в группе, опираясь на знания, полученные ими на Твердыне. Эти подразделения не были новообразованиями; эти части существовали с самых первых дней существования нашего Клана, но их развёртывание во Внутренней Сфере увеличивало шансы получения воинами боевого опыта. До 3050 года все три Кластера типа Еурие редко покидали Твердыню. Несколько позднее два из трёх таких Кластеров участвовали в компании на Ковентри. Третий погиб на планете Morges и был вычеркнут из списков Клана.

УНИФОРМА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Униформа Клана Нефритового Сокола позволяет также быстро узнать ранг и тип воина, носящего её, как узнают, вернорождённый этот воин или вольнорождённый. В отличие от других Кланов униформа Соколов консервативна, практична и не демонстрирует показной роскоши. Воинам-Соколам запрещено изменять униформу, это считается признаком инакомыслия, несогласия с понятиями Соколов о силе, моральной устойчивости и, соответственно, о духовной высоте.

БОЕВАЯ УНИФОРМА

Эта униформа Тумена Соколов в значительной степени определяется специализацией службы воина, полностью отражая ту область, в которой он трудится. Несмотря на противоборство между тремя воинскими специализациями, у них у всех имеется один общий элемент: "хладоноски" ("coolsock"). Эти чёрные обвивающие ноги носки служат как часть системы нагрева/охлаждения, а случае с Элементом эти носки служат как сенсоры, передающие информацию о движении системе движения бронекостюма.

МехВоины носят одежду с короткими рукавами - изумрудно-зелёные жилеты, изготовленные из огнеупорного материала, вместе с чёрными, длинной до колен, огнеупорными ботинками. Знаки отличия ранга и Кластера носятся на правой груди. Завершает экипировку легковесный нейрошлем, хотя многие молодые пилоты предпочитают вместо него носить имплантаты улучшенного изображения (EI). Эти имплантаты, по виду напоминающие татуировку, вживляются в кожу и обеспечивают непосредственную связь с управлением Мехом без необходимости одевать нейрошлем.

Пилоты носят комбинезоны тоже изумрудно-зелёного цвета из такого же материала, как и у МехВоинов, только униформа пилотов в гачинах и рукавах несколько длиннее. Когда они подсоединяют нейро-дыхательный шлем, эта экипировка позволяет им выживать даже в вакууме. Перчатки и ботинки номинально являлись частью их одежды, но могут быть сняты, если они не при исполнении служебных обязанностей. Поверх этой формы они одевают т.н. G-костюм, позволяющий пилотам выдерживать ускорения при манёврах и уменьшающий возможные повреждения при этом. Знаки отличия ранга и подразделения они носят на левой груди. В ВКФ Соколов носят похожую форму, но без "хладоносков" и G-костюмов.

В сражениях Элементалы носят только свои "хладоноски" и бронекостюмы. Обычная пехота носит зелёного цвета полевую униформу воина (см. ниже), одев поверх жилет из броневых пластин. Знаки отличия ранга и подразделения носятся на каске и на правой стороне груди.

ПОЛЕВАЯ УНИФОРМА

Носимая в неформальных ситуациях вне боя, полевая униформа Клана Нефритового Сокола имеет чёрный цвет, с кантами изумрудного цвета на плечах, рукавах и ногах. Изнаночной стороной полунакидка (одна сторона чёрная, другая камуфляжного цвета) крепится к плечам полевого жакета; прочные ботинки защищают голень и ступню. Шлем из легковесной "клановской меди" - уникального металла, который помнит исходную форму - имеет глазные и носовые обводы, защищающие голову в рукопашной схватке и от попаданий из лёгкого ручного оружия. Шлем содержит радиосистему короткого диапазона и тактические очки системы "поле боя на дисплее". Полевая униформа, носимая кадетами, имеет лимонно-зелёный цвет, но в остальном она не отличается от воинской.

За исключением техников WarShip'ов и JumpShip'ов, носящих форму принадлежности только на борту корабля, весь обслуживающий персонал использует такую же полевую униформу. Каста технического персонала не носит накидок, с которой ходят только воины, но носят спецпояс. Знаки отличия ранга нашиваются на воротничок полевой униформы.

СТРОЕВАЯ УНИФОРМА

Используемая в более формальных ситуациях, строевая униформа воина Клана Нефритового Сокола по сравнению с полевой униформой более цветаста, но не менее практична. У жакета чёрная передняя часть, обе груди и рукава зелёного цвета с изумрудными кантами. Ярко-жёлтый воротничок и "Соколиные когти" - три ярко-жёлтых полосы на плечах - завершают убранство жакета. Брюки - чёрного и зелёного цвета с изумрудными кантами, с загибающимися у колен высокими чёрными ботинками. Длинный изумрудно-зелёный плащ, с жёлтой окантовкой по краю, завершает экипировку. У кадетов свой вариант строевой формы - в основном он повторяет униформу воина, но канты на рукавах и на ногах красного цвета, а также красная окантовка плаща вместо жёлтого цвета.

Как и в случае с полевой униформой, знаки отличия ранга нашиваются на воротничок, но вернорождённые к строевой униформе добавляют пояс с гравированной застёжкой, обозначающей тип воина. Ни вернорождённые 2-го эшелона, ни вольнорождённые не носят гравированной застёжки. Они носят застёжку из чёрного металла со знаком Нефритового Сокола.

Как и в случае полевой униформы, техники не носят ни накидки, ни кантов на своей униформе.

Церемониальная Униформа

У Соколов существует 2 варианта церемониальной униформы: один - для тех, кто носит Родовое Имя, а другой для всех остальных. Для последних униформа - это изумрудно-зелёный жакет с высокими, до колен, ботинками, плюс они надевают церемониальную маску Нефритового Сокола - точную копию головы нефритового сокола, сделанную из кевлара.



Униформа носящих Родовое Имя более декоративна. К основной церемониальной униформе добавляется накидка длиной в три четверти от обычной, набранная из перьев нефритового сокола. Изготовление такой накидки - дело очень ответственное, тот, кто её будет носить, должен изготовить её в тот же год, когда он получил Родовое Имя.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ ЗВАНИЙ

Вернорождённые МехВоины носят синие и зелёные нашивки с оранжевой звездой, указывающей на их положение в Звезде. Вернорождённые офицеры носят золотой значок с зелёными знаками отличия их ранга ближе к левой стороне. Вернорождённые пилоты используют такой же подход, хотя их синяя нашивка светлее, чем у МехВоинов. Элементалы носят жёлтые и зелёные нашивки.

Все вольнорождённые воины, независимо от их специализации, носят чёрные и зелёные нашивки, а в случае офицерства - значки из чёрного металла. Кадеты носят жёсткую нашивку зелёного цвета, где количество звёзд показывает, сколько лет он обучается.

Знаки отличия Нефритового Сокола носятся на левом плече, там же носятся любые другие элементы убранства. Кадеты носят кадетский значок ниже знаков отличия Клана. Этот значок, который является знаком отличия Нефритового Сокола за исключением самого сокола и катаны, носится и на полевой униформе; на строевой униформе кадеты не носят знаки отличия.

Знаки отличия типа и специализации носятся на правой стороне груди на боевой униформе принадлежности; но не носятся на полевой и строевой формах.

УБРАНСТВА

Подобно большинству Кланов, Соколы не верят в вознаграждение за бой - это является обязанностью воина - сражаться за Клан как можно лучше. Воин, хорошо справляющийся со своими обязанностями, может постоянно рассчитывать на повышение своего ранга, пока он не погиб. Кодекс воина содержит очень подробную информацию о его карьере, а также любые сведения о его вознаграждениях без какой-либо определённой цели.

Но Клан был обижен недавней приостановкой Вторжения во Внутреннюю Сферу; это было началом Операции Возрождение. Носимый на строевой униформе, знак отличия за эту операцию выдаётся тем воинам, кто сражался с войсками Внутренней Сферы во время Вторжения в первой волне или в каком-либо рейде после Токкайдо.

Неофициально члены Тумена Соколов также используют т.н. значок побед, показывающий, скольких врагов одолел этот воин. Обычно отметки на этом значке обусловлены его текущими достижениями, но в исключительных случаях, как, например, уничтожение DropShip'a пилотом, этот значок будет частью ливреи этого воина по ходу его карьеры. Из моральных соображений высокопоставленные офицеры закрывают на это глаза, хотя это является нарушением техники кодекса ношения строевой формы.

Не имеет аналогов среди других Кланов Мемориальная Лента Соколов, также известная как Чёрная Лента. Её могут заставить носить вышестоящие командиры тех воинов, кто разбрасывался жизнями других воинов, или привёл к чрезмерной трате ресурсов, или отказался принять Суркайрид (Обряд Прощения). Тот воин, кто расточительно отнёсся к жизни другого воина, в дополнение к Ленте носит портрет воина, погибшего по его вине, как напоминание ему и окружающим о бессмысленности подобных утрат. Чёрная Лента также ограничивает права общения этого воина с другими - он не может заговорить с кем-либо, пока его собеседник не разрешит ему говорить. Он или она также не могут снять эту Ленту без разрешения вышестоящего командира даже будучи у себя в комнате.

ЗНАМЕНИТЫЕ ВОИНЫ

В Клане Нефритового Сокола много примечательных индивидуумов, но следующие трое воинов наиболее знамениты своим воздействием на благополучие Клана в последние годы.

СТАРШИЙ ХАН МАРТА ПРАЙД

Родившаяся в 3012 году в сибко Маттлова-Прайда, там же, где и легендарный Эйден Прайд, Хан Марта Прайд - типичный райстар Нефритового Сокола. Получив звание Звёздного Командира в 3030 году, она довольно быстро продвигалась по карьерной лестнице, получив всего 5 лет спустя звание Звёздного Капитана и Родовое Имя. До своего избрания на пост саХана после Войны Отказа она 12 лет командовала 2nd Falcon Jaegers, одним из наиболее мощных и опытных подразделений в истории нашего Клана. Две недели спустя, после возвышения и гибели Хана Элиаса Кричелла, она стала ведущим Ханом.

Широко уважаемая, Прайд стремится управлять Кланом, глубоко не увязая в политике, которая однажды уже привела наш Клан на край гибели, мастерски проведя кампанию на Ковентри, чтобы доказать жизнеспособность Соколов. Её прагматический подход к командованию Соколами подвигнул её на заключение союза с Ханом Волков Вардом, осуществив таким образом сотрудничество двух сильнейших Кланов-Крестоносцев.

Высокая и стройная, с короткими тёмными волосами, Хан Прайд выглядит моложе своих 47-и лет. Её знаменитый холодный пристальный взгляд говорит о её интеллекте и силе, это производит впечатление отважного и решительного человека. Несмотря на то, что она неопытна в политике, Хан Прайд далеко не наивна, чётко решая вопросы во Внутреннем Совете и на Великом Совете. Многие из её оппонентов отмечают её невозмутимость при решении непростых вопросов.

САХАН САМАНТА КЛИЗ

Типичный воин Клана, саХан Саманта Клиз крепкого телосложения и энергична, что выделяет её среди других воинов. Несмотря на общий недостаток понижения родовитости в воинской касте, на раннем этапе её воинской карьеры она чувствовала дискриминацию женщин, что приводило к неприязненным отношениям с равными и вышестоящими воинами при продвижении по службе, что она расценивала как дискриминацию. Выступив на своём первом состязании за право носить Родовое Имя, она была побеждена другой женщиной-воином, которая убедила её в том, что в её карьерном росте основное препятствие - это недостаток дисциплины, а не её принадлежность к женщинам.

Постоянно помня об этом, Саманта изменила своё поведение и, подобно стремительному соколу, быстро продвинулась по службе, добавив к своему имени Родовое Имя и достигнув высокой командной должности. В итоге реформ Тумена Соколов Элиасом Кричеллом в 3049 году Саманта выдвинулась на пост командира Галактикой Дельта, занимая эту должность и после избрания саХаном.

Коротковолосая и мускулистая, саХан Клиз обладает немногими примечательными особенностями. Только её глаза выглядят слишком нежными для воина с её репутацией, с её скрытым пламенным темпераментом. Её уверенность и твёрдая походка говорят о серьёзности, предусмотрительности и интеллекте, что вызывает уважение к ней. МехВоин в совершенстве и последователь Крестоносцев, саХан Клиз служит образцом для подражания всех неоперившихся Соколов.

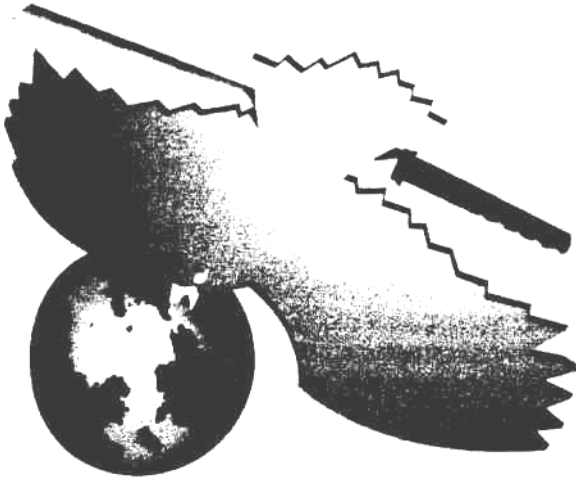
ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА КАЭЛЬ ПЕРШОУ

Каэль Першоу совмещает две должности как в Клане, так и Великом Совете - он Смотритель Нефритового Сокола и Хранитель Закона Клана. Больше механизм, чем человек, Першоу носит звание Звёздного Полковника, хотя и не участвует в сражениях ещё со времён начала Вторжения. Будучи представителем командира Кешика Туркины со времён Битвы за Токкайдо, Першоу позднее стал планировать операции Соколов, осуществляя тактическую координацию.

Хотя его роль как военного сильно снизилась в последние годы, Першоу остаётся одним из умнейших воинов Клана, весьма уважаемым в верхнем эшелоне власти несмотря на его немощ. Только некоторым он по-настоящему нравится - его принципиальность привела к множеству врагов, но они уважают его способности и его пыл Крестоносца.

Хотя должность Смотрителя не так сильно развита, как во Внутренней Сфере, Першоу не раз эффективно ею пользовался на благо Клана против наших врагов и Внутренней Сферы. Его самый большой успех пришёлся на 3054 год, когда он так запутал КомСтар, действовавшего в Оккупационной Зоне Клана, что они так и не смогли определить местоположение и степень преданности подразделений Клана. Как докладывал КомСтар, Галактика Йота Соколов состояла из 5 Кластеров, 4 из которых принадлежали Клану Волка.

КЕШИК ТУРКИНЫ



Кешик Туркины - сердце и душа Тумена Соколов, подразделение Ханов Клана. Назначение в Кешик - одна из величайших почестей для воина Клана, которую он может получить. Большинство из воинов, составляющих основу сил в этом Кластере, продолжают командовать вверенными им войсками, и многие достигают звания Командир Галактики или даже Хан. Формально Ханы Кричелл и Чисту служат в Кешике, как и Звёздный Адмирал ВКФ Вишну Фолкнер.

Назначение в резерв ВКФ не очень почётно, особенно, если это двойная Звезда транспортных JumpShip'ов, обслуживаемых в основном членами касты техников. Тем не менее, корабли играют важную роль в действиях Клана, и с момента принятия командования Звёздным Адмиралом Фолкнером в 3052 году было предпринято множество шагов, направленных на повышение моральной устойчивости. Среди прочего - известные ротации

служащих между тыловыми частями и первым эшелоном. Это даёт пилотам и обслуживающему персоналу истребителей и DropShip'ов необходимый боевой опыт, разнообразие в их монотонной жизни, а также возможность заработать славу. Адмирал также поощрял агрессивные набеги боевых кораблей на владения Волков, Альянса Лиры и Стальной Гадюки.

ОФИЦЕРЫ

В дополнение к её роли командира Тумена Нефритового Сокола Хан Марта Прайд руководит Кешиком Туркины. Но на практике большинство действий Кешика контролируется её исполнительным офицером. Обычно положение исполнительного офицера в Кешике занимает саХан или Хранитель Закона, но после опустошительной Войны Отказа и кампании на Ковентри саХан Клиз решила по-прежнему командовать Галактикой Дельта, а Казль Першоу уже не настолько активен. В итоге исполнять обязанности командира стал Звёздный Полковник Куиллик Маттлов, в помощь ему была назначена Звёздный Капитан Витин Кога.

Звёздный Адмирал Вишну Фолкнер командует всеми военными и транспортными кораблями в Оккупационной Зоне Клана во Внутренней Сфере. Фолкнер - ровесник Хана Прайд, и многие проблемы они решают с глазу на глаз. На фоне вырисовывающейся войны с Внутренней Сферой Звёздный Адмирал довольно спокойно отнёсся к тому, что не смог предотвратить возвращение 2-х Звёзд военных кораблей Клана Снежного Ворона в свои владения. Вообще вспыльчивость - не в манерах Звёздного Адмирала. Фолкнер - наиболее опасная порода Сокола: он терпеливо поджидает, прежде чем нанести решающий удар.

ТАКТИКА

Члены Кешика Туркины представляют собой вершину военной машины Клана, как поодиночке, так и в коллективе. Они ничего не боятся и проявляют избирательную осмотрительность при нападении на врага, если это не уронит чести Клана или их собственной. И хотя многие расценивают приверженность Клана Пути Чести как слабость, боеспособность подразделений от этого никак не страдает. Они имеют большой опыт по части ведения боя, известного как nathaculor, сводя крупномасштабные сражения к ряду поединков.



МЕШ

Кешик Туркины

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Хан Марта Прайд

Отражая традиционные представления Соколов, только вернорождённые воины могут служить в командном Кластере Соколов, в Кешике Туркины. Как результат, это подразделение высмеивается всеми вольнорождёнными, даже если Кешиком было проведено беспрецедентное сражение. Осуществляя эскорт Хана, Кешик участвовал в кампании на Ковентри, но не принимал в нём активного участия. Тем не менее, многие воины были выделены в отдельные подразделения Гончие и Красный Хвост; эти группы нашли слабое место в обороне сфероидов и позволили Соколам уничтожить наёмное подразделение Рейнджеры Вако.

Знаки отличия Туркины Кешика - падающий с криком нефритовый сокол с зажатым в когтях мечом на фоне затенённой синей планеты.

ГАЛАКТИКА ГАММА: ГАЛАКТИКА НЕФРИТОВЫЙ СОКОЛ



Основная штурмовая сила Клана до 3057 года, Галактика Гамма понесла незначительные потери в Войне Отказа - только 305-й Штурмовой Кластер. Стабильное положение этого подразделения доказывает его высокую ценность.

С приходом к власти Хан Прайд начала реформировать Тумен с целью наилучшего использования скудных ресурсов. Более решительное переустройство Галактик Вторжения, участвовавших в Операции Возрождение сохранило, тем не менее, оставшиеся Галактики путём перемещения Кластеров внутри Тумена. У Галактики Гамма, увеличенной до 5 Кластеров, были отобраны 3 подразделения первого эшелона. Они были переданы другим Галактикам, служа основой в обновлённых частях.

В настоящий момент Галактика Гамма состоит из 4-х Кластеров первого эшелона и одной соламы. Кроме соламы, все подразделения укомплектованы. Сейчас Галактика Гамма используется как мобильное прикрытие Оккупационной Зоны Клана. Все боееспособные части располагаются на всём протяжении от мира Батлер до Периферии,

концентрируясь у столицы Оккупационной Зоны - планеты Вотан. Знаком отличия Галактики Гамма служит нефритовый сокол на фоне белоснежной планеты.

ОФИЦЕРЫ

Расстроенный неудачным выступлением Галактики Гамма в Войне Отказа, Розендо Хазен сразился за право быть Командиром Галактики с Маром Хелмером и одолел его, понизив того до звания Звёздный Полковник. Последовательный Крестоносец и традиционалист, Хазен - близкий советник Хана Прайд, хотя известен как противник отступления с Ковентри. Несмотря на это, многие относятся к нему как к райстару и верят, что когда-нибудь он станет Хранителем Закона Клана.



'MECH

Jade Falcon Guards (Гордость Прайда)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Рэвилл Прайд

Под командованием Адлера Мальтуса они были уничтожены на Туаткроссе одним-единственным воином-сфероидом, это было наиболее позорным поражением Соколов.

Восстановленные, под командованием Эйдена Прайда они искупили это раз и навсегда. После гибели Эйдена Прайда на Токкайдо командование Гвардией принял Звёздный Полковник Рэвилл Прайд, руководя ими в боях Войны Отказа. Возвратившись к Большому Шраму, месту гибели первого состава этого подразделения, один из выживших воинов того состава вызвал на поединок и убил опозорившегося Хана Волка, Наташу Керенскую, эта победа заставила вновь поверить их в свои силы и способности.

Знак отличия Соколиной Гвардии - пикирующий чёрный сокол с люминесцентными зелёными глазами, сжимающий в когтях серебряную катану.



'MECH

1st Falcon Hussars (Гусары Токаши)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Амелия Иказа

Бывшая часть Галактики Сигма, 1-й Гусарский перешёл в состав Галактики Гамма после Войны Отказа. Знак отличия - золотой сокол, держащий копьё остриём вверх.



'MECH

3rd Falcon Talon Cluster (The Jade Claymores)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Коуэн Ньюклэй

Являясь частью Галактики Гамма с момента её основания, 3-й Когтистый был возвращён в Галактику Гамма из Галактики Омикрон вскоре после Войны Отказа, и таким образом избежал гибели на планете Морджес. Во время кампании на



'MECH

9th Talon Cluster (Соколиные Уланы)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Дэв Айлер

Звёздный Капитан Нерран МакКенна из Тринария Эпсилон, воин-абтака из Клана Снежного Ворона, стал источником проблем

между Снежным Вороном и Соколом. Дом МакКенна, имея Наследие Крови практического одного Снежного Ворона, тайно вызвал на совещание его в то время, когда его подразделение проводило военную операцию. Звёздный Полковник Айлер отказал в выходе на поле боя его Звезде, и это было неверно истолковано Снежным Вороном; они назвали Клан Нефритового Сокола "вмешивающимся во внутренние дела Ворона" и прервали всякие дипломатические отношения.

Их знак отличия - изображение сапсана, сидящего на золотом щите, силуэт которого напоминает копьё, в центре щита цифра "9" синего цвета.



'MECH

Jade Solahma Cluster (Соколиное Тёмное Крыло)

2 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Капитан Тамара

Это подразделение ещё не пополнено после Войны Отказа и кампании на Ковентри. Командир Галактики Хазен склонялся к тому, чтобы расформировать это подразделение, но решил не делать этого, т.к. никакое из подразделений регулярных не примет расформированные отряды соламы. Их знак - тёмно-зелёный нефритовый сокол в полёте, несущий руку боевого робота.

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: ГАЛАКТИКА КРЕЧЕТ



Знак Галактики - пикирующий белый сокол поверх затенённой синей планеты.

Традиционно вторая по силе Галактика в Тумене Соколов, несколько лет Галактика Дельта имела в своём составе лишь 2 Кластера, неся гарнизонную службу на планетах Элайна и Хот Спрингс. Но в начале 3057 года, едва забрезжила возможность войны с Гадюками, Хан Чисту распорядился переместить в Галактику Дельта 7-й и 8-й Когтистые Кластера, освободив 2-й Егерский и 5-й Боевой Кластер для наступательных операций. После вспышки военных действий против Волков в сентябре 3057 года это перемещение казалось необдуманным, но сейчас только 7-й и 8-й Когтистые остались от Галактики Дельта прежнего состава. 2-й Соколиный Егерский и 5-й Боевой Кластер были переданы Галактикам Йота и Эпсилон соответственно.

В составе Галактики Дельта находятся 3 Кластера первого эшелона и одна солама. Не все из них укомплектованы; 1-й Ударный, наиболее сильное подразделение, укомплектовано всего на 82% от списочного состава. Галактика Дельта используется как стратегический резерв для патрулирования части границы Оккупационной Зоны - район от планеты Батлер до планеты Куарелль.

ОФИЦЕРЫ

Необычно то, что саХан Саманта Клиз сохранила пост командующего Галактикой Дельта после своего продвижения по службе. Официальная причина - недостаток квалифицированных офицеров, способных командовать Галактикой, а в действительности Хан Клиз просто не хочет оставлять подразделение, которым она командовала последние 10 лет.



INFANTRY

1st Falcon Striker Cluster (Преследующие Сапсаны) 5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Увин Бухаллин

Как и 2-й Егерский Марты Прайд, 1-й Ударный Кластер, усиленный Элементалами, понёс лишь незначительные потери на планете Девин в сражении с Волками в Войне Отказа. В отличие от подразделения Прайда, 1-й Ударный был восстановлен уже через 6 недель. Вскоре Звёздный Полковник Рард Хойт стал командиром Галактики Эпсилон, оставив 1-й Ударный на попечении неопытного Увина Бухаллина. Превосходный МехВоин, Бухаллин пока ещё не имел возможности проверить свои тактические навыки. Его сражение с Лёгкой Кавалерией Эридана в момент их приземления в Лейтнортоне в кампании на Ковентри и оборона города Порт Св. Уильяма против них же позднее в этой же кампании дают повод для отдыха. Понеся множественные потери, подразделение всё ещё копит силы.

Знак отличия - сапсан, преследующий большую летящую рептилию.



'MECH

7th Talon Cluster (Гордость Твердыни) 5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Даниэл Кайл

7-й Когтистый Кластер значительно пострадал в схватке со Стальными Гадюками на планете Уолдорф в июне 3057 года, и сейчас может выставить лишь 4 полных Тринария. Из-за того, что никакая из частей этого подразделения не набрала полную силу, это соединение особенно нуждается в Элементалах и истребителях, которых в его составе всего лишь по 1 Звезде. Знак отличия - скрещенные мечи, с расположенной поверх них цифрой "7".



'MECH

8th Talon Cluster (Когти Кречета) 3 Тринария/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Эллисон Сонома

8-й Когтистый был вызван на планету Вотан в ходе Войны Отказа для защиты этой планеты от нападения войск этого жулика Ульрика Керенского. В ходе сражений с Волками они потеряли более половины всех сил, особенно много потеряв при осаде Борельтауна, предшествовавшей смерти Ульрика. Сейчас подразделение сможет выставить только 3 Тринария.

Звёздный Полковник Сонома - постоянная противница какого бы то ни было сотрудничества с Волками, всё ещё помня о том, что Волки едва не уничтожили её подразделение. 8-й Когтистый послужил как временное пристанище множества поглощённых Волков в дни, последовавшие за смертью Ульрика Керенского, но Испытание Отказа Владимира Варда не позволило перестроиться этому подразделению, этим Хан Вард и заслужил особенную ненависть Звёздного Полковника Сонома.

Знак отличия - изображение кречета, держащего в лапах синий и зелёный вымпелы.



'MECH

Gyrfalcon Solahma Cluster (Снежное Тёмное Крыло) 2 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Капитан Регина

Солама Кречета располагалась вместе с Гнездовым Кластером Кречет и 8-м Регулярным на Судетах к началу Войны Отказа. 3 Кластера Соколов были практически полностью уничтожены в боях с Волками, потеряв до 85% списочного состава МехВоинов и пилотов. Солама Кречета восстанавливается очень медленно, т.к. большинство воинов, обычно служащих в соламе, остались в своих Кластерах. Знак отличия - кречет, сидящий на щите йин-янг.

ГАЛАКТИКА ОМЕГА



Знак отличия - чёрный сокол, парящий поверх золотисто-жёлтого диска солнца.

Рождённая от отчаяния в конце Войны Отказа, Галактика Омега была построена из обломков других Галактик. Три подразделения, входящие в состав этого соединения, изначально были двумя полновесными гарнизонными Кластерами с добавлением соламы. В эпоху "уборки мусора" из Кластеров 1-го эшелона путём замещения МехВоинов и пилотов, ослабление было таким, что Галактика стала полностью бесполезной. Ханы Клана хотели объединить эти два гарнизонных Кластера, но новый командир Галактики, Джарет фон Янкмон, решил оставить всё как есть и восстановить их.

Галактика Омега, состоящая из одного Кластера 1-го эшелона, двух гарнизонных частей и Кластера соламы, слабейшая в Тумене Соколов. Только недавно добавленный в Галактику 4-й Ударный Кластер полностью укомплектован. Галактика Омега служит как защитное подразделение по поддержанию и прикрытию Оккупационной Зоны в районе треугольника, вершинами которого служат планеты Чёрная Земля, Вотан и Эревон.

ОФИЦЕРЫ

Расцениваемый многими как райстар, Джарет фон Янкмон завоевал Родовое Имя и право командовать Кластером в год Битвы за Токкайдо. Блестящий тактик и администратор, он был близок к завершению своей карьеры после крушения истребителя в битве на планете Персистенс в 3054 году. Но энергичный офицер преодолел свои недуги и остался в рядах воинов даже несмотря на то, что его способности несколько ухудшились. Не желая растрачивать людские ресурсы попусту, Ханы Чисту и Кричелл назначили фон Янкмона командиром Галактики Омега после Войны Отказа, сделав его одним из немногих пилотов подобного ранга.



'MECH

4th Falcon Striker Cluster (Чёрные Соколы)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Джагит Бухаллин

4-й Ударный Кластер влился в Галактику Омега в конце 3059 года, выйдя из состава базирующейся в домашних мирах Галактики Зета. Это отделение продемонстрировало высокие боевые искусство в недавней стычке со Снежным Вороном, а также в рейде по миру Лум, где они уничтожили 5-й Вороний Вспомогательный. Не участвовавшее в сражениях против Внутренней Сферы, подразделение провело нападение на мир Муранга в Альянсе Лиры. 2 кампании против 25-й Арктурианской Гвардии, направленные на перехват налётчиков, были выполнены быстро. Встретив отпор противника, 4-й Кластер вскоре отступил, укоренившись во мнении о деградации Внутренней Сферы, основываясь на слабости 25-й Гвардии.

Их знак отличия - чёрный диск, окружающий пылающие зелёным глаза и жёлтый клюв.



'MECH

8-й ВГК

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Патрик

Расцениваемые многими как низшее подразделение, воины 8-го ВГК завоевали уважение своих товарищей по оружию тем, что смогли удержать Трелл I в апреле 3053 года, не позволив Гадюкам завладеть им. Но с тех пор их удача понизилась, и другие части Тумена Соколов вновь стали смотреть на 8-й ВГК как на источник слабых воинов.

Воины 8-го ВГК носят цифру "8" ниже знака отличия Галактики.



'MECH

7-й ВГК

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Срак

Взятый как изорла из Клана Баррока в 3048 году, Звёздный Капитан Маркус Маргар доказал свои превосходные воинские качества, но его необычная тактика не совсем увязывалась с понятиями Соколов. Поэтому он, несмотря на Родовое Имя, и находился в гарнизонном соединении. 7-й ВГК как знак отличия носит цифру "7" ниже знака отличия Галактики.



'MECH

Omega Solahma Cluster

(Тёмное Крыло Маршалла)

3 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Махэн

Это новое соединение было организовано после Войны Отказа; Солама Кластер Омега состоит в основном из тех воинов, кто опозорился в той войне. Удивительно, но большинство из них переходили сюда добровольно, не желая переносить позор Соколов. Знак отличия - синий коршун, пожирающий поверженного Меха.

ГАЛАКТИКА РО



Набирающая силу Галактика Ро патрулирует беспокойную область Оккупационной Зоны между планетами Чёрная Земля, Дерф и Девин и Альянсом Лиры. Начиная с Войны Отказа эта область становится всё более нестабильной, требуя от подразделения всё большего вмешательства и идеологической обработки - ведь любая демонстрация военной силы может напугать обитателей этих миров. В этом есть вина Волков, чьи действия в Войне Отказа были направлены на причинение как можно больших трудностей Соколам и после конфликта. Ещё раньше местные командиры стали подозревать в агитации эмиссаров Альянса Лиры.

Странный гибрид, Галактика Ро состоит 1 Кластера 1-го эшелона, 2-х Кластеров 2-го эшелона и 1-го

подготовительного подразделения. Среди них только 124-й Ударный Кластер полностью боеспособен, в то время как другие ещё восстанавливаются после потерь на Ковентри. После восстановления своей мощи Галактика Ро будет, вероятно, числиться как Галактика 1-го эшелона, заменив собой опозоренную Галактику Вау (Сапсан). Присутствие корабля *Синее Гнездо*, бывшего командного судна Галактики Вау, как часть сил поддержки Галактики Ро придаёт правдоподобность этому слуху. Знак отличия Галактики Ро - взлетающий нефритовый сокол, сжимающий в когтях змею.

ОФИЦЕРЫ

Рождённый из смешанного Наследия Крови Баррока-Сокола, Командир Галактики Лизабет Данфорт на первый взгляд кажется необычным выбором для поста командующего. Её не в духе Клана вера в добрую волю и самовыражение часто приводила к разногласиям с вышестоящими офицерами. Однако эта самая негативная черта, которую она скандально поощряет в своём подразделении, позволяет Данфорт осуществлять зачастую успешную, необычную тактику ведения боя.

Не желая растративать впустую потенциал нетрадиционного командира, Ханы Соколов предоставили Данфорт право командовать этой Галактикой. Однако, с учётом традиционализма Хана Прайд, маловероятно, что это продлится дольше, чем необходимо.



'MECH

124th Striker Cluster (Синие Демоны) 5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Фэллон Хазен
Звёздный Полковник Фэллон Хазен принял командование 124-м Ударным Кластером в 3055 году после убийства предыдущего командира. Когда очень дисциплинированный Звёздный Полковник Абрахам Чи-Ли стал придирается к подразделению Хазена, приписывая ему трусость, вмешался Хазен и вызвал его на Испытание Обиды. Более молодой воин стремительно одержал верх и убил Чи-Ли, избавив его от жизни с вечным позором. После короткого расследования саХан Чисту оправдал действия Хазена и присвоил ему звание Звёздного Полковника.

Знак отличия - нападающий сапсан, заключённый в синий круг на фоне тёмно-синей планеты.



'MECH

7th Falcon Regulars (Гусары Хазена) 3 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Колберт Иказа
Разбитое на Токкайдо, это бывшее элитное подразделение было переведено во второй эшелон; дальнейшие неудачи тормозили восстановление этого подразделения. Из-за постоянных набегов Стальных Гадюк 7-й Регулярный был уже ослабленным, когда войска Ульрика Керенского нанесли удар по планете Эвкилер в октябре 3057 года. Кластер хорошо сражался, заманив в засаду 1-й Волчий Кавалерийский в Пропасть Семор. Но Звёздный Полковник Луггонс Рошак погиб в этой битве, и его замена произошла только 4 месяца спустя, когда на планете Coeville шли бои против Милиции Ковентри Марки Донегал.

Знак отличия - шотландский трубочист, играющий на волынке на фоне нефритовой луны.



'MECH

12th Falcon Regulars (Застывшая Опасность) 5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Крид Маттлов

Только около 10% выживших из состава 12-го Регулярного в битве на планете Колмар в Войне Отказа сделали это подразделение основным потребителем новобранцев в течение кампании на Ковентри. Звёздный Полковник Маттлов не колебался, когда полковник Шелли Брубэйкер этих дезгра Волчьих Драгун объявила о своём намерении атаковать космопорт города Порт Св. Уильяма. Так как в его распоряжение были направлены новобранцы для боевой практики, он был способен наказать предателей Драгун.

Но всё произошло не так, как он планировал. Эти дезгра наёмники вошли в портовые сооружения, причинив большие неприятности Соколам, пока не были вызваны подкрепления, нарушившие тем самым заявку вызова.

Знак отличия - нефритовый коготь, схвативший синюю планету, инкрустированную под снег.



'MECH

Jade Falcon Eyrie Cluster (Нефритовый Выводок)

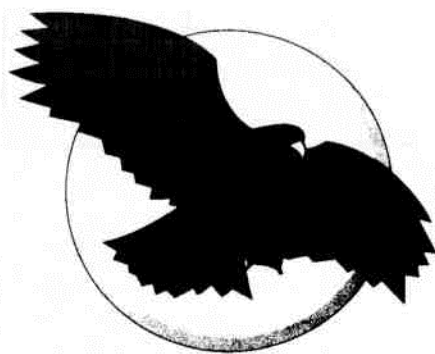
5 Тринариев/Новички/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Микос Рошак

Это подразделение было в авангарде при нападении на Ковентри, проводя в ходе боёв Аттестацию, в которой так нуждались новички. Они захватили Военную Академию Ковентри лишь с небольшими трудностями, несмотря на то, что среди них были даже 13-летние воины; вскоре они сражались за Лейтнертон. Звёздный Полковник Рошак смог вывести с Ковентри только половину прежнего состава.

Знак отличия - сидящий на гнезде нефритовый сокол, кормящий птенцов.

ГАЛАКТИКА ЙОТА



белого диска.

Галактика Йота удерживает часть Оккупационной Зоны, формируя оплот обороны против Клана Волка. К счастью для Командира Галактики Ньюклэя, у Волков почти нет поводов для нападений на эту область; Галактика Йота испытывает недостаток ресурсов, и в этом полагается на Галактики Гамма и Дельта. Номинально состоящая из 2-х Кластеров 1-го эшелона, 3-х единиц 2-го эшелона и кадрового подразделения, Галактика Йота кажется сильнее на бумаге, чем в действительности. 2 Кластера 1-го эшелона, 2-й Егерский и 305-й Штурмовой ещё не полностью укомплектованы - особенно опасно ослаблен 305-й Штурмовой. 73-й Ударный Кластер, опозорившийся на Куарелле, лишён статуса подразделения 1-го эшелона после поражения от Иррегуляров Синей Звезды (Blue Star Irregulars).

Знак отличия Галактики Йота - силуэт нефритового сокола на фоне

ОФИЦЕРЫ

Бывший командир 3-го Соколиного Когтистого Кластера, Командир Галактики Грэн Ньюклэй получил свой нынешний пост после Войны Отказа. В отличие от многих кланеров, Ньюклэй положительно отнёсся к Токкайдскому перемирию: это возможность разобраться со Стальными Гадюками раз и навсегда.



'MECH

2nd Falcon Jaegers

(Инеистые Соколы)

5 Тринариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Таман Мальтус

2-й Соколиный Егерский - одна из наиболее активных частей Соколов, сражался со Стальными Гадюками, Федеративным Содружеством и, в недавнее время, Кланом Волка. В ходе Войны Отказа они одержали номинальную победу на Девине, но были практически разбиты. Дополненное вольнорождёнными и неопытными воинами, подразделение принимало участие в кампании на Ковентри.

Звёздный Полковник Мальтус приобрёл некоторую славу, сражаясь против и бок о бок с воином-сфероидом Каем Аллардом-Ляо на планете Элайна. Ещё больше добавило мистики Звёздному Полковнику его поездки в 3056 году во Внутреннюю Сферу, когда он посещал Соларис, выполняя обязательство чести. После перехода в Йоту 2-й Егерский сменил знак отличия - теперь это изображение Элементала, сражающегося вместе с БэтлМехом *Centurion*.



'MECH

5th Talon Cluster

(Нефритовая Стена)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Мар Хелмер

5-й Когтистый понёс небольшой ущерб в Войне Отказа, гораздо больше потеряв в последующей реорганизации. После войны часть осталась в Оккупационной Зоне, сдерживая авантюризма Гадюк и Волков. Хан Прайд, переведя Звёздного Полковника Мара Хелмера в 5-й Когтистый, убрала его из престижной Галактики Бета. Знак отличия - нефритовый сокол, взламывающий стену.



'MECH

305th Assault Cluster

(Кровавый Взор)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Тара

Как и Гнездовой Кластер Нефритовый Сокол, очень немногие



'MECH

73th Striker Cluster

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Ангус

Мстя 73-му за уничтоженные части в кампании в мире Форт Лауден, 2 полка Иррегуляров Синей Звезды атаковали Куарелль, захватив WarShip 73-го. Постыдное поведение наёмников позволило Звёздному Полковнику Шу-Ли использовать все имевшиеся в его распоряжении силы, и 73-й сокрушил противника. Но в ходе вызова, принятого от командира наёмников, Шу-Ли допустил фатальную ошибку. Смерть Звёздного Полковника позволила наёмникам отступить вместе со своей изорлой. 73-й Ударный Кластер, выиграв сражение, но проиграв вызов, был опозорен. Как дезгра-подразделение, он не имеет права демонстрировать знак отличия.



'MECH

51-й Гарнизонный Кластер

3 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Марин

51-й Гарнизонный Кластер сильно пострадал на Эвкилере в условиях льда континента Мессиян, доказав несостоятельность пилотов 2-го эшелона. Знак отличия - число "51" ниже знака отличия Галактики.



'MECH

Gyrfalcon Eyrie Cluster

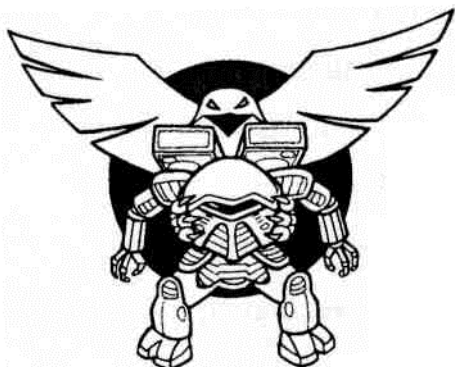
(Кровавый Выводок)

3 Тринария/Новички/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Юрген Маттлов

В ходе кампании на Ковентри Гнездовой Кречет триумфально провел сражение за металлургический завод Ковентри, где они успешно справились со своими задачами, несмотря на трусливое убийство их командира. Знак отличия - сидящий на гнезде коршун-стервятник, кормящий птенцов.

ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН



После Войны Отказа Галактики Эпсилон и Фи были уменьшены до 3-х Кластеров 1-го эшелона каждая. Понимая, что при таком положении это ставит их в невыгодное положение, Хан Прайд назначила Испытание Положения обоим Командирам Галактики; победитель становится командиром объединённой Галактики. Рард Хойт из Галактики Эпсилон выиграл это состязание, и поэтому новая Галактика сохранила обозначение Галактики Эпсилон.

Будучи развёрнутой на окраине Оккупационной Зоны, Галактика Эпсилон удерживает миры Соколов, ближайших к Терре. Так как этот регион находится в узкой области ОЗ и по численности сравним с мирами Гадюк, перед Командиром Галактики Хойтом стоит трудная задача, даже имея в своём распоряжении 6 Кластеров.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Рард Хойт - нетипичный воин Клана, расцениваемый многими как чудаковатый и потому непригодный для командования, не говоря уж о Родовом Имени. Однако постоянно выказывание предубеждение против него подвигло Хойта на получение более высокого ранга. Его победа над Эми Рошак укрепила его репутацию, но предубеждение против него по-прежнему остаётся.



1st Falcon Jaegers
(Золотые Крылья)
5 Тринариев/Элита/Фанатики
СО: Звёздный Полковник Бьярн Фолкнер

1-й Соколиный Егерский постоянно перемещается в пределах дислокации Галактики Эпсилон, служа мобильным резервом. Один из немногих Кластеров тяжёлых АКИ в Тумене Соколов, вместе со 2-м Тринарием ОмниИстребителей, идеально подходит для таких операций. Знак отличия - поднимающийся на золотых крыльях ОмниMех *Summoner*.

Звёздный Капитан Марк, командир Тринария Браво, - воин-сфероид, захваченный в плен при атаке Соколами планеты Блэкджэк. Марк имеет наивысший в Клане ранг среди других захваченных сфероидов.



5th Battle Cluster (Золотые Когти)
5 Тринариев/Регуляры/Надёжные
СО: Звёздный Полковник Диана Ану

Жестоко потрепанный на Вотане, воссозданный 5-й Боевой Кластер участвовал в защитных операциях в кампании на Ковентри. Подразделение пока ещё не укомплектовано. Знак отличия - золотые когти, сжимающие мёртвого волка, на фоне чёрного щита с расположенной поверх него римской цифрой V - напоминает о том, что именно это подразделение перехватило технологию бронекостюма у Клана Волка.



18th Falcon Regulars (Кластер Сокол)
5 Тринариев/Ветераны/Надёжные
СО: Звёздный Полковник Тэг

Подразделение второго эшелона, 18-й Регулярный на данный момент более опытен и лучше оснащён, чем 5-й Боевой Кластер 1-го эшелона. Это послужило причиной трений между командирами этих частей; Тэг считает, что наличие вольнорождённых в большом количестве является единственной причиной того, что Ханы Клана не предоставляют подразделению статус части 1-го эшелона. Знак отличия - синий сокол, сидящий поверх поверженного Меха.



'MECH

10th Talon (Сабли Сокола)
5 Тринариев/Регуляры/Сомневающиеся
СО: Звёздный Полковник Эллим

Хотя в Войне Отказа и на Ковентри потери подразделения были минимальны, перевод опытных воинов в другие части сильно уменьшил успехи 10-го Когтистого. Более серьёзным, чем перевод опытных воинов, было приход "родственников" в Кластер. Высокая концентрация молодёжи, неопытных в проведении сражений один на один, - основная проблема Звёздного Полковника Эллима, особенно его волнует презрение молодых к старшим воинам, кого они считают неудачниками. Знак отличия - нефритовый сокол, несущий саблю.



'MECH

8th Falcon Regulars (Алые Косы)
3 Тринария/Регуляры/Надёжные
СО: Звёздный Полковник Терренс

8-й Регулярный сражался с Ханом Клана Волка Феланом Вардом на Судетах во время Войны Отказа. Зная, что Соколы превосходят его по численности, Вард использовал аэрокосмические силы для уничтожения наиболее тяжёлых частей 8-го, пока его Мехи заманивали выживших в ловушку, после которой в живых осталось лишь около 15% состава. Победа Звёздного Полковника Брикаи Бухаллина оказалась пирровой. Он оставил пост командира этого подразделения по возвращению в домашние миры, где сейчас он командует Кластером соламы. На данный момент эта часть перестраивается. Знак отличия - фигура Смерти с косой.



'MECH

6-й ВГК
1 Тринарий/Новички/Надёжные
СО: Звёздный Капитан Хиро

6-й ВГК потерял лучших своих воинов в ловушке Наташи Керенской на Туаткроссе, и подразделение всё ещё восстанавливается. Знак отличия - цифра "6" ниже знака Галактики.

ГАЛАКТИКА МЮ



Подобно Галактике Омега, Галактика Мю была сформирована вскоре после Войны Отказа из доступных захваченных ресурсов. Вобрав в себя 2 подразделения 2-го эшелона из Галактики Ро и одно из Галактики Фи, подразделение заняло одну из ключевых позиций в ОЗ Клана: область, ограниченную планетами Дерф, Стилтон и Готтердамерунг и Ботани Бэй на Периферии. Галактика Мю несёт ответственность за безопасность кораблей, прибывающих из домашних миров, и осуществление связи при взаимодействии с Галактикой Лямбда. Столкнувшись с угрозой пиратских набегов от Периферии до Внутренней Сферы, Галактика Мю нуждалась в дополнительных 3-х подразделениях второго эшелона, недавно получив 1th Falcon Velites из Галактики

Гамма. Состоя из 1 Кластера 1-го эшелона и 3-х 2-го, Галактика Мю - единственная Галактика в Тумене, укомплектованная на 100%.

Вместо сокола на знаке отличия пара скрещенных катан.

ОФИЦЕРЫ

Превосходный МехВоин и боевой офицер, Хестон Ши-Лу имел определённые трудности как Командир Галактики в административном плане. Ответственность расположения и ответственность за транспортные суда, прибывающие из домашних миров, тяжким грузом лежат на плечах 40-летнего офицера. До тех пор, пока не будет другого кандидата на этот пост, Ши-Лу останется командиром Галактики Мю.



'МЕЧ

1st Falcon Velites (Волчья Отрава)

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Серендин Прентис

С тех пор, как вошли в Галактику Мю, 1st Falcon Velites провёл мало сражений, в основном против пиратов с Периферии. Кластер недавно приложил немало усилий в борьбе с мирами бывшей Великой Валькиратии, вызванной деятельностью налётчиков с Оконечной Звезды. Оставшиеся войска Валькиратии сотрудничают с пиратами Оконечной Звезды; пытаясь избежать народного восстания, Ханы Клана направили 1st Velites для проведения идеологической обработки, пока это ещё возможно.

Звёздный Полковник Прентис ненавидит эту работу, нечто среднее между нянкой и пропагандистом. Она не считает ни одну из этих задач достойной работой для истинного воина, но все жалобы, посланные Командиру Галактики Ши-Лу, до сих пор остаются без ответа.

Знак отличия - нефритовый сокол, несущий веточку волчьей ягоды.



'МЕЧ

5th Falcon Regulars

(Надежда Эдема)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Пер Маттлов

Как часть Галактики Ро, 5-й Регулярный был лишён поддержки WarShip'ами весь прошлый год, после стычки между прикрепленным к Кластеру WarShip'ом - *Дух Керенского* и орбитальной грузовой станцией планеты Дерф в конце 3054 года. После Войны Отказа подразделение перешло в состав Галактики Мю. Знак отличия - ОмниМех *Puma*, стоящий на серебряном даггерстаре.



'МЕЧ

5-й ВГК

5 Тринариев/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Эйслинг

5-й ВГК сдал в 3052 году Стальным Гадюкам планету Паракойла, заработав репутацию трусов. Волки считали 5-й ВГК на всём протяжении Войны Отказа недостойным внимания противником, несмотря на то, что 5-й ВГК занимал Стилтон, рядом с границей ОЗ. Знак отличия - цифра "5" ниже знака отличия Галактики.



'МЕЧ

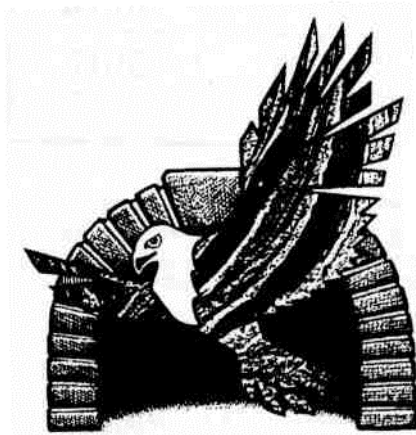
9-й ВГК

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Кабир

Превосходный администратор, но плохой тактик, Звёздный Полковник Кабир сумел сохранить боеспособность своего подразделения на должном уровне. 9-й ВГК потерял всего несколько штук ОмниМехов Кластера 1-го эшелона, но сумел восстановиться, используя захваченное оборудование Внутренней Сферы. Знак отличия - цифра "9" ниже знака отличия Галактики.

ГАЛАКТИКА ЛЯМБДА



Наименее согласованная у Нефритового Сокола, Галактика Лямбда обеспечивает безопасность маршрутов между ОЗ Клана и домашними мирами. Настоящая задача Галактики - патрулирование обширного региона космоса - приводит к тенденции связи на уровне командиров Кластеров или даже Тринариев, действующих независимо друг от друга. В данном случае характер подразделения, с Кластерами и добавленными к ним частями ВКФ, лишь усиливает проблемы; Командир Галактики Тастус делает даже немного больше, чем от него требуется, гарантируя надёжный конвой для защиты судов.

Сдача корабля *Гордость Маттлова (Mattlov's Pride)* в сражении с пиратами в конце 3057 года побудила Тастуса расширить патрулируемую Галактикой территорию, потребовавшего дополнительного усиления ВКФ и увеличения количества баз Галактики Лямбда. Так как Клан Стальной Гадюки представляет наибольшую угрозу для кораблей Соколов, как минимум 1 WarShip обязательно

сопровождает конвой в качестве прикрытия от возможного нападения.

Галактика Лямбда - наиболее разнообразная по составу в Тумене Соколов, хотя в своём составе она имеет в основном регулярные войска. Ядро Галактики - Военно-космическая Звезда Falcon Stoop, усиленная 74-м Боевым Кластером. 2 Гарнизонных Кластера и солама завершают перечень сил Галактики. Знак отличия Галактики - нефритовый сокол, пересекающий в нападении арочные ворота.

ОФИЦЕРЫ

Аэрокосмический пилот доброй славы, Командир Галактики Джоэл Тастус знает достаточно в военно-космической тактике, что делает его идеальным командиром этой Галактики сопровождения.



'MECH

22-й ВГК

5 Тринариев/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Миша Хелмер

До недавнего времени 22-й ВГК был расквартирован на единственной планете, но частые появления Стальных Гадюк и Снежных Воронов, как и пиратские набеги, вынудили Звёздного Полковника Хелмера развернуть Кластер по Тринариям в нескольких мирах. Звёздный Полковник недоволен этим своим решением, чувствуя, что дробление его Кластера слишком ослабляет его военный потенциал, но из-за недостатка ресурсов это - наилучший выбор.

Знак отличия - число "22" ниже знака Галактики.



'MECH

74th Battle Cluster

(Боевой Кластер Хищник)

5 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Амадо Рошак

Звёздный Полковник Рошак склоняется к тактике Хранителей после того, как 74-й Кластер "изгнали" в Галактику Лямбда, отвергая поддержку в настоящем сражении против Кланов или Внутренней Сферы. Знак отличия - нефритовый сокол, пожирающий останки павшего врага.



'MECH

24-й ВГК

2 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Фрэнсис Хелмер

2 Тринария 24-го ВГК носят название "Империя Хорезм", из-за оккупированных 4-х миров в 3049 году. В последние месяцы повстанцы, с подачи Исследовательского Корпуса КомСтара, бросили вызов этому подразделению. Рейдом с JumpShip'ом по мирам Империи, твёрдо удерживаемой Соколами, сопротивление удалось погасить.

Знак отличия - число "24" ниже знака Галактики.



'MECH

Lambda Solahma Cluster

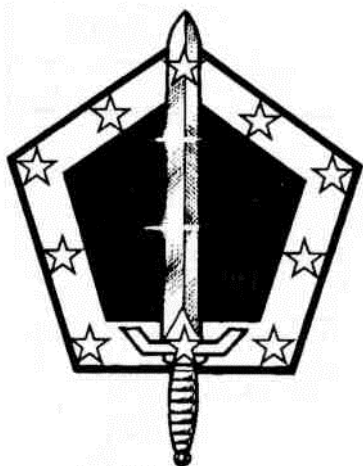
(Тёмное Крыло Периферия)

15 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Рамон

Эта часть широко рассеяна среди миров Периферии в коридоре Вторжения Соколов. Отдельные Звёздные Капитаны больше Звёздного Полковника Мэон контролируют ежедневные действия. Знак отличия - синий круг, в котором контур сокола выполнен звёздами.

ГАЛАКТИКА СИГМА: ГЛАЗА ТУРКИНЫ



Вместе с Галактикой Зета и с Военно-космической Штурмовой Звездой Emerald Talon Галактика Сигма образует Когти Туркины, силы обороны домашних миров Соколов. Её основная роль - предотвращение хищнических притязаний Стальной Гадюки или Снежного Ворона на владения Соколов. Это подразделение также проводило ограниченные наступательные операции и была особенно активно в недавних Испытаниях Урожая.

Номинально состоящая из 4-х Кластеров 1-го эшелона и соламы, Галактика недавно передала Галактике Гамма 1-й Соколиный Гусарский. В подразделении находятся 2 вновь сформированных Кластера из абтак, но маловероятно, что они останутся в стороне от нынешнего противостояния. Знак отличия - меч, расположенный остриём вверх на фоне пятиугольника звёзд.

ОФИЦЕРЫ

До конца 3050 года Командир Галактики Тимур Мальтус был саХаном Клана. Но позор линии Мальтуса, вызванный гибелью Соколиной Гвардии на Туаткрессе, заставил его уйти в отставку и вернуться в домашние миры. Несмотря на его запятнанную Линию Крови, Мальтус старший офицер в Клане в домашних мирах на период отсутствия Хана и саХана.



12th Talon Cluster (Метеоры)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Андреа Першоу

Расположенный на Железной Твердыне, 12-й Когтистый - основная оборонная сила столицы Соколов. Важность его задачи уберегла это подразделение от участи других подразделений, передававших свои части другим соединениям. Однако недостаток опыта сражений, кроме мелких Испытаний, привёл к презрительному отношению тех, кто остался во Внутренней Сфере. Знак отличия - группа падающих метеоритов с хвостом искр.



3rd Battle Cluster (Честь Сокола)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Марэйг Бинетти

Расположенный на Стране Мечты, 3-й Боевой Кластер служит как почётный караул Соколов. На самом деле только 1 Тринарий расквартирован в столице Кланов; остальные служат как мобильный резерв. Знак отличия - Нефритовый Сокол в золотом кольце.



2nd Falcon Velites (Щит Сокола)

5 Тринариев/Регуляры/Надежные

СО: Звёздный Полковник Диэн

Анклава Соколов на Эдеме часто был целью набегов главного нашего врага - Клана Волка, но с начала Вторжения обстановка там резко улучшилась. 2nd Velites продолжает охранять первое владение Соколов, но в последние месяцы они, кажется, начинают присматриваться к владениям Клана Дымчатого Ягуара.



1st Falcon Dragoons

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Джоаннес Айронс

Подобно всем Драгунским, 1-й Соколиный Драгунский сформирован недавно. Ядро подразделения составляют воины-ветераны, но численность Кластера увеличилась с прибытием новичков и захватом абтак. Абтаки - в основном воины Клана Снежного Ворона (бывший 6-й Вороний Кластер) с небольшим добавлением воинов Ледяного Хеллиона и Звёздного Ужа. Кажется, этих воинов устраивает их новое положение, принимая перенос их преданности к Клану Нефритового Сокола как цену, которую они должны заплатить за право участвовать во Вторжении, когда оно возобновится. Как новые подразделения, Кластера Драгун не имеют знаков отличия.



3rd Falcon Dragoons

5 Тринариев/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Куэйн

В отличие от 1-го Драгунского, члены изорлы этого подразделения плохо приспособились к своей жизни в качестве Нефритовых Соколов. Бывшие Огненные Мандрилы этого Кластера обозначили специфическую проблему ассимиляции. Точно так же изорла из Снежного Ворона, в основном из 11-го Боевого Кластера, доказали свою меньшую объединённость, чем воины из 6-го Ворньего, присоединившихся после единственной стычки.



Sigma Solahma Cluster

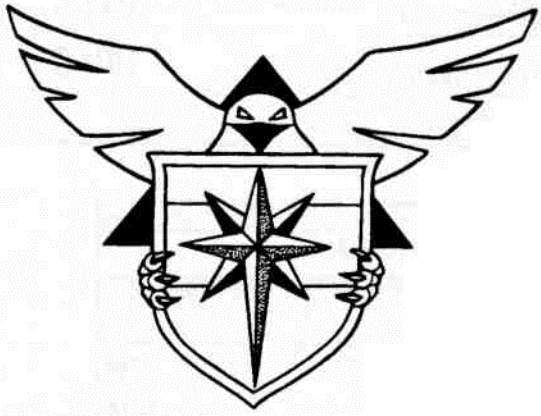
(Тёмное Крыло Токаши)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Николай Иказа

Состоящий из провалившихся старых воинов, Тёмное Крыло Токаши - отбросы Тумена Соколов, годных только для самой грязной гарнизонной работы. Присутствие ведущего Тринария Кластера на Охотнице в качестве прикрытия Гнездового Сокола было отмечено Дымчатыми Ягуарами как серьёзное оскорбление, т.к. отвращение к соламам и вольнорождённым у них даже ещё больше, чем у Соколов. Знак отличия - кроваво-красный диск, возвышающийся позади городского пейзажа.

ГАЛАКТИКА ЗЕТА: КЛЮВ ТУРКИНЫ



двух групп.

Знак отличия - парящий нефритовый сокол, несущий щит, украшенный даггерстаром.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Есукай Шамбаг - традиционалистка даже по стандартам Нефритового Сокола. Её недостаточная гибкость приводит к повышенной ответственности в сражениях со сфероидными, но против Кланов она действует превосходно, что в конце концов и привело её на пост командира Галактики. Её ненависть к вольнорождённым привела к ироничному отношению к её подразделению - многие из вернорождённых, отправленных во Внутреннюю Сферу, были заменены вольнорождёнными и воинами соламы. Шамбаг не устраивает такое положение вещей и всё больше сердится - она усматривает нежелание Хана решать этот вопрос.



INFANTRY

3rd Falcon Velites (Быстрые Крылья)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Джани Зивот

3rd Velites отличается от стандартной организации Соколов, имея только 2 Тринария ОмниМехов и 1 Звезду АКИ. Элементалы заканчивают формирование этого подразделения, обеспечивая превосходство в защитных операциях, но ограничивая выбор наступательной тактики Звёздного Полковника Зивот. Прагматический отказ Звёздного Полковника Зивот от малоценных шахт во владениях Соколов на Йорке после небольшой стычки спас её Кластер от уничтожения нападавшими из Клана Духа Крови. Хотя и поддержанное Ханами, её решение подверглось критике на Совете Клана. В дальнейшем она продемонстрировала своё военное мастерство, победив всех тех, кто усомнился в её полномочиях.

Знак отличия - абстрактно нарисованный сокол, взмывающий в небо.



'MECH

53rd Battle Cluster (Кошкодралы)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Фиона Кога

Расположенный на планете Гейткипер, 53-й издавна враждовал с Нова Котами, занявшими этот мир, и использовали любую возможность досадить им. Видимое единство Нова Котов и Внутренней Сферы привело почти в безумие Звёздного Полковника Кога, и она начала вести беспощадные сражения с Котами. Только низкое качество замены воинов, переведённых после Войны Отказа во Внутреннюю Сферу, не позволило ей объявить Испытание Владения для изгнания "предателей" Нова Котов с Гейткипера.

Знак отличия - взмывающий нефритовый сокол, несущий в когтях окровавленный труп кота нова.



'MECH

109th Striker Cluster (Молнии)

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Хестон Шу-Ли

Как и Звёздный Полковник Кога из 53-го, Звёздный Полковник Шу-Ли также испытывает презрение к Нова Котам. В отличие от Кога он распоряжается ресурсами подразделения, усыпляя бдительность Котов, скрытно готовя и проводя внезапные и смертельные выпады против них по приказу Ханов.

Знак отличия - стилизованный разряд молнии, ударяющий в ОмниМех *Timber Wolf*.



'MECH

2nd Falcon Dragoons

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Эмер

Больше половины воинов этого подразделения взяты как изорла из других Кланов, особенно из Снежного Ворона и Ледяного Хеллиона. Позднее они адаптировались к жизни в Тумене Сокола, после проведённого ритуального сражения Поглощения. Но захват этого Тринария у Ледяного Хеллиона имел серьёзные политические последствия в их Клане, и Хан Прайд ведёт осторожную политику из-за возможного возмездия.



'MECH

Zeta Solahma Cluster

(Тёмное Крыло Твердыни)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Брикаи Бухаллин

Тёмное Крыло Твердыни в основном служит как спарринг-партнёр кадетов Соколов на Твердыне, выступая в роли как агрессора, так и жертвы в обучающих тренировках. Степень истощения сил подразделения очень высока, т.к. все эти тренировки максимально приближены к боевым. Знак отличия - Нефритовый Сокол, выбрасывающий птенцов из гнезда.

КЛАН ЗВЁЗДНОГО УЖА

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА ЗВЁЗДНОГО УЖА

Основные Родовые Имена

Банасек
Гастопив (Баррок)
Гайдайс
Хатчинсон (Баррок)
Маргар (Баррок)
Польчик (Баррок)
Таласко
Тургидсон

МехВоины

Ламон (Баррок)
ЛеФабр
Линн (Баррок)
Н'Бута
Траскотт
Ван Хаутен (Баррок)

Элементалы

Кэннон
Холлидэй (Баррок)
МакМиллан (Баррок)
Оприк (Баррок)

Аэрокосмические Пилоты

Колумбо (Баррок)
Гена
Лаири
Моро (Баррок)
Нга (Баррок)
Пайк

*Иди, Звёздный Уж;
Ты - крадущийся, охотник, убийца.
Твоя добыча пред тобой;
Яви им путь
Истинного Воина.*

- Предание (Клан Звёздного Ужа), Отрывок 5, Стих 17, Строки 20-24

Клан Звёздного Ужа. Простое упоминание нашего имени пробуждает разные эмоции у различных людей во всём Созвездии Керенского. Некоторые слышат в этом эпитет, как пятно на мечте Николаса Керенского. Другие видят нас своенравными детьми, которым надо показать путь к свету. Мы же знаем правду. Мы видим дальше иллюзий других. Когда Николас Керенский основал Клан, он вручил каждому из нас будущее - включая воссоединение Внутренней Сферы именем Звёздной Лиги. Однако до того, как это случится, мы, Клан, должны быть вместе.

Звёздный уж, среда обитания которого на мире Аркадия, - чистокровный хищник. Так и мы не препятствуем внешнему влиянию, которому подвержена не только Внутренняя Сфера, но и также наши собратья-Клан. 250 лет нашего существования мы выслушивали колкости и обвинения наших сотоварищей-Кланов, и избегали их. Мы пережили наших смертельных врагов и двинулись против тех, кто угрожал самому нашему существованию. Оказавшись на высоте, мы выжили. Это более чем что-либо иное доказывает нашу ценность.

- Хранитель Закона Дагмар Лаири, 26 июля, 3059 года

ИСТОРИЯ ЗВЁЗДНОГО УЖА

В Исходе Александра Керенского из Внутренней Сферы и в последующие годы жизнь стала сложной для всех, и вдвойне для семьи генерала. Среди тех, кого его сын Николас называл настоящими друзьями, был и Абсалом Траскотт, которого Николас встретил после освобождения Москвы генералом Керенским. Тогда ещё молодой майор Сил Обороны Звёздной Лиги, Траскотт взял юного Николаса под своё крыло и научил его тонкостям пилотирования БэтлМеха. Годы спустя, в ходе колонизации миров Пентагона, тогда уже полковник Траскотт был уже достаточно опытным, чтобы получить один из новообразованных командных постов. В январе 2788 года Абсалом Траскотт официально получил звание генерала и командира 149-го БэтлМех дивизиона, где они служил вместе со своим старинным другом, Николасом Керенским.

Когда Пентагон поразила гражданская война и это стоило жизни генералам Александру Керенскому и Аарону ДеШевалье, Траскотт был единственным командиром, поддержавший Николаса как законного наследника Александра - это своё убеждение он был готов защитить силой. Потому-то он был и среди первых присоединившихся к Николасу во Втором Исходе, покинув хаос миров Пентагона и уйдя в покой Страны Мечты.

В первые дни Второго Исхода Николас оставил пост командира 146-го Королевского БэтлМех дивизиона, став лидером Звёздной Лиги в Изгнании. Жестом доверия он назначил генерала Траскотта командиром 146-го. Траскотт немедленно слил сильно недоукомплектованные 146-й и 149-й дивизионы в новый 149-й, что дало небольшой группе отважных последователей Николаса Керенского одно полное подразделение БэтлМехов для самообороны.

Когда Николас создал Клан из числа своих воинов, Абсалом Траскотт был среди первых, выбранных Николасом для занятия постов высших офицеров Кланов - Ханов. Полностью доверяя справедливости своего друга и наставника, Николас позволил Хану Траскотту выбрать лучших своих воинов для состава его нового Клана - Звёздного Ужа. Намереваясь поддерживать в Клане дух военной традиции, Хан Траскотт сделал необычный выбор на пост саХана: мастер-сержант Девон ЛеФабр. ЛеФабр служил старшим сержантом в 146-м дивизионе, а до этого был старшим сержантом и главным техником 342-го Королевского БэтлМех полка. Выбор Траскотта ужаснул многих среди его сотоварищей-Ханов, но молчаливая поддержка Николаса и тот факт, что ЛеФабр был достаточно подготовлен, чтобы быть МехВоином, подавили протесты.

Ханы Траскотт и ЛеФабр немедленно стали проводить работу по формированию своего Клана, воплощая слова в дело. Пока другие Ханы высокопарно философствовали и на словах тонко обрисовывали свои Клан, Траскотт и ЛеФабр, следуя чести мундира, уже формировали из бывших солдат Звёздной Лиги войска Клана. Вместо слепой веры в доктрину они выполняли командную работу - это краеугольный камень Клана Звёздного Ужа. Вскоре, через несколько лет, мечта Хана Траскотта стала реальностью: Клан Звёздного Ужа был един и был готов действовать.

РАННИЕ ПОПЫТКИ

К началу второго десятилетия 29-го века Николас начал обдумывать планы возвращения в Пентагон. Клань не имели надёжных сведений относительно положения дел в государстве миров Пентагона; отчёты были в лучшем случае отрывочны, большинство из них были повторными пересказами со слов торговцев Кланов. Действуя как главный военный советник Николаса, Хан Траскотт выделил более дюжины из своих собственных WarShip'ов и JumpShip'ов Клана для разведки пространства Пентагона. Информация, доставленная командами этих кораблей, позволила Траскотту придумать Операцию Клондайк, великолепный план по возвращению враждующих колониальных миров. При полной поддержке Великого Совета ильХан Керенский целиком принял Операцию Клондайк.

Клан Звёздного Ужа немедленно начал готовиться к возвращению в свои домашние миры. Пока другие Ханы тратили время в красноречии о правильности их требований миров Пентагона и справедливости вторжения, Траскотт и ЛеФабр начали проводить бесконечные тренировки МехВоинов Клана. Тем временем Траскотт доработал до тонкостей боевой план подготовки каждой части своего войска. Именно его пристальное внимание к деталям и обезопасило целый Клан.

С той минуты, когда их DropShip'ы вошли в атмосферу Аркадии, вещи приняли зловещий оборот для Звёздных Ужей. Во-первых, DropShip'ы были опутаны остатками авиакрыльев Аркадии, которые были посланы воспрепятствовать высадке войска Клана Призрачного Медведя. DropShip'ы Ужей преодолели истребители Аркадии, но два из них получили некоторые повреждения и не смогли приземлиться в более безопасной зоне высадки. Траскотт приказал своим войскам продвигаться к основной зоне высадки на Плато Эсхил (Aeschel Plateau), где они приземлились прямо в гущу смешанного полка защитников Аркадии. В следующие 2 часа всё смешалось - БэтлМехи, истребители, транспорты и целые пехотные роты сражались за обладание плато. Однако стратегическая предусмотрительность Траскотта сохранила в тот день жизнь многим воинам Клана Звёздного Ужа, тем, кто чётко следовал инструкциям своего Хана и сокрушил войска Аркадии. Однако победа досталась слишком дорого. Около пятой части Ужей не выжили в той битве, среди них был и Хан Абсалом Траскотт.

СаХан Девон ЛеФабр немедленно взял бразды правления и призвал воинов-Ужей сражаться ещё упорней. Вся кампания за Аркадию длилась на 2 дня больше, чем планировал Хан Траскотт. Медленно и методично Ужи продвигались вперёд и выполняли возложенные на них задачи, дополнительно взяв 2 города, которые Клан Стальной Гадюки не смог утихомирить. Это относительно медленное продвижение позволило Ужам вобрать часть остатков защитников Аркадии, но также привело и к насмешкам со стороны Гадюк, которые быстро выполнили свою часть во вторжении.

Как только победная кампания на Пентагоне завершилась, каждый Клан, зализав свои раны, начал медленный процесс втягивания деморализованных обитателей миров Пентагона в новое общество Николаса Керенского. По предложению вновь избранного саХана,

Кенсингтона Таласко, воины Звёздного Ужа отсеяли солдат Аркадии, захваченных в ходе сражений. Те, кто оказался достаточно приспособленными, чтобы выполнить свою роль в рядах Ужей, остались и восполнили потери. Этот акт доверия помог больше, чем что-либо ещё, облегчить перевод захваченных аркадианцев в Клан Звёздного Ужа.

Переход с отсталого пути Внутренней Сферы на путь Кланов не был лёгким для большинства новообретённых других Кланов, и Клан Звёздного Ужа не исключение. Рост естественного недовольства вылился в прямые мятежи в различных местах территории Ужей, но Ханы Ужей по-прежнему боролись за единство в Клане. Лишь настоящее единение в Клане поможет ему соответствовать мечте Николаса Керенского и освобождению Внутренней Сферы от её же зла. Когда в 2823 году Неназываемый Клан сжульничал, Ханы ЛеФабр и Таласко немедленно продемонстрировали подтверждение пути Кланов; они были среди первых, поддержав призыв Клана Волка к Уничтожению предателей. Позднее, после гибели Николаса Керенского от рук бесцельного воина Клана Чёрной Вдовы, Ханы Ужей поддержали Поглощение Клана Чёрной Вдовы - это пример для любого другого Клана, который попытается уклониться от истинного пути.

РАЗРАСТАНИЕ

С ранних действий Операции Клондайк Хан Траскотт помнил о колониях, отстоявших вдали миров системы Пентагон. Зная, что его Клан будет нуждаться в большем количестве ресурсов, чем может их предоставить Аркадия в одиночку, он совещался с тогда ещё саХаном ЛеФабром относительно выполнимости взятия тех колоний. Рпактически сразу после завершения кампании на Пентагоне Хан ЛеФабр, действуя согласно желанию своего предшественника, выделил небольшие штурмовые группы, которые должны были взять управление несколькими звёздными системами около Шаровидного Созвездия в свои руки. Вовремя Поглощения Чёрной Вдовы Клан Звёздного Ужа частично внедрился в четыре системы в их владениях. В 2837 году новоизбранный Хан Клэнси Траскотт, кровный сын Абсаломы, официально переместил столицу и командный центр Клана Звёздного Ужа с Аркадии на Шеридан, планету, гораздо более пригодную для колонизации его Кланом окружающих звёзд.

Проект разрастания Клана Хана Клэнси Траскотта медленно, но верно расширял пространство в сторону периферии Кланов. Однако несколько менее доброжелательных Кланов приостановили разрастание Ужей. Ханы Клана Мангуста увидели в росте Клана Звёздного Ужа прямую угрозу их собственному Клану.

В начале 2844 года Клан Мангуста провёл первое из множества неспровоцированных нападений на владения Звёздного Ужа - на колонии на планетах Татс и Маршалл. Тринарий БэтлМехов Мангустов высадился на Татис, надеясь захватить богатую рудой планету. Однако они не знали, что на планете с инспекцией находился Кешик Ужей Квазар под командованием саХана Демби Н'Бута. Н'Бута немедленно связался с командиром Мангустов и проинформировал её, что он и 6 его МехВоинов будут защищать Татис. Обе стороны встретились на небольшой площадке недалеко от города Карнак.

УРОК ПОЛИТИКИ

Мангуст - нерациональное создание, как и Клан, который носит его имя. Возможно, они ревнут из-за нашего процветания; тем ближе лежит корень их враждебности к нашему Клану. Или, возможно, мы испугали их, когда разрослись больше, чем смогли сделать они сами. В любом случае Клан Звёздного Ужа был их не единственной целью; они кидались на любого, кто оказывался достаточно близко. Никогда не быв достойным противником, они сделали фатальную ошибку в выборе Хана, который призвал своих воинов к славной победе, ещё не обладая достаточным чувством уверенности.

Более чем за 20 лет истребители Мангустов всякий раз нападали на наших МехВоинов. Всё изменилось, когда к ним в руки попали ОмниМехи, создание Клана Койота. Как им это удалось, нам до сих пор не известно, и уже едва ли станет известно. Ясно одно - они искали повода мести нам. И мы вновь гибли, сражённые ими, не имея возможности приспособиться к их новым боевым машинам.

Но, подобно зелёному кадету с оружием, которое ещё предстоит освоить, Клан Мангуста перехитрил самсебя. Мы захватили их павшие игрушки и развернули уже наши собственные ОмниМехи против них. Когда Клан Койота атаковал нас, надеясь воспользоваться нашей временной слабостью, мы также их выбили. После чего, перед нашей заключительной контратакой, идиот Хан Мангустов решил нас обойти маневрированием, что было явно неуместно. Хан Уолтер Мартиндэйл, никогда не блиставший политиканством, поскольку не любил выпячивать себя, позабыл об одном из основных принципов ведения войны, которые кадеты изучают с раннего возраста: "Никогда не сражайтесь в войне на два фроната". Вместо того, чтобы защищать миры, захваченные у нас Мангустами, Хан Мартиндэйл решил потревожить Дымчатых Ягуаров. Когда его воины проявили неумение сражаться с двумя врагами сразу, Мартиндэйл обозлился, и Великом Совете потребовал осуждения. Совет, конечно же, ничему не мог ему помочь. Этот близорукий дурак даже цитировал генерала Керенского, оправдывая свою просьбу, предопределив судьбу своего Клана.

Несколькими незначительными словами Хан Клана Мангустов обрек свой Клан на гибель. И хотя я сейчас живу, как и Теодор Озис, в ожидании шанса погибнуть с честью, мы возвратили почти всё, что потеряли. Это - всё, что я когда-либо хотел. Мангуст уйдёт, и наши враги никогда не возьмут верх над нами. Сейла. Да будет так.

- из дневников Хана Томаса Банасека, 4 марта, 2869 года

Т.к. Н'Бута и его воины были более опытными, они прибыли на место через несколько минут, получив явное преимущество несмотря огромное превосходство противника.

После часа яростного сражения и игры в кошки-мышки действующей осталась единственная Звезда Мехов Мангустов. Н'Бута безжалостно их при отступлении, подстрелив каждого из них до того, как малодушные воины-Мангусты оказались в безопасности у своих DropShip'ов. когда DropShip'ы попытались взлететь, Н'Бута приказал своим потрепанным войскам выдвинуться вперёд. Невероятное попадание из двоенного PPC *Thug'a* выбило распорку приземления, что в итоге привело к повреждению импульсаторов DropShip'a. повреждённый DropShip сдался, и после дорогостоящего ремонта Н'Бута включил названный Крестоносцем Карнака DropShip как ведущий в Кешике Квазар (где и служит до сих пор).

Однако на Маршалле Ужам пришлось плохо. 2 Бинария БэтлМехов и малоизученные традиционные транспорты и пехота, назначенные в гарнизон планеты, столкнулись с полным Кластером Мехов Мангустов. С самого начала кампании было ясно, что цель командира Мангустов, Звёздного Полковника Мигеля Рили, - вывести из строя инфраструктуру Маршалла, а также уничтожить и защитников. Войска Мангустов, неоправданно потребовав право уничтожить дезгра врага, мощно атаковали города и фермерские хозяйства, уничтожая всё на своём пути. Спустя неделю они стерли с лица планеты войска Мехов защиты. Однако очевидная победа обернулась для них большой проблемой, когда население Маршалла взяло в руки оружие и заняло место павших защитников. Взбешённый таким проявлением народного сопротивления, Звёздный Полковник Рили приказал своим солдатам уничтожить население Маршалла.

В это время Ханов Траскотта и Н'Бута сообщили о сражении на Маршалле, колония была в огне и гибли десятки тысяч. Н'Бута, со своим подразделением находившийся ближе всего, вскоре покинул Татис и стал преследовать Кластер Звёздного Полковника Рили. В конечном счёте он выследил его на Токаше, недавно заселённый колониальный мир после нападений на территорию Мангустов. Здесь Кешик Квазар выискал и убил всех до единого солдат, участвовавших в боине на Маршалле, начиная с командира и заканчивая самым молодым МехВоином. Н'Бута лично казнил Звёздного Полковника Рили и несколько оставшихся его офицеров. К Хану Мангустов Дэвису Рили он послал обезглавленный труп Звёздного Полковника и сообщение: "Это - твой суркайрид. Прощение - ожидается; забыть - невозможно".

Именем Клана Звёздного Ужа саХан Н'Бута потребовал Токашу, включая полностью колонию Мангустов в этом мире, как изорлу. Он приказал каждому бывшему гражданину Мангустов на планете немедленно транспортироваться на Маршалл, чтобы восполнить потери колонии. Спустя недели после резни на Маршалле Клан Звёздного Ужа укрепил границу с Мангустами, а новые группы крепко вооружённых поселенцев стали вновь заселять планету.

ВСТУПЛЕНИЕ В ЗОЛОТОЙ ВЕК

Ужаленный потерями в 2844 году, Клан Мангуста отказался одуматься. Однако до 2863 года каждая их попытка извести Ужей терпела неудачу. В один прекрасный день после избрания Ханом Звёздного Ужа Томаса Банасека Клан Мангуста атаковал владения Ужей вновь, развернув массу ОмниМехов, которые они недавно заполучили. Смелость нападения и использование неизвестного типа Мехов были для Ужей неожиданными. Даже несмотря на ускорение Ханом Банасеком переброса войск, колония за колонией падала под ударами Манугстов. Почувствовав слаюльсть Ужей, Клан

Койота - чья территория лежала также рядом с пространством Ужей - решил провести своё собственное нападение. Зажатые между двумя атакующими, оснащёнными мощными ОмниМехами, Ужи потеряли почти половину своих владений. Однако они смогли захватить с поля боя в качестве трофеев несколько ОмниМехов, на основе которых быстро разработали свои собственные.

Несколько лет спустя Ужи нанесли ответный удар по Клану Мангуста тремя Галактиками ОмниМехов. Через 2 дня после начала массированного нападения Хан Теодор Озис из Клана Дымчатого Ягуара вёл свою собственную войну с Кланом Мангуста в Великом Совете. Предыдущий диспут между двумя Кланами за владение колониальным миром побудило Клан Мангуста атаковать Дымчатых Ягуаров; когда стало ясно, что сражение идёт к поражению, Хан Мангустов обратился к Совету осудить Ягуаров за порождение ссоры. Обвиняя Хана Мангустов в измене и отвергая его необоснованные требования, предписанные генералом Керенским, Хан Озис немедленно потребовал Испытания Поглощения против этого Клана. Совет удовлетворил его требование, и Дымчатые Ягуары начали свои собственные атаки сразу же после того, как закончилось нападение Ужей.

Совсем не приветствуя помощь Ужей в поглощении ненавидимого Клана, Хан Озис был разъярён атакой Клана Мангуста Ханом Банасеком. Пока подразделения Ужей и Ягуаров сражались с ближайшими к ним мирами Мангустов, Хан Озис перед Великим Советом вынес нелепое заявление, что Ужи лишили Ягуаров возможности одержать полноценную победу, ослабив врага Ягуаров перед тем, как началась настоящая битва. Однако Великий Совет, отдав должное потерям Клана Звёздного Ужа от рук Мангустов, отклонил просьбу Озиса среагировать на действия Ужей. Хан Озис отсупился, но между Ягуарами и Ужами возникла враждебность, продолжавшаяся ещё несколько лет спустя.

После Поглощения своего давнего врага, Клан Звёздного Ужа вновь обратил свои взоры к расширению владений. Подкреплённые исследования и механизмы колонизации обеспечивали надёжность действий, хотя недавние потери военно-космических частей от рук Клана Мангуста несколько снизили возможности Ужей проводить такие экспедиции. Однако Ужи не собираются оставлять такое положение дел без изменений. Взятый из Клана Нова Кота, саХан Хариан Н'Бута предложил Хану Стивену Линну из Клана Баррока план, который был бы выгоден для них обоих. В обмен на часть любых полезных открытий WarShip'ы Клана Баррока перенесёт исследовательские и колонизаторские команды на различные миры. Хан Линн, нетерпеливо желая увеличить мощь его Клана и зная, что Баррокам не хватает технического опыта исследователей-Ужей, быстро согласился.

Вознаграждение последовало практически незамедлительно. Материалы рекой потекли из новых колоний на фабрики Ужей, позволив Клану выпускать все необходимые товары, особенно вооружение. Более важно, что в системе Паксон (Рахон) залежи были богаты германием, титаном и другими редкими и полезными рудами. Спутники-луны газового гиганта Кракау (Кракау) были достаточно большими, чтобы обеспечить восстановление военно-космической продукции в пространстве Клана. Как владельцы этих резервов, Клан Ужа и Баррока обогатились, продавая своим сотоварищам-Кланам то, что не использовали. Клан Звёздного Ужа в этом значительно преуспел, чего не было ранее.

ПЕРЕМЕНА ВЕТРА

В конце 30-го столетия Золотой Век открыл путь к новой эре, который шёл параллельно с

Веком Политики. Уже разделённое со времён Николаса Керенского, общество Кланов раскололось ещё больше, как только был поставлен вопрос о возвращении во Внутреннюю Сферу, породив фракции Хранителей и Крестоносцев. Вскоре каждый Клан стал определяться с позицией по отношению к другим: за вторжение во Внутреннюю Сферу или беречь её от опасности. Большинство МехВоинов Звёздных Ужей выбрали лагерь Крестоносцев, несмотря на их веру в то, что каждый Клан должен, во-первых, объединиться со своими братьями перед вторжением, чтобы оно было успешным. Шанс проложить путь в священные миры Внутренней Сферы был слишком соблазнительным, чтобы сопротивляться этому, даже для Ужей.

Клан Койота был почти пополам поделен между двумя этими фракциями, что дало саХану Ужей Карсону Грэйвсу шанс завершить двухвековое противостояние с пользой для Ужей. Он встретился с несколькими высокопоставленными воинами Койотов, предполагая воспользоваться итогами встречи для вынесения перед Великим Советом обвинения в мошеннических притязаниях Клана Койота и потребовать поглощения этих раскольников. Однако Ханы Койотов вскоре распознали эту схему действий и объявили Испытание Уничтожения против тех воинов-Койотов, кто вступил в сговор с Карсоном, уничтожив всё, что касалось их Родовых Линий.

Узнав о подложных действиях Грэйвса, Хан Ужей Эмон Фаушат вызвал его на Испытание Обиды, которое Грэйвс проиграл. После лишения того звания и статуса, Фаушат отдал Грэйвса и его генетическое наследие Хану Татьяне Стил из Клана Койота как суркайрид Клана Звёздных Ужей. Стил казнила Грэйвса и уничтожила его наследие, но потом потребовала Уничтожения линии Грэйвс полностью. Естественно, Фаушат отказался, и начался новый раунд сражений с Кланом Койота. С уходом воинов-Крестоносцев Клан Койота стал Хранителем - обстоятельство, которое ещё больше усугубило вражду между Кланами.

Несколько лет спустя на собрании Великого Совета Клан Нефритового Сокола призвал к возвращению во Внутреннюю Сферу. Клан Волка, сильнейший из Хранителей, сумел увести в сторону Крестоносцев, подталкивавших к вторжению, предложив то, что стало известно как Компромисс Драгун - создание небольшого подразделения из вольнонаёмных воинов Клана Волка, которые будут посланы во Внутреннюю Сферу и будут сражаться как наёмники за Великие Дома, параллельно предоставляя Кланам необходимые для вторжения разведанные. Многие воины-Ужи были разгневаны проведением такого упреждающего манёвра, но Хан Н'Бута охладил их пыл. Он напомнил Ужам, что Кланам не имеют полезной информации о военном потенциале Внутренней Сферы, поэтому-то и нужно её собрать перед тем, как развязывать войну за освобождение - это будет единственно благоразумным. На самом же деле Хан Н'Бута даже предоставил Хану Волков Керлину Варду поддержку и снабжение людьми его Драгун. Но Вард отказался от его помощи, предпочтя использовать свои собственные источники.

С принятием миссии Драгун воины-Ужи начали готовиться к возвращению во Внутреннюю Сферу.

Когда в пространство Кланов пришёл первый отчёт Драгун, Галактики 1-го эшелона Звёздных Ужей и гарнизонные войска провели серии военных игр с использованием боевых моделей Внутренней Сферы. Нетерпение было слишком великим; убедившись, что вторжение во Внутреннюю Сферу неизбежно, воины-Ужи отказывались углубляться в ложные бои. Но годы шли, отчёты Драгун становились всё скуднее, вызвав новый всплеск взаимных обвинений между Хранителями и Крестоносцами в Великом Совете. Ханы Клана Звёздного Ужа воздерживались от обсуждений и политиканства, выступая против своих братьев-Кланов лишь при необходимости обезопасить новые владения или затрагивает интересы Клана. Они знали, что вторжение начнётся совсем скоро, и они намерены были быть готовыми к нему.

ГОДЫ ВТОРЖЕНИЯ

3048 год был ознаменован появлением корабля КомСтара *Исходящий Свет* вблизи мира Дымчатых Ягуаров Охотница (Huntress), и это событие перевернуло новую страницу в истории Кланов. Когда Хан Лео Шоуэрс информировал Великий Совет о прибытии корабля КомСтара, Хан Ужей Кассиус Н'Бута понял, что Клан достигли поворотного момента. Несмотря на ожесточённое соперничество, существовавшее долгие годы после упадка Клана Мангуста между Дымчатыми Ягуарами и Звёздными Ужами, Хан Н'Бута высказался в поддержку призыва Хана Шоуэrsa за немедленное вторжение.

Дебаты в Великом Совете шли неделями, прежде чем произошло последнее голосование, давшее зелёный свет вторжению. Приняв решение, Клан стал планировать то, что они назвали Операция Возрождение, и предприняли шаги для определения тех кланов, которые примут участие в этой славной попытке. Хан Н'Бута убеждал Великий Совет, что он допустил ошибку при планировании вторжения, но его аргументы проигнорировали. Когда заявки в конце концов открыли сражения, в ходе которых должны были определиться силы вторжения, Звёздные Ужи выбыли ещё в первом круге. Отрабатывая сотни сценариев в течение последних десятилетий при подготовке к вторжению, Хан Н'Бута и его командиры ясно понимали, как дорого могло им это стать, и их консервативная заявка отразила это понимание. К сожалению, она также стоила и места в Операции Возрождение.

С уходом многих Кланов из домашних миров на борьбу с Внутренней Сферой оставшиеся Клан стали нацеливаться на владения других Кланов и предприняли серии набегов и нападений, призванных помочь создать новый доминирующий Клан. Хан Ужей Н'Бута и саХан Пайк нацеливали нападения своего Клана на Клан Бриллиантовой Акулы, всё чаще и чаще атакуя их после тяжёлых потерь Акул на Токкайдо.

Поглощение Баррока

Вскоре после завершения так называемой Войны Отказа между Кланами Волка и Нефритового Сокола Хан Кассиус Н'Бута открыл нечто, сильно его встревожившее: тесные отношения между верхушкой Клана Баррока и бандитской кастой, теми, кто давным давно отверг взгляд Керенского на новое человеческое общество. Эти связи незримо существовали вот уже более века; хуже всего то, что Хан Баррока Джоселин Сиддик энергично покрывала вовлечённость своих предшественников и свою в дела с бунтарями.

Хан Н'Бута немедленно засвидетельствовал это бесчестие перед Великим Советом. Указывая на то, что Ханы Баррока более века были не способны вести свой Клан, Хан Н'Бута призвал к Поглощению Клана Баррока, чтобы избавить воинов и другие касты Клана от их изменнических лидеров. Он также потребовал, чтобы те, кто был ответственным за сделку с бандитской кастой, были наказаны. Ханы Кланов Облачной Кобры и Духа Крови заявили о горячей поддержке призыва Н'Буты, хотя Дух Крови ожидал, что право Поглотить своего давнего врага достанется ему. Питая отвращение к вероломству Ханов Баррока, иль Хан Озис призвал к немедленному голосованию. В феврале 3059 года Великий Совет предоставил право Поглотить Клан Баррока Клану Звёздного Ужа.

Н'Бута и Пайк начали быструю и яростную кампанию против Ханов Баррока, заявивших против Поглощения целый Тумен из 3-х Галактик 1-го эшелона и 4-х 2-го эшелона. Сражение сконцентрировалось на домашнем мире Барроков, Альбионе, куда Хан Сиддик вызвала большинство своих Кластеров 1-го эшелона. Внезапность нападения Ужей стало смертельным для её войск. Звезда WarShip'ов Ужей перехватила подкрепления, посланные Сиддик, до того, как они достигли планеты, повредив транспорты Барроков и оставив их в космосе до завершения сражения.

Сражение на Альбионе было кровопролитным. 4 Галактики Барроков, уже находясь на планете, оказывали упорное сопротивление 3-м атакующим Галактикам Ужей, хотя их усилия и оказались в итоге напрасными. План Хана Н'Буты, направленный на сокрушение головы Барроков - их двух Ханов и Командира Галактики Сета Маргара, - имел блестящий успех. Через 2 дня все трое, каждый из которых принимал активное участие в сделках с бандитской кастой, были мертвы. Командование остатками Барроков принял старший офицер, Звёздный Полковник Карлос Хатчинсон, и объявил, что он полномочный представитель от всей системы Барроков, надеясь предотвратить превращение Поглощения в Испытание Уничтожения. Однако перед тем, как Хатчинсон и Н'Бута продолжили сражение, на Альбион высадились 3 Галактики Духа Крови, намеревавшиеся превратить Барроков в самых забитых рабочих.

Звёздные Ужи, взъярившись на вмешательство Духа Крови в это Испытание, немедленно атаковали новоприбывших. Перед лицом общего врага Звёздный Полковник Хатчинсон приказал своим воинам-Баррокам принять участие в этом действии на стороне Ужей. Коалиция Барроков-Ужей быстро разбила войска Духа Крови. Через 5 дней после приземления Клан Духа Крови покинул планету лишь с двумя выжившими Кластерами. Вскоре Хан Н'Бута и Звёздный Полковник Хатчинсон возобновили свою дуэль. Бой между ними произошёл на Плато Танзистан (Tanzistan Plateau) в самое лучшее время дня, поэтому воины с обеих сторон могли наблюдать за ним. Н'Бута и Клан Звёздного Ужа одержали победу; Альбион и все оставшееся от Клана Баррока перешло к Звёздным Ужам.

Клан Духа Крови попытался провести незаконные нападения на Барроков ещё на двух планетах. Кроме войск на Дагде, Барроки сражались против этих нарушителей Духа Крови, потерпевших сокрушительное поражение, бок о бок с Ужами.

После разбора внешней угрозы Ужи продолжили Поглощение. Полномочные заявки стали нормой, и всё больше и больше воинов-Барроков отрешивались от грязных сделок своего Клана. В мире Хорд (Hoard) одному Командиру Галактики Барроков было настолько стыдно за бесчестье своего Клана, что, нежелая, чтобы хоть кто-нибудь из её вонюшек погибал, защищая его, заявила себя одну против всех атакующих войск Ужей.

Сражение завершилось за ожидаемое время; Ужам потребовалось около 2-х недель, чтобы Поглотить Клан Баррока и его владения в пяти системах. Однако все участники этого Испытания понесли ужасные потери. В основном из-за вмешательства Клана Духа Крови, Клан Звёздного Ужа потерял 3 полных Галактики, а Клан Баррока - почти 4. Из семи Галактик Духа Крови, приземлившись в пяти мирах, смогли уйти лишь 8 Кластеров.

ВИД НА БУДУЩЕЕ

Для Клана Звёздного Ужа выглядит многообещающе. За несколько месяцев после Поглощения бывшие члены Клана Баррока начали занимать подходящие места в их новом Клане, а Хан Н'Бута недавно приказал сотням воинов из Барроков глубже внедряться в Тумен Звёздного Ужа. С этим притоком потрепанные Кластера и Галактики вновь стали полностью боеспособными подразделениями.

Клан Духа Крови, потеряв почти 5 Галактик, кажется, перенёс свою давнюю ненависть к Баррокам на Клан Звёздного Ужа - кто стал воинами Ужей. Подавляющая часть урона, полученная Ужами в ходе Поглощения, были прямым следствием атак Духа Крови. Воины Духа Крови, взятые в ходе Поглощения как изорла, проявляют нерациональную антипатию к своим наставникам-Ужам, что подвергает сомнению их возможное участие в каких-либо сражениях.

7 Галактик 2-го эшелона Ужей, ответственные за защиту владений Ужей более чем в дюжине систем, сильно разбросаны. Напрягая все ресурсы Ужей, Хан Н'Бута согласился поддержать защитный контракт с Кланом Облачной Кобры. Согласно ему Галактика Ужей будет стоять гарнизоном в удалённой системе Танита (Tanite) - это владение Клана Облачной Кобры, находящееся в spinward-направлении по отношению к Мирам Пентагона. В свою очередь Кобры соглашались дать Клану Звёздного Ужа треть добываемых природных ресурсов и несколько технологических концессий, включая несколько новых тяжёлых лазеров, полученные некоторыми подразделениями Звёздных Ужей.

Недавнее унижение Клана Дымчатого Ягуара от рук Внутренней Сферы укрепило позицию Клана Звёздного Ужа как лидера в иерархии Кланов. Даже махинации Ханов Влада Варда и Марты Прайд с их Испытаниями Урожая, которые проводились Кланом против Клана и Кластером против Кластера, не смогли подкосить мощь нашего Клана. Недавнее действие так называемых новых СОЗЛ проявило для всех последователей Керенского, что только единый фронт позволит Кланам вновь проложить путь к благословенной Терре.

НОРА УЖА

Подобно своему тёзке, воины Клана Звёздного Ужа - медленные и методичные охотники. Они предпочитают чётко просчитывать нападения до такой степени, что некоторые братья-Кланы считают это ересью. Звёздный уж Аркадии выслеживает свою добычу с неостановимым намерением, не показываясь своему противнику до последнего удара. Быстрый оппонент может удрать, но звёздный уж не успокоится до тех пор, пока не выследит и не добьёт свою цель.

Ужи - не типичный Клан-Крестоносец. Кроме красноречивых речей Хана Кассиуса Н'Буты на недавних дебатах в Великом Совете, Ужи стараются оставаться вне политики. Это, вдобавок к необычному боевому стилю и предполагаемой изнеженности их менее важных каст, давно принесло Клану Звёздного Ужа незаслуженное презрение многих других Кланов.

КЛАН БАРРОКА

Основанный двумя братьями, Херви и Нигелем Польшик, экпатриантами из Окраинных Миров, Клан Баррока в ходе Гражданской Войны Пентагона получил задание освободить планету Дагда. Битва была яростной, но в итоге с помощью Клана Чёрной Вдовы Барроки сокрушили последний оплот сопротивления на удалённом континенте Драта. Однако у многих воинов-Барроков сражение оставило горький привкус, и это выразилось в развращении иллюзий относительно нового общества Кланов Николая Керенского.

Такое недовольство оставалось в общем скрытым, пока Барроки сфокусировали сначала свою энергию на Неназываемом Клане, а потом против своих врагов - Клана Духа Крови. Однако мир Кланов был нарушен, когда Тринарий воинов и более тысячи гражданских покинули пространство Кланов, чтобы жить как члены бандитской касты. Великий Совет немедленно выделил силы Кланов Баррока и Облачной Кобры, чтобы расправиться с угрозой бандитов. Группы нападения возвратились почти через 2 года, сообщив об уничтожении невозвращенцев и всех бандитских групп. Однако недавние открытия свидетельствуют, что Барроки солгали, и не только Облачным Кобрам, но и Великому Совету. Совсем и не уничтожая их, они позволили своим бывшим товарищам уйти. С этого момента начинается долгий путь сотрудничества между бандитской кастой и лидерами Баррока, окончательно прокляв этот Клан.

Когда Хан Кассиус Н'Бута открыл это, он также понимал, что Хан Баррока Джоселин Сиддик тщательно укрывала предательство своего Клана. Он немедленно заявил о праве Поглотить Барроков. Обеспокоенные бесчестьем их собственного Клана, подавляющее большинство воинов-Барроков отказалось выполнять последний приказ Сиддик: стоять насмерть.

Кроме ответственных за предательство, каждый бывший воин и гражданский Барроков стал частью Клана Звёздного Ужа. История предательства Барроков умрёт с теми, кто совершил его, но наследие оставшихся будет жить.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Духа Крови

Эти дураки ослабляют всех нас своей изоляцией. Мы строго наказали их за вмешательство в наше Поглощение Клана Баррока, но я сомневаюсь, что они извлекли из этого урок.

Клан Огненного Мандрила

Разбитые на враждующие Киндраа, они угрожают ядру нашей цивилизации. Они даже сами себя не могут объединить, куда им до Внутренней Сферы!

Клан Ледяного Хеллиона

Погрызнув в мелких ссорах, они не следуют видению Керенского. Однако как упорные бойцы они заслуживают нашего мнения, что они всё ещё могут испугать себя.

Клан Койота

Они так долго были нашими врагами, что насколько легко связываются в свары, настолько же тяжело иметь с ними дело. Как всегда, мы должны показать им нашу силу, чтобы удерживать их на расстоянии.

Клан Нефритового Сокола

Раненый, но по-прежнему сильный несмотря на безумие Войны Отказа, Клан Нефритового Сокола в конечном счёте обречён на неудачу, потому что они не могут принять ничего такого, что выходит за узкие рамки их взглядов.

Клан Волка

Война с Соколами разделила Клан Волка. Хан Влад Вард и его народ в равной степени опасены непредсказуем и загнан собаками в угол. Мы посмотрим, насколько далеко простираются их намерения. Волки во Внутренней Сфере всё ещё могут служить примером для наших сотоварищей-Кланов. Несмотря на преступление ильХана Ульрика, лишившего поколение воинов Кланов опыта боя, он видел, что поскольку Основатель завещал нам сделать это, Клан должен объединиться перед тем, как по-настоящему будем защищать Звёздную Лигу. Волки Хана Фелана также видят эту правду.

Клан Нова Кота

Странно, что, может быть, благодаря своим видениям Нова Коты нашли истинный смысл во Внутренней Сфере. Наряду с Волками в Изгнании они готовят Внутреннюю Сферу и их так называемую Звёздную Лигу к нашему возможному возвращению.

КОМАНДНАЯ ЦЕПОЧКА

Сосредоточие силы Клана Звёздного Ужа - опора на строгую военную традицию, включая традиционную командную цепочку, впервые установленную основателем Ханом Абсаломом Траскоттом. Хотя многие лидерские позиции в иерархии Звёздных Ужей имеют соответствующие им в других Кланах, Хан Траскотт создал несколько уникальных позиций, что дало его Клану более завершённую военную структуру.

Хан - это лидер, персона, в конечном счёте ответственная за все действия своего Клана. Хан Клана Звёздного Ужа в основном правит из командного центра в Эдессе (Edessa) на планете Шеридан, вступая в битву только в случае крайней необходимости или огромной важности, вроде Поглощения Клана Баррока. СаХан - второй из Ханов, и вместе они ответственны за всеобщее руководство Кланом в сражении. Говоря простым языком, саХан командует Туменом Клана Звёздного Ужа.

Хранитель Закона, свободно определяемая позиция в других Кланах, в Клане Звёздного Ужа имеет ясные задачи. Вместе с небольшим штатом он или она следит за состоянием морали, правилами традиций Клана и ответственен за *Предание*. Хранитель Закона и его команда также действуют как главные дознаватели во всех проступках или измене Клану.

Давняя традиция среди военных - позиция главы вольнонаёмного персонала: Первый Сержант (First Sergeant), Главный на Корабле (Chief of the Boat) и т.д. Общество Кланов не берёт в расчёт никаких "добровольных офицеров", но Хан Траскотт понимал важность существования таких советников из низов воинских званий. Также он создал позицию Хранителя Ужа, доступную для всех воинов Клана без Родовых Имен. Воин, занимающий это положение, рапортует напрямую обоим Ханам, уведомляя их о вопросах, волнующих касту воинов в целом. Подобные позиции существуют в каждой Галактике и Кластере Звёздных Ужей, где Хранитель Ужа в основном действует как Хранитель Закона данного подразделения, а также как старший советник командира. Бывший Звёздный Капитан Станислов - нынешний Хранитель Ужа в Клане.

Хан Траскотт понимал, что с ростом его Клана будет расти и бюрократизм в нём. Вдобавок к посту Хранителя Ужа он создал 4 поста Адъютантов, а Хан Томас Банасек создал и пятый в конце 29-го столетия. Адъютанты избираются выборными группами воинов из числа командиров Кластеров и Галактик 1-го эшелона. Хан часто перемещает офицеров между постами Адъютантов, чтобы каждый воин почувствовал, что такое вести Клан. Неофициально Ханы Ужей на эти посты выдвигают своих протеже. Кроме Адъютанта Ужа, Адъютанты рапортуют напрямую саХану.

Военно-космический Адъютант ответственен за все военно-космические силы Клана (DropShip'ы, JumpShip'ы и WarShip'ы). Он назначает необходимое число военных кораблей к другим военным частям, а также и к гражданским группам вроде торговцев и учёных. Избыток кораблей консервируется или добавляется к временным формированиям. Нынешний Военно-космический Адъютант - Тобиас МакКенна.

Адъютант Обороны, пост, созданный Ханом Банасеком, отвечает за организацию, подготовку и развёртывание подразделений 2-го эшелона и соламы Клана. Эту роль на данный момент выполняет Хранитель Ужа Станислов.

Адъютант Разведки - сейчас это Роланд Тургидсон - отвечает за службы сбора разведанных для Клана. Хотя остальные Кланы в основном рассматривают такую службу как бесчестную, воины Клана Звёздного Ужа за более чем 250 лет оценили плоды разведки. Вдобавок к помощи их Ханам, Адъютант Разведки также при необходимости координирует Дозор, охватывающий Клан.

Адъютант Логистики обязан убедиться, что все ветви Клана, военная и гражданская, обеспечена достаточно, чтобы

продолжать действовать. Немногие воины удовлетворяют такому посту, но как сказал Хан Абсалом Траскотт при его создании: "Без налаженных поставок продовольствия и другого обеспечения всех секторов наш Клан, конечно же, разрушил бы сам себя". С годами не один Адъютант Логистики погиб от рук Ханов в Круге Равных за плохо выполненную работу. Эту важную позицию сейчас занимает Холли Райш.

Наконец, Адъютант Ужа помогает Хану при делах с низшими кастами и занимается ежедневными административными деталями, касающиеся гражданского населения Клана. С самого начала Хан Траскотт понял важность роли гражданских, влиявших на успех или неудачу Клана, и поэтому он создал этот пост, чтобы просьбы каждой касты могла достичь ушей Хана. Хотя низшие касты не голосуют или не докладывают напрямую, чем они заняты, Хан прислушивается к ним через Адъютанта Ужа. Нынешний Адъютант Ужа, Фархад Н'Бута, рапортует напрямую Хану Кассиусу Н'Бута.

ПУТЬ ВОИНА

Типичный воин-Уж думает скорее о стратегической, а не тактической, победе, причуда, которая привлекла на Ужей нападки со стороны Кланов-Крестоносцев. Большинство Ханов-Крестоносцев и даже несколько Ханов-Хранителей на протяжении последних 200 лет множество раз укоряли Ужей за предполагаемую робость и бесчестные методы ведения сражений. Однако никто на равных не хотел сражаться с Ужами.

Добавление бывших членов Клана Баррока сначала привело к замешательству в рядах воинов, но также и открыло новые методы мышления. Воины-Ужи, особенно в подразделениях, сформированных из Барроков, начали сражаться с менее консервативной тактикой. Участие некоторых подразделений Ужей в Испытаниях Урожая демонстрирует их возрастающую способность успешно пользоваться стилями молниеносного сражения, более характерных для других Кланов.

Воины-Ужи - среди тех, кто до последнего цепляется за правила зеллбригена, данных Николасом Керенским более 200 лет назад. Большинство по-прежнему предпочитают одиночные сражения, даже против дезгра оппонента. Только против превосходящего противника командир Ужей освобождает своих воинов от следования зеллбригену. Однако с добавлением в ряды воинов такого количества бывших Барроков такая традиция медленно исчезает.

Единственный фактор, который ставит воинов-Ужей несколько в стороне от их товарищей в других Кланах, - это их простота братства, которая остаётся даже по отношению к Баррокам. Часты добродушные потасовки и соревнования, а глубокие обиды между подразделениями и отдельными персонами - дело почти неслыханное. Эта "семейная атмосфера" близко напоминает Призрачных Медведей, за исключением того, что у Ужей сочувствие простирается как на вернорождённых, так и на вольнорождённых. Что необычно для Клана-Крестоносца, вольнорождённые воины не страдают от антипатии. Как только воин доказал свою в бою полезность, он или она принимаются как подобает и соответственно всем правам воинского звания.

Клан продолжает придерживаться некоторых военных традиций времён Звёздной Лиги, включая такие ежегодные события, как Ханская Месса и Обзор Прошлого (позднее ставший Днём Основания, когда корабли Исхода впервые приземлились на миры Пентагона). Для крупных событий вроде парада Дня Основания, все члены Клана Звёздного Ужа приглашаются на воинский смотр. Только воины могут принять участие в более закрытых событиях вроде Командирской или Ханской Мессы.

Гражданские и военные Клана имеют необычные отношения. Воины-Ужи правят прямолинейней и жёстче; наказания за проступки носят адекватный характер, и никогда не появляются в результате прихоти. Такое беспристрастие приучило касту воинов уважать их сотоварищей-Ужей, которые и позволяют Клану быть устойчивым.

Недавно было отмечено появление нового поколения воинов. Молодые и нетерпеливые, они поддерживают традиции Клана и веру Крестоносцев, но в бою предпочитают более агрессивные действия, чем это принято в войсках Ужей. Эти воины - среди самых смелых в Тумене, взяв на вооружение стили сражения, принятые во Внутренней Сфере. Большинство таких неистовых членов касты воинов часто носят живого звёздного ужа Аркадии как часть своей церемониальной униформы; некоторые даже берут своих "любимцев" в бой, подыскав для них место в тесной кабине Меха или истребителя. Некоторые зашли настолько далеко, что имплантировали себе новый интерфейс Улучшенного Изображения (EI); они верят, что расширение управления над машинами, предоставляемого имплантатами, оправдывает риск скатывания в безумие.

Клан Гигантского Скорпиона

Хотя и ошибавшиеся множество раз, наши братья в этом Клане лишь нанамного отклонились от истинного пути. Однако их склонность к видениям часто затуманивает их суждения.

Клан Снежного Ворона

Дух взаимодействия у Снежного Ворона иллюстрирует выгоду единения. Однако наше недавнее Поглощение Клана Баррока почему-то обернуло Воронов против нас. Мы должны присмотреться к нашим прошлым мелким стычкам и выстроить свои мосты к ним.

Клан Адских Лошадей

Этот Клан также понимает выгоду единения. Они сильны, и пользуются большим нашим уважением.

Клан Облачной Кобры

Облачные Кобры стали медленно присматриваться к нашему будущему пути. Их всё увеличивающееся духовное понимание привело их к истинному пути. Мы поможем им продолжить их прогресс.

Клан Бриллиантовой Акулы

Хотя в годы вторжения мы сражались за многие владения Бриллиантовых Акул, мы делали это лишь ради усиления нашего Клана. Бриллиантовые Акулы - полезные оппоненты, которые также понимают безумие разделения. Они заслужили нашу дружбу.

Клан Призрачного Медведя

Сила этого Клана превышает нашу собственную, и Медведи прекрасно подходят из всех вторгавшихся Кланов для защиты Звёздной Лиги. В этом усилии мы будем на их стороне.

Клан Стальной Гадюки

Подобно Бриллиантовым Акулам и Снежным Воронам, Гадюки поддерживают взаимодействие как путь жизни их собственного Клана. Позвольте нам научить их достойному взаимодействию с другими.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ

На протяжении всей своей истории Клан Звёздного Ужа имел сильный Тумен. Хотя тактика и практика Ужей часто подвергается критике со стороны других Кланов, никто из них даже не пытался испытать её эффективность. Со времён открытого противостояния на Аркадии во время Гражданской Войны Пентагона до недавнего Поглощения Клана Баррока и Испытаний Урожай Ужи на поле боя всегда проявляли себя с лучшей стороны.

Однако Клан даже при победах стадал от огромных потерь. Во ходе Поглощения Баррока были сокрушены Галактики Бета, Эпсилон и Апсилон и вдобавок серьёзно постардали 10 Кластеров. Потери Галактики Бета были настолько ужасающими, что Хан Н'Бута приказал распустить её вместе с Галактикой Апсилон, Временной Галактикой, специально сформированной для сражений Поглощения. Только Галактика Эпсилон была позднее перестроена.

Понимая затруднительное положение Клана, Ханы Н'Бута и Пайк приказали добавить как можно больше захваченных воинов-Барроков. Добавление восполнили потери, понесённые при Поглощении. До этого конфликта Клан Звёздного Ужа имел по 5 Галактик 1-го и 2-го эшелонов; сейчас - 11 Галактик, оснащённых БэтлМехами, 4 из них - 1-го эшелона и 7 - 2-го, общим числом в 50 Кластеров (не считая 2 Кешика). По оценкам, данным Ханам и Адъютантами, понадобится от 5 до 8 лет, прежде чем каждый Кластер наберёт полную силу, и минимум 15, прежде чем все 11 Галактик будут состоять каждая из 5 Кластеров.

Внедрение в Тумен подразделений Барроков целиком стало поводом для некоторых проблем, т.к. пожилые и молодые воины видят друг у друга различающееся оборудование и стили боя. Напряжённые отношения практически исчезли в последние несколько месяцев благодаря удлинившемуся циклу подготовки, а также Испытаниям Урожай.

Все Мехи и истребители Ужей несут знак отличия Клана на левой руке или крыле и на правой ноге или хвостовом оперении. Знаки отличия Галактики отображаются на правых руках или крыльях и на левых ногах или хвостовом оперении, а знаки отличия Кластеров - на правой части торса Меха или на фюзеляже истребителей. Когда камуфляж не требуется, боевые машины Ужей раскрашиваются чёрным и тёмно-синим, плюс цвета и знаки отличия Галактик и Кластеров.

БэтлМехи

БэтлМех - это оплот Тумена Клана Звёздного Ужа. Некоторые Кланов надеются превзойти Ужей в количестве этих машин. В основном отдаётся предпочтение долговременным стратегическим кампаниям, поэтому тяжёлые и штурмовые ОмниМехи, сконфигурированные для нанесения максимального повреждения, - норма для Клана. По традиции несколько подразделений Ужей оборудованы быстрыми средними и лёгкими Мехами. В рядах Ужей доминируют такие ОмниМехи, как *Cauldron-Born*, *Timber Wolf* и *Kingfisher*.

Со времён Поглощения Ужи получили достаточное число лёгких Мехов, пригодных для поиска и беспокойства противника, включая нескольких, оборудованных специальной электроникой. Большинство Кластеров сейчас содержит полный Бинарий таких ОмниМехов. Хотя

и не так распространённые, разработки вроде *Mist Lynx* и *Viper* появляются всё чаще и чаще.

Бронепехота

Традиционно отдавая предпочтение типу мобильного ведения войны, с чем лучше всего справляются БэтлМехи, Клан Звёздного Ужа мало использует пехоту. Исторически так сложилось, что Клан использовал их только в случае острой необходимости или для операций, слабо подходящих для других типов боевых подразделений, например, миссии типа "поиск и быстрое отступление". Однако с недавних пор многие командиры Ужей переосмыслили роль бронепехоты, и Элементалы стали занимать достойное место в Тумене Ужей.

Каждый Кластер 1-го эшелона сейчас включает в себя то, что большинство Кланов расценивает как лишь примерную поддержку Элементалами; минимум Бинарий или Тринарий либо чисто Элементалов, либо комбинированные войска СуперНовы. Большинство гарнизонных Кластеров также начинают получать Элементалов. Каждый военный DropShip и JumpShip имеет минимум Звезду Элементалов, а каждый WarShip в основном включает Звезду военно-космических Элементалов.

Аэрокосмические войска

Практически любой Хан Ужей понимал потенциальную мощь АКИ в постоянно меняющейся обстановке поля боя. Хотя чаще всего такие войска уходят из заявки ещё до начала сражения, они по-прежнему служат как внушительное средство устрашения для тех, кто пожелает сразиться с Кланом Звёздного Ужа. В аэрокосмических Звёздах Ужей наиболее распространены уважаемые *Turk'i* и *Jagatai'i*.

Каждый Кластер имеет минимум одну полную Звезду ОмниИстребителей, а большинство используют их Бинарий или Тринарий. WarShip'ы и все военные JumpShip'ы и DropShip'ы полностью обеспечены постоянной поддержкой истребителей.

Военно-космические войска

Звёздные Ужи всегда имели излишки DropShip'ов, JumpShip'ов и WarShip'ов. Однако потери, понесённые от Клана Мангуста в Золотом Веке, вынудили Ужей законсервировать многие свои излишки. Более 150 лет Ужи не имели достаточного числа корабельных верфей и сухих доков, чтобы обслужить флот целиком. Недавнее добавление космических частей Клана Баррока создало некоторые проблемы, особенно из-за вмешательства Клана Духа Крови в Поглощение, в результате чего были сильно повреждены Верфи Хеопса на Альбионе. Военно-космический Адъютант МакКенна законсервировал несколько WarShip'ов и JumpShip'ов из-за нехватки оборудования для поддержания их в готовности. Оставшиеся верфи Клана были перегружены, но всё-таки смогли предоставить необходимое обслуживание кораблям, по-прежнему находящихся в пользовании. Клан Снежного Ворона обслуживает остальные, хотя это стоит многих ресурсов Ужам. Флот Ужей содержится в порядке.

Минимум 1 WarShip добавлен для поддержки каждой Галактики. Кластера 2-го эшелона и солама добавляются к военно-космической поддержке при необходимости, что определяется их миссией.

Дополнительно, Военно-космический Адъютант, пользуясь своей властью, формирует Звёзды WarShip'ов и назначает их для защиты высокоприоритетных целей и конвоев. Нынешний избыток кораблей добавлен к временным подразделениям и находится в постоянной готовности к немедленной развёртке. Из флота Ужей лишь 21 корабль на данный момент активен. Дополнительные пять - *Иодан (Yodan)* и *Варлок (Warlock)* класса *Лола III (Lola III)*; *Техуантепек (Tehuantepec)* класса *Эссекс (Essex)*; *Страж Исхода (Exodus Sentinel)* класса *Йорк (York)* и *Вулпера Аркадии (Arcadian Asp)* класса *Фредаза (Fredasa)* - служат как Звезда резерва постоянной готовности. *Слава (Reponw)* класса *Потёмкин (Potemkin)* и *Факел Камерона (Cameron's Flame)* класса *Лола III (Lola III)* законсервированы на орбите Шеридана; *Чо Полу (Cho Polu)* и *Помпеи (Pompeii)* класса *Волга (Volga)* патрулируют маршрут Шеридон-Паксон, а *Пегас (Pegasus)* класса *Винсент Mk-42 (Vincent Mk-42)* патрулирует систему Паксона. *Крестоносец Исхода (Exodus Crusader)* и *Мститель Исхода (Exodus Avenger)* класса *Йорк (York)* патрулируют системы Аркадии и Альбиона соответственно.

Оставшиеся 16 кораблей разнесены по различным Галактикам. *Центавр (Centaur)* и *Вритра (Vritra)* класса *Винсент Mk-42 (Vincent Mk-42)*, *Смотритель Исхода (Exodus Ranger)* класса *Йорк (York)*, *Агар (Hagar)* класса *Лола III (Lola III)*, *Абсолютная Истина (Absolute Truth)* класса *Ночной Властелин (Nighlord)* составляют Резерв Альфа; *Отравленный Зуб (Vicious Fang)* класса *Фредаза (Fredasa)*, *Чёрный Уж (Black Adder)* класса *Каррак (Carrack)*, *Отблеск Звезды (Star Fire)* класса *Йорк (York)*, *Орёл (Eagle)* класса *Эссекс (Essex)* и *Божественная Кара (Divine Conquest)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)* составляют Резерв Бета; *Адмирал Уильям С. Престон (Admiral William S. Preston)* класса *Чёрный Лев (Black Lion)* служит в Галактике Гамма; *Константин (Constantineau)* класса *Освободитель (Liberator)* служит в Галактике Дельта; *Мощь Апеца (Ares's Might)* и *Звёздная Змея (Stellar Serpent)* класса *Покровитель (Aegis)* находятся в Галактике Эпсилон; а *Нигаард (Nygaard)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)* служит в Командном Кешике.

Войска 2-го эшелона и соламы

Хотя воины, назначенные в Галактики 1-го эшелона, пользуются большим признанием, те, кто попал в гарнизонные Галактики играют тоже очень важную роль: защищают миры и людей, которые и являются жизненной основой Клана Звёздного Ужа. Эту жизненно важную роль выполняют 7 Галактик, оснащённых БэтлМехами.

Кластера 2-го эшелона по усмотрению Адъютанта Обороны образуют Временные Галактики. Такая договорённость позволяет легко перевести и немедленно сформировать подразделения быстрого реагирования. В ходе Поглощения Баррока Адъютант Обороны выдернул лучшие Кластера из большинства Временных Галактик и сформировал из них 2 дополнительные Галактики, каждая из которых была брошена в сражение. Позже немногие выжившие Кластера возвратились в свои части. Однако Хан Н'Бута решил оставить в строю Временную Галактику Тау.

Основа гарнизонного Кластера - обычный тяжёлый БэтлМех. Несколько ОмниМехов в этих подразделениях в основном принадлежат командующим офицерам или же переводятся в Кластера для выполнения высокоприоритетных задач. Несколько Мехов во Временных Галактиках - новые модели; многие пришли из Тайника Брайена Клана Звёздного Ужа времён Звёздной Лиги. АКИ и Элементалы в достаточном количестве также добавлены к каждой Временной Галактике. В

среднем каждый Кластер содержит 1 или 2 Звезды истребителей и Бинарий или Тринарий Элементалов, хотя несколько Кластеров по-прежнему ощущают недостаток таких подразделений.

Традиционные транспорт и пехота завершают состав гарнизонных Галактик. Хотя любые действия, направленные на стяжание славы воином, и даже назначение, для воина всё же лучше, чем понижение в касте. Каждая Временная Галактика имеет 2-3 Кластера традиционных транспортов и пехоты. Традиционная пехота также играет важную роль; 1-2 пехотных Тринария служат как основная полицейская сила городов. Всё чаще в гарнизонных подразделениях используются транспорты, особенно после вливания Клана Баррока. Большинство этих транспортов, как и БэтлМехи гарнизонных Кластеров, отдают древностию.

Состав Тумена

Тумен Клана Звёздного Ужа составляют 11 Галактик. Кроме Временной Галактики Кси, все они номинально состоят из 5 Кластеров. Вдобавок Командир Галактики ведёт Командный Тринарий и может вызвать до 2-3 Тринариев элементов поддержки, большей частью это традиционная артиллерия.

Среди Галактик Ужей популярны несколько различных типов Кластеров. Каждый из них номинально состоит из 5 Тринариев плюс дополнительная Командная Звезда (обычно это Нова). АКИ обычно используются Тринарием или тремя Звёздами.

Эскадроны Бронекавалерии (Armored Cavalry Squadrons): Эти Кластера состоят большей частью из средних и тяжёлых ОмниМехов, с несколькими Звёздами лёгких поисковиков. В норме - поддержка 4-х Звезд АКИ.

Штурмовые (Assaul) Кластера: Основа любой Галактики 1-го эшелона, эти подразделения состоят из тяжёлых и штурмовых ОмниМехов. Минимум 1 Тринарий составлен из быстрых тяжёлых Омнисов вроде *Timber Wolf* и *Gargoyle*.

Кавалерийские (Cavalier) Кластера: В эти Кластера назначаются ОмниМехи любого типа, у которых сбалансирована скорость и огневая мощь.

Драгунские (Dragoon) Кластера: Эти Кластера - мастера на все руки, оснащённые для максимальной гибкости.

Привратнические (Gatekeeper) Кластера: Это - подразделения соламы Клана Звёздного Ужа. Семь на данный момент состоят из БэтлМехов во Временных Галактиках. Дополнительные Кластера - транспортные или как обычные пехотные. Эти Кластера не имеют Элементалов, хотя обычно есть стандартное число АКИ.

Сторожевые (Guards) Кластера: Тяжёлого веса и с умеренной скоростью, эти Кластера среди тех, кто последним получает бронепехоту. Некоторые ещё ничего не получили.

Гусарские (Hussar) Кластера: В этих Кластерах популярны большей частью воины и оборудование, захваченное у Клана Баррока. Быстрые лёгкие и средние ОмниМехи - обычное для них явление, плюс несколько Звёзд быстрых тяжёлых.

Караульные (Sentinel) Кластера: Эти Кластера - обычное формирование 2-го эшелона. Диапазон состава очень широк, хотя большинство включает в себя Бинарий АКИ. В некоторые из этих Кластеров недавно были добавлены Элементалы.

УНИФОРМА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Униформа Клана Звёздного Ужа отражает положение каждого воина в иерархии Клана. МехВоины Клана не поклоняются тёмке их Клана, как это делают воины некоторых других Кланов.

Кроме эмблемы Клана на любой униформе и маски ужа, надеваемой с церемониальной униформой, звёздный уж Аркадии появляется очень редко. Хан Абсалом Траскотт пытался запечатлеть сущность в своих разработках униформы.

Строевая и Церемониальная униформа

Пиджак и брюки сделаны из полированной чёрной кожи, создавая впечатление змеиной кожи. Пиджак - открытого стиля, скрепляется у шеи брошью, выполненной в виде эмблемы Кластера носителя. Воины с Родовыми Именами часто пишут своё Родовое Имя по краю броши. Пиджак окаймлён серебряным и другим цветом, указывающим на класс воина: красный - МехВоин, синий - аэрокосмический пилот, серый для военнокосмических команд, зелёный для Элементалов, и жёлтый для обычной пехоты и команд традиционных транспортов. Штанины брюк имеют такие же лампасы. Под пиджак одевается белая рубашка или блуза. Зак отличия звания носится на левой груди и на нижней части рукавов пиджака. Убранства носят на правой груди. Полированные, высотой до колен чёрные кожаные ботинки завершают состав униформы. Ручное оружие или ножи - традиционные предметы. Воины-ветераны часто изготавливают свои собственные знаки отличия и убранства из кусков металла или костей, взятых с поля боя.

Церемониальная униформа такая же, что и строевая, с добавлением эмалированной маски, выполненной в виде головы звёздного ужа Аркадии.

Полевая униформа

Полевая униформа состоит из обычного боевого утилитарного костюма (jumpsuit), раскрашенного в камуфляжные цвета, наиболее подходящие для окружающей обстановки. Нашивки знаков отличия Ужей располагаются на левом плече, знак отличия Кластера носителя - на правом. Знаки отличия звания носят на левой груди и на рукавах. Дополнительно используются и другие вещи и пояса, в зависимости от назначения носителя.

МехВоины и аэрокосмические пилоты носят специальные версии костюма. Они имеют встроенную систему охлаждения и медицинские сенсоры, которые соединены с его машиной. Аэрокосмический костюм также сконструирован с системой смягчения силы ускорения. Большинство МехВоинов и аэрокосмических пилотов имеют именно такие костюмы, за исключением нескольких гарнизонных и солама подразделений.

Знаки отличия звания

Все воины носят соответствующий даггерстар, указывающий на их статус. Следующее звание отображается маленькими горизонтальными эмалированными полосками над даггерстаром, по одной полоске за звание; Звёздный Командир имеет одну полоску, Звёздный Капитан - две, Звёздный Полковник - три, Командир Галактики - четыре, саХан - пять, а Хан - шесть. По природе своих обязанностей Хранитель Закона, Хранитель Ужа и Адъютанты имеют почётное звание Командира Галактики; их положение отмечается

маленькими звёздочками различного образца, окружающих знак отличия.

Убранства

В Клане Звёздного Ужа существует лишь два убранства, разрешённых ещё Ханом Томасом Банасеком. Хан Траскотт сперва разработал несколько убранств, отражавших боевое мастерство, отвагу и т.п., основываясь на подобных убранствах в СОЗЛ. Однако тот факт, что почти все воины Клана и так совершенствуются, получая очередные звания, а ещё больше в этом преуспевают воины, получающие Родовые Имена, изобретённое осталось невостребованным. Поэтому Хан Банасек оставил лишь две из них.

Первое убранство - горизонтальная чёрная лента с тонкими вертикальными полосками, которыми отмечают подтверждённые убийства на поле боя. Каждая полоска отражает одно убийство. Цвет каждой полоски определяется типом убитого: красный для МехВоина, синий - для АК и т.д. Это убранство носит на правой груди церемониальной и строевой униформ.

Легион Храбрых, даримый только Ханом, указывает на исключительные достижения перед лицом огромной опасности. Награда - памятный лазерный пистолет, покрытый платиной. Существует три степени награды, каждая знаменует различный тип покрытия рукояти оружия. Первая степень - рукоять из эбонита, вторая - рукоять из красного кранита Аркадии, третья и наивысшая - рукоять из слоновой кости клыка мамонта Аркадии. Лишь несколько воинов получили эту редкую и престижную награду. Последними ею награждались Хранитель Ужа Станислов, Командир Галактики Хатчинсон и Звёздный Полковник Трэвис Гена, все - за действия, предпринятые в ходе Поглощения Баррока.

ЛИДЕРЫ КЛАНА ЗВЁЗДНОГО УЖА

ХАН КАССИУС Н'БУТА

В свои 50 лет Хан Н'Бута невысок и тонок, с неопрятными серыми волосами. Несмотря на свой малый рост, он излучает неоспоримое превосходство при командовании. Кассиус ведёт Клан Звёздного Ужа с 3035 года; до своего ханства он служил как саХан 4 года. его служба в основном проходила на Шеридане или на Стране Мечты, хотя он при необходимости вёл своих воинов в сражение. Совсем недавно Хан Н'Бута спланировал и провёл нападение на Клан Баррока и параллельно провёл военные действия против Клана Духа Крови.

САХАН ТАБИТА ПАЙК

В свои 34 года саХан Табита Пайк превосходно управляет в бою своими воинами. Она недолго служила как Хранитель Ужа, а позднее как командир Галактики Альфа, была избрана саХаном в 3047 году после поражения тогдашнего саХана Дельтона Лаири в Испытании Обиды из-за неудачных командных решений. С тех пор она прочно удерживает в своих руках Тумен Ужей, отвечая на вызовы её Клану со смертоносным пылом. Она одинаково опасна и страшна как внутри Меха, так и вне его.



ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА ДАГМАР ЛАИРИ

Дагмар - один из последних "старой закалки" среди командиров Ужей. Он встретился с Ханом Кассиусом Н'Бутой, пока они оба обучались в сибко на Шеридане, и их на долгие годы связала тесная дружба. До занятия нынешнего поста Дагмар Лаири был одним из самых молодых Хранителей Ужа в истории Клана. После нескольких лет службы на этом посту он проявил себя как один из немногих аэрокосмических пилотов, когда-либо командовавших Галактикой. Через 10 лет он оставил пост командира Галактики Альфа по воле его друга и Хана и стал Хранителем Закона Клана Звёздного Ужа. Проницательно и логически мыслящий, он прекрасно подходит для данного поста, а также он превосходный лидер Дома Лаири.

ХРАНИТЕЛЬ УЖА СТАНИСЛОВ

Член Родовой Линии Н'Бута, Станислов - молодой воин, у которого всё ещё впереди. Ещё недавно, в ходе Поглощения, он был Звёздным Капитаном в Галактике Бета. После смерти его командира в столкновении с Кланом Духа Крови, Станислов повёл остатки своего Кластера - а позднее и всей Галактики Бета - против Духа Крови. Под коней дня Духи Крови покинули планету с потерями, понесёнными от Галактики Бета. Лишь 6 Мехов Кластера Станислова пережили ту мясорубку, и только 2 Тринарии остались в строю. После Поглощения неродовитые воины Ужей единогласно избрали Станислова Хранителем Ужа. В свои 24 года Станислов является протеже Хана Н'Бута, совершив быстрое посхождение к величию.



КОМАНДОВАНИЕ КЛАНА ЗВЁЗДНОГО УЖА

Командная Группа Клана Звёздного Ужа возникла из наиболее опытных в течение Золотого Века. Со времени создания Клана Кешики Командный и Квазар возглавляют Галактики Альфа и Бета соответственно. На раннем этапе Клана такое назначение устраивало Тумен. Но с ростом Клана оно создало некоторую напряжённость у Ханов и их штабов. После действий в конце 29-го века против Кланов Мангуста и Койота Хан Ужей Фрэнсис Кэннон выделила обе Кешики из Галактик Альфа и Бета и добавила к ним 2 Звезды Военно-космического Резера, сформировав Командную Группу.

С тех пор Кешики разрослись из Тринария до полного Кластера. Соответственно Военно-космические Резервы тоже увеличились в размере; каждый сейчас считается по силе равным Тринарию. Однако эти четыре подразделения редко сражаются вместе. Они сгруппированы вместе большей частью для административных целей. В пространстве Кланов, защищая интересы Ужей, Кешики путешествуют с соответствующими Ханам и под защитой Военно-космических Резервов. Только один раз за всю историю Клана все четыре подразделения выступали единым фронтом в одной операции - это было Поглощение Клана Баррока.

Как им и подобает, Хранитель Ужа и все Аdjутанты добавили по Тринарию воинов как почётную гвардию. Хотя технически они не являются элементом Командной Группы и не учитываются при раскладе сил, эти Тринарии были добавлены к Командному Кешику в ходе сражений Поглощения. Они могут быть быстро переброшены под любое командование в случаях, требуемых по ситуации.

Знак отличия Командной Группы - эмблема Звёздного Ужа с добавлением поверх неё стилизованного представления миров Пентагона.

ОФИЦЕРЫ

Военно-космический Аdjутант Тобиас МакКенна, плод смешения линии Ужей Гайдайс и захваченной у Клана Снежного Ворона Дженнифер МакКенна, командует Военно-космическим Резервом Альфа. Он завоевал Родовое Имя МакКенна в возрасте 37 лет, начав с Великой Кучи-Малы. Его острый ум и умения торговаться помогли Клану Звёздного Ужа сохранить недавно увеличившийся флот на плаву, несмотря на острую нехватку верфей.

ТАКТИКА

Оба Кешика предпочитают ослаблять противника длиннодиапазонными атаками, что и сделало возможным иметь избыток привело к избытию тяжёлых Мехов в этих подразделениях. При взаимодействии с другими подразделениями Кешики тяготеют к формированиям более быстрым и мобильным, что позволяет окружать вражеские войска.

Военно-космические Резервы используют свою численность для извлечения преимуществ. Штурмовые DropShip'ы и АКИ формируют защитный экран, а WarShip'ы наносят хирургические удары по своим оппонентам.



'MECH

Adder Command Keshik
(Светоч Командования)
5 Тринариев/Элита/Фанатики
СО: Хан Кассиус Н'Бута

4 Тринария, состоящие почти исключительно из тяжёлых и штурмовых ОмниМехов, - основа личной охраны Хана Н'Бута. До недавних пор только первый Тринарий был СуперНовой; по следам Поглощения была добавлена вторая СуперНовая. 5-й Тринарий состоит из ОмниИстребителей.

Вымпел Командного Кешика - белая четырёхлучевая звезда, напоминающая знак отличия Звёздного Ужа, но без змеи.



'MECH

Adder Quasar Keshik (Железная Воля)
5 Тринариев/Элита/Фанатики
СО: саХан Табита Пайк

Подобно Командному Кешику, Кешик Квазар большей частью состоит из тяжёлых и штурмовых ОмниМехов числом в 5 Тринариев. Первый Тринарий - это СуперНовая, а 1 Звезда в каждом из остальных Тринариев - аэрокосмическая.

Знак отличия Кешика Квазар - БэтлМех внутри белой звезды.



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: ИСПЫТАННЫЕ И МУЖЕСТВЕННЫЕ

Первая из Галактик Ужей, Альфа была сформирована Ханом Абсаломом Траскоттом в 2815 году. Она отражает родословную Клана Звёздного Ужа и происхождение большинства первых воинов Ужей: 146-го Королевского БэтлМех дивизиона.

Галактика Альфа принимала участие во всех основных конфликтах в истории Клана, от Операции Клондайк до Поглощения Баррока. Служа ярким примером для подразделений Ужей и посылаемая в бой первой, Альфа получает новейшее и лучшее оборудование и воинов. В ходе сражения на Альбионе при Поглощении Баррока Альфа потеряла почти 70% своего состава, более половины из них невосполнимы. После этого саХан Пайк сконцентрировала свои усилия на перестройке Галактики Альфа. Она распустила так же потрёпанную Галактику Бета и перевела выживших в Альфу. Поэтому набор рекрутов из сибко Ужей и принятие воинов-абтак позволили Альфе набрать полную силу спустя лишь несколько месяцев после почти полного уничтожения.

Галактика Альфа придерживается строгой подготовительной системы, что позволяет поддерживать на должном уровне их боеготовность. Достижения Галактики в недавних Испытаниях Урожая доказали, что Клан Звёздного Ужа сильнее, чем другие. Галактика Альфа использует стандартные цвета Клана Звёздного Ужа, с расцветиванием золотыми прочерками. Знак отличия Галактики - старинный танк Терры, едущий через поле поверженных врагов.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Данте Траскотт ведёт Галактику Альфа с тех пор, как саХан Пайк оставила этот пост в 3047 году. Он восходит из родов Банасек и Траскотт, и, по слухам, был выращен прямо из генетического наследия Абсалом Траскотта.

С тех пор, как 2 года назад Звёздный Полковник Ганнибал Банасек принял командование 5-м Штурмовым Кластером, Ханы и его командир неоднократно признавали его изобретательность и тактическую целостность, несмотря на его острое неприятие точки зрения Крестоносцев.

ТАКТИКА

Ощущая заметный недостаток скорости, Галактика Альфа предпочитает сражаться в затяжных кампаниях. АКИ изматывают быстрого противника, пока тяжёлые и штурмовые Мехи Галактики сближаются с ним для боя. Альфа сражается практически на любом ландшафте.



'MECH

5th Assault Cluster

(Гориллы Джорджи)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Ганнибал Банасек

Руководя подразделением, практически полностью состоящим из штурмовых ОмниМехов, Звёздный Полковник Банасек неожиданно для друзей и врагов прекрасно маневрирует своим Кластером. В одном из многих героических поступков недавнего времени превосходимый врагом по численности 5-й пошёл на штурм Форта Уэллера, проломив брешь в Клане Духа Крови. Знак отличия 5-го изображает несколько БэтлМехов, разрывающих на части вражеское подразделение.



'MECH

11th Armored Cavalry Squadron

(Миссионеры Мессины)

4 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Элиза Таласко

11-й понёс тяжёлые потери в ходе Поглощения Баррока и пока ещё не набрал полную силу. Его единственный Тринарий - СуперНова. Из оставшихся 4-х Бинариев один является аэрокосмическим подразделением. Знак отличия - огромная каменная арка на утёсе, смотрящем на океан.



'MECH

85th Adder Cavaliers (Храбрые Коня)

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Джеррод Траскотт

Кроме 5-го Тринария, аэрокосмического подразделения, все Тринарии 85-го стали СуперНовами. Однако их воины по-прежнему оттачивают мастерство в сражениях комбинированными войсками. Знак отличия - лошадь с поднятой вверх головой, стоящая в долине реки.



'MECH

87th Dragoon Cluster

(Шестизарядники Слоновой Кости)

5 Бинариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Рави Гена

Это первое подразделение Звёздного Ужа, встретившее Клан Духа Крови на Альбионе, и понёсшее ужасающие потери. Подразделение с тех пор было понижено в статусе до Регуляров, т.к. обнаружились проблемы при пополнении личного состава. Знак отличия - два скрещенных револьвера с рукоятками из слоновой кости.



'MECH

191st Adder Guards

(Кавалеристы Саара)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Бойд Траскотт

Тяжёлые Мехи 191-го в ходе Поглощения Баррока словно паровым катком прошли по Баррокам и Духу Крови. В Испытаниях Урожая они объявляли предупреждающие бэтчеллы Клану Нефритового Сокола и с шумом победили 3 Тринария Соколов. Знак отличия - группа средневековых рыцарей, стоящих на берегу реки.



ГАЛАКТИКА ГАММА: КРОВНАЯ ВРАЖДА

Сформированная в начале 30-го века Ханом Хорасом Шутцом, Галактика Гамма имеет пёструю историю. В ходе сражения с Кланом Мангуста Гамма - тогда ещё молодая Галактика - выделилась захватом 2 колоний на Маршалле. Однако имидж Галактики несколько пострадал, когда несколько её воинов оказались вовлечёнными в скандал в Клане Койота в 2994 году. До Поглощения Баррока Галактика Гамма постоянно терпела нападки из-за этого. В ходе Поглощения более половины Галактики было потеряно на планете Приори, когда Клан Духа Крови неожиданно высадился на эту планету и развязал сражение. Звёздный Полковник МакЛеод Коннери из 73-го Кавалерийского Гаммы быстро придумал план сражения и, скооперировавшись с оставшимися подразделениями Клана Баррока, развернулся против Духа Крови. Однако после той битвы вижили лишь 2 Кластера.

После Поглощения в Гамму были добавлены два подразделения абтак-Баррков, пополнив Гамму до 4-х полных Кластеров. Гамма имеет обычную цветовую схему Звёздного Ужа, с красными прочерками. Знак отличия Галактики - звёздный уж

Аркадии, пожирающий стилизованное изображение штандарта Клана Духа Крови.

ОФИЦЕРЫ

Лидер Гаммы - новоиспечённый Командир Галактики Лео Катис. До занятия этого поста он командовал 3-м Штурмовым Кластером, ныне распущенным. Его связывала тесная дружба с бывшим Командиром Галактики Джеем Нгаи, который, в свою очередь, имел близкие отношения с Хранителем Закона Лаири, который и помог ему занять пост командующего офицера Галактики Гамма.

Звёздный Полковник МакЛеод Коннери и его 73-й Кавалерийский - среди чудаков Клана Звёздного Ужа, гордо возводя свою родословную к горным шотландцам древней Терры. Особенности Коннери иногда переходят всякие границы по отношению к другим Кланам, но он и его Кластер превосходно справляются с возложенными задачами последнего десятилетия.

ТАКТИКА

Почти полностью состоя из новых рекрутов и переведённых, перестроенная Галактика Гамма всё ещё выделяется тактически, хотя действия в ходе Поглощения и недавняя подготовка продемонстрировали гибкость в сражениях в городских условиях и в ближнем бою. Воины Гаммы ещё учатся координировать свои действия в массовых сражениях.



'MECH

9th Armored Cavalry Squadron

(Вытрясывающие Дух)

3 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Тао Ши-Лу

На Приори Гамма после гибели своего командира от рук Духа Крови была близка к уничтожению, но Звёздные Полковники Ши-Лу и Коннери перегруппировали павших духом войска и провели яростную контратаку. 9-й Эскадрон Ши-Лу нанёс смертельный удар по Галактике Бета Духа Крови, сокрушив саХана Духа Крови Дэрила Келлера и его Кешик. Хан Кассиус Н'Бута позднее восстановил 3 Тринария 9-го в память о том сражении.

Знак отличия - кузнечный молот с выгравированной на его голове огромной цифрой "9" и наковальня.



'MECH

73rd Adder Cavaliers (Бич Высокогорья)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник МакЛеод Коннери

Жертвуя бронёй во имя скорости, 73-й, почти полностью состоящий из средних Мехов, довольно быстро восполнил потери, понесённые в ходе Поглощения. Подразделение сокрушило 12-й Кровопийный (12th Blood Drinkers) Духа Крови, а потом и остатки 19-го и 65-го Штурмовых Кластеров в своей блистательной контратаке на Приори. Поощряемые Звёздным Полковником Коннери, воины 73-го ищут возможности однажды встретиться с Горцами Нортвинда в бою. Знак отличия - пика с наколотой на неё группой волюнок.



'MECH

69th Dragoon Cluster

(Сражающиеся Gurkhas)

4 Бинария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Ив

Будучи из 15-го Рапирного (15th Rapier) Клана Баррока, 4 Бинария 69-го тепеь имеют новое обозначение, но то же наименование. В пространстве Кланов они долго имели репутацию выдающихся скандалистов на лёгких и средних Мехах. Знак отличия - рука в перчатке, сжимающая кинжал.



'MECH

133rd Hussar Cluster (Тигролюди)

3 Бинария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Дабир Траскотт

За последний месяц Звёздный Полковник Траскотт наконец привык к требовательной тактике, предпочитаемой легковесными войсками бывших Барроков, которыми он командует. Почти полностью сконфигурированные как разведывательные элементы, эти 3 Бинария - опасные противники, особенно когда действуют вкупе с ОмниМехами потяжелее из других Кластеров. Знак отличия - голова рычащего белого тигра с глазами змеи.



ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: ШТОРМОВОЙ УДАР

Начало Дельте положено в 2938 году волей тогда ещё саХана Ашанти Банасек. Банасек выдернула 6-й Кластер из Галактики Бета и 17-й Кластер из Гаммы, чтобы они стали основой Дельты. Вокруг этих 2-х Кластеров она и выстроила неторопливо ещё три. В ходе Поглощения Баррока Дельта оказалась более чем полезной как комбинированное подразделение. На Приори Дельта вместе с Галактикой Пи Клана Баррока столкнулась с Галактикой Каппа Клана Духа Крови. После уничтожения Духа Крови совместными войсками с Кланом Баррока, Дельта возвратилась к Баррокам и одолела их в достойном сражении. Дельта потеряла лишь 175-й Кластер, выжившие из него были переведены в Галактику Эпсилон. СаХан Пайк назначила 206-й Гусарский, из бывшего Клана Баррока, как замену 175-го. Дельта на данный момент полностью набрала силу, и вместе с Галактикой Альфа защищает интересы Ужей в Испытаниях Урожая.

Оборудование Дельты расцветивают обычные цвета Ужей с добавлением бело-голубых прочерков. Знак отличия Галактики - разряды молнии, очерчивающие изображение звёздного ужа.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Ванель Таласко недавно заменил Фархада Н'Буту, ставшего Адъютантом Ужа. Таласко, гибкий стратег, - лидер, понимающий горячие сердца молодых воинов Клана Звёздного Ужа, и мотивирует этим возросший процент в Галактике тех, кто предпочитает агрессивную тактику.

ТАКТИКА

Будучи среди самых быстрых подразделений Ужей, Галактика Дельта предпочитает тактику "удар и скорость" вкупе с аэрокосмическими налётами.



'MECH

6th Adder Assault Cluster

(Огни Владивостока)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Лисса Микино

На Приори 6-й был частью стратегического резерва Ужей. Галактика Пи Духа Крови ждала, пока 6-й перебросят в Галактику Гамма для её укрепления до атаки Галактики Дельта. Звёздному Полковнику Микино потребовалось более 2-х часов, чтобы её штурмовые Омнисы вернулись на поле боя к Дельте. За то время, пока они шли, битва завершилась и Духи полностью отступили. 6-й покинул Приори, не сделав ни единого выстрела. Знак отличия - рука, держащая факел на фоне ночного неба.



'MECH

17th Cavalier Cluster

(Созидающие Мечту)

3 Бинария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Бриза Мейтани

Вновь - после Поглощения - обозначаемый как Кавалерийский Кластер, 3 Бинария 17-го предпочитают быстрые операции комбинированными войсками. Месяц назад 17-й потерял Звезду при действии Хана Волков Влада Варда. Знак отличия - звёздный контур двухголового крылатого существа. Одна голова - ангела, другая - демона.



'MECH

18th Armored Cavalry Squadron

(Воля Аллаха)

3 Бинария/Элита/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Флетчер

Дэниэлс

До выдвижения на пост командира Звёздного Полковника Дэниэлса 18-й был одним из плохо котирувавшихся подразделений в Тумене. Спустя всего 14 месяцев Звёздный Полковник

Дэниэлс преобразовал его в одно из лучших. Он командует лишь тремя Бинариями, хотя малым числом они обязаны потерям в ходе Поглощения Баррока. Заметив значительные улучшения в подразделении, Хан Н'Бута недавно назначил их в гарнизонные владения Ужей на Стране Мечты. Знак отличия - воин, держащий огромную книгу в своей левой руке и размахивающий мечом в правой.



'MECH

132nd Adder Guards (Ружья Рэля)

4 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Тор Катис

Назначенные на Приори в стратегический резерв, истребители 132-го обстреливали вражеские формирования, пока их Мехи неожиданно атаковали тыл Духов. Галактика Пи Клана Духа Крови вскоре после этого была рассеяна. Знак отличия - солдат древней Терры, стреляющий из ружья.



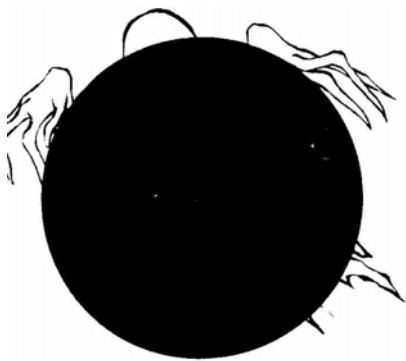
'MECH

206th Hussar Cluster (Новая Сенсация)

3 Бинария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Дорин МакМиллан

После сражения Поглощения Звёздный Капитан МакМиллан обнаружила, что командует подразделением чуть больше Бинария. 17 выживших воинов из 206-го Гусарского Барроков, который только что разбило подразделение МакМиллан, искренне служат своему новому Клану и были отданы под командование МакМиллан. Новый 206-й с тех пор стало на 38 экспатриантов-Барроков больше, дав подразделению 2 Бинария Мехов, аэрокосмическую Звезду и Звезду Элементалов. Знак отличия - двазвёздных ужа, обвившиеся вокруг планеты Дагда.



ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН: НОЧЬ УЖАСОВ

Хан Кимбол Н'Бута стал рассчитывать и на Галактику Эпсилон с 3023 года, когда стало ясно, что вторжение во Внутреннюю Сферу будет стоить всем, кто это понимает. Спустя 20 лет Галактика Эпсилон достигла статуса полностью действующего подразделения. Однако, не получив места среди сил вторжения, единственным её действием были краткие стычки с Кланами Койота и Дымчатого Ягуара.

На поле боя с остальными Галактиками 1-го эшелона Клана Звёздного Ужа Эпсилон вывело Поглощение Баррока. Получив назначение на Дагду, Эпсилон ожидала провести относительно спокойное время. Однако 2 из 3-х Кластеров Баррока на этой планете решительно руководствовались приказами своих Ханов удерживать всё любой ценой. Тогда Галактика Дельта Ужей вступила в сражение, незаметно высадившись на Дагду и начали злополучную атаку. Галактика Эпсилон в тот день выиграла сражение, но лишь после того, как прибыло подкрепление - Дельта. Победа ужасала; из сражения вышли лишь 4 Тринария. С тех пор в Эпсилон были добавлены 3 подразделения Барроков, вновь дав Эпсилон 5 Кластеров, хотя каждый из них по-прежнему недоукомплектован и нуждается в новом оборудовании.

Галактика Эпсилон использует обычные цвета Ужей с акцентом на серебряном и тёмно-сером. Знак отличия - призрак поверх звёздно-ночного фона.

ОФИЦЕРЫ

До Поглощения Командир Галактики Карлос Хатчинсон был младшим Командиром Кластера в Галактике Альфа Клана Баррока. После смерти обоих его Ханов он принял командование остатками сил Барроков на Альбионе. Хан Н'Бута победил его в одиночном сражении и взял Хатчинсона как связанного. Н'Бута быстро объявил его абтакой, и он стал первым Барроком, принятым как воин Ужей. Вскоре после этого Хан Н'Бута предложил Ханчинсону командовать Галактикой Эпсилон.

ТАКТИКА

По-прежнему перестраиваясь, Галактика Эпсилон всё-таки демонстрирует всевозможные тактические способности.



13th Adder Assault Cluster

(Дьяволы Аркадии)

5 Бинариев/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Мазко Гайдайс

В Поглощении его команда практически была уничтожена, поэтому

Звёздный Полковник Гайдайс решил перестроить разбитый 13-й. За последние 5 месяцев он добавил к Дьяволам 2 Бинария, теперь у него 5 полных Бинариев. Знак отличия - пара демонических глаз на звёздном поле поверх планеты Аркадия.



42nd Adder Cavaliers (Ответ)

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Захария

Траскотт

На всём протяжении истории 42-го ему сопутствовала удача. В 2943 году на Маршалле подразделение пронеслось по командному посту Мангутов и уничтожило его, сильно затруднив для этого Клана возможность сражаться. В ходе кампании по Поглощению Баррока 42-й был выдвинут для захвата склада поставки Клана Баррока на Дагде. Галактика Дельта Духов крови уже захватила склад и добавила туда свои собственные запасы перед тем, как двинуться против войск Барроков. Всего через 5 минут 42-й захватил склад, завершив кампанию на Дагде и успех Змей оказался гарантированным. Знак отличия - огромное число "42", нанесённое на бок пирамиды, которая вырастает из джунглей.



193rd Dragoon Cluster

(Дух Беспокойства)

3 Бинария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Николас Хэллик

193-й, бывшее подразделение Барроков, испытывает трудности,

требуя необходимую замену Мехов и пилотов. Недавняя потеря почти 2-х Звёзд, взятых Кланом Волка, оставили лишь 3 Бинария, и подразделению всё ещё не помогли. Знак отличия - тяжёлый раненый солдат, плывущий над руинами на поля боя.



212nd Battle Cluster (Зарница)

3 Тринария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Кира

Группа энтузиастов из бывших Барроков составляет Тринарий СуперНовы и 3 Бинария 212-го. Знак отличия - небронированный кулак, держащий несколько молний.



AEROSPACE

471st Adder Guards (Серпентарий)

5 Бинариев/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Грэхэм Ван Хаутен

471-й практически полностью состоит из бывших Барроков. Превышая число наземных машин, их 34 полупункционирующих истребителя составляют пару 28 ОмниМехам в таком же состоянии. Знак отличия - звёздный уж, обвивающий меч.



ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА КАППА

Первая из Галактик 2-го эшелона в строю, Галактика Каппа на протяжении своей карьеры защищала домашний мир Клана Звёздного Ужа на Шеридане и владения Ужей на Аркадии. Многие Адъютанты Обороны долго использовали Каппу как полигон для новых подразделений 2-го эшелона. Эти новые подразделения были более подготовлены, чем другие, т.к. они или их части часто ненадолго добавлялись к Кластерам и Галактикам 1-го эшелона. Подразделения, проявившие себя в бою, переводились в другие Временные Галактики для защиты интересов Ужей где-нибудь ещё. Подразделения-неудачники распускались; большинство их воинов завершали свою карьеру в

соламах или понижались в касте. Соответственно, атмосфера в Каппе напряжённая и конкурентная.

За последние 40 лет Каппа была также и нападающим в военных играх и боевых тренировках Ужей. Кластера Каппы были первыми, использовавшими тактику "дезгра" из Внутренней Сферы против других подразделений, превосходно подготовившись к вторжению. Хотя Клан Звёздного Ужа не получил места в Операции Возрождение, его Кластера по-прежнему практикуются в сражениях против подразделений Каппы.

Каппа раскрашивает своё оборудование в классические цвета Звёздной Лиги: белый и серй, с синей и серебряной отделкой. Знак отличия - греческая буква "каппа" на эмблеме Звёздного Ужа.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Дженика Тургидсон занимает свой пост более 20 лет. до этого она служила как Адъютант Обороны и командовала Галактикой Бета. Хотя некоторые считают её пост годным лишь для слабых и бесполезных, Командир Тургидсон знает, что успешная защита территории Ужей целиком и полностью лежит на её плечах.

ТАКТИКА

Каппа стали профессионалами в городских боях и также могут эмулировать военную тактику Внутренней Сферы.



'MECH

300th Adder Sentinels

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Гретчен Таласко

Хотя это гарнизонный Кластер, 300-й по огневой мощи близок к любому Штурмовому Кластеру Ужей. Примерно половину его 5-и Тринариев составляют ОмниМехи. Знак отличия - в центре пониже эмблемы Галактики Каппа сине-золотое число "300".



'MECH

884th Gatekeeper Cluster

4 Тринария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Сомерсет Катис
Мехи соламы из 884-го почти все лёгкие. Из 4-х Тринариев подразделение включает в себя единственную Звезду АКИ. Знак отличия - в центре пониже эмблемы Галактики Каппа сине-чёрное число "884".



'MECH

417th Adder Sentinels

6 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Даррин Гена

За год до Поглощения 417-й увеличился в размерах, включив в себя СуперНову. Его 6 Тринариев могут похвастаться 2-я Звёздами истребителей и почти 40 ОмниМехами. 417-й на данный момент находится на планете Хоард, где он и 2 Кластера традиционных войск охраняют маленький континент Тулан и местный завод костюмов бронепехоты. Знак отличия - в центре пониже эмблемы Галактики Каппа сине-золотое число "417".



'MECH

1009th Adder Sentinels

3 Бинария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Татьяна Оприк
Всего месяц назад Хранитель Ужа Станислав назначил эту группу ветеранов-Барроков для защиты Шеридана. Оборудование 1009-го, почти всё вытасненное из хлама на Альбионе и Приори, плохо модернизируется. Опытные теги Каппы лихорадочно работают, чтобы поддержать в боеготовности 1009-й, но без необходимых поставок запчастей 3 Бинария этого подразделения, вероятно, вскоре перестанут вообще функционировать. Знак отличия - в центре пониже эмблемы Галактики Каппа сине-золотое число "1009".



'MECH

421st Adder Sentinels

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Кайла

В ходе Поглощения Баррока саХан Пайк приказала 421-му и частям Галактики Мю атаковать анклав Духа Крови на Аркадии. 421-й сделал это ценой небольших потерь вскоре после Поглощения, и сейчас набрал полную силу. Знак отличия - в центре пониже эмблемы Галактики Каппа сине-золотое число "421".



ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА МЮ

Хан Томас Банасек сформировал Временную Галактику Мю по следам ранних налётов Клана Мангуста на территорию Ужей. Сначала имея БэтлМехи, от которых отказались Галактики Альфа и Бета в пользу ОмниМехов, с годами Мю получила несколько новых боевых подразделений. Первое активное назначение после формирования Мю была оборона колониального мира Ужей Маршалл, задание, от которого отказались лишь недавно.

2 Кластера из Мю были замечены в ходе Поглощения Баррока, получив назначение в Галактики Тау и Апсилон. Остальной части Мю было приказано помочь гарнизону анклава Ужей на Аркадии, выдвинутого против анклава Клана Духа крови в качестве акта возмездия за вмешательство Духов в Поглощение. В сражении, которое длилось больше недели, никакой из Кланов не взял верх. В конечном счёте оба покинули поле боя истощёнными и разбитыми.

После Поглощения Мю настигли плохие новости: никто из его переданных Кластеров не вернулся обратно. 99-й был уничтожен вместе с Галактикой Апсилон, а 286-й остался в Тау. С тех пор 1001-й Караульный, подразделение, почти полностью состоящее из экспатриантов-Барроков, присоединилось к Галактике Мю. Хотя есть затруднения, вызванные недоверием друг к другу, старейшие воины Мю из 1001-го прилагают усилия для полного внедрения своих новых товарищей. Месяц назад Хранитель Ужа Станислов приказал каждому из 4-х Кластеров в Мю встать гарнизоном на Бримере и Приори вместе с Кластерами из новой Галактики Ро. Кластера обеих Галактик продолжают действовать и тренироваться вместе, пока Ро не станет достаточно подготовленной силой.

Мю раскрашивает своё оборудование в обычные цвета Ужей с синей и зелёной отделкой. Знак отличия - греческая буква "мю" на эмблеме Звёздного Ужа.

ОФИЦЕРЫ

Недавно переведённая в Мю, Командир Галактики Мавис ДеМарк в ходе Поглощения руководила Временной Галактикой Апсилон. Её предпочтения в том сражении были приемлемы, но её команда не выжила. Когда Командир Галактики Сен ЛеФабр провалил свой последний воинский тест, Адъютант Оборон Станислов перевёл ДеМарк на вакантное место командира Мю.

Недавно пониженный до командования Кластером соламы, Звёздный Полковник Тринистин Н'Бута в своё время была среди лучших в Клане Звёздного Ужа. Однако серия грубых стратегических просчётов против Клана Бриллиантовой Акулы стоила ему шанса командовать Галактикой Альфа.

ТАКТИКА

Мю превосходно чувствует себя на неровной, гористой местности, которая была типичной для её бывшего домашнего мира Маршалл.



'MECH

178th Adder Sentinels

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Эбигейл Тургидсон

178-й имеет долгую историю, сражался с Кланами Койота,

Бриллиантовой Акулы, Мангуста и Дымчатых Ягуаров. От недавнего сражения с Кланом Духа Крови они ожидали большего. Размещение на Приори в паре с 362-м Караульным Галактики Ро даёт им превосходные шансы ещё раз ощутить вкус крови Духов. Знак отличия - в центре пониже эмблемы Галактики Мю зелёно-золотое число "178".



'MECH

935th Gatekeeper Cluster

4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Тринистин Н'Бута
Это солама подразделение состоит из 3-х Тринариев БэтлМехов и 2-х аэрокосмических Бинариев.

Подразделение стоит гарнизоном на Приори, где её члены приспособливают солама воинов-Барроков из 1129-го Привратнического Кластера к жизни в их новом Клане. Знак отличия - в центре пониже эмблемы Галактики Мю чёрно-золотое число "935".



'MECH

383th Adder Sentinels

2 Тринария/Новички/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Кетция

Среди всех подразделений Ужей 383-й на Аркадии понёс наиболее серьёзные потери. Неожиданно они напоролась на

99-й Красный Штурмовой Кластер, выдвигавшийся на позиции для скоординированной атаки, и понесли почти 80% потерь состава, прежде чем 417-й Караульный из Галактики Каппа помог им отступить. 383-й, уменьшившись в размерах до Тринария и 2-х Биинариев, на данный момент расположен на Бримере вместе с 714-м Караульным из Галактики Ро. Знак отличия - в центре пониже эмблемы Галактики Мю зелёно-золотое число "383".



'MECH

1001st Adder Sentinels

3 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Ян Андерсен

1001-й, составленный большей частью из бывших Барроков, имеет в СуперНовые Тринарий и 1

аэрокосмический Бинарий, вдобавок к пяти Звёздам БэтлМехов. Подразделение - напарник на Бримере 152-го Караульного из Галактики Ро. Знак отличия - в центре пониже эмблемы Галактики Мю зелёно-золотое число "1001".



ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА КСИ

Кси - наиболее укомплектованная и оснащённая Галактика 2-го эшелона во всём Тумене Звёздного Ужа. В конце 30-го века Хан Ашанти Банасек осознала потенциал системы Паксон и немедленно собрала войска для её защиты. Она забрала 3 Кластера у Мю и ныне нефункциональной Временной Галактики Нью, чтобы составить Кси, официальной датой создания которой считается февраль 2966 года. С тех пор Кси ревностно охраняет планету Кракау и её луны.

С течением лет Ханы Клана Звёздного Ужа оснастили Кси новейшими БэтлМехами и лучшими пилотами из всех войск 2-го эшелона. Почти 2/3 Галактики оснащены ОмниМехами, указывая тем самым на то, как серьёзно Ханы Ужей относятся к обороне Кракау. Несколько вторгавшихся в прошлом захватчиков сталкивались с тяжёлыми военно-космическими силами, расположенными в этой же системе; они столкнулись с лучшими воинами-защитниками.

За почти 100 лет Кси по-прежнему не полная Галактика, имея лишь 3 полных Кластера. Всё изменилось лишь после Поглощения Баррока. В ходе операции Хан Н'Бута приказал Кси действовать против одного из Кластеров Баррока, который также охранял систему Паксон с момента её открытия. Командир Галактик Малачи Райш передал приказ своего Хана Звёздному Полковнику Хойту Маргару, командиру Барроков. Маргар, поняв всю глубину неосмотрительности своего Клана, согласился на необычное Испытание: игру в гольф на поверхности безвоздушной луны Персефона. Маргар и Райш начали хорошо, но в конце концов Райш получил преимущество в семь очков, сделав на 4 удара лучше, чем Маргар. Команда Маргара была первым подразделением, целиком добавленным в Тумен Ужей.

Кси использует традиционные цвета Ужей со светло-серой отделкой - схема, которая также подходит как камуфляжная. Хотя официальный знак отличия - это греческая буква "кси" поверх эмблемы Звёздного Ужа, недавний и неофициальный изображает букву "кси" поверх мяча для гольфа, улетающего со стилизованной планеты.

ОФИЦЕРЫ

Этой наиболее сильной и престижной гарнизонной Галактикой в Тумене Ужей руководит Командир Галактики Малачи Райш. Его солдаты защищают наиболее важные природные ресурсы, собственником которых является Клан Звёздных Ужей, и выискивают настоящие сражения, чтобы быть по-прежнему готовыми к ним.

Звёздный Полковник Виатт Таласко - недавнее добавление к Кси, до этого проявил себя, командуя Тринарием на Маршалле. Хотя и превосходный офицер, он испытывает неудобства, привыкая к необычной натуре Кси.

ТАКТИКА

Галактика Кси постоянно практикуется и сражается в горной местности, которая покрывает большую часть лун и астероидов, используя их для защиты. Воины из Кси прекрасно чувствуют себя в обычной гравитации и при её отсутствии, на поверхности или под ней.



97th Adder Sentinels

6 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Айзис Фошат

6 Тринариев Звёздного Полковника Фошат - смесь Мехов и истребителей, и являются силами быстрого реагирования.

Вместе с множеством DropShip'ов классов *Broadsword* и *Leopard CV* подразделение может помочь любой части Кси за считанные минуты. Знак отличия - серо-золотые число "97" в центре ниже эмблемы Галактики Кси.



522nd Adder Sentinels

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Далтон Банасек

Среднего веса, способные к прыжкам Мехи составляют 522-й, отражая предпочтение Банасека сражаться в поясах астероидов на орбите Кракау. Несмотря на опасную склонность, 522-й за последние 100 лет потерял всего лишь несколько Мехов и пилотов. Знак отличия - серо-золотые число "522" в центре ниже эмблемы Галактики Кси.



AEROSPACE

235th Adder Sentinels

5 Тринариев/Элита/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Виатт Таласко

3 СуперНовы и 2 Тринария истребителей, все - Омнисы и массой в среднем 86 т обеспечивают Кси массированную огневую поддержку. Знак отличия - серо-золотые число "235" в центре под эмблемой Галактики Кси.



'MECH

1015th Adder Sentinels

3 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Хойт Маргар

Недавно пониженный до статуса подразделения 2-го эшелона, 1015-й был частью Галактики Бета Барроков. Третий Тринарий - аэрокосмическое подразделение. Знак отличия - серо-золотые число "1015" в центре под эмблемой Галактики Кси.



ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ОМИКРОН

Омикрон была организована вскоре после Временной Галактики Кси в конце 2900-х гг. для обеспечения безопасности и увеличивавшихся границ Звёздного Ужа. Сначала назначенные лишь 2 Кластера для защиты одного мира, Омикрон разраслась до 5-и полных Кластеров и сейчас разбросана в двух системах.

Ванель Таласко, тогда ещё Адъютант Обороны, выделил 2 Кластера из Омикрона для участия в Поглощении. После чего остальную часть Галактики разделил и назначил на две новые планеты, Маршалл и Татис. Клан Койота, быстро почувствовав ихпотенциальную слабость, выделил несколько Тринариев для пробы защиты Омикрона. Койоты обнаружили 3 Кластера Мехов Омикрона, безнадежно растянувшихся на двух мирах. Вскоре 2 Кластера Койотов приземлились на Татис. 271-й Ужинный Караульный был немедленно разбит, но организованно отступил в столицу Св. Карпенс (St. Karpens), где они стали удерживатьпозицию. Поддержанный лишь Бинарием из 460-го, 271-й отважно сдерживал Койотов 2 недели. Тем временем прибыли части Галактики Дельта и предотвратили уничтожение 271-го. (...)

Знак отличия - греческая буква "омикрон" поверх эмблемы Звёздного Ужа,

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Геррелл ЛеФабр - один из старейших воинов, по-прежнему находящихся в строю. Хоть ему и 61 год, он доказал свой характер в сражении против Клана Койота, добавив к своему счёту 7 уничтоженных Мехов и 2 сбитых АКИ.

Хранитель Ужа Галактики Омикрон - Звёздный Полковник Хазель. Будучи из Родовых Линий Шутц и ЛеФабр, Хазель принятую на себя роль хранителя считает очень важной. Хотя она имеет способности среднего тактика, её пыл привлёк к ней внимание Хранителя Закона Дагмара Лаири.

ТАКТИКА

Т.к. части Галактики Омикрон обычно сражаются отдельно друг от друга, они плохо управляются большими формированиями. Поэтому Галактика предпочитает тактику "ударить и убежать".



'MECH

271st Adder Sentinels

3 Бинария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Макариос Нгайи
271-й всё ещё восстанавливается после недавней атаки Клана Койота.

Подразделение на данный момент располагает двумя Бинариями; третий ожидает необходимых запчастей, чтобы быть в полной готовности. Почти все АКИ этого подразделения были уничтожены в сражении с Кланом Койота, и замены им всё ещё нет. Знак отличия - фиолетово-золотое число "271" в центре ниже эмблемы Галактики Омикрон.



'MECH

983rd Adder Sentinels

2 Тринария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Стедман Коннери

Звёздный Полковник Коннери принял командование 983-м при условии, что как только он поднимет рейтинг подразделения, он будет считаться командиром 1-го эшелона. Однако трения между 7-ю Звёздами 983-го слишком большие. Подразделение почти наполовину раскололось между Ужами и бывшими Барроками, и между этими двумя группами по-прежнему ещё вспыхивают негодования.

Знак отличия - фиолетово-золотое число "983" в центре под эмблемой Галактики Омикрон.



'MECH

312th Adder Sentinels

5 Тринариев/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Райзел ЛеФабр

За последнее десятилетие 312-й мало действовал, и поэтому его воины по-прежнему считаются новичками. Знак отличия - фиолетово-золотое число "312" в центре ниже эмблемы Галактики Омикрон.



'MECH

1008th Adder Sentinels

2 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Эдик Ламон

Вскоре после Поглощения Боевой Тринарий 1008-го бросил вызов 2nd Falcon Velites из Галактики Сигма Клана Нефритового Сокола. Етераны - бывшие Барроки - сражались с Соколами около 6 часов в предгорьях гор Уаушаура мира Маршалл, прежде чем признал поражение. Они были вскоре добавлены в списки Соколов, оставив 1008-му 2 Бинария БатлМехов и 1 аэрокосмическую Звезду.

Знак отличия - фиолетово-золотое число "1008" в центре ниже эмблемы Галактики Омикрон.



'MECH

460th Adder Sentinels

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Камеко Гена

Каждый из Тринариев 460-го имеет аэрокосмическую Звезду. Штурмовой Тринарий, добавленный к 271-му в ходе сражения на Татисе, по-прежнему ремонтирует 4-х из своих Мехов. Знак отличия - фиолетово-золотое число "460" в центре под эмблемой Галактики Омикрон.



ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА РО

Сформированная в последнее десятилетие 30-го века, Ро была распущена в 3017 году Ханом Герриком Н'Бутой, который использовал её воинов для пополнения нескольких сильно поредевших Временных Галактик. Спустя год саХан Пайк восстановил Ро для помощи в защите торговых путей Ужей. С самого начала Галлатика получала выверенное новое оборудование и воинов, недавно вышедших из сибко, проявивших повышенный энтузиазм в деле формирования новой Галактики.

По следам Поглощения Баррока приоритеты Ро сменились. Теперь Ро защищает бывшие владения Баррока на Приори, а также колонию Клана Звёздного Ужа на Бримере. Галактика по-прежнему сильно ослаблена, а её воины мало тренируются вместе. До Поглощения Ро продолжала получать новое оборудование и воинов; после него Адъютант Обороны Станислав поместил Ро в самый конец очереди на получение запчастей, отдав предпочтение уже устоявшимся Галактикам, понёсшим потери в сражениях.

Каждый из Кластеров Ро на данный момент действует в паре с Кластерами из Временной Галактики Мю. Такое положение дел предоставляет полную защищённость колоний Клана и позволяет Ро тренироваться с более опытными воинами. Пока её Кластера не наберут полную силу, все подразделения Ро по-прежнему будут в паре с Кластерами из Мю.

К обычным цветам Ужей Ро добавляет синюю и серебряную отделку. Знак отличия - греческая буква "ро" на эмблеме Звёздного Ужа.

ОФИЦЕРЫ

Недавно завоевав Родовое Имя Польчик, Командир Галактики Эллисон Польчик до этого руководил 23-м Гренадёрским Кластером Баррока. 23-й был практически полностью уничтожен в ходе Поглощения, его выжившие воины были переведены для пополнения потерь в их новый Клан. Польчик оставался без командования, пока саХан Пайк не объявила о формировании Галактики Ро. Польчик принял вызвался и выиграл Испытание Положения за право командовать этой Галактикой.

Звёздный Полковник Хатчинсон - из редкой породы любого Клана. После выпуска из сибко в звании Звёздного Командира, он решил влиться в ряды соламы, где он работал с традиционными бронемашинами. Его обожание традиционных бронемашин привело к презрению к нему; однако несмотря на это осуждение Хатчинсон и его 94-й Уравновешивающий (94th Scales) доказал умеренность и потенциальную мощь традиционных войск. В ходе Поглощения Баррока Кластер Хатчинсона из лёгких хOVERаппаратов в одиночку уничтожил 43 Меха Духов Крови.

ТАКТИКА

Ро по-прежнему набирает силу и тренирует своих воинов, и поэтому далека от проявления сильных тактических способностей.



'MECH

152nd Adder Sentinels

2 Тринария/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Родерик Пек

152-й состоит лишь из 5-и Звёзд. Дополнительный Бинарий БэтлМехов по расписанию будет действовать только с конца этого года, но этот план откладывается на неопределённое время, пока Хранитель Ужа Станислав не выделит для Ро необходимого оборудования. Знак отличия - серебряно-золотое число "152" в центре ниже эмблемы Галактики Ро.

2-х лет назад, Звёздный Полковник Пайк расторопно набрал более Тринария воинов-ветеранов из их бывших подразделений в Галактике Каппа. Хотя подразделение может выставить лишь 20 БэтлМехов и 20 истребителей, когда в комбинации с 383-м Кураульным из Мю играет роль защищаемого, 714-й становится всё более и более сравним с Кластерами 1-го эшелона в пространстве Кланов. Знак отличия - серебряно-золотое число "714" в центре ниже эмблемы Галактики Ро.



'MECH

362nd Adder Sentinels

2 Бинария/Новички/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Тай

Хотя в 362-м сейчас более 40 воинов, подразделение имеет машины менее чем для половины из них. Знак отличия - серебряно-золотое число "362" в центре под эмблемой Галактики Ро.



'MECH

1129th Gatekeeper Cluster

3 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Бургесс

В своей массе 1129-й - сильнейший из 4-х Кластеров Ро. Однако по составу воины - из числа провалившихся на смотре 2-го эшелона. С тех пор, как 3 месяца назад он стал ими командовать, Звёздный Полковник Бургесс или не хочет, или не может решить некоторые дисциплинарные проблемы в своём Кластере. 1129-й состоит из 2-х Тринариев, одной СуперНовы и 2-х Бинариев. Знак отличия - серебряно-золотое число "1129" в центре под эмблемой Галактики Ро.



AEROSPACE

714th Adder Sentinels

3 Бинария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Дениз Пайк

Воины из 714-го - лучшие в Ро.

После принятия командования более



ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА СИГМА

Хан Эмон Фошат призвал Сигму на службу в 2998 году, дав Клану войска быстрого реагирования, способные укрепить любые владения Ужей. Когда Клан Дымчатого Ягуара решил наказать Клан Звёздного Ужа за предполагаемый проступок в начале 3027 года, половина Сигмы высадилась на Маршалл для укрепления Галактики Мю. Другие 3 Кластера, временно назначенные в Галактику Альфа, вступили в сражение с Ягуарами на планете Атреус. Пока основные части Альфы сражались с Галактикой Пи Ягуаров, 428-й и 471-й очистили и удерживали Аэрокосмический Завод СМ-Т72673. Сотни новых истребителей *Jagatai* и *Khirgiz* пополнили ряды Ужей, пока Хан Ягуаров Лео Шоуэрс всё-таки не отобрал фабрику обратно в 3040 году.

Обеспечивая Поглощение Баррока, Сигма приземлилась на Хаорде, чтобы разобраться с местным небольшим контингентом Барроков. Сражение закончилось за 1 день, без потерь с обеих сторон. Месяц спустя саХан Пайк приказала Сигме встать гарнизоном в бывшем домашнем мире Барроков Альбион и в анклав Барроков на Дагде. Галактика потеряла 1 Кластер в сражении Поглощения: 377-й, уничтоженный в действии на Дагде при поддержке Галактики Аппсилон. С добавлением 1143-го Привратнического Кластера прошло всего 3 недели, и Сигма сейчас полностью обеспечена 5-ю Кластерами. Воины из 1143-го, до этого назначенные в защиту Альбиона, прекрасно сработались со своими новыми товарищами.

Сигма раскрашивает своё оборудование в обычные цвета Ужей, с акцентом на жёлтом и красном. Знак отличия Галактики - греческая буква "сигма" поверх эмблемы Звёздного Ужа.

ОФИЦЕРЫ

(...)

ТАКТИКА

4 первоначальных Кластера Галактики проявляют одарённость в неожиданном высаживании Мехов или форсированном марше.



AEROSPACE

428th Adder Sentinels

5 Бинариев/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Адри Микино

Из-за долговременной службы в гарнизоне на Атреусе 428-й содержит избыточное число АКИ. 3 из 5-и его Бинариев - аэрокосмические подразделения. Знак отличия - красно-золотое число "428" в центре пониже эмблемы Звёздного Ужа.



MECH

471st Adder Sentinels

2 Тринария/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Виндхэм Эрл

Адъютант Обороны Ванель Таласко во время Поглощения переназначила 471-й в Галактику Аппсилон, и этот Кластер оказался единственным подразделением из Аппсилон, уцелевшим после сражения на Альбионе. С тех пор их число удвоилось, но подразделение по-прежнему может выставить около 5 Звёзд МехВоинов. Знак отличия - красно-золотое число "471" в центре пониже эмблемы Звёздного Ужа.



MECH

504th Adder Sentinels

2 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Кими Райш

Почти половина воинов 504-го прибыла за последние 5 месяцев. Более 90% новоприбывших - после провала смотра из числа абтак-Барроков. Знак отличия - красно-золотое число "504" в центре пониже эмблемы Звёздного Ужа.



MECH

822nd Gatekeeper Cluster

6 Бинариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Осац

Воины из 822-го - одни из старейших, по-прежнему служащих Клану Звёздного Ужа, и наиболее талантливое из подразделений соламы в Тумене. Несмотря на понимание их статуса в Клане, они полностью преданы свою делу. 70 МехВоинов 822-го, многие из которых по-прежнему пилотируют свои личные ОмниМехи, стоят гарнизоном на Дгде и защищают Карон, столицу бывшего анклава Барроков на северном континенте Драты (Dratha). Знак отличия - красно-чёрное число "822" в центре под эмблемой Звёздного Ужа.



MECH

1143rd Gatekeeper Cluster

3 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Фатима Гайба

Воины из 1143-го преимущественно из 82-го Гвардейского Кластера (82nd Barrock Guards Cluster) Барроков. 82-й до Поглощения стоял гарнизоном на Альбионе почти 150 лет. вскоре после него Адъютант Обороны Станислав решил сохранить бывший личный состав 82-го вместе и дал ему то же самое назначение. 3 Тринария подразделения - составная часть бывшего домашнего мира Барроков, и это может облегчить переход населения Альбиона в Клан Звёздного Ужа.

Знак отличия - красно-чёрное число "1143" в центре под эмблемой Звёздного Ужа.



ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ТАУ

Тау - из совсем недавнего пополнения Тумена Клана Звёздного Ужа. Созданная для Поглощения Клана Баррока, Тау с её 4-мя начальными Кластерами была набрана из различных Галактик 2-го эшелона и у неё не было времени тренироваться вместе до того, как они были брошены на помощь Галактикам Гамма и Дельта при нападении Звёздного Ужа на Приори. Несмотря на такое препятствие, Тау предпочла встретить грудью атаки Духов Крови. Тау в сражении потеряла лишь 1 Кластер, хотя отсавшиеся 3 понесли тяжёлые потери.

Понимая показательность действий, саХан Пайк назначила Тау на постоянную службу. Многие уцелевшие воины из Временной Галактики Аппсilon, которая также была создана для помощи в Поглощении Баррока, были переведены в ослабленные Кластера Тау, чтобы восполнить её потери. Недавно Хранитель Ужа Станислов восстановил 1114-й Караульный Кластер и назначил его в Тау, вновь дав Тау 4 полностью действующих Кластера. Хотя 1 Кластер по-прежнему набирает силу, Хан Н'Бута приказал Тау помогать Клану Облачной Кобры, став гарнизоном на мирах Таниты.

Галактика Тау использует обычную цветовую схему Ужей с отделкой тёмно-красным и золотым. Знак отличия - греческая буква "тау" поверх эмблемы Звёздного Ужа.

ОФИЦЕРЫ

Бывший командир 13-го Кластера, назначенный в Галактику Бета, Командир Галактики Дара Ши-Лу выбрала этот пост, освобождённый её предшественником 10 лет назад. Её решение, кажется, мотивируется искренним желанием защищать интересы Клана, а не недостатком опыта или решительности.

ТАКТИКА

Как новое подразделение, Тау всё ещё не имеет какого-либо определённого тактического предпочтения.



'MECH

286th Adder Sentinels

4 Бинария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Арри Тургидсон

Будучи в своё время частью Временной Галактики Мю, Звёздный Полковник Тургидсон и его 286-й сейчас - основа Тау. Перестроенное после Поглощения, это подразделение влились 4 Бинария. Основным помощник Галактики Гамма на Приори, тяжёлый и медленный 286-й не смог быстро отреагировать на высадку Клана Духа Крови на планету. Однако они отомстили за своих павших товарищей, когда блокировали отступление Клана Духа Крови с Плато Канненберг, став роком для саХана Духов Дэрила Келлера и его Галактики Бета.

Знак отличия - тёмно-красно-золотое число "286" в центре под эмблемой Галактики Тау.



'MECH

343rd Adder Sentinels

2 Тринария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Калил

Как резерв Галактики Гамма при нападении на Приори, 343-й вступил в сражение по приказу Командира Галактики Джеи Нгаи прямо перед тем, как войска Духа Крови буквально разорвали её командный Тринарий. 343-й вышел из боя, потеряв почти 80% своего состава, более половины которых - невосполнимые. После официального назначения на пост командира спустя 2 недели после боя, Звёздный Полковник Калил начал перестраивать свой Кластер. Половина его воинов - свежее пополнение из сибко Барроков и Ужей; большинство остальных по-прежнему лечат свои раны, полученные в ходе Поглощения. Знак отличия - тёмно-красно-золотое число "343" в центре ниже эмблемы Галактики Тау.



'MECH

899th Gatekeeper Cluster

5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Юрико

899-й был одним из первых новых подразделений в Галактике Омикрон, назначенный туда в 2999 год. До переназначения в Тау 899-й стоял гарнизоном, охраняя местность вокруг оружейного завода SL-R63073 на Бримере. Множество раз они защищали его от Клана Огненного Мандрила, бывшего владельца этого производственного комплекса. Назначенные на Приори в резерв Галактики Дельта, они были замечены в небольшом сражении против Кланов Баррока или Духа Крови. Знак отличия - тёмно-красно-чёрное число "899" в центре под эмблемой Галактики Тау.



'MECH

1114th Gatekeeper Cluster

3 Бинария/Ветераны/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Анатолий Таглиери

Все 26 воинов из 1114-го - бывшие Барроки, которые ещё недостаточно подготовлены для назначений 2-го эшелона. В основном их оборудование состоит из трофеев боёв на Альбионе и Приори, большинство которого захвачено у Клана Духа Крови. 3 неполных Бинария подразделения на данный момент назначены в оборону системы Танита наряду с несколькими подразделениями Клана Облачной Кобры. Солдаты Звёздного Полковника Таглиери иногда сражаются с Облачными Кобрами, но каждый раз проигрывают Кобрам и поэтому получили несколько выговоров от Командира Галактики Ши-Лу. Знак отличия - тёмно-красно-чёрное число "1114" в центре ниже эмблемы Галактики Тау.

КЛАН ВОЛКА

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РОДОВЫЕ ИМЕНА ВОЛКА

Основные Родовые Имена

Фетладрал
Керенский
Коннерс*

МехВоины

Карнс
Радик
Викерс*
Вард
Сендер*

Элементалы

Шоу
Срадак
Тутуола

Аэрокосмические Пилоты

Ч'ин
Леруа*
Мехта
Райд*

* Эти Имена - Родовые Имена Чёрной Вдовы, находятся под генетическим контролем Клана Волка, хотя воины этих Имен появляются в других Кланах

*Восстав из поверженного Меха, оскалась
Готов он в битве за поверженный свой Клан
Преследовать Соколиных Ханов, возродив нас
Своими действиями, он - Волк во плоти.*

- Предание (Клан Волка), Отрывок 412, Стих 10, Строки 9-12

В мире Вотан (Wotan) 10 декабря 3057 года долгая и замечательная история Клана волка, казалось, подошла к концу. Обвинённые Великим Советом Кланов в геноциде из-за принятия Токкайдского Перемирия, Волки были вынуждены сражаться в ожесточённой Войне Отказа против Клана Нефритового Сокола и проиграли. Их лидеры погибли - Ульрик Керенский, некогда ильХан и командующий вторжением во Внутреннюю Сферу, и Хан Наташа Керенская, знаменитая Чёрная Вдова, павшая в бою на Туаткроссе. Следуя последним приказам Ульрика, саХан Фелан Вард увёл уцелевших сторонников Хранителей Клана Волка в святую Внутреннюю Сферу. В ответ Хан Нефритового Сокола Элиас Кричелл потребовал всё, что принадлежало Клану Волка. Он призвал к Испытанию Уничтожения; в соответствии с традицией, победившие Соколы поглотили бы остатки Клана Волка. Никто не обсуждал его требование... до 14 декабря 3057 года, когда Звёздный Капитан Владимир Вард из Волков бросил вызов лидерам Соколов.

Это - история нашего Клана и его воскрешении.

- Катя Керенская, Хранитель Закона Клана Волка, 3 декабря 3059 года

ИСТОРИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

Хотя исторически и отделённые от нашей предыдущей истории, многие из нашего восстановленного Клана по-прежнему отождествляют себя с предшественниками. Чтобы понять новый Клан Волка, нужно узнать кое-что о старом.

ОСНОВАНИЕ

Здесь, с волком Страны Мечты, мы видим, что может воплощать собой воин - ловкость вместе с инстинктом и скрытностью, завершённые заключительным, ужасающим броском. В честь этого могучего создания я и даю вам имя. Вы - Клан Волка.

- Николас Керенский, 2810 год

Николас Керенский сделал больше, чем просто назвал Клан Волка именем животного, которое он видел как идеального воина. Он также подарил Клану имя Керенский и своё генетическое наследие. В течение кампании по возвращению миров Пентагона после гражданской войны, все Клановы работали, чтобы оказаться наиболее достойными этой чести, и многие конкуренты того времени являются таковыми до сего дня. Клан Нефритового Сокола, который был уверен в своей победе, никогда не был оскорблён сильнее, чем в то время, когда Кровное Имя Керенский ушло в Клан Волка. Хотя они в конечном счете приняли выбор Николаса, в глубине они отказались признать превосходство Волков в бою. Конкуренция между двумя Кланами перешла к непримиримой вражде, которая не смогла смягчиться даже со временем.

Волки доказали их преданность и благодарность, превратившись в бесстрашных и отважных последователей Керенского и его идеалов, многие были покорены их красноречием при отстаивании решения Великого Совета относительно Неназываемого Клана. Несмотря на усилия Клана Чёрной Вдовы, Волки доказали своё превосходство в сражении, невзирая на заявку, которая привела к тому, что пришлось сражаться с сильно превосходящим противником. Несколько лет спустя обиженный Клан Чёрной Вдовы обвинил Клан Волка в разжигании конфронтации между его кастами торговцев и воинов. Взаимные привели к Испытанию Отказа, в котором МехВоин Клана Чёрной Вдовы сделал роковой выстрел, убив Николаса Керенского. Разъяренные Волки бросились на Клан-противник с яростью крестоносцев, уничтожив или захватив всех до последнего воина Клана Чёрной Вдовы, а затем забрал всё имущество уничтоженного Клана как военные трофеи. Это Поглощение Клана Чёрной Вдовы сделало Клан Волка наиболее мощным среди Кланов.

Оставшиеся 18 Кланов, признав Волков как законных наследников генетического наследия Керенского, избрали на смену Николасу ильХаном Хана Клана Волка Джерома Уинсона. В течении более 200 лет остальные Клановы рассматривали Клан Волка как указующего путь, данный Основателем. Как ещё один признак уважения к памяти Николаса, Клан Волка отчаянно охранял генетическое наследие Основателя, не позволяя никакому другому Клану получить потомков желанного Родового Имени Керенский.

ЗОЛОТОЙ ВЕК

На всём протяжении эпохи процветания, известной позднее как Золотой Век, Клан Волка по-прежнему был в центре политической деятельности, частично благодаря тщательному изучению соперников. Вражда с Кланом Нефритового Сокола продолжалась, временами казалось, что Соколы противостоят Клану Волка везде, куда бы не пошли Волки. На планете Дагда Соколы захватили небольшую территорию, с которой их воины угрожали анклаву Чёрной Вдовы, оспариваемого Волками. Два враждующих Клана осели в мире Глория почти одновременно, каждый Клан пытался вытеснить другого с планеты как со своей собственной. К счастью для Волков Соколы слишком жестко интерпретировали законы Клана, традиции и обычаи, которые препятствовали гибкости, необходимой для успешной, крупномасштабной колонизации. Неспособные предоставить своим колонистам даже ограниченную свободу от традиционных кастовых ограничений, Соколы в конечном счете свернули свои колонии и направили свою энергию в другие русла. Волки воспользовались преимуществом этой отсрочки, отстроив крупные промышленные базы на таких мирах как Паксон и Тибр, не встретив сопротивления со стороны своего заклятого врага.

В 2854 году Клан Койота разработал технологию ОмниМехов, став угрожать главенствующему положению Волков среди Кланов. В то время как Койоты работали над улучшением технологии Мехов, Клан Волка направил большую часть своих научно-исследовательских ресурсов на проектирование и производство бронированного боевого костюма для пехоты. Хотя эти бронекастюмы позволяли пехоте одинаково эффективно сражаться в различных условиях, стало ясным увеличившееся огромное значение технологии Омни, поэтому было решено свернуть свои научно-исследовательские программы, направленные на развитие Омни Мехов, что заняло бы годы, а возможно, и десятилетия. Дать Волкам эту новую технологию могло Испытание Владения, но Волки не хотели портить отношения с Кланом Койота, давним политическим союзником в Великом Совете. После того, как Клан Койота подтвердил, что Клан Нефритового Сокола выиграл технологию ОмниМехов во время Испытания Владения, лидеры Клана Волка нашли выход из сложившейся ситуации. После получения деталей о интересующем их подразделении Соколов Клан Волка мобилизовал войска для их перехвата и захватил у них копии проектов ОмниМехов. Хотя освоение новой технологии военно-промышленным комплексом Волков требовало времени, Волки освоили технологию всего через несколько лет после Клана Койота и на равных с остальными Кланами начали создавать и использовать ОмниМехов. В знак благодарности Клану Койота за получение разработок ОмниМехов, техники Клана Волка оплатили тем же; после завершения программы разработки бронекастюма Волки передали Клану Койота информацию о нём.

Клан Волка впервые использовал Элементалов в 2868 году, когда 2 Звезды бронепехоты победили легкую Звезду ОмниМехов Клана Нова Кота в Испытании Владения. Почти сразу же Хан Эрик Амиролт из Клана Адских Лошадей потребовал Испытания Владения за эту новую технологию. Хан Волков Алексис Вард, впечатлённый недавними улучшениями Адских Лошадей в области выращивания генетически улучшенных традиционных пехотинцев, устроил серию из 3-х Испытаний, в которых технология Элементалов выставлялась против генетического материала и процедур для выращивания более сильных и рослых солдат, которые в последствии стали известны как воины-Элементалы. Проведённые на колониальном мире Тибр, каждое Испытание претендовало на 1/3 из соответствующих ставок Кланов. Волки выиграли 2 из трех Испытаний и могли бы одержать полную победу, если бы не набег Нефритового Сокола, который произошёл сразу после Испытаний, в этом набеге Соколы отобрали технологию бронекастюма и некоторую часть генетического материала. Волки послали неохотные поздравления Соколам по сети, запущенной в эксплуатацию Кланом Морской Лисы (позднее известного как Клан Бриллиантовой Акулы), и получили молчаливое удовлетворение спустя 2 месяца, когда Клан Койота и Огненного Мандрила совершили набег на Нефритовых Соколов и отобрали у них то, что они в свою очередь забрали у Клана Волка.

Ещё в нескольких Испытаниях Владения Волки защищали костюмы Элементал. Клан Морской Лисы использовал предупреждающие бэтчеллы, чтобы выторговать субстанцию, известную как ХарДжел — студенистую жидкость, которая, после контакта с простым крахмалом становилась жестким защитным покрытием и могла выдержать вакуум - для технологии Элементал, т.к. и Морские Лисы, и Волки видели пользу от внедрения ХарДжел в костюм Элементала. В этом Испытании Ледяные Хеллионы заявили традиционные пехотные войска, забыв упомянуть, что они недавно переоборудовали эту самую пехоту новыми бронемашинами. Элемент неожиданности из-за транспортов значительно предопределил победу Хеллионов, и Волки стали воспринимать их как более серьёзного противника, чем до этого - хотя их соперничество никогда нельзя было сравнить с ненавистью между Кланами Волка и Нефритового Сокола, или враждой между Волками и Дымчатыми Ягуарами.

ЭЛЕМЕНТАЛЫ

Клан Волка основывал свои бронекастюмы на технологии подводного костюма, изначально разработанного Кланом Гигантского Скорпиона для разработки океанов Дагды, богатых ресурсами. Учёные Клана Волка, поняв потенциальное военное значение, что просмотрели Гигантские Скорпионы, направили в касту торговцев запрос на технологию. Уступки Клана Гигантского Скорпиона включали права на ресурсы на океанскую территорию Клана Волка на Дагде на 20 лет, период, на который Скорпионы смогут использовать лишь малую толику огромных подводных ресурсов.

Каждый бронекастюм Элементал, как вскоре его стали называть, сначала был сделан для специфических задач - от водных и арктических условий до вакуума космоса. Однако незначительный успех такого использования быстро доказал их неэффективность по сравнению со стоимостью выпуска различных типов костюмов и подготовки воинов, которые должны были носить их при выполнении спецопераций. В конце 2867 года каста учёных Волка разработала многофункциональный костюм Элементал, используя мощь каждого его элемента.

Пока другие Кланов горячо спорили о разработке бронекастюма Элементал, Клан Гигантского Скорпиона подошёл к решению более дипломатично. Чувствуя, что Волки должны им за оригинальную концепцию, Скорпионы начали торговаться за технологию за несколько лет до истечения концессии. В обмен на разработки бронекастюма Клан Гигантского Скорпиона давал генетический материал, принадлежавший трём из его наиболее закрытых Родовых Наследия, понимая, что Клан Волка будет ограниченно использовать эти гены в трёх циклах выращивания и никогда не будет оспаривать контроль Скорпионов над Родовыми Именами, связанными с ними.

Клан Дымчатого Ягуара предпринял значительные усилия, чтобы получить технологию Элементала у Клана Волка, и это несмотря на то, что они могли заполучить её у более простых противников. Волки с удовольствием приняли вызов Ягуаров, и в итоге предложили им условие, при котором, казалось, они не могли проиграть. В обмен на территории и ресурсы на колониальном мире Ягуаров Спокойствие (Tranquil) Волки предложили сражаться таким образом, что Ягуары получали значительное преимущество. В этом сражении, выигранном войсками Клана Волка, было зарегистрировано первое использование Кланом Волка технологии ОмниМеха, а также дебют успешной разработки *Timber Wolf*. Дымчатые Ягуары в конечном счете захватили технологию бронекостюма Элементал у Клана Морской Лисы.

ПРИЗЫВ К ВТОРЖЕНИЮ

Поскольку Золотой Век приближался к концу, Кланы начали осматриваться, приглядываясь к возвращению во Внутреннюю Сферу, обещанному Александром и Николасом Керенскими. До завершения дебат между Крестоносцами и Хранителями относительно Возвращения Клан Волка постоянно уклонялся от обсуждения. Когда на них надавили, Волки, наконец, стали склоняться к точке зрения Хранителей. Даже те Волки, кто верил в справедливость доводов Крестоносцев, рассматривали фракцию Крестоносцев слишком нетерпеливой. Защищая свои позиции на передовой общества Клана, Клан Волка проявил мудрость наблюдения и подготовки, предпочитая подождать, пока не будет полной уверенности в победе сил готовящихся к массовому вторжению.

Как часть этих усилий, в 3000 году Хан Волков Керлин Вард предложил послать разведывательные войска во Внутреннюю Сферу для сбора необходимой информации о военной мощи противника, с каким столкнутся вторгающиеся Кланы. Разведвойска, вскоре ставшие известными во Внутренней Сфере как подразделение наёмников Волчьих Драгуны, воевало за каждое из Наследных Государств Внутренней Сферы в течении более 20 лет и отсылало ценные сведения о каждой армии в пространство Кланов. Хотя Драгуны в конечном счете предали свой Клан, дезертировав во Внутреннюю Сферу, Кланы использовали информацию, которую они получали до предательства, для формирования заключительных планов вторжения.

В 3048 году Крестоносцы, набрав на несколько голосов больше, победили на голосовании по поводу вторжения. Хан Волков Ульрик Керенский, убеждённый Хранитель, потребовал и проиграл Испытание Отказа против лучших представителей Крестоносцев. Однако его поражение не помешало Клану Волка по единодушному решению стать одним из 4-х Кланов, которые составят основу сил вторжения, плюс 5-й Клан, оставляемый в резерве. Как сказал один из Ханов: "В крови Волка течет кровь Керенских. Уже только это даёт им право участвовать во вторжении, так как они совесть и живая душа Кланов".

ВТОРЖЕНИЕ

Как только вторжение началось, Волки еще раз проявили их истинный характер и лидерский дух Керенского. Нападение на миры Периферии и первые две волны нападения на планеты Внутренней Сферы увенчались успехом. как и

ожидалось. Однако в мае 3050 года Клан Волка почти удвоил число миров, запланированных для захвата в 3-й волне. Агрессивный стиль сражения Клана вкупе с его разумным беспокойством относительно надлежащей логистической поддержки принесли поразительные успехи и выдвинули Волков на ведущую позицию, дав возможность возглавить вторжение.

Основываясь на эти победах, Клан Волка запланировал 4-ю волну. К октябрю 3050 года Волки захватили миров почти вдвое больше, чем любой другой Клан, встревожив менее успешные Кланы типа Нефритовых Соколов и Дымчатых Ягуаров. В ответ на жалобы ильХан Лео Шоуэрс созвал Великий Курултай, вызвав Ханов всех Кланов, участвующих во вторжении, на борт флагманского корабля Клана Волка *Страшный Волк (Dire Wolf)*. ИльХан хотел призвать Волков к порядку, но вмешалась Судьба. Во время нападения на *Страшного Волка* истребитель Внутренней Сферы врезался в капитанский мостик и убил ильХана Шоуэрс. Его неожиданная смерть приостановила вторжение на год, т.к. Кланы вернулись в свои домашние миры для выбор нового лидера.

Собравшись, Кланы ильХаном выбрали Хана Клана Волка Ульрика Керенского, признавая, таким образом, успехи Волков во вторжении. ИльХан Керенский призвал к немедленному возобновлению вторжения, и Клан Волка вновь устремился во главе всех к главному призыву - Терре, колыбели человечества. В течении длительной 5-й волны Волки захватили 32 мира прежде, чем КомСтар бросил вызов Кланам, чтобы сразиться за Терру. Это сражение, которое или обеспечило бы победу Кланам, или же прекратило бы вторжение на 15 лет, произошло на болотистой планете Токкайдо.

Хотя Кланы потерпели поражение, Токкайдо тем не менее осталось как доказательство военных умений Клана Волка; из всех сил вторжения только Волки выполнили обе свои задачи. Однако перемирие, которое следовало за сражением, остается пятном на чести старого Клана Волка. Соглашение не возобновлять вторжение в течение 15-и лет было поражением Кланов, ильХан Ульрик Керенский лишил целое поколение воинов Кланов права проявить себя в сражении. Отвергнув опыт, который может дать только реальная война, молодые воины могут понести поражения или даже быть уничтоженными войсками Внутренней Сферы.

Вызванный в Великий Совет для объяснения своих действий, Ульрик был в конечном счете обвинён в попытке геноцида. Испытание Отказа, которое он потребовал, стоило жизни многим храбрым воинам, почти уничтожив Клан Волка.

ВОЙНА ОТКАЗА

Заявив в Испытании Отказа целый Клан Волка, Ульрик Керенский, казалось, желает довести Волков до полного уничтожения. Все же Волки еще раз доказали, что они превосходные бойцы, опрокидывая позиции Нефритового Сокола и уничтожая одно подразделение за другим. Даже действия саХана Фелана Варда - который увел порученные ему силы Хранителей, треть лучших Волков, из мира Бэйкер-III (Baker-III) во Внутреннюю Сферу - не могли остановить продвижение Волков. Оставшиеся Волки, устремились вперед, заставляя Соколов дорого платить за каждого убитого воина Волка.

На Туаткроссе стареющий Хан Наташа Керенская пала от рук Нефритовых Соколов, тем не менее Клан Волка продолжил своё шествие. Когда сражение перенеслось на Вотан, лишь предательская засада Нефритовых Соколов позволила им выиграть бой, стоявший Волкам их законной победы, а Ульрику Керенскому его жизни.

После Войны Отказа Ханы Нефритового Сокола предприняли политические методы полного уничтожения Клана Волка. Сначала они просто объявляли Поглощение Волков, но не учли Звёздного Капитана Влада Варда. Этот отважный воин Клана Волка проделал свой путь из стальной могилы, в которой Соколы оставили его на Вотане, чтобы отомстить за смерть Ульрика и опровергнуть провозглашённую окончательную победу Нефритовых Соколов. Он бросил вызов Хану Соколов Чисту, убийце Ульрика, на одиночное сражение, которое решит судьбу Поглощённых. С его победой он восстановил и преобразовал Клан Волка.

Однако, чтобы закончить воскрешение Волков, он сначала был должен устранить последнего человека, который стоял на его пути. После гибели Хана Чисту события по преобразованию бывшего Клана Волка в Нефритовых Волков, гибрид, с помощью которого он хотел увеличить свою политическую мощь, контролировал Хан Соколов Элиас Кричелл. Тем временем Звёздный Капитан Влад потребовал Родовое Имя Вард и был впоследствии избран Ханом Нефритовых Волков. Влад был разгневан новым названием, данным его Клану, и новый Хан выжидал своего часа. Он ждал до тех пор, пока Кричелл не был избран ильХаном, затем подверг сомнению тот факт, что Кричелл пригоден для ведения военной машины Кланов против Внутренней Сферы. Потребовав от Кричелла проявить своё воинское умение в одиночном бою, он сначала унизил, а затем и убил лживого Хана Соколов.

НОВАЯ ПОРОДА

Мы - новая порода Волков. Вы найдете нас подобными тем, кого вы некогда знали, но принять нас за них будет серьёзной ошибкой.

- Хан Клана Волка Владимир Вард, 2 января 3058 года

С боем добившись успеха в политике, Хан Влад Вард перевоссоздал истинный Клан Волка, отбросив позор, принесенный Ульриком и управляющей когтей Нефритового Сокола. После этого Хан Вард обратил Клан к их главной цели, к выборам нового ильХана и возобновлению вторжения во Внутреннюю Сферу. Вновь Клан приготовился к возвращению в домашние миры для выборов ильХана.

Ослабленные Волки знали, что они рискуют оказаться перед призывом к Поглощению по их прибытию на Страну Мечты. Волки становились более сильными с каждым днём, поскольку подразделения, почти уничтоженные в Войне Отказа, были перестроены, а гарнизонные отряды были брошены на службу в 1-й эшелон, но этот процесс был слишком медленным, чтобы гарантировать, что никто не бросит вызов праву на существование Клана. Поэтому Хан Вард решил продемонстрировать силу. Пока пересекали Оккупационную Зону Клана Призрачного Медведя, Волки провели широкомасштабный набег на владения Клана Дымчатого Ягуара. Ягуаров заменили подразделения Внутренней Сферы в тех же местах, но информация очень ненадёжная; недавнее бегство Ягуаров из Внутренней Сферы ещё больше подвергает сомнению их претензии. Победившие Волки доказали свою силу, удовлетворив многих - но некоторых пришлось убеждать дольше.

МАЛОВЕРОЯТНЫЕ СОЮЗНИКИ И НОВЫЕ ВРАГИ

Вернувшись на домашние миры, Волки и Соколы столкнулись с призывами к Поглощению, спровоцированными Ханом Ледяных Хеллионов Асой Тэни и Ханом Бриллиантовых Акул Яном Хоукером. Как и ожидалось, Соколы и Волки заняли оборонительные позиции. Однако, удивляя всех, первым на защиту Соколов встал Хан Волков Вард, на это жест немедленно отозвалась Хан Соколов Марта Прайд, которая встала на защиту Волков.

ЛОВУШКА ЛЕДЯНОГО ЖЕЛЛИОНА

Став жертвой недостатка собственного предвидения, Аса Тэни, очевидно, увидел в отклонении призыва к Поглощению личное оскорбление от Хана Волков Варда. отношения между Волками и Ледяными Хеллионами, никогда не отличавшиеся теплотой, стали совсем враждебными. Тем не менее Хеллионы так сильно хотели присоединиться к силам вторжения, что несколько подразделений Хеллионов бросали вызовы Волкам, перетекали к ним после Испытаний Урожая.

Один из таких вызовов пришёл от Кешика Изошрённое Убийство под командованием саХана Уэйланда Кейджа. Наслушавшись рассказов о разброде между двумя Ханами Хеллионов, Хан Вард принял почётный вызов. Демонстрируя уважение к саХану Кейджу, Хан Вард выбрал 2 Бинария МехВоинов из 4-го Волчьего Ударного Кластера Галактики Альфа и лично повёл их в сражение. Насколько было известно войскам Волков, этот Кешик состоял из Тринария и Командной Звезды, две Звёзды которого были недавно переведены в Кешик и состояли из воинов без Родовых Иимён.

На поле боя скоро стало ясно, что новички Кешика сражались лучше, чем ожидали от них Волки. Сражение, всё ещё напоминая Испытание Урожая, было кровопролитным; все воины из 4-го Ударного сплотились около Хана Варда, сражавшегося с упорством и выносливостью волка Страны Мечты. Обе стороны потеряли одарённых воинов, а трофеем стали несколько уничтоженных ОмниМехов. Во время затишья Хан Вард связался с саХаном Кейджем и расспросил его о новых воинах. СаХан ответил ему, что они были подарены Ханом Тэни для восполнения воинских потерь Кешика после недавнего Испытания Урожая против Нефритовых Соколов. Не желая и дальше жертвовать хорошими воинами обеих сторон, которые могли бы сражаться вместе против Внутренней Сферы, Хан Вард отозвал своё требование к Кешику Изошрённое Убийство, после чего вновь вышел на своём критично повреждённом *Timber Wolf* на поле боя и направил 5 наименее опытных воинов из 4-го Ударного Кластера, чтобы они встали линией впереди него. После этого он вызвал Кейджа и предложил ему послать 5 лучших воинов из числа тех, которые ему дал Тэни.

2 Хеллиона сделали это, подняв перчатку Волков, вдребезги разбив Мехи Волков и убив 2-х воинов-Волков. Хан Вард сразился в изнурительной дуэли один против двоих, его *Timber Wolf* в итоге получил попадание в гироскоп, уже подавив последнего Хеллиона. Впечатлённый мастерством Хеллионов, Хан Влад Вард оставил уцелевших как связанных.



Хан Вард, воспользовавшись преимуществом затенувшихся дебатов, быстро склонил на свою сторону Хана Дымчатых Ягуаров Линкольна Озиса. Перед лицом такой оппозиции Хан Тэни отозвал свой призыв к Поглощению, чтобы не столкнуться с оскорблением потери голоса или, если он победит, из-за потерять в боях за Поглощение своих Хеллионов.

Однако Хан Тэни имел и другие проекты - один из них касался Хана Варда. Аса Тэни потратил некоторое время для сбора фракции Крестоносцев в домашних мирах Кланов, предупреждая их о том, что они вновь могут пропустить возобновление

вторжения. Собственные планы Хана Варда помогли увеличить силы его Клана, провозглашённые Испытания Владения для подразделений Крестоносцев из других Кланов - позже известные как Испытания Урожая, - казалось, давали шанс стяжать славу многим, отчаянно желавшим этого. Когда стали распространяться новости относительно Испытаний Урожая, штабы Клана Волка были переволнованы вызовами от подразделений Крестоносцев почти из всех Кланов. Очевидно, те же самые Крестоносцы, у которых Хан Тэни искал поддержки против Волков на Испытании Поглощения, решили, что их лучший шанс встретиться в бою с Внутренней Сфере - стать членом Клана Волка. Хан Вард выбирал лучших из числа, одновременно усиливая Волков и расшатывая основу мощи Хана Тэни.

В целом же Испытания Урожая оказались поразительно успешными для Клана Волка. Ряды 1-го эшелона пополнились, все Крестоносцы рвались сокрушить противников из Внутренней Сферы. Так же было успешным у Хана Варда и улучшение подразделений из Галактик 2-го эшелона в подразделения 1-го. Когда же Волки оказались готовыми возобновить вторжение, Внутренняя Сфера атаковала Клан Дымчатого Ягуара.

Новоизбранный или Хан Линкольн Озис неохотно и запоздало признал нападение Внутренней Сферы на его Клан, раскрыв детали относительно предполагаемого возрождения Звёздной Лиги только при прямо заданном вопросе. После этого он предложил позволить Кланам домашних миров прибыть во Внутреннюю Сферу, чтобы встретить эту угрозу. В ответ на это Клан Нефритового Сокола и Волка заявили о вызове любому Клану, который еще не заработал право вторгнуться в Внутреннюю Сферу. Прежде, чем они будут помогать Дымчатым Ягуарам, такие Клану будут должны доказать Соколам и Волкам, что они этого достойны. В ущерб Линкольну Озису и его умирающему Клану Ягуары были оставлены защищаться своими силами. Только победа доказала бы, что они достойны выживания. Как мудро выразился Хан Вард: "Ягуары могут умереть, но Клан вечен".

ВОЕННАЯ СИЛА

После катастрофических потерь в Войне Отказа Хан Волков Владимир Вард был вынужден предпринять серьезные меры, чтобы гарантировать выживание своего Клана.

Его первым и наиболее честолюбивым решением была перестройка всех 4-х Галактик 1-го эшелона. После опровержения Поглощения Волков Кланом Нефритового Сокола Волки затребовали обратно все трофеи, взятые до сражения на Вотане. Т.к. воины-Волки и ОмниМехи возвратились в строй, Хан Вард определил маленькое, элитное ядро воинов, на основе которых он собирался преобразовать 3 Галактики. К ним он прибавил наиболее качественные гарнизонные войска, дав им по возможности ОмниМехи, а если это было невозможно, то лучшие из имевшихся БэтлМехов. Чтобы создать 4-ю Галактику 1-го эшелона, он отдал беспрецедентный приказ, согласно которому 1 полная гарнизонная Галактика была объединена с войсками 1-го эшелона под командованием нового Командира Галактики. На данный момент эта новая Галактика Дельта по качеству считается где-то между подразделениями 1-го и 2-го эшелонов, но Командир Галактики Катя Керенская добилась поразительных улучшений.

Перемещение подразделений для формирования 4-х Галактик 1-го эшелона значительно осложнило заполнение освободившихся мест. Реорганизация значительно ослабила гарнизонные Кластера, а Хан Вард по-прежнему не имел достаточного количества воинов с квалификацией 1-го эшелона. Для разрешения сложившейся ситуации Хан стал набирать воинов в гарнизонные Кластера из членов низших каст, проводя для них Испытания Положения против гарнизонных подразделений. Воины, прошедшие эти Испытания, могли служить в гарнизонных подразделениях до тех пор, пока они не пройдут другое Испытание Положения против воинов 1-го эшелона. Что же касается Галактик 1-го эшелона, их Кластера Хан Вард стал формировать с помощью Испытаний Урожая.

На данный момент Волки могут выставить 4 недоукомплектованных Галактик 1-го эшелона и 1,5 Галактики гарнизонных войск. Галактики 1-го эшелона по-прежнему содержат БэтлМехов, хотя при первой же возможности они заменяются ОмниМехами. Учитывая рост промышленного производства и получение трофеев и изорлы, которые ожидаются в ближайшем будущем, Галактики Альфа и Бета должны быть полностью оборудованы ОмниМехами за год. Галактики Гамма и Дельта будут полностью укомплектованы ОмниМехами менее чем за год после этого. Также Клан Волка ожидает, что за год он сможет развернуть 2 полных гарнизонных Галактики, в следующем после этого года - ещё одну. Возобновление вторжения и захват машин и ресурсов Внутренней Сферы ускорит этот процесс.

Средний Кластер Клана Волка на данный момент включает в себя командный Тринарий или СуперНову, 1 Тринарий Мехов, 1 Бинарий или Тринарий истребителей и 1 Тринарий Элементалов, организованных согласно различных схем. Наиболее распространённое изменение - это смешанный Тринарий Мехов и Элементалов. Клан Волка также развёртывает внушительное количество АКИ; т.к. Война Отказа в основном велась на земле, аэрокосмические части понесли значительно меньшие потери, чем наземные подразделения.

Недавний контракт между Кланами Волка и Адских Лошадей ещё более усилил войска 1-го эшелона Волков. Согласно контракту, Лошади отдали в номинальное командование Волков Кластер Стальная Лошадь в обмен на разрешение этому подразделению сохранить отношения к родным Кланом. Хан Вард может заявить этот Кластер 1-го эшелона в любом сражении Волков, как если бы Волки выиграли этих воинов в Испытании Урожая. Однако, т.к. никакого Испытания не было, Кластер Стальная Лошадь находится в полной силе и свеж, будучи готовым для боя. Волки скрыли этот Кластер из вида вместе с некоторыми своими Кастерами 1-го эшелона. Большинство Кланов полагает, что эти войска возвратились во Внутреннюю Сферу, но никто не знает точно, куда они могут направиться.

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Флот WarShip'ов Клана Волка - один из наиболее крупных в Кланах. Однако уход Волков-в-Изгнании стоил Клану нескольких кораблей. 5 ушли с Феланом Вардом во Внутреннюю Сферу, включая *Оборотня (Werewolf)* класса *МакКенна (McKenna)*. Другой WarShip избежал катастрофы на Вотане и, возможно, ушёл на соединение с Волками-изгнанниками. На данный момент среди заявляемых WarShip'ов лишь 2 корабля остаются на активной службе в Клане Волка: флагманский корабль *Матёрый Волк (Dire Wolf)* класса *Советский Союз (Sovetskii Soyuz)* в Галактике Альфа и *Окровавленный Клык (Bloody Fang)* класса *Камерон (Cameron)* в Галактике Бета.

Большинство из оставшихся WarShip'ов - в эскорте между домашними мирами и Оккупационной Зоной Клана; два корабля патрулируют между колониями Клана Волка. Вот эти корабли: *Ночной Воин (Night Warrior)* класса *Каррак (Carrack)*; *Новатор (Trailblazer)* и *Неустанное Преследование (Relentless Pursuit)* класса *Винсент Mk 42 (Vincent Mk 42)*; *Гнев Природы (Nature's Wrath)* класса *Лола III (Lola III)*; *Плут (Rogue)* класса *Конгресс (Congress)*; *Предусмотрительный (Provider)* класса *Волга (Volga)*; *Скрытное Убийство (Stealthy Kill)* и *Кровопийца (Blood Drinker)* класса *Чёрный Лев (Black Lion)*; *Джером Уинсон (Jerome Winson)* и *Виктория Вард (Victoria Ward)* класса *Освободитель (Liberator)* и *Николас Керенский (Nicholas Kerensky)* класса *Техас (Texas)*. Все WarShip'ы арендованы у Клана Снежного Ворона в целях укрепления возобновляемого вторжения.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ КЛАНАМ

Клан Нефритового Сокола

С подъёмом Хана Марты Прайд наши взгляды на этот Клан несколько изменились. Соколы по-прежнему подавлены и истощены, но наши общие положения и цели сделал нас на данный момент друзьями.

Клан Призрачного Медведя

В последнее время Призрачные Медведи, кажется, всё больше бездельничают. Наши отношения с ними со времён возрождения Клана Волка стали несколько напряжёнными, а наш Хан не желает привлекать их внимание.

Клан Звёздного Ужа

Хотя мы признаём их победу над Кланом Баррока, они по-прежнему являются Кланом-выскачкой. Поглощение Баррока, бесспорно, увеличило их мощь, но их потери в нескольких Испытаниях Урожая должны напомнить им, что ильКлан делается не численностью.

Клан Адских Лошадей

На протяжении всеё нашей истории мы поддерживали тёплые отношения с Адскими Лошадьми. Когда их Хан предложил контракт с Кланом Волка, Хан Вард понял потенциальную выгоду не только в использовании воинов Адских Лошадей, но и как демонстрацию ведущих позиций Волков менее проницательным Кланам.

Клан Койота

Хотя в прошлом мы были друзьями с этим кланом, Койоты больше не могут спекулировать своей репутацией как разработчик ОмниМеха. Помня об их позиции Хранителей и неудачном тяготении к причудливым духовным философиям, наши отношения с ними, вероятно, ухудшатся.

Клан Стальной Гадюки

Как Клан вторжения Гадюки заслужили каплю нашего уважения за захват территорий Нефритовых Соколов. Они склоняются к позиции Хранителей, но не все Гадюки страдают от этого позора. В ходе Испытаний Урожая Клан Волка принял бэтчеллы, посланные несколькими подразделениями Гадюк, склоняющихся к точке зрения Кретоносцев.

Клан Духа Крови

Изоляционисты практически с самого начала своего основания, Духи Крови недостойны внимания Клана Волка. Явное желание этого Клана быть независимым от своих сотоварищей-Кланов однажды может привести к предательству Пути Кланов.

Клан Гигантского Скорпиона

Скорпионы по-прежнему оказывают нам поддержку в Великом Совете и следуют нашему примеру в военной организации и традициях. Хан Вард любезно принял от Скорпионов "дань" в виде нескольких небольших подразделений в Испытаниях Урожая, хотя эти подразделения не были нужны.

Клан Бриллиантовой Акулы

Приходк власти у Бриллиантовых Акул касты торговцев повергает нас в сомнение относительно их жизнеспособности как Клана, но они пока не удалились слишком далеко от пути Кланов.

Клан Снежного Ворона

Подобно Бриллиантовым Акулам, Клан Снежного Ворона навсём протяжении истории Кланов многократно доказывал свою пользу. Однако в военном отношении Снежные Вороны слабы; наши победы над их подразделениями в Испытаниях Урожая достались слишком легко.

Клан Облачной Кобры

Мы не создадим Кобрамникаких помех, пока они не будут противостоять Волкам. Они недостаточно сильны как в военном, так и в политическом отношении, они не заслуживают внимания Волков.

Клан Огненного Мандрила

Огненные Мандрилы ступают по тонкой грани между своеобразной интерпретацией учений Керенского и полной невменяемостью. Несмотря на их медленную вековую деградацию, они по-прежнему располагают внушительной военной мощью. В противном случае либо мы, либо кто-нибудь ещё Поглотили или Уничтожили бы их сейчас.

Клан Ледяного Хеллиона

За десятилетия Ледяные Хеллионы доказали свою легкомысленность и раздражительность. Кампания "Ярость Хеллиона", развязанная после неудавшейся попытки занять место во вторжении, была истерикой ушербных детей, стоившей жизней и материалов без причины. Военные и политические вызовы Хана Тэни мощи Клана Волка демонстрируют их глупость.

СТРАТЕГИЯ, ТАКТИКА И ВОЕННАЯ ПРАКТИКА

Волки всегда опирались на триединую систему военных операций: разведка, подготовка и готовность пойти на рассчитанный риск. Николас Керенский взял основу древней максимы у Сун Цу и его *Искусства Войны* - "Знай врага и знай себя, и в сотнях сражений ты никогда не будешь в опасности" - и командиры Клана Волка с тех пор следуют его примеру. Изучение военной силы Внутренней Сферы лидерами Клана перед вторжением принесло Клану Волку невероятные успехи во время первых нескольких волн этого конфликта. Именно подготовка была ключом к успеху в 5-й волне, а также в победе Волков на Токкайдо. Как только сражение началось, Волки никогда не уклоняются от их ответственности, независимо от того, чем рискуют.

Волки признают, что бой начинается с бэтчелла, а исход сражения зависит от их результатов заявки. Командиры Волков часто бравируют кажущейся безответственностью при торгах, но только наиболее неопытные воины могут волноваться по поводу такого поведения. Клан Волка также известен либеральным подходом к интерпретации правил сражения Кланов - например, использование более мощных сил, если это приведёт к победе с меньшими потерями. Пока некоторые Клановы расценивают это как тактику сомнительной чести, в Клан Волка рассматривает такие действия как похвальную экономию ресурсов, как завещал Николас Керенский. Меньшее количество потерь делает Клан более сильным. Внушительные победы Волков свидетельствуют именно об этом.

ЦВЕТА, ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ И РИТУАЛЫ

Новый Клан Волка сохранил все стандарты старого, знаки отличия Галактик и униформы, частично из-за ненависти к ушедшему, частично из-за постоянной связи с нашей историей и происхождением. Однако Хан Вард отменил различные ритуалы, некогда бывшие в каждой из Галактик 1-го эшелона. Раз Галактики были вновь созданы, пусть они устанавливают и новые обряды.

Военные Штандарты

Штандарт Клана Волка - оскаленная красно-коричневая голова волка, обращённая вправо, расположенная поверх золотой плитки, украшенной шестью звёздами. Шеестая звезда, исключение из обычного предпочтения Клана, представляет собой Николаса Керенского, принявшего Клан Волка как свой собственный. Этот штандарт может носиться как нашивка на всех униформах, кроме церемониальной одежды, и рисуется практически на каждом военном транспорте. Нашивка в основном носится на правой руке, хотя некоторые воины в боевых костюмах размещают её сзади ниже правого плеча, чтобы на поле боя их союзники видели, что они следуют за дружественными солдатами.

Знаки отличия Галактики и Кешика в Клане Волка следуют простому образцу. Каждый из них имеет как отличительную черту оскаленную красно-коричневую голову волка. Для Галактик 1-го эшелона голова волка расположена поверх цветной пятиконечной звезды, помещённой в белый круг. Галактику обозначает цвет звезды: золотой - Галактика Альфа, серебряный - Бета, бронзовый - Гамма и красный - Дельта. Все Галактики 2-го эшелона используют белую окружность вокруг белой звезды в качестве фона; золотая греческая буква обозначения Галактики располагается на горле волка. Кешики помещают голову волка поверх перевёрнутого треугольника, располагая его поверх соответствующего дизайна звезды и круга. Цвет треугольника указывает на Галактику, к которой принадлежит Кешик: золотой, серебряный, бронзовый и красный для Кешиков 1-го эшелона, белый для подразделений 2-го эшелона. Хотя подразделения 1-го эшелона изначально не имели греческих букв в знаке отличия, Хан Влад Вард добавил греческие буквы к знакам отличия всех подразделений.

Знак отличия звания отражает типичную организационную доктрину Кланов. Квадратная нашивка, носимая на руке, обозначает членов Звёзд как Точки от 1 до 5. Нашивка коричневая с красной звездой - Точка 1; поле, разбитое по диганолу на коричневое и золотое, - Точка 2, и коричневые линии на золотой области - Точки 3, 4 и 5. Командир Точки носит простые золотые петлички. Для различения званий добавляется

по одной красной пятиконечной звезде (от Звёздного Командира (1 звезда) до Командира Галактики (4 звезды)).

Оба Хана Волков носят подобные золотые петлички с одной большой звездой в каждой из них.

Униформа

Униформа Клана Волка следует стандартам для воинов Кланов. Все регалии и церемониальная военная форма в основном кожаная, с отделкой синтетическим волчьим мехом и маска для лица в виде эмалированной волчьей головы. Вдобавок маска и экипировка обладают некоторыми чертами уникальности для каждого воина. Основные цвета - чёрный, белый или серый. Коричневый, красный, золотой и серебряный используются для отделки или как основные цвета униформы, носимой элитными военными.

Полевая униформа Волков выглядит как оливковый камуфляж, в шлем встроен полущиток. Стандартная строевая униформа имеет светлооливковую основу с тёмнокоричневой отделкой поперёк груди, на манжетах и на изнанке накидки. Плечи и ноги подчёркивают красные канты. Красная накидка исцепрена коричневыми прочерками сверху вниз, слегка отклоняясь к бедрам, добавляя налёт драматичности.

Нестроевая или утилитарная униформа имеет укреплённые локти и колени и защищает плечи накладками, делая уступку военной полезности. Подобно рабочей униформе, носимой другими кастами волков, плечевые накладки несут на себе знак отличия воинской касты.

Честь носить натуральный волчий мех с церемониальной или строевой униформой предоставлена только воинам с Родовыми Именами, отмеченными Ханом или саХаном. Такой воин должен в одиночку выследить и убить волка Страны Мечты, без оружия, без какой-либо помощи в дикой местности.

Ритуалы

Ритуалы базируются на основах философии Клана. Желая очиститься от любого остаточного влияния Хранителей, Хан Вард отменил ритуалы, некогда принятые в каждой из Галактик 1-го эшелона, сказав: "Пусть навык поля боя каждого воина скажет за него или её". Формально же общие для Кланов ритуалы, вроде Обряда Зрелости или церемонии принятия, по-прежнему соблюдаются, также как и выбор ритуалов, узаконенных в нескольких Кластерах как заявление о качестве воина.

Церемония принятия у Волков напоминает такую же в других Кланах. Вольнорождённые воины могут пройти её только в том случае, если докажут свою пользу для Клана. Обряд Зрелости, устраиваемый после Испытания Положения для кадета, включает в себя дарение церемониальной формы новому воину. Волки не требуют дополнительного проявления преданности, как это принято в некоторых других Кланах - они верят в чистоту своих воинов.

ЛИДЕРЫ И РАЙСТАРЫ КЛАНА ВОЛКА

Война Отказа и уход Волков-в-Изгнании лишил Клан Волка многих потенциальных лидеров. Однако неожиданно для многих других Кланов опустевшие места лидеров заняли уверенные в себе и компетентные воины. Сейчас, твёрдо удерживаясь на своих позициях, новые лидеры

Клана Волка готовы вести свой Клан в будущее, такое же славное, как и прошлое.

ХАН ВЛАДИМИР ВАРД

Долго находясь в тени Ульрика Керенского и его предательского протеза Фелана, Вард из Вардов так и остался бы в этой тени, если бы настоящий Клан Волка не оказался в опасности. Большую часть его жизни события складывались так, чтобы он не пришёл к власти, но каждое поражение лишь делало его сильнее и предусмотрительнее. Неутомимый Крестоносец, Влад постигал основы лидерства и тактики на стороне Ульрика Керенского, а также политическую сообразительность, необходимую Хану Клана. Когда пришло его время, Влад спроектировал политический кризис, который вынудил Ульрика Керенского ответить за свои действия при подписании Токкайдского Перемирия. После Войны Отказа Влад, кажется, вернулся с того света, полный праведного огня и твёрдо намереваясь перестроить Клан. Благодаря ему Клан Волка и живёт вновь. После неоспоренного требования получить его Родовое Имя он был единодушно избран собранием воинов-Волков как Хан Клана Волка.

С тех пор Хан Вард демонстрирует такое же упорное постоянство в усилении Волков, досточного для занятия видного места среди Кланов. Его политические и военные козни остановили призыв к Поглощению Волков и вытянули силы из Кланов домашних миров, которые хотели присвоить славу, завоеванную Кланами вторжения. Ясно, что бросая вызов, Хан Вард и Волки рискуют потерять всё.

САХАН МАРИЭЛЛ РАДИК

Убеждённый Крестоносец, Мариэлл Радик ервой стала работать с Владом из Вардов, ускорив кризис, свергнувший Хана Ульрика. После спасения Влада из обломков его ОмниМеха на Вотане она быстро стала его наиболее горячим сторонником, как только он освободил Волков из неволи Нефритовых Соколов и последовавшего за этим воскрешения Клана Волка. Со своей стороны Хан Вард поддержал её как кандидата в саХаны, рекомендовав остальным Волкам не игнорировать её.

Нечасто встречается среди Кланов, когда оба Хана пользуются такой твёрдой поддержкой, но Хан Вард и саХан Радик служат примером единения мыслей, невиданного доньше.

ХРАНИТЕЛЬ ЗАКОНА КАТЯ КЕРЕНСКАЯ

Хотя Фелан Вард увёл большинство Хранителей Клана Волка, не все последовали за ним во Внутреннюю Сферу. Катя Керенская, тогда ещё Звёздный Полковник, разделила триумф Хана Варда в воскрешении Волков и уверенно помогает ему вновь сделать Клан сильным.

Назначение Кати Керенской на пост Хранителя Закона стало некоторой неожиданностью для многих Волков-Крестоносцев, хотя это имело вполне понятный стратегический замысел. Как Керенская, Катя унаследовала многие таланты, которыми известно её Родовое Имя. Вдобавок, помещая Хранителя на такой высокий пост, Хан Вард надеется избежать потенциального разброда в рядах Волков.



ГАЛАКТИКА АЛЬФА: ДУХ ВОЛКА

По указанию Хана Влада Варда Волки стали укреплять лидерство Клана. Чтобы поддержать такое положение, Волки нуждались в восстановлении Галактики Альфа как мощного военного воплощения. При перестройке Альфы Хан Вард решил опереться на своё командное подразделение и элитный 4-й Ударный, позволив другим Галактикам пополнить истощённые ряды элитных воинов-Волков. Другие Кластера Альфы пока ещё не получили статус элитных, но составлены из превосходных воинов с выдающимися способностями. Даже часть гарнизонного Кластера, выдвинутого в Галактику Альфа, демонстрирует значительные улучшения.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Джилн Ч'ин - райстар Волков, настолько преданный Хану Варду и новому Клану Волка, что оставил командование Галактикой Эпсилон, чтобы сражаться как заместитель Хана Варда в Галактике Альфа. Ч'ин мучается гибелью 52 ОмниИстребителей и 14 ОмниМехов, прежде чем его талант стратегии и тактики поля боя принёс ему продвижение до его нынешнего положения.

ТАКТИКА

Золотой Кешик и Грызущие почти всегда сражаются вместе, используя скоординированную стратегию, а также весь тактический набор, от концентрированного огня до флангового маневрирования.

5-й Волчий Боевой Кластер разработал тактику с быстрым движением вроде поиска, фланговых сражений и миссий "охота за головами". Их командир, Звёздный Полковник Альфелия Карнс, была избрана недавно за свои способности избегать вражеские патрули.



Clan Command Trinary:

The Golden Keshik

Тринарий/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Хан Владимир Вард

Выстроенный вокруг старого Серебряного Кешика, Командное подразделение Клана включает в себя Бинарий из 5-и ОмниМехов и 10-и ОмниИстребителей эскорта, плюс Нова из 5-и Омнисов и 5-и Точек Элементалов. Знак отличия - огромный, свирепый волк, прыгающий вперёд.



'MECH

4th Striker Cluster (Грызущие)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Джилн Ч'ин

Некогда часть Галактики Дельта, этот Кластер гордится вернорождёнными воинами, ставшими ядром новой Галактики Альфа. Среди других подразделений Альфы чаще всего действуют Грызущие. Знак отличия нового Кластера - герб Амариса, в клочки раздираемый золотым волком.



'MECH

1st Wolf Assault Cluster (Инквизиторы)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Георгий Шоу

Бывший 1-й Волчий Кавалерийский Штурмовой Кластер из Галактики Тау, это подразделение под крепким руководством Звёздного Полковника Джилна Ч'ина недавно получило новый статус 1-го эшелона. Звёздный Полковник Шоу держит такой же темп, повысив качество подразделения до Ветеранского. 1 Тринарий - это СуперНова БэтлМехов и Элементалов. Знак отличия - *Timber Wolf*, объятый разноцветным пламенем.



INFANTRY

5th Wolf Battle Cluster

(Призрачные Охотники)

4 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Альфелия Карнс

Некогда часть 5-го Волчьего Регулярного гарнизонного Кластера из Галактики Тау, новый 5-й Волчий составлен из лучших воинов из Регулярного. Все офицеры - вернорождённые, хотя некоторые из лучших вольнорождённых воинов остались в этом подразделении. Ветеранский Командный Тринарий состоит из лёгких ОмниМехов; остальная часть Кластера включает в себя 2 Тринария Элементалов и 1 Тринарий истребителей, все - качества Регуляров. Знак отличия - бегущий белый волк на чёрном щите.



'MECH

3rd Wolf Guard Battle Cluster

(Караульные)

3 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Магарита Викирс

Этот новый Кластер 1-го эшелона был набран из вернорождённых воинов, прошедших программу выращивания. Каждый воин прошёл обычное Испытание Положения; те из них, кто провалил Испытание, но всё же достаточно примечателен, проходят Испытания для гарнизонной Галактики. 3-й Волчий Гвардейский использует 6-й Волчий Регулярный из Галактики Йота как полигон, часто отбирая лучших из 6-го Регулярного для пополнения своих рядов. 3 Тринария подразделения - смешанные: 1 - ОмниМехи и Элементалы, 1 - Омнисы и истребители, 1 - устаревшие БэтлМехи и Элементалы. Знак отличия - памятник Стоунхендж на Терре.



ГАЛАКТИКА БЕТА: СУМЕРЕЧНЫЕ ВОЛКИ

Хан Владимир Вард понимал, что Волки не выживут лишь благодаря одной Галактике Альфа. К счастью, Галактику Бета, практически уничтоженную в Войне Отказа, было несложно перестроить, чего боялся Хан Волков. Её воинское ядро было набрано из вернорождённых 1-го эшелона, с добавлением необходимого числа гарнизонных солдат и изорлы Испытаний Урожая. С добавлением 11-го Боевого Кластера Галактика Бета стала в среднем более качественной, чем Галактика Альфа, хотя ощущается недостаток взаимодействия между различными Кластерами.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Эрик Керенский некогда был назван "тенью ильХана" из-за внушительных разногласий между ним и Ульриком. Со времён возрождения Волков этот воин быстро поднялся по карьерной лестнице, демонстрируя лидерские способности Керенского, незаражённые заразой Хранителей. Хан Вард в последнее время стал консультировать Звёздного Полковника относительно его буквальных интерпретаций писаний Александра и Николаса Керенских.

ТАКТИКА

11-й Боевой Кластер за его склонность к Хранителям в последних Испытаниях Урожая наносил катастрофические удары по противникам. Подразделение наносит поражение даже крепко держащим оборону, раскалывая силы врага на поле боя, когда точка 11-го формирует "колесо", обе половины которого разворачиваются к врагу и ведут по нему концентрированный огонь. Изорла, взятая 11-м Боевым Кластером, пополнила несколько Кластеров в Галактиках Бета и Гамма.



'MESH

Beta Galaxy Command Trinary: The Silver Keshik

Тринарий/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики саХан Мариэлл Радик

СаХан Радик собрала несколько уцелевших воинов из своего собственного и старого подразделения Хана Варда, 11-го Волчьего Гвардейского, чтобы выстроить свой Командный Тринарий Галактики. Продвигая, прежде всего, своих МехВоинов, она опирается на отдельный элитный Тринарий ОмниМехов. Знак отличия Серебряного Кешика - пара очерченных серебром люпиновых глаз на чёрном перевёрнутом треугольнике.



'MESH

9th Wolf Guard Striker Cluster (Арктические Волки)

5 Тринариев/Элита/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Эрик Керенский
Этот Кластер был сформирован из оставшихся Крестоносцев из 2-х

Кластеров Галактики Бета и разбитого Красного Кешика старой Галактики Дельта. Хотя реорганизация потребовала некоторого времени, как только 9-й вновь был собран, он стал предпочтительным выбором для перестройки Галактики Бета. Кластер включает в себя Командный Тринарий ОмниМехов и истребительных аппаратов, 2 Тринария ОмниМехов, СуперНову Омнисов и Элементалов и 1 Бинарий Элементалов и истребителей. Знак отличия - серая тень волка на фоне снежной бури.



'MESH

13th Battle Cluster (Подкрадывающиеся)

3 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Эвон Вард

13-й начинал как 10-й Волчий Регулярный, лучший сражающийся Кластер в Галактике Йота. Когда Кластер был переведён на службу в 1-й эшелон, Звёздный Полковник Эвон Вард получил командование с широкими властными полномочиями, чтобы

привести подразделение к качеству 1-го эшелона. Он урезал его до 3-х Тринариев, сформировав высококачественное подразделение без вольнорождённых воинов. Подразделение состоит из элитной Командной Новы Омнисов и Элементалов, Ударного Бинария БэтлМехов, смешанного Тринария БэтлМехов и истребителей и Бинария Элементалов. Знак отличия - пара красных волчьих лап на чёрном алмазе.



'MESH

11th Battle Cluster (Высматривающие) 4 Тринария/Элита/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Стевик Хоукер

Кластер-Хранитель, 11-й уцелел в Войне Отказа, но не смог этого сделать на Вотане. Вместо того, чтобы распылять инакомыслящих по всей Галактике Бета, Хан Вард оставил воинов 11-го в едином подразделении, где за ними будет проще присматривать. Этот Кластер недавно участвовал в небольшом сражении, т.к. Хан Вард пытается искоренить Хранителей, источник их.

Это подразделение составляют 3 Тринария ОмниМехов и 1 Бинарий истребителей. Обращения обеспечить Элементалами пока безответны. Знак отличия - голова серого волка с красными глазами, весьма близко напоминающая эмблему подразделения наёмников Гончие Келла.



AEROSPACE

2nd Wolf Assault Cluster (Гибкие Бойцы)

5 Бинариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Катерина Шрёдер

Сформированный вокруг выпускников и воинов из различных гарнизонных Кластеров, 2-й Волчий был пополнен несколькими подразделениями Крестоносцев, захваченных в Испытаниях Урожая. В этом Кластере истребители - на видном месте, образуя Бинарий, состоящий исключительно из них. Мехи ближе к лёгким, а Элементалы обучаются выполнять миссии "охотников за головами". Знак отличия - крылатый волк.



ГАЛАКТИКА ГАММА: ВОЛЧЬИ ГУСАРЫ

Все Галактики Клана Волка извлекли пользу для себя из Испытаний Урожая, но Гамма своим существованием обязана имеено им. Из нескольких воинов-Скорпионов до 2-х полных Тринариев, взятых у Клана Койота, почти половина Галактики составлена недавнего пополнения Волков. Многие воины Гаммы - изорла, взятая 11-м Боевым Кластером, подразделением-Хранителем.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Дирк Радик из 7-го Боевого Кластера известен своей агрессивной тактикой и полосой неудач, которая приучила его ненавидеть подразделения других Кланов, а также некоторых воинов с Родовыми Именами. Больше всего он не переваривает вольнорождённых воинов, питающих к нему такие же чувства.

Звёздный Полковник Кремс из 271-го - единственный вольнорождённый Звёздный Полковник в войсках 1-го эшелона Клана Волка. Несколько вернорождённых воинов в этом Кластере постоянно вызывают его на Испытания в бесплодных усилиях сместить его.

ТАКТИКА

7-й Боевой Кластер сначала запугивает врага, потом безжалостно наступает на него, пока противник не будет сломлен или уничтожен. 271-й Штурмовой Кластер также опирается на запугивание, безумно бросааясь на врага. Почти всегда ряды противника дрогнут перед лицом такого тарана.



'MECH

Gamma Galaxy Command Trinary (The Bronze Keshik)

Тринарий/Ветераны/Фанатики

СО: Командир Галактики Эдвина Карнс

Интересным решением Эдвина сформировала свой Командный Тринарий ОмниМехов - из тщательно подобранных и голодных кадетов и МехВоинов, а не из элитных воинов с длинным списком сражений. Командир Карнс провела всех своих МехВоинов через невероятно изнурительные циклы обучения, и её усилия не прошли даром.



'MECH

7th Battle Cluster (Кровопийцы)

4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Дирк Радик

Сформированный вокруг уцелевшего Бинария старого 7-го Боевого Кластера и увеличенный приобретениями из Испытаний Урожая, новый 7-й обязан своим характером собственным взглядам их командира. Кластер понемногу получил репутацию чрезвычайно жестокого и наклонности экстремального Крестоносца. Одним из побочных эффектов этого стала нездоровая конкуренция, возникшая между 7-м и 271-м Штурмовым Кластером, где очень много вольнорождённых.

Изорла Испытаний Урожая, принятая в 7-й, включает в себя 2 смешанных Тринария из Клана Койота и элитный Бинарий ОмниМехов, взятый у Клана Звёздного Ужа. Знак отличия - голова чёрного волка в профиль, с бронзовыми глазами и с каплюющей с его клыков кровью.



'MECH

103rd Striker Cluster (Красный Гром)

5 Тринариев/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Кэтлин Йоргенссон

Несколько гарнизонных частей, замеченных в сражении Войны Отказа и уцелевших, были или использованы для затыкания брешей в других Галактиках или, если не уронили стандарты 1-го эшелона, были переброшены в 103-й. С тех пор в 103-й были переведены ещё несколько гарнизонных частей, в то время как на вакантные места гарнизонных войск набирали из низших каст. В 103-м низкая мораль, и он один из немногих Кластеров, чьи воины не склоняются к философии ни Хранителей, ни Крестоносцев. Единственная изорла Испытания Урожая, назначенная в 103-й, - это Тринарий, взятый у Клана Ледяного Хеллиона, хотя Хан Вард взял ОмниМехи Хеллионов как личную изорлу. Ощущая недостаток ОмниМехов, 103-й крепко полагается на смешанные Тринарии БэтлМехов и Элементалов. Знака отличия у подразделения нет.



'MECH

271st Assault Cluster

(Большие Плохие Волки)

5 Тринариев/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Кремс

Этот Кластер имеет выше среднего количество вольнорождённых воинов, и известен своей дикой тактикой и склонностью в сражении к самоубийственным поступкам. Подразделения, захваченные в Испытаниях Урожая и назначенные в 271-й, приняли этот стиль, отказываясь не придерживаться в битве. Командир Галактики Карнс поощряет эту их склонность, превратив этот Кластер в источник проблем Галактики Гамма. Вдобавок к 3-м Бинариям вольнорождённых воинов, в 271-й были назначены воины после Испытаний Урожая из Облачных Кобр, Снежных Воронов и Бриллиантовых Акул. Хотя вольнорождённые по-прежнему пилотируют БэтлМехи, всем принятым воинам позволено сохранить свои ОмниМехи. 271-й включает в себя лишь 1 Бинарий Элементалов и 1 Бинарий истребителей. Знак отличия - волк, грызущий кость.



ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: ОГРЫЗАЮЩИЕСЯ ВОЛКИ

Эта Галактика 1-го эшелона немного меньше, чем старая гарнизонная Галактика Сигма, давшая ей новое имя. Нуждаясь в проявлении силы, Влад Вард передал эту Галактику Кате Керенской с приказом "сделать её боееспособной", пока он будет перестраивать другие Галактики 1-го эшелона. Катя отдала 1 Кластер для перестройки других Галактик, после чего перевела самых плохих из оставшихся в распыл и соламы. Она сохранила дисциплину, близких к соламе и талантливых вольнорождённых или непримечательных, но компетентных вернорождённых воинов, и уже из них начала создавать

Галактику Дельта, дав ей жизнь в соответствии с новыми требованиями.

Устроив Испытания Положения для нескольких незанятых постов от Звёздного Командира и выше, а также гарантируя поддержку для одного воина из каждых семи различных Родовых Имён, Катя Керенская сманила хороших воинов из регулярных Галактик 1-го эшелона. Она также приняла множество воинов, взятых у Нефритовых Соколов в Войне Отказа, а также всех воинов изорлы Испытаний \Урожая, которых только могла.

Командир Галактики дал Хану Варду обещание полностью отремонтировать и заменить устаревших БэтлМехов подразделения ОмниМехами. Ремонт наполовину закончен благодаря трофеям, собранным в ходе многих побед Волков в Войне Отказа и неустанной работе техников и торговцев. Хан Вард лично наградил Катю Керенскую полной Звездой ОмниМехов для её Командного Кешика, взятой у Ледяных Хеллионов в Испытаниях Урожая.

ОФИЦЕРЫ

Хотя и Хранитель, Катя Керенская доказала Хану Варду, что она полностью предана Клану Волка, это и принесло ей пост Хранителя Закона. Она прочно спаяла подразделение, а также проявила предрасположенность Керенского в лидерству, стратегии и тактике. Под её руководством офицерский корпус Дельты улучшается впечатляющими темпами.

ТАКТИКА

Дельта легко сражается размером от Звезды против Звезды до нескольких Кластеров, благодаря тренировкам Командира Галактики Керенской, натаскивающей их на всех уровнях стратегии и тактики. Её воины настолько приспособились, что способны на поле боя быстро обернуть преимущества противника против него же самого.



Delta Galaxy Command Trinary (The Wolfkin Keshik)

2 Тринария/Элита/Надёжные

СО: Командир Галактики Катя Керенская

Это подразделение состоит из Командной Звезды ОмниМехов, 2-х Нов Омнисов и Элементалов и Звезды истребителей поддержки. Кешик почти всегда на острие сражения, когда их появление не препятствует Кате всеобщему командованию Галактикой. Знак отличия - силуэт воющего волка на фоне огромной луны.



1st Wolf Lancers (Стальные Волки)

5 Тринариев/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Игран Фетладрал

Как штурмовой Кластер, 1-й Уланский должен находиться в сражении до его конца. Командный Тринарий состоит из 2-х Звёзд штурмовых ОмниМехов и 1-й штурмовой Новы. Лишь 1 Тринарий по-прежнему использует вместо Омнисов БэтлМехи. Знак отличия - явно выраженный стальной волк.



2nd Wolf Lancers (Охотящаяся Стая)

4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Изабелла Прайд



Захваченной в Войне Отказа Изабелле Прайд не позволила воссоединиться с Соколами после её победы на Вотане её личная честь. Дом Прайда дважды пытался затребовать её к себе и оба раза терпел неудачу. Как новый Волк, Изабелла имела самый большой успех с воинами, взятыми в Испытаниях Урожая. 2-й Уланский развёртывает Командный Тринарий ОмниМехов, 2 смешанных Тринария БэтлМехов и Элементалов и Тринарий истребителей. Знак отличия - волк, преследующий другое существо, обычно карикатуру тотема другого Клана - что остаётся на усмотрение отдельного воина. В сражении против другого Клана воины с карикатурой на этот же Клан возглавляют любое движение.



3rd Wolf Lancers (Ловушка Волков)

4 Тринария/Ветераны/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Киран Норуфф

Основное отличие между 2-м и 3-м Волчьими Уланскими - конфигурация; 3-й Уланский предпочитает оружие несколько тяжелее, что позволяет им быстро пощипать броню противника. Элементалы этого подразделения - мастера по части техники подрыва коленных сочленений Мехов. Знак отличия - ловушка для зверей с окровавленными зубами.



ГАЛАКТИКА ТЕТА: ПРОЧНОЕ ОСНОВАНИЕ

Хотя чистка гарнизонных войск было жизненно важно для дальнейшего существования Клана Волка, Хан Владимир Вард знал, что он должен иметь по меньшей мере одну сильную гарнизонную Галактику, или же рискует опустошить гарнизонные войска ради перевода их в 1-й эшелон. Поэтому он оставил гарнизонные подразделения Галактики Тета практически нетронутыми и добавил к ней Кластер, собранный из низших каст и оснащённый БэтлМехами, отвергнутыми Галактикой Дельта. Тета стала рабочей лошадкой, перемещаясь по Оккупационной Зоне Клана Волка, стремясь умиротворить народы Внутренней Сферы, пока недавно пополненные Галактики 1-го эшелона сдерживают другие Клань от нападения на владения Волков. В планах на будущее - разбить Тету на 2-е Галактики и, возможно, воссоздать уничтоженную Галактику Тау.

ОФИЦЕРЫ

Захваченный в нападении на Клан Дымчатого Ягуара до того, как войска так называемой Звёздной Лиги выдворили Ягуаров из Внутренней Сферы, Звёздный Полковник Шоуэрс так стремился доказать свою пользу, что его бывший Клан затребовал его обратно. Однако из-за недавнего практически полного уничтожения Ягуаров он предпринимает усилия доказать свою преданность Волкам.

ТАКТИКА

1-й Волчий Регулярный постоянно находится в боевой готовности. Такое состояние постоянной тревоги позволяет им постоянно опережать вражеские действия.



'MECH

Theta Galaxy Command Binary (The Green Keshik) Бинарий/Элита/Фанатики

СО: Командир Галактики Уоррен Стайлс

Это подразделение основывается на Командной Звезде и из 4-х БэтлМехов и 2-х АКИ, плюс дублирующая Звезда тяжёлых БэтлМехов. Командная Звезда использует быстрые машины, позволяя Командиру Галактики быстро перемещаться по полю боя, в то время как при необходимости тяжёлая Звезда действует как щит. Кешик не имеет знака отличия помимо своего постоянного обозначения.



'MECH

1st Wolf Regulars 5 Тринариев/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Наэла Вард

Это подразделение - мобильная сила, специализирующаяся на быстром вхождении в сражение. За последний год оно побывало на 6-и мирах ОЗ Клана. Хотя и являясь качества лишь Регуляров, это подразделение имеет своих собственных ветеранов. Как свой знак отличия оно недавно приняло тощего волка, рычащего на кость.



'MECH

2nd Wolf Cavalry 3 Тринария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Джекоб

Это подразделение включает в себя Бинарий бронемашин, оставшихся с тех пор, когда Клан Ледяного Хеллиона сражался с Кланом Волка затехнологию Элементал почти 200 лет назад. Однако, с таким множеством неподготовленных вольнорождённых, это подразделение считается плохо подходящим для сражения. На данный момент Командир Галактики Стайлс работает над их улучшением.



'MECH

12th Wolf Regulars 4 Тринария/Ветераны/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Улисс Шоуэрс
Звёздный Полковник Шоуэрс

превосходно ведёт 12-й, все ожидают их появления в высокопрофильных гарнизонных областях, где сражение неизбежно. Почему подразделение было тозовано из Оккупационной Зоны Клана Волка и помещено на Паксон около территории Призрачных Медведей - неизвестно, т.к. отношения Волков с Медведями на данный момент спокойные.



'MECH

13th Wolf Regulars 4 Тринария/Регуляры/Надёжные

СО: Звёздный Полковник Тереза Сендер

Хотя и не такие впечатляющие бойцы по сравнению с большинством воинов Клана Волка, 13-й Волчий Регулярный, тем не менее, проявляет постоянную компетентность, которая иногда ускользает в быстроменяющемся искусстве войны Клана. Ветеранская Командная Звезда состоит из ОмниМехов; 13-й - один из немногих гарнизонных Кластеров, имеющих их. Знак отличия - волк, защищающий двух щенков.



'MECH

5th Wolf Cavalry 3 Тринария/Регуляры/Фанатики

СО: Звёздный Полковник Берлитц

Больше 1/3 этого подразделения состоит из вернорождённых воинов, проваливших своё Испытание Положения и пониженных в касте. Протестированные вновь, в этот раз против гарнизонных частей среднего уровня, они прошли его и им позволено получить статус воина, но только в гарнизонных войсках. 5-й также включает в себя многих вольнорождённых воинов, но между ними существуют лишь небольшие трения.



ГАЛАКТИКА ЙОТА: ДО КОСТЕЙ

С огромным количеством воинов, переведённых в 1-й эшелон, Галактика Йота так и не набрала силу. Замена, многие из которых вернорождённые воины из сибко, которые были из своих подготовительных циклов, были взяты из низших каст. Пополняя войска 1-го эшелона приобретениями Испытаний Урожая, Хан Вард надеется полностью перестроить Галактику Йота как можно быстрее. Тестирование низших каст продолжается, а это означает пополнение в рядах гарнизонных воинов.

На данный момент Галактика Йота сильно распылена на границе с Призрачными Медведями, где ожидается малая активность. Хотя миры, где они стоят гарнизонами, могут оказаться лёгкими целями, Хан Вард считает, что сейчас им ничего не угрожает. Некоторые считают размещение Йоты предупреждающей неагрессивной демонстрацией Призрачным Медведям; если Волки сочтут необходимым, Хан около территории Призрачных Медведей разместит более опытные войска.

ОФИЦЕРЫ

Хотя Командир Галактики Срадак понимает, что для осуществления действий Хана Варда, потерявшего многих верных Крестоносцев, тому потребуется поддержка целого Клана Волка, сам он мало что делает, чтобы Йота склонилась к философии Крестоносцев. В этом отношении надёжным можно считать лишь офицерский корпус Йоты.

Звёздный Полковник Рисса из 6-го Регулярного вышла из Родовой Линии Карнс. Хотя она провалила своё первое Испытание Положения, её подъём с момента воссоединения с рядами воинов был подобен полёту метеора. Её недавнее обращение относительно нового Испытания положения против воинов 1-го эшелона было отвергнуто из-за её убеждений Хранителя.

ТАКТИКА

Использовать Элементалов многие командиры Кластеров 1-го эшелона обучались у Командира Галактики Шисту Срадака. На поле боя Командир Галактики проявляет необыкновенную ловкость в развёртывании Элементалов в критичных местах и атакует с катастрофическим эффектом. В Испытании за его Родове Имя Шисту победил *Hellbringer* в крупном сражении, воспользовавшись техникой взлома кабины Меха.

Звёздный Полковник Рисса предпочитает тактику, основанную на манёвре, с частью фланговой техники. Однако неопытность её воинов достаточно долго делает сложным координирование их действий.



'MECH

Iota Galaxy Command Trinary (The Blue Keshik)

Тринарий/Ветераны/Надёжные

СО: Командир Галактики Шисту Срадак

Этот Тринарий БэтлМехов и Элементалов - единственное подразделение, никого не отдавшее в Кластера 1-го эшелона. Командир Срадак обычно появляется на поле боя, отказываясь командовать из безопасного бункера или с мобильного командного поста. Знак отличия - официальное обозначение Клана Волка. Синий Кешик участвовал в одном Испытании Урожая, в котором они получили Звезду Облачных Кобр от 6-го Волчьего Регулярного.



'MECH

6th Wolf Regulars

4 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Рисса

Сформированный из кадетов новых сибко, проваливших свои первые Испытания Положения, но достаточно пригодных для того, чтобы дать им второй шанс против оппонентов гарнизонного уровня, этот Кластер служит как подготовительный лагерь для 3-го Волчьего Гвардейского Боевого Кластера. Воины исключительных способностей часто переводятся из этого подразделения в 3-й Боевой Кластер.



'MECH

17th Wolf Regulars

3 Бинария/Новички/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Оникс

17-й Волчий Регулярный очень много потерял от переводов воинов в 1-й эшелон, поэтому данное подразделение, может быть, вскоре будет раформировано. Оставшиеся воины - вольнорождённые и несколько вернорождённых сомнительного качества из числа Хранителей. Командный Тринарий - смешанное подразделение из БэтлМехов, Элементалов и истребителей. Другие 3 Тринария сформированы лишь наполовину, сделавшись Бинариями. Лишь ловкость Звёздного Полковника Оникса в оборонительных сражениях может сохранить это подразделение столько времени, сколько потребует его перестройка.



'MECH

20th Wolf Regulars

3 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся

СО: Звёздный Полковник Там Вирт

Хотя и лишённая своих лучших и наиболее надёжных воинов, Звёздный Полковник Вирт сохраняет, тем не менее, свои Тринарии на должном уровне. Все БэтлМехи, Элементалы и истребители 20-го служат в отдельных подразделениях.

КЛАНЫ-КРЕСТОНОСЦЫ

(положение на 25 декабря 3059 года)

КЛАН ДУХА КРОВИ

Командующий: Хан Карианна Шмитт

Помощник: саХан Трой Бокуэс

Сила: приблизительно 6 Галактик (27 Кластеров)

КОМАНДНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Командир: Хан Карианна Шмитт

Помощник: Хранитель Закона Бейл Кэмпбелл

Сила: 1 Кластер

Наименование подразделения

Blood Guard Keshik (CO: Хан Карианна Шмитт)

Naval Reserve (CO: Звёздный Адмирал Брен МакФэдден)

Опытность

Элита

Элита

Приверженность

Фанатики

Фанатики

Домашний мир

Strana Mechty

York

ГАЛАКТИКА АЛЬФА

(КРОВНОСТЬ)

Командир: Командир Галактики Йон Чёрч

Сила: 6 Кластеров

Наименование подразделения

Red Guards (CO: Звёздный Полковник Джесси Келлер)

7st Blood Drinkers Cluster (CO: Звёздный Полковник Микель Динор)

37th Red Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Чедвик Янец)

55th Red Vanguard Cluster (CO: Звёздный Полковник Кевин Гален)

72nd Crimson Cuirassiers Cluster (CO: Звёздный Полковник Сибил Норуфф)

112th Scarlet Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Йен Вишио)

Опытность

Элита

Элита

Ветераны

Элита

Ветераны

Элита

Приверженность

Фанатики

Фанатики

Фанатики

Фанатики

Фанатики

Фанатики

Домашний мир

York

York

York

York

York

York

ГАЛАКТИКА ОМЕГА

(ОПТИМИСТЫ)

Командир: Командир Галактики Джад Шмитт

Сила: 6 Кластеров

Наименование подразделения

Scarlet Guards (CO: Звёздный Полковник Мэгган Бокуэс)

33rd Red Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Тиль Уинсон)

79th Blood Hussars (CO: Звёздный Полковник Джесуп Клуфф)

71st Crimson Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Таника Кэмпбелл)

91st Crimson Vanguard Cluster (CO: Звёздный Полковник Зо Чёрч)

271st Crimson Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Эрин Осборн)

Опытность

Элита

Ветераны

Элита

Элита

Ветераны

Ветераны

Приверженность

Фанатики

Фанатики

Фанатики

Фанатики

Фанатики

Фанатики

Домашний мир

York

York

York

York

York

York

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ОМИКРОН

Командир: Командир Галактики Джош Кэмп

Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

21st Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Дэррин Келлер)

73rd Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Джоэб Блэкбурн)

98th Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Рафаэль Джонс)

171st Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Сюзанна Чёрч)

Опытность

Регуляры

Ветераны

Регуляры

Регуляры

Приверженность

Фанатики

Надёжные

Надёжные

Фанатики

Домашний мир

York

York

York

York

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА СИГМА

Командир: Командир Галактики Вирджил Келлер

Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

42nd Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Джоэл Бан Чу)

88th Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Марток Келлер)

158th Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Регина Кармайкл)

258th Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Пол)

Опытность

Элита

Регуляры

Регуляры

Ветераны

Приверженность

Надёжные

Надёжные

Фанатики

Надёжные

Домашний мир

York

York

York

York

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ТАУ

Командир: Командир Галактики Амерлин Джонс
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения

17th Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Джофф ДеЛюка)
79th Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Морт Клуфф)
101st Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Стивен)

Опытность

Регуляры
Ветераны
Регуляры

Приверженность

Фанатики
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

York
York
York

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН

Командир: Командир Галактики Хантер Льюис
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения

77th Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Ньюанда)
181st Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Беверли Дюмон)
221st Crimson Guards (CO: Звёздный Полковник Вальта Льюис)

Опытность

Регуляры
Ветераны
Регуляры

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Надёжные

Домашний мир

York
York
York

КЛАН ОГНЕННОГО МАНДРИЛА

Командующий: Хан Аманда Кэррол
Помощник: саХан Гэррит Сэйнц
Сила: приблизительно 7 Галактик (30 Кластеров)

КИНДРАА СЭЙНЦ

Командир: Лидер Киндраа саХан Гэррит Сэйнц
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения

Kindraa Command Trinary (CO: Лидер Киндраа саХан Гэррит Сэйнц)
3rd Sainze Honor Guard Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Эллисса Сэйнц)
53rd Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Таки Сэйнц)
7th Sainze Honor Guard Striker Cluster (CO: Звёздный Полковник Энраку Сэйнц)
14th Sainze Rear Guard Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Джемм Сэйнц)
19th Sainze Rear Guard Striker Cluster (CO: Звёздный Полковник Дрэймон Сэйнц)

Опытность

Элита
Элита
Ветераны
Ветераны
Регуляры
Регуляры

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики

Домашний мир

Strana Mechty
Shadow
Shadow
Dagda
Shadow
Dagda

КИНДРАА ФАРАДЕЙ-ТАНАГА

Командир: Лидер Киндраа Звёздный Полковник Марк Фарадей
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

Kindraa Command Trinary (CO: Лидер Киндраа Марк Фарадей)
1st Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник (Хранитель Закона) Дрю Танага)
(Помощник: действующий Звёздный Полковник Захарий Буш)
3rd Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Джеральд Данфорт)
16th Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Хизер Танага)
12th Support Cluster (CO: Звёздный Полковник Саймон Анггаробис)

Опытность

Элита
Элита

Ветераны
Ветераны
Регуляры

Приверженность

Надёжные
Надёжные

Надёжные
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Shadow
Atreus

Dagda
Atreus
Shadow

КИНДРАА ПЭЙН

Командир: Лидер Киндраа Лорель Пэйн
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения

Kindraa Command Trinary (CO: Лидер Киндраа Марк Фарадей)
1st Battle Payne (CO: Звёздный Полковник Ладон Джуэлл)
1st Striker Payne (CO: Звёздный Полковник Икабод Пэйн)
2nd Battle Payne (CO: Звёздный Полковник Морганна Пэйн)

Опытность

Элита
Элита
Элита
Регуляры

Приверженность

Сомневающиеся
Надёжные
Сомневающиеся
Сомневающиеся

Домашний мир

Foster
Foster
Shadow
Foster

КИНДРАА МАТТИЛА-КЭРРОЛ

Командир: Лидер Киндраа Хан Аманда Кэррол
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

Kindraa Command Binary (CO: Лидер Киндраа Хан Аманда Кэррол)
61th Firestorm Cluster (CO: Звёздный Полковник Дракс Маттила)
71th Firestorm Cluster (CO: Звёздный Полковник Эмануэль Лопец)
202nd Firebrand Cluster (CO: Звёздный Полковник Эван Криз)
301nd Firebrand Cluster (CO: Звёздный Полковник Анжела Маттила)

Опытность

Элита
Элита
Ветераны
Регуляры
Ветераны

Приверженность

Надёжные
Фанатики
Надёжные
Фанатики
Сомневающиеся

Домашний мир

Strana Mechty
Marshall
Shadow
Shadow
Marshall

КИНДРАА БЕЙЛ-ГРАНТ

Командир: Лидер Киндраа Боди Бейл
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

Kindraa Command Binary (CO: Лидер Киндраа Боди Бейл)
42nd Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Мэрджори Грант)
87th Mandrill Airborne (CO: Звёздный Полковник Дора Бейл)
17th Auxiliary Cluster (CO: Звёздный Полковник Мэйсон Ангаробис)
31st Auxiliary Cluster (CO: Звёздный Полковник Эстер Линн)

Опытность

Элита
Ветераны
Ветераны
Регуляры
Регуляры

Приверженность

Сомневающиеся
Сомневающиеся
Сомневающиеся
Сомневающиеся
Надёжные

Домашний мир

WarShip *Firehold*
Foster
Shadow
Foster

КИНДРАА КЛАЙН

Командир: Лидер Киндраа Хан Саманта Клайн
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

Kindraa Command Cluster (CO: Лидер Киндраа Саманта Клайн)
21st Vanguard Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Таддеус Буш)
27st Vanguard Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Тамарин Смиз)
31st Vanguard Striker Cluster (CO: Звёздный Полковник Клайв Маттила)
42nd Vanguard Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Эмери Гаулит)

Опытность

Ветераны
Ветераны
Регуляры
Ветераны
Регуляры

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Фанатики
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Dagda
Dagda
Shadow
Foster
Dagda

КИНДРАА МИК-КРИЗ

Командир: Лидер Киндраа Эндрю Криз
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

Kindraa Command Trinary (CO: Лидер Киндраа Эндрю Криз)
4th Elemental Assault Force (CO: Звёздный Полковник Абракасас Мик)
11th Battle Force (CO: Звёздный Полковник Раб Ксинг)
23rd Air Assault Force (CO: Звёздный Полковник Ричард Криз)
32nd Vanguard Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Бетани Комолоси)

Опытность

Элита
Элита
Регуляры
Ветераны
Регуляры

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Фанатики
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Atreus
WarShip *Jungle Heat*
Shadow
Atreus
Shadow

КЛАН АДСКИХ ЛОШАДЕЙ

Командующий: Хан Малавай Флетчер
Помощник: саХан Тания ДеЛорель
Сила: приблизительно 9 Галактик (37 Кластеров)

КОМАНДНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Командир: Хан Малавай Флетчер
Помощник: Звёздный Полковник Алисия Рэйвенуотер
Сила: 2 Кластера

Наименование подразделения

Alpha Keshik (CO: Хан Малавай Флетчер)
Omega Keshik (CO: саХан Тания ДеЛорель)

Опытность

Элита
Элита

Приверженность

Фанатики
Надёжные

Домашний мир

Niles
Strana Mechty

ГАЛАКТИКА АЛЬФА (СТАЛЬНАЯ ПОСТУПЬ)

Командир: Командир Галактики Нобель ДеЛорель
Помощник: Звёздный Полковник Саша Митчелл
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения

Alpha Galaxy Command (CO: Командир Галактики Нобель ДеЛорель)
11th Mechanized Cavalry (CO: Звёздный Полковник Джеймс Кобб)
12th Mechanized Cavalry (CO: Звёздный Полковник Дуглас Митчелл)
21st Mechanized Assault (CO: Звёздный Полковник Эндрю Амиролт)
22nd Mechanized Assault (CO: Звёздный Полковник Деррик Флетчер)
30th Mechanized Strike (CO: Звёздный Полковник Сиобан Купер)

Опытность

Элита
Элита
Элита
Элита
Ветераны
Элита

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики

Домашний мир

Niles
Niles
нет
Niles
Niles
Niles

ГАЛАКТИКА БЕТА (АПОКАЛИПС)

Командир: Командир Галактики Ксандрия Митчелл
Помощник: Звёздный Полковник Ричард Сейдман
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения

Beta Galaxy Command (CO: Командир Галактики Ксандрия Митчелл)
666th Mechanized Assault (CO: Звёздный Полковник Икобод Двелли)
77th Mechanized Cavalry (CO: Звёздный Полковник Линда Купер)
333rd Mechanized Strike (CO: Звёздный Полковник Кэрол Рэйвенуотер)
888th Mechanized Assault (CO: Звёздный Полковник Александр Амиролт)
99th Mechanized Cavalry (CO: Звёздный Полковник Эрик Беккер)

Опытность

Элита
Элита
Элита
Элита
Ветераны
Элита

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики

Домашний мир

Eden
Kirin
Eden
Eden
Kirin
Eden

ГАЛАКТИКА ГАММА (КРОВНЫЕ ВСАДНИКИ)

Командир: Командир Галактики Ингрид Двелли
Помощник: Звёздный Полковник Ильза Лассенерра
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения

Gamma Galaxy Command (CO: Командир Галактики Ингрид Двелли)
201st Mechanized Assault (CO: Звёздный Полковник Эмилио Хауэн)
45th Mechanized Strike (CO: Звёздный Полковник Тэмми ДельВиллар)
87th Mechanized Cavalry (CO: Звёздный Полковник Трент Дудзински)

Опытность

Элита
Ветераны
Ветераны
Ветераны

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Tiber
Tiber
Tiber
Tiber

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА (ВСАДНИКИ СВЕТА)

Командир: Командир Галактики Даниэль Амиролт
Помощник: Звёздный Полковник Ракель Дуджински
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

71st Mechanized Cavalry (CO: Командир Галактики Даниэль Амиролт)
82nd Mechanized Cavalry (CO: Звёздный Полковник Лаура Амиролт)
44th Mechanized Assault (CO: Звёздный Полковник Престон)
65th Mechanized Strike (CO: Звёздный Полковник Вендолин Рэйвенуотер)

Опытность

Ветераны
Ветераны
Ветераны
Ветераны

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Фанатики
Надёжные

Домашний мир

Kirin
Kirin
Kirin
Kirin

ГАЛАКТИКА АПСИЛОН (БРИГАДА " КАМЕННАЯ СТЕНА")

Командир: Командир Галактики Эверетт Амиролт
Помощник: Звёздный Полковник Минди Сейдман
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

Epsilon Galaxy Command (CO: Командир Галактики Эверетт Амиролт)
108th Mechanized Cavalry (CO: Звёздный Полковник Чарльз Двелли)
62nd Mechanized Assault (CO: Звёздный Полковник Натан ДеЛорель)
91st Mechanized Assault (CO: Звёздный Полковник Таддиус)
22nd BattleMech Cluster (CO: Звёздный Полковник Джессика Дудзински)

Опытность

Элита
Ветераны
Ветераны
Ветераны
Ветераны

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Фанатики
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Strato Domingo
Strato Domingo
Strato Domingo
Eden
Eden

ГАЛАКТИКА ЗЕТА (ГНЕВ НЕБЕС)

Командир: Командир Галактики Зигфрид Рэйвенуотер
Помощник: Звёздный Полковник Маркус Флетчер
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

40th Mechanized Cavalry (CO: Командир Галактики Зигфрид Рэйвенуотер)
229th Mechanized Strike (CO: Звёздный Полковник Куинна)
27th BattleMech Cluster (CO: Звёздный Полковник Люциас)
31st BattleMech Cluster (CO: Звёздный Полковник Лиллиана)

Опытность

Ветераны
Ветераны
Ветераны
Регуляры

Приверженность

Сомневающиеся
Надёжные
Надёжные
Фанатики

Домашний мир

Eden
Niles
Tiber
Kirin

ГАЛАКТИКА ЭТА (ВСАДНИКИ ТЕНЕЙ)

Командир: Командир Галактики Унзер Купер
Помощник: Звёздный Полковник Кимма ДеЛорель
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения

51st Mechanized Cavalry (CO: Командир Галактики Унзер Купер)
35th BattleMech Cluster (CO: Звёздный Полковник Кимма ДеЛорель)
39th BattleMech Cluster (CO: Звёздный Полковник Эмили)

Опытность

Ветераны
Ветераны
Регуляры

Приверженность

Сомневающиеся
Сомневающиеся
Сомневающиеся

Домашний мир

Tiber
Strato Domingo
Kirin

ГАЛАКТИКА ТЕТА (АДСКИЕ ШТУРМОВИКИ)

Командир: Командир Галактики Франческа Купер
Помощник: Звёздный Полковник Портос Хауэн
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения

42nd BattleMech Cluster (CO: Командир Галактики Франческа Купер)
49th BattleMech Cluster (CO: Звёздный Полковник Розелла)
53rd BattleMech Cluster (CO: Звёздный Полковник Портос Хауэн)

Опытность

Ветераны
Регуляры
Новички

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Kirin
Niles
Niles

ГАЛАКТИКА ЙОТА (ДЕВЯТЫЙ КРУГ АДА)

Командир: Командир Галактики Зельда Лассенерра
Помощник: Звёздный Полковник Джоанн Сейдман
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

61st BattleMech Cluster (CO: Командир Галактики Зельда Лассенерра)
67th BattleMech Cluster (CO: Командир Галактики Джоанн Сейдман)
69th BattleMech Cluster (CO: Звёздный Полковник Гарретт)
74th BattleMech Cluster (CO: Звёздный Полковник Присцилла)

Опытность

Ветераны
Регуляры
Регуляры
Новички

Приверженность

Сомневающиеся
Сомневающиеся
Сомневающиеся
Сомневающиеся

Домашний мир

Strato Domingo
Kirin
Eden
Kirin

КЛАН ЛЕДЯНОГО ХЕЛЛИОНА

Командующий: Хан Аса Тэни
Помощник: саХан Сэллин Кейдж
Сила: приблизительно 6 Галактик (21 Кластер)

ГАЛАКТИКА АЛЬФА (КЕШИК ОСЛЕПЛЕНИЕ)

Командир: Хан Аса Тэни
Помощник: Звёздный Полковник Гэйл Хордвон
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения

7th Attack Cluster (CO: Хан Аса Тэни)
150th Hellion Lancers (CO: Командир Галактики Филлип Линет)
77th Hellion Lancers (CO: Звёздный Полковник Фрид Хасбрин)
78th Hellion Lancers (CO: Звёздный Полковник Грейс Линет)
40th Hellion Lancers (CO: Звёздный Полковник Раина Монтоз)

Опытность

Элита
Элита
Ветераны
Ветераны
Элита

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики
Надёжные

Домашний мир

Hector
Hector
Hector
Hector
Hector

ГАЛАКТИКА БЕТА (ИЗОЩРЁННОЕ УБИЙСТВО)

Командир: саХан Сэллин Кейдж
Помощник: Звёздный Полковник Джош Мур
Сила: 2 Кластера

Наименование подразделения

200th Attack Cluster (CO: саХан Сэллин Кейдж)
121st Hellion Lancers (CO: Звёздный Полковник Магда Мур)
90th Striker Irregulars (CO: Звёздный Полковник Маркус Уик)

Опытность

Элита
Ветераны
Ветераны

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Сомневающиеся

Домашний мир

Atreus
Barcella
нет

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА (НЕУСТРАШИМЫЕ ОХОТНИКИ)

Командир: Командир Галактики Дрю Норизучи
Помощник: Звёздный Полковник Джозефина
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

2nd Assault Cavaliers (CO: Командир Галактики Дрю Норизучи)
33th Striker Irregulars (CO: Звёздный Полковник Дэймон Хоукинс)
45th Striker Irregulars (CO: Звёздный Полковник Скотт Мур)
53th Striker Irregulars (CO: Звёздный Полковник Перри Тэни)

Опытность

Ветераны
Регуляры
Регуляры
Регуляры

Приверженность

Надёжные
Фанатики
Сомневающиеся
Надёжные

Домашний мир

Babylon
Foster
Hoard
Londerholm

ГАЛАКТИКА ЗЕТА (ХРАНИТЕЛИ ГНЕЗДА)

Командир: Командир Галактики Кёртис
Помощник: Звёздный Полковник Йомен
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

3rd Hector Cavaliers (CO: Командир Галактики Кёртис)
7th Hector Cavaliers (CO: Звёздный Полковник Лиллит)
150th Attack Cluster (CO: Звёздный Полковник Вик Хорн)
45th Hector Cavaliers (CO: Звёздный Полковник Гертвин)

Опытность

Регуляры
Регуляры
Новички
Новички

Приверженность

Надёжные
Сомневающиеся
Сомневающиеся
Надёжные

Домашний мир

Marshall
Marshall
Tathis
Tathis

ОСНОВНАЯ ГАЛАКТИКА ЗЕТА (ФАНАТИЗМ ВОЛЬНОРОЖДЁННЫХ)

Командир: Командир Галактики Зльд
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения

175th Attack Cluster (CO: Командир Галактики Эльд)
176th Attack Cluster (CO: Звёздный Полковник Роза)
52nd Hector Cavaliers (CO: Звёздный Полковник Рилла)

Опытность

Регуляры
Регуляры
Регуляры

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Фанатики

Домашний мир

New Kent
New Kent
New Kent

ГАЛАКТИКА ТЕТА (СПАСИТЕЛИ КАСТЫ)

Командир: Командир Галактики Ренольд
Помощник: Звёздный Полковник Уиллис
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения

180th Attack Cluster (CO: Командир Галактики Ренольд)
43rd Hector Cavaliers (CO: Звёздный Полковник Бальфор)
44th Hector Cavaliers (CO: Звёздный Капитан Грей)

Опытность

Регуляры
Новички
Новички

Приверженность

Сомневающиеся
Сомневающиеся
Сомневающиеся

Домашний мир

Hector
Babylon
Atreus

КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Командующий: Хан Марта Прайд
Помощник: саХан Саманта Клиз
Сила: приблизительно 10 Галактик (49 Кластеров)

КОМАНДНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Командир: Хан Марта Прайд
Помощник: Звёздный Капитан Витин Кога
Сила: 1 Кластер

Наименование подразделения

Turkina Keshik (CO: Хан Марта Прайд)
Naval Reserve (CO: Вишну Фолкнер)

Опытность

Элита
Элита

Приверженность

Фанатики
Фанатики

Домашний мир

Strana Mechty
Wotan

ГАЛАКТИКА ГАММА (ГАЛАКТИКА НЕФРИТОВОГО СОКОЛА)

Командир: Командир Галактики Розендо Хазен
Сила: 5 Кластеров (номинально)

Наименование подразделения

Jade Falcon Guards (CO: Звёздный Полковник Рэвилл Прайд)
1st Falcon Hussars (CO: Звёздный Полковник Амелия Иказа)
3rd Falcon Talon Cluster (CO: Звёздный Полковник Коуэн Ньюклэй)
9th Talon Cluster (CO: Звёздный Полковник Дэв Айлер)
Jade Solahma Cluster (CO: Звёздный Капитан Тамара)

Опытность

Элита
Элита
Ветераны
Ветераны
Ветераны

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики

Домашний мир

Sudeten
Evciler
Colmar
Quarell
Alyina

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА (ГАЛАКТИКА GYRFALCON)

Командир: саХан Саманта Клиз
Сила: 4 Кластера (номинально)

Наименование подразделения

1st Falcon Striker Cluster (CO: Звёздный Полковник Увин Бухаллин)
7th Talon Cluster (CO: Звёздный Полковник Дэниэл Кайл)
8th Talon Cluster (CO: Звёздный Полковник Эллизон Сонома)
Gyrfalcon Solahma Cluster (CO: Звёздный Капитан Регина)

Опытность

Ветераны
Ветераны
Элита
Регуляры

Приверженность

Фанатики
Надёжные
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Wotan
Black Earth
Winfield
Hot Springs

ГАЛАКТИКА ОМЕГА

Командир: Командир Галактики Джарет фон Янкмон
Сила: 4 Кластера (номинально)

Наименование подразделения

4th Falcon Striker Cluster (CO: Звёздный Полковник Джагит Бухаллин)
8-й ВГК (CO: Звёздный Полковник Патрик)
7-й ВГК (CO: Звёздный Полковник Срак)
Omega Solahma Cluster (CO: Звёздный Полковник Мэхэн)

Опытность

Ветераны
Регуляры
Ветераны
Ветераны

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Wotan
Gotterdamering/
Lackhove
Bone Norman
Golandrinas

ГАЛАКТИКА РО

Командир: Командир Галактики Лизабет Данфорт
Сила: 4 Кластера (номинально)

Наименование подразделения

124th Striker Cluster (CO: Звёздный Полковник Фэллон Хазен)
7th Falcon Regulars (CO: Звёздный Полковник Колберт Иказа)
12th Falcon Regulars (CO: Звёздный Полковник Крид Маттлов)
Jade Falcon Eyrie Cluster (CO: Звёздный Полковник Микос Рошак)

Опытность

Элита
Регуляры
Регуляры
Новички

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Надёжные
Фанатики

Домашний мир

Roadside
Malibu/Derf
Alyina/Apolakkia
Beta VII

ГАЛАКТИКА ЙОТА

Командир: Командир Галактики Грэн Ньюклэй
Сила: 6 Кластеров (номинально)

Наименование подразделения

2nd Falcon Jaegerd (CO: Звёздный Полковник Таман Мальтус)
5th Talon Cluster (CO: Звёздный Полковник Мар Хелмер)
305th Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Тара)
73rd Striker Cluster (CO: Звёздный Полковник Ангус)
51st Garrison Cluster (CO: Звёздный Полковник Марин)
Gyrfalcon Eyrie Cluster (CO: Звёздный Полковник Юрген Маттлов)

Опытность

Регуляры
Регуляры
Регуляры
Регуляры
Регуляры
Новички

Приверженность

Фанатики
Надёжные
Надёжные
Надёжные
Надёжные
Фанатики

Домашний мир

Romulus/Seiduts
Maxies Planet
Leskovik
Zoetermeer
Denizli
Butler

ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН

Командир: Командир Галактики Рард Хойт
Сила: 6 Кластеров (номинально)

Наименование подразделения

1st Falcon Jaegers (CO: Звёздный Полковник Бьярн Фолкнер)
5th Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Диана Ану)
18th Falcon Regulars (CO: Звёздный Полковник Тэг)
10th Talon (CO: Звёздный Полковник Эллим)
8th Falcon Regulars (CO: Звёздный Полковник Терпенс)
6-й ВГК (CO: Звёздный Капитан Хиро)

Опытность

Элита
Регуляры
Ветераны
Регуляры
Регуляры
Новички

Приверженность

Фанатики
Надёжные
Надёжные
Сомневающиеся
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Dompair
Quarell
La Grave
Colmar
Devin
Baker 3

ГАЛАКТИКА МЮ

Командир: Командир Галактики Хестон Ши-Лу
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

1st Falcon Velites (CO: Звёздный Полковник Серендин Прентис)
5th Falcon Regulars (CO: Звёздный Полковник Пер Маттлов)
5-й ВГК (CO: Звёздный Полковник Эйслинг)
9-й ВГК (CO: Звёздный Капитан Кабир)

Опытность

Элита
Ветераны
Регуляры
Регуляры

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Сомневающиеся
Надёжные

Домашний мир

Toland
Steelton
Here/Apollo
Botany Bay/Last
Chance

ГАЛАКТИКА ЛЯМБДА

Командир: Командир Галактики Джоэл Тастус
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

Falcon Stoop Naval Attack Star (CO: Звёздный Коммодор Марк Тастус)
22-й ВГК (CO: Звёздный Полковник Миша Хелмер)
74th Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Амадо Рошак)
24-й ВГК (CO: Звёздный Полковник Фрэнсис Хелмер)
Lambda Solahma Cluster (CO: Звёздный Полковник Рамон)

Опытность

Ветераны
Новички
Ветераны
Регуляры
Регуляры

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Сомневающиеся
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Deep Periphery
Deep Periphery
Deep Periphery
Deep Periphery
Deep Periphery

ГАЛАКТИКА СИГМА

(ГЛАЗА ТУРКИНЫ)

Командир: Командир Галактики Тимур Мальтус
Сила: 6 Кластеров, 1 Звезда ВКС

Наименование подразделения

Emerald Talon Assault Star (CO: Звёздный Коммодор Адриан Мальтус)
12th Talon Cluster (CO: Звёздный Полковник Андреа Першоу)
3rd Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Марэйг Бинетти)
2nd Falcon Velites (CO: Звёздный Полковник Дизен)
1st Falcon Dragoons (CO: Звёздный Полковник Джоаннес Айронс)
3rd Falcon Dragoons (CO: Звёздный Полковник Куэйн)
Sigma Solahma Cluster (CO: Звёздный Полковник Николай Иказа)

Опытность

Элита
Ветераны
Элита
Регуляры
Ветераны
Ветераны
Ветераны

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Фанатики
Надёжные
Надёжные
Сомневающиеся
Надёжные

Домашний мир

Ironhold
Ironhold
Strana
Mechty/Marshall
Marshall
Eden
Ironhold
Tokasha/Huntress

ГАЛАКТИКА ЗЕТА (КЛЮВ ТУРКИНЫ)

Командир: Командир Галактики Есукаи Шамбаг
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения

3rd Falcon Velites (CO: Звёздный Полковник Джани Зивот)
53rd Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Фиона Кога)
109th Striker Cluster (CO: Звёздный Полковник Хестон Шу-Ли)
2nd Falcon Dragoons (CO: Звёздный Полковник Эмер)
Zeta Solahma Cluster (CO: Звёздный Полковник Брикаи Бухаллин)

Опытность

Ветераны
Ветераны
Регуляры
Ветераны
Ветераны

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Надёжные
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Eden
Gatekeeper
Barcella
Glory
Ironhold

КЛАН ЗВЁЗДНОГО УЖА

Командующий: Хан Кассиус Н'Бута
Помощник: саХан Табита Пайк
Сила: приблизительно 11 Галактик (52 Кластера)

КОМАНДНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Командир: Хан Кассиус Н'Бута
Помощник: Хранитель Ужа Станислов
Сила: 2 Кластера

Наименование подразделения

Adder Command Keshik (CO: Хан Кассиус Н'Бута)
Adder Quasar Keshik (CO: саХан Табита Пайк)

Опытность

Элита
Элита

Приверженность

Фанатики
Фанатики

Домашний мир

Sheridan
Sheridan

ГАЛАКТИКА АЛЬФА

(ИСПЫТАННЫЕ И МУЖЕСТВЕННЫЕ)

Командир: Командир Галактики Данте Траскотт
Помощник: Звёздный Полковник Пайпер
Сила БэтлМехов: 5 Кластеров

Наименование подразделения

5th Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Ганнибал Банасек)
11th Armored Cavalry Squadron (CO: Звёздный Полковник Элиза Таласко)
85th Adder Cavaliers (CO: Звёздный Полковник Джеррод Траскотт)
87th Dragoon Cluster (CO: Звёздный Полковник Реви Гена)
191st Adder Guards (CO: Звёздный Полковник Бойд Траскотт)

Опытность

Элита
Ветераны
Элита
Регуляры
Элита

Приверженность

Элита
Сомневающиеся
Надёжные
Надёжные
Фанатики

Домашний мир

Sheridan
Hoard
Sheridan
Sheridan
Sheridan

ГАЛАКТИКА ГАММА

(КРОВНАЯ ВРАЖДА)

Командир: Командир Галактики Лео Катис
Помощник: Звёздный Полковник Сальвадор
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

9th Armored Cavalry Squadron (CO: Звёздный Полковник Тао Ши-Лу)
69th Dragoon Cluster (CO: Звёздный Полковник Ив)
73nd Adder Cavaliers (CO: Звёздный Полковник МакЛеод Коннери)
133nd Hussar Cluster (CO: Звёздный Полковник Дабир Траскотт)

Опытность

Ветераны
Ветераны
Ветераны
Регуляры

Приверженность

Надёжные
Сомневающиеся
Фанатики
Сомневающиеся

Домашний мир

Tathis
Tathis
Marshall
Marshall

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА

(ШТОРМОВОЙ УДАР)

Командир: Командир Галактики Ванель Таласко
Помощник: Звёздный Полковник Риша
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения

6th Adder Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Лисса Микино)
17th Strike Cluster (CO: Звёздный Полковник Бриза Мейтани)
18th Armored Cavalry Squadron (CO: Звёздный Полковник Флетчер Дэниэлс)
132nd Adder Guards (CO: Звёздный Полковник Тор Катис)
206th Hussar Cluster (CO: Звёздный Полковник Дорин МакМиллан)

Опытность

Элита
Регуляры
Элита
Регуляры
Новички

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Сомневающиеся
Фанатики
Сомневающиеся

Домашний мир

Albion
Albion
Strana Mechty
Albion
Albion

ГАЛАКТИКА ЭПСИЛОН (НОЧНЫЕ УЖАСЫ)

Командир: Командир Галактики Карлос Хатчинсон

Помощник: Звёздный Полковник Вогн

Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения

13th Adder Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Мазко Гайдайс)

42nd Adder Cavaliers (CO: Звёздный Полковник Захария Траскотт)

193nd Dragoon Cluster (CO: Звёздный Полковник Николас Хэллик)

212th Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Кира)

471st Adder Guards (CO: Звёздный Полковник Грэхэм Ван Хаутен)

Опытность

Регуляры

Элита

Регуляры

Новички

Регуляры

Приверженность

Сомневающиеся

Надёжные

Фанатики

Сомневающиеся

Сомневающиеся

Домашний мир

Arcadia

Dagda

Arcadia

Dagda

Dagda

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА КАППА

Командир: Командир Галактики Дженика Тургидсон

Помощник: Звёздный Полковник Кристоф

Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения

300th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Гретчен Таласко)

417th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Даррен Гена)

421st Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Кайла)

884th Gatekeeper Cluster (CO: Звёздный Полковник Сомерсет Катис)

1009th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Татьяна Оприк)

Опытность

Регуляры

Ветераны

Регуляры

Новички

Ветераны

Приверженность

Надёжные

Надёжные

Надёжные

Сомневающиеся

Сомневающиеся

Домашний мир

Sheridan

Hoard

Arcadia

Sheridan

Sheridan

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА МЮ

Командир: Командир Галактики Мавис ДеМарк

Помощник: Звёздный Полковник Гвенит

Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

178th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Эбигейл Тургидсон)

383nd Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Кетция)

935th Gatekeeper Cluster (CO: Звёздный Полковник Тристан Н'Бута)

1001st Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Ян Андерсен)

Опытность

Регуляры

Новички

Регуляры

Регуляры

Приверженность

Надёжные

Фанатики

Надёжные

Сомневающиеся

Домашний мир

Priori

Brim

Priori

Brim

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА КСИ

Командир: Командир Галактики Малачи Райш

Помощник: Звёздный Полковник Брайэн

Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

97th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Айзис Фошат)

235th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Виатт Таласко)

522nd Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Далтон Банасек)

1015th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Хойт Маргар)

Опытность

Ветераны

Элита

Элита

Ветераны

Приверженность

Надёжные

Надёжные

Надёжные

Фанатики

Домашний мир

Krakau (Paxon)

Krakau (Paxon)

Krakau (Paxon)

Krakau (Paxon)

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ОМИКРОН

Командир: Командир Галактики Геррелл ЛеФабр

Помощник: Звёздный Полковник Хазель

Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения

271st Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Макариос Нгайи)

312th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Райзел ЛеФабр)

460th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Камеко Гена)

983nd Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Стедман Коннери)

1008th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Эдик Ламонг)

Опытность

Регуляры

Новички

Регуляры

Новички

Регуляры

Приверженность

Фанатики

Надёжные

Надёжные

Сомневающиеся

Фанатики

Домашний мир

Tathis

Tathis

Marshall

Tathis

Marshall

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА РО

Командир: Командир Галактики Эллисон Польшик

Помощник: Звёздный Капитан Ятс

Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

152nd Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Родерик Пек)

362nd Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Тай)

714th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Дениз Пайк)

1129th Gatekeeper Cluster (CO: Звёздный Полковник Бургесс)

Опытность

Новички

Новички

Регуляры

Регуляры

Приверженность

Надёжные

Надёжные

Надёжные

Сомневающиеся

Домашний мир

Brim

Priori

Brim

Priori

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА СИГМА

Командир: Командир Галактики Джулиус Шутц

Помощник: Звёздный Полковник Рональд

Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения

428th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Адри Микино)
471st Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Виндхэм Эрл)
504th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Кими Райш)
822nd Gatekeeper Cluster (CO: Звёздный Полковник Осац)
1143rd Gatekeeper Cluster (CO: Звёздный Полковник Фатима Гайба)

Опытность

Регуляры
Элита
Регуляры
Ветераны
Ветераны

Приверженность

Фанатики
Надёжные
Сомневающиеся
Надёжные
Сомневающиеся

Домашний мир

Albion
Albion
Dagda
Dagda
Albion

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ТАУ

Командир: Командир Галактики Дара Ши-Лу

Помощник: Звёздный Капитан Бренда

Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

286th Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Арри Тургидсон)
343rd Adder Sentinels (CO: Звёздный Полковник Калил)
899th Gatekeeper Cluster (CO: Звёздный Полковник Юрико)
1114th Gatekeeper Cluster (CO: Звёздный Полковник Анатолий Таглиери)

Опытность

Ветераны
Новички
Регуляры
Ветераны

Приверженность

Надёжные
Сомневающиеся
Надёжные
Сомневающиеся

Домашний мир

Tanite Worlds
Tanite Worlds
Tanite Worlds
Tanite Worlds

КЛАН ВОЛКА

Командующий: Хан Владимир Вард

Помощник: саХан Мариэлл Радик

Сила: приблизительно 6 Галактик (24 Кластера)

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ (ВОЛЧЬЯ КОЛЕСНИЦА)

Командир: Звёздный Коммодор Амелия Радик

Наименование подразделения

Alpha Naval Reserve (CO: Звёздный Коммодор Амелия Радик)
Bravo Naval Reserve (CO: Звёздный Коммодор Нисэн Шоу)

Опытность

Регуляры
Регуляры

Приверженность

Надёжные
Надёжные

Домашний мир

нет
нет

ГАЛАКТИКА АЛЬФА (ДУХ ВОЛКА)

Командир: Командир Галактики Хан Владимир Вард

Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

Clan Command Trinary (CO: Командир Галактики Хан Владимир Вард)
4th Striker Cluster (CO: Звёздный Полковник Джилн Ч'ин)
1st Wolf Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Георгий Шоу)
5th Wolf Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Альфелия Карнс)
3rd Wolf Guard Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Маргарита Викерс)

Опытность

Элита
Элита
Ветераны
Регуляры
Регуляры

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Фанатики
Фанатики
Надёжные

Домашний мир

Strana Mechty
Strana Mechty
Altenmarkt
нет
Suk II

ГАЛАКТИКА БЕТА (СУМЕРЕЧНЫЕ ВОЛКИ)

Командир: Командир Галактики саХан Мариэлл Радик

Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения

Beta Galaxy Command Trinary (CO: Командир Галактики Командир Галактики саХан Мариэлл Радик)
9th Wolf Guard Striker Cluster (CO: Звёздный Полковник Эрик Керенский)
13th Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Эвон Вард)
11th Battle Cluster (CO: Звёздный Полковник Стевик Хоукер)
2nd Wolf Assault Cluster (CO: Звёздный Полковник Катерина Шрёдер)

Опытность

Элита
Элита
Ветераны
Элита
Регуляры

Приверженность

Фанатики
Фанатики
Фанатики
Сомневающиеся
Надёжные

Домашний мир

Strana Mechty
Ramsau
Carse
нет
Icar

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА (ОГРЫЗАЮЩИЕСЯ ВОЛКИ)

Командир: Командир Галактики Катя Керенская
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения

Delta Galaxy Command Trinary (CO: Командир Галактики Катя Керенская)
1st Wolf Lancers (CO: Звёздный Полковник Игран Фетладрал)
2nd Wolf Lancers (CO: Звёздный Полковник Изабелла Прайд)
3rd Wolf Lancers (CO: Звёздный Полковник Киран Норуфф)

Опытность

Элита
Ветераны
Ветераны
Ветераны

Приверженность

Надёжные
Надёжные
Надёжные
Надёжные

Домашний мир

Strana Mechty
нет
Rasalhague
Skandia

ГАЛАКТИКА ТЕТА (ПРОЧНОЕ ОСНОВАНИЕ)

Командир: Командир Галактики Уоррен Стайлс
Сила: 5 Кластеров

Наименование подразделения

Theta Galaxy Command Trinary (CO: Командир Галактики Уоррен Стайлс)
1st Wolf Regulars (CO: Звёздный Полковник Наэла Вард)
2nd Wolf Cavalry (CO: Звёздный Полковник Джекоб)
12th Wolf Regulars (CO: Звёздный Полковник Улисс Шоуэрс)
13th Wolf Regulars (CO: Звёздный Полковник Тереза Сендер)
5th Wolf Cavalry (CO: Звёздный Полковник Берлицц)

Опытность

Элита
Регуляры
Новички
Ветераны
Регуляры
Регуляры

Приверженность

Фанатики
Надёжные
Сомневающиеся
Фанатики
Надёжные
Фанатики

Домашний мир

Domain
нет
Chateau
Paxon
Vantaa, Vulcan
Butte Hold, Sigurd

ГАЛАКТИКА ЙОТА (ДО КОСТЕЙ)

Командир: Командир Галактики Шисту Страдаг
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения

Iota Galaxy Command Trinary (CO: Командир Галактики Шисту Страдаг)
6th Wolf Regulars (CO: Звёздный Полковник Рисса)
17th Wolf Regulars (CO: Звёздный Полковник Оникс)
20th Wolf Regulars (CO: Звёздный Полковник Там Вирт)

Опытность

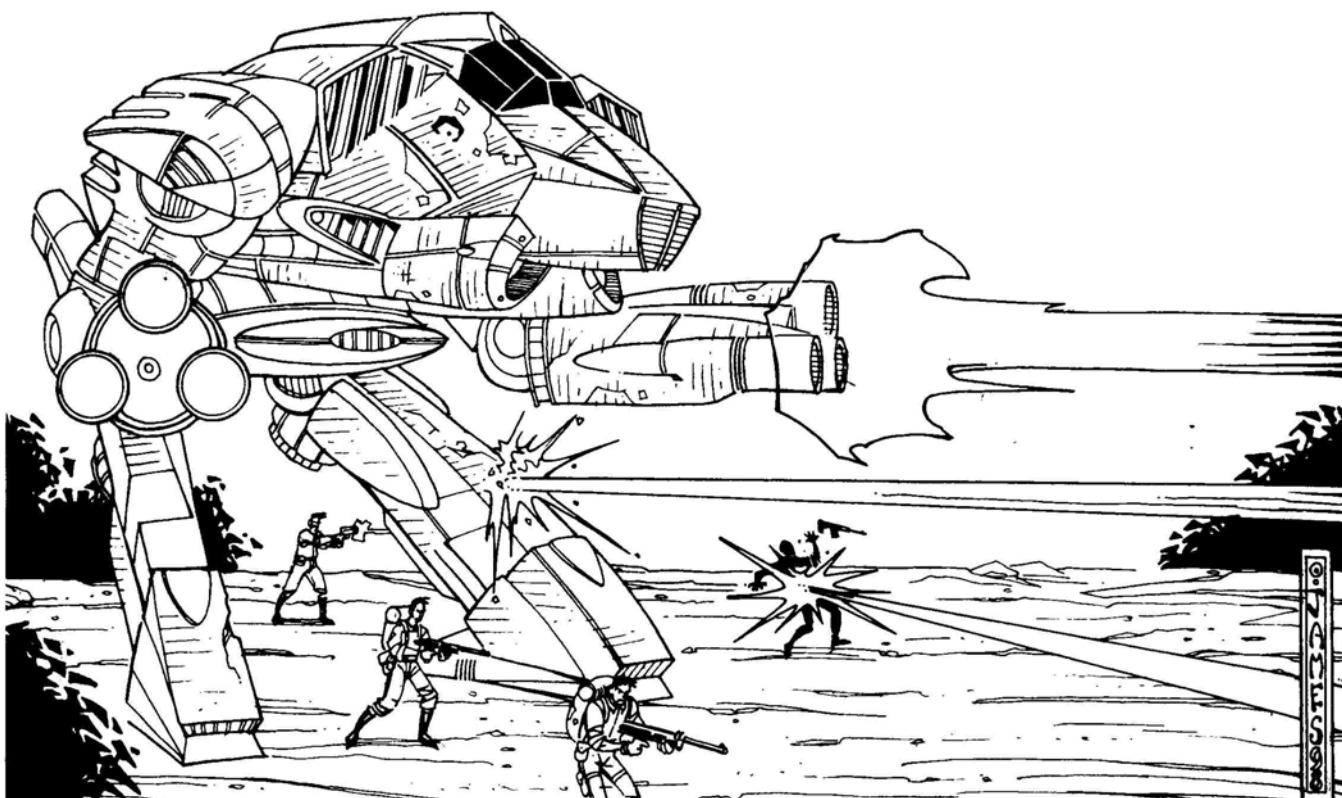
Ветераны
Регуляры
Новички
Регуляры

Приверженность

Надёжные
Сомневающиеся
Сомневающиеся
Сомневающиеся

Домашний мир

Dawn
Ferleiten, Engadin
Skallevoll
Balsta, Leob



ГЛОССАРИЙ

Язык Кланов взял за основу обычный английский Звёздной Лиги, но было добавлено множество слов, уникальных для их культуры. Некоторые слова были внесены Керенскими из русского языка и из военной терминологии. Все эти слова представляют собой усилия Керенских выразить концепции, которых не было в обычном английском языке Звёздной Лиги. Следующий список включает в себя термины, используемые кастой воинов и другие полезные объяснения концепций Кланов. Этот список не исчерпывающий, и не отражает множество отличий в терминологии, существующей между различными Кланами.

Испытание Отречения (Trial of Abjuration)

Когда проблема в пределах касты или Клана не может быть решена никаким другим способом, беспокойный элемент может быть изгнан из общества Кланов посредством Испытания Отречения. Подвергшийся ритуалу лишается ранга и касты, что ставит его вне закона Кланов, и обычно насильственно изгоняется с территории Клана. Члены Кланов не могут больше произносить имя изгнанного члена или Клана и, в случае воинов, их генетический материал изымается из генного пула. Клан может также изгнать воина за пренебрежение обязанностями или за действия, недопустимые для воина.

Результаты Испытания Отречения могут быть изменены Советом Клана, постановившим это, или Великим Советом.

Абтака (Abtakha)

Воин, принятый в касту воинов Клана, который захватил его или её, известен как абтака.

Испытание Уничтожения (Trial of Annihilation)

Испытание Уничтожения - исключительное наказание, которое призывает к уничтожению обвиняемого. Такие Испытания могут выноситься только единогласно на Совете Клана или на Великом Совете, и только за наиболее отвратительные преступления. Такие санкции объявлялись против отдельных воинов, Звёзд и Кластеров, и лишь однажды это наказание было вынесено целому Клану. Всё, что ассоциируется с наказуемым - владения, генетический материал и последователи - уничтожается, и никто из членов любого Клана не произнесёт имени этих уничтоженных.

Бэтчелл (Batchell)

Бэтчелл - это ритуал, посредством которого воины Кланов проводят боевые вызовы. Хотя форма вызова может варьироваться, в большинстве случаев батчелл начинается с того, что вызывающий называет себя, указывает цель Испытания и требует защищающегося назвать свои силы. Защищающийся должен указать силы, которые он будет использовать в Испытании, а также может выбрать место сражения. Защищающийся также имеет право запросить атакующего предоставить награду равного значения, если защищающийся победит в Испытании, хотя вызванная сторона редко использует преимущество в таких удобных случаях.

Когда батчелл завершён, атакующий и защищающийся начинают торг внутри своих подразделений, чтобы определить того, кто будет участвовать в битве. Подчинённый командир, назначивший в торге наименьшую цену, получает право на проведение сражения и ответственность за неё, что на практике приводит к уменьшению потерь.

Т.к. подразделения Внутренней Сферы постоянно используют обман и другие тактики, считающиеся у Кланов бесчестными, многие Кланы игнорируют батчелл при сражении с противниками из Внутренней Сферы.

Родовое Имя (Bloodname)

Родовое Имя - это фамилия, связанная с Родовым Правом, восходящая к одному из 800 воинов, стоявших у истоков формирования Кланов Николасом Керенским. Воин должен выиграть право ношения Родового имени в Испытании Родового Права. Только воины, носящие Родовые Имена, могут заседать на Совете Клана или занимать пост Хранителя Закона, Хана или ильХана, а в евгенических программах воинских каст используются генетические материалы только тех воинов, кто имеет Родовое Имя.

Дом Родового Имени (Bloodname House)

Воины, носящие или имеющие право носить отдельные Родовые Имена, формируют Дом Родового Имени. Дом действует как своеобразная семья для воинов и обладают значительным политическим влиянием в Кланах. В некоторых Кланах, наиболее известны в этом отношении Киндраа Огненного Мандрила и Монастыри Облачной Кобры, группы Домов Родовых Имен связываются вместе и формируют большие, более мощные ассоциации.

После первого поколения Родовые Имена определяются по материнской линии, таким образом, воин может быть членом лишь одного из Домов.

Родовое Наследие (Bloodheritage)

История воинов с Родовым Именем определённого Родового Права известна как Родовое Наследие.

Родовое Право (Bloodright)

Специфическое "происхождение" Родового Имени известно как Родовое Право. В отличие от традиционного происхождения Родового Имени Клана, членам Родового Права не нужно обязательно быть связанным друг с другом, лишь с основателем Родового Имени. Каждое Родовое Имя может состоять из не более чем 25 Родовых Прав.

Испытание Родового Права (Trial of Bloodright)

Испытание Родового Права - это серия поединков один на один, дуэлей с единственным победителем, проводящихся между воинами, претендующими на ношение Родового Имени. Каждое соревнование происходит между 32-я претендентами, большинство которых выдвигаются воинами с Родовыми Именами данного Дома. Глава Дома (или Хранитель Закона Клана) подтверждает участие 31-го претендента, а 32-й участник определяется как победитель Великой Кучи-малы.

Узы (Bondcord)

Витой браслет, носимый связанными, известен как узы. Связанные касты воинов носят узы из трёх шнуров на их правом запястье, с цветами и раскраской, обозначающий Клан и подразделение, захватившие воина. Шнуры представляют единство, преданность и мастерство. Хозяин уз может отрезать каждый шнур, когда почувствует, что связанный демонстрирует специфическое качество. Согласно традиции, когда последний шнур срезан, связанный считается свободным членом его нового Клана и принимается в касту воинов. Каждый Клан следует этой традиции в разной степени: например, Клан Волка принимает почти всех достойных личностей независимо от их прошлого, в то время как Клан Дымчатого Ягуара обычно принимает только вернорожденных воинов.

Хозяин Уз (Bondholder)

Хозяин уз - это индивидуум, традиционно член касты воинов, ответственной за захват связанного, "принадлежащего" ему или ей. Клан считает хозяина уз ответственным за действия, образование и наказание связанного.

Связанный (Bondsmen)

Связанный - это пленник, удерживаемый в форме договорного рабства, пока его не освободят или не примут в Клан. Чаще всего связанными являются захваченные воины, выполняющие роль рабочих или техников. Об их статусе говорят витые узы, и они обязаны честью и традицией работать у своих пленителей, улучшая свои способности.

Бондсреф (Bondsref)

Ритуал, по которому для воина упраздняется статус связанного, называется бондсреф. Т.к. Кланы считают побег после пленения бесчестным, бондсреф позволяет воину умереть до получения уз, или путём самоубийства, или же от руки своего сотоварища. Исполнение ритуала бондсреф после получения уз считается трусостью и бесчестием, если хозяин уз не дал своего разрешения.

Склад Брайена (Brian Cache)

Это хранилище оборудования Кланов, устроенное в ходе процесса демобилизации Керенским после прибытия в миры Пентагона. Название происходит от имени крепости Звёздной Лиги Замок Брайена.

Канистра (Canister)

Слэнговое слово Кланов для обозначения искусственной матки.

Рождённый в Канистре (Canister Born)

Слэнговое слово Кланов для обозначения искусственно выращенного элемента по евгенической программе или для обозначения вернорождённых воинов, появившихся в результате этого процесса.

Каста (Caste)

Общество Кланов делится на 5 каст (в порядке убывания влияния): воины, учёные, торговцы, техники и рабочие. Каждая из них имеет множество подкаст, основанных на специализированных навыках. Каста воинов - в значительной степени продукт программы искусственного выращивания; те кандидаты, которые провалились на Испытании положения, переводятся в касту учёных или техников, что приводит к значительной концентрации вернорождённых членов в этих кастах. Большинство гражданских каст составлены в результате научно спланированных браков в пределах этих каст.

Дети всех каст подвергаются интенсивному исследованию в течение их обучения для определения касты, для которой они лучше подготовлены, хотя большинство остаются в той же касте, что и их родители. Этот процесс позволяет детям, рождённым членами гражданских каст, начать обучение на воинов, хотя они принадлежат к менее престижному разряду вольнорождённых.

Чалкас (Chalcas)

Кто-то или что-то, оспаривающее систему каст Кланов.

Круг Равных (Circle of Equals)

Область, в которой проводится испытание, известна как Круг Равных. В размерах он варьируется от нескольких дюжин футов для персонального боя до десятков миль для крупномасштабных испытаний. Хотя традиционно это круг, но его форма может быть любой.

Кодекс (Codex)

Чаще всего носимый как браслет, кодекс - это запись идентификации и службы воина. Он включает в себя детали его Линии Крови, Дома и поколения, а также электронное представление его ДНК для идентификации.

Контракт (Contract)

По определению Кланов, контракт обозначает соглашение между командирами двух подразделений, позволяющее одному командиру включать части другого в своём торге. Обычно происходящие на уровне Кластеров или Галактик, такие контракты иногда предпринимаются между Кланами.

Кореги (Coregn)

Персональный помощник Звёздного Полковника или командира гарнизона.

Предел (Cutdown)

Допустимый минимум сил, необходимых для победы в Испытании. Торгующиеся, вынуждающие своих оппонентов понижать допустимый предел, считаются умными командирами, в то же время те, кто побеждает в Испытании с силами меньше предела, получают большую честь.

Дезгра (Dezgra)

Любой опозорившийся индивидуум или подразделение известны как дезгра. Опозориться можно из-за отказа выполнить приказ, провала задания, бесчестных действий или демонстрации трусости.

Элементал (Elemental)

Огромные, мускулистые пехотинцы, получаемые в Кланах по программе искусственного выращивания, называются Элементалы. Их бронекостюмы также называются Элементалы.

Евгеническая Программа (Eugenic Program)

При улучшении популяции путём управляемого выращивания Кланов полагаются на руководителей евгеники. Кланов осуществляют эту программу двумя

путями. Каста воинов для создания выдающихся воинов использует программу искусственного выращивания, основываясь на генетической инженерии, и выращивает будущих воинов в искусственных матках. В гражданских кастах используется система заранее предписанных браков, что даёт схожий, но менее технологичный эффект улучшений. В соответствии со строгим определением, оба этих метода могут быть названы евгеникой, но чаще всего среди Кланов под евгеникой подразумевается программа искусственного выращивания.

Вольняга (Freebirth)

Клановский эпитет, используемый вернорождёнными из касты воинов в крайней степени расстройств или отвращения. Использование одним вернорождённым этого проклятия по отношению к другому вернорождённому считается смертельным оскорблением.

Гифтэйк (Giftake)

Понятие "Гифтэйк" обозначает образец ДНК, взятого у воина, павшего в бою с великой честью.

Великий Совет (Grand Council)

Великий Совет - это орган, ответственный за управление Кланами в целом. Он состоит из собрания Ханов, по 2 от каждого Клана, и из ильХана (если он выбран). Его полномочия охватывают любые вопросы, затрагивающие более одного Клана, и он также определяет общую политику потомков Керенского. Великий Совет служит как высший суд Кланов.

(Великая) Куча-мала ((Grand) Melee)

Эта битва типа "все против всех", когда не существует никаких ограничений по выбору цели и игнорируются правила зеллбригена. Любое Испытание может стать кучей-малой, если участник нарушит зеллбриген, стреляя по цели, которая уже участвует в сражении с другим участником. Сражение, определяющее 32-го участника для Испытания Родового Права, называется Великая Куча-мала.

Испытание Обиды (Trial of Grievance)

Испытание Обиды используется для разрешения споров между двумя сторонами. Победитель в сражении считается правым в споре. Часто такие Испытания служат поединками чести, и так же часто приводят к гибели.

Хегира (Hegira)

Обряд, согласно которому побеждённый противник может отступить с поля боя без дальнейшего сражения и без ущерба своей чести.

ИльЧи (ilChi)

Посол-оповеститель, которого Клан Духа Крови посылает к своим союзникам.

ИльХан (ilKhan)

Военный лидер Кланов, выбираемый из членов Великого Совета. Он или она также служит как арбитр между Кланами во время кризиса, действуя властью Великого Совета. ИльХан наделён всесторонними полномочиями в военных вопросах, но его или её власть не абсолютна; он отвечает перед Великим Советом, а его полномочия ограничены вопросами, принадлежащими обычно Великому Совету. Обычно ильХан не может вмешиваться во внутренние события Клана, поэтому в военных вопросах Кланов действуют в значительной степени беспрепятственно.

Изорла (Isorla)

Трофеи битвы, на которые воины могут объявить свои права, включая связанных, известны как изорла.

Кешик (Keshik)

Кешик представляет собой комбинацию гвардии и командного подразделения и обычно подчинён Хану. По традиции Кешиком командует Хан, но на практике ежедневные вопросы рассматривает Звёздный Полковник. Кешик варьируется в размере от Тринария до Кластера.

Хан (Khan)

Каждый Клан избирает двух своих членов как Ханов, которые служат как руководители Клана и как представители Клана в Великом Совете. Традиционно эти индивидуумы - лучшие воины Клана, но на практике многие кланы выбирают на самом деле лучших политиков. Зачастую ведущий Хан действует как глава Клана, следит за отношениями между кастами и Кланами, а младший Хан - саХан - действует как военный правитель Клана. Однако точное содержание задач определяет ведущий Хан, и он может расширить или изменить задачи саХана.

Киндраа (Kindraa)

Политико-военная фракция Клана Огненного Мандрила, состоящая из одного или более Домов Родовых Имен.

Курултай (Kurultai)

Курултай - это военный совет Кланов. Великий Курултай - это военный совет с участием всех Кланов. Традиционно Великий Курултай созывается в Зале Ханов на Стране Мечты и может быть созван по ходатайству 3-х или более Кланов. ИльХан может созвать Великий Курултай в любое время или в любом месте.

Хранитель Закона (Loremaster)

Хранитель Закона следит за исполнением законов и сохранением истории Клана. Хранитель Закона играет ключевую роль в расследованиях и Испытаниях и является единственным индивидуумом, которому позволено выступать против действующих Ханов. В отличие от Ханов, которые номинально выше политической борьбы в Великом Совете, Хранитель Закона играет действенную роль в любых вопросах и Испытаниях, действуя или как защитник или как дознаватель. Однако традиционно Хранитель Закона не имеет голоса при обсуждении событий, касающихся связей, когда его голос может разрешить проблему.

Эта позиция предоставляет значительную политическую власть, затрагивая области деятельности сразу нескольких менее значимых ролей вроде Старшего Помощника (ответственного за исполнение предписаний и вызовов), Маршала (политический глава Клана) и Генерал-адъютанта (ведущего администратора). Хранитель Закона также следит за результатами любых Испытаний, проистекающих из решений Совета клана и является истиной в последней инстанции в таких спорах. Это единственный пост в Клане, который позволяет провести внутреннее расследование без обращения к Ханам (хотя обычно только тогда, когда сами Ханы могут быть обвиняемыми). Во время кризиса Хранителю Закона юридически можно занять место Хана в случае недееспособности, смерти или следствия над последним. Как результат многие амбициозные воины рассматривают пост Хранителя Закона как пробный камень на пути к ханству.

Военный Кодекс (Martial Codex)

Военный Кодекс - это свод правил и законов, согласно которым управляется Клан во время войны. Его основная цель - минимизировать политическое влияние, которое часто сопровождает собрания Великого Совета, вынуждая участников помнить об обсуждаемых вопросах и решать их без суеты. Его действие предоставляет ИльХану необычную власть, вроде права отклонить любые обвинения, вынесенные до Совета клана или Великого Совета, которые он или она посчитает frivolными.

Мастер-кодекс (Master Codex)

Мастер-кодекс состоит из основных файлов Клана программы выращивания, списки ДНК и генеалогию любого вернорождённого воина, живого или мёртвого.

Хранитель Клятвы (Oathmaster)

Хранитель Клятвы служит как почётный страж на любых официальных церемониях Клана. Он свидетельствует все клятвы, данные на церемонии, и традиционно является старейшим и наиболее опытным воином с Родовым Именем.

ОвХан (OvKhan)

Почтительное обращение к кому-либо более высокого ранга.

Испытание Положения (Trial of Position)

Существует 2 формы Испытания Положения. Первая - также известная как Кровопускание - определяет, достоин ли кандидат быть членом касты воинов. Провал этого Испытания приводит к смещению в гражданскую касту; успех (победа над

одним или более противниками) определяет как статус, так и звание.

Вторая форма Испытания Положения, известная как тестирование, устраивается периодически и определяет, достоин ли воин того, чтобы продолжать носить текущее звание среди военных Клана. Те, кто подтвердил ожидаемое от них (против целей на основе роли, звания и возраста), сохраняют своё звание, а те, кто справился с заданием лучше, повышается в звании. Те, кто был хуже, чем от него ожидали, может быть и понижен в звании. МехВоин, пилот или Элементал, не являющиеся офицерами, понижаются до небоевой роли или же переводятся в гражданскую касту.

Испытание Владения (Trial of Possession)

Испытание Владения разрешает спор между двумя сторонами по поводу владения или управления. Это может касаться оборудования, территории или даже генетического материала. Традиционный батчелл формирует цель Испытания при минимальном использовании сил спорящих сторон.

Немощь (Powless)

Уязвимость воина, вынужденного сражаться без своего общепринятого оружия.

Квиафф/Квинег (Quiaff/Quineg)

Грамматические конструкции, используемые с риторическими вопросами. Они являются формализованной версией структуры языка, используемой в разговорном языке. Когда говорящий ожидает отрицательный ответ, он или она заканчивает предложение выражением "Квинег"; когда ожидается положительный ответ, предложение заканчивается выражением "Квиафф".

Выкуп (Ransom)

Обычай Клана предписывает, чтобы воин, успешно прошедший своё первое Испытание Положения, вознаграждался бы каким-нибудь подарком. В зависимости от успеха воина в ходе Испытания дар может варьироваться от права выбрать тип оружия, который он будет использовать как воин, до Меха или права командования особым подразделением. Этот дар известен как выкуп. В исключительных обстоятельствах выкуп может быть предоставлен в более поздних Испытаниях Положения, например, когда Наташа Керенская вернулась в Клан и выдержала тестирование, её наградили правом сформировать подразделение 13th Wolf Guards.

Рид (Rede)

Рид - это обязательство чести. Обычно накладываемый Советом, он обычно выполняется, любое нарушение рида строго наказывается,

Испытание Отказа (Trial of Refusal)

Решение, вынесенное Советом Клана или Великим Советом, может быть оспорено членом этого органа власти. Испытание Отказа воплощает собой веру Кланов в то, что может сделать правый, победа в Испытании будет расценена как правота. Соотношение воюющих сторон определяется на основе пропорции, где силы обеих сторон зависят от соотношения голосов за и против. Сторона, оспаривающая решение, объявляет силы, которые она будет использовать, а защищающая решение сторона (атакующая) может выставить силы, эквивалентные соотношению голосов "за" и "против". Например, Испытание Отказа против решения, которое привело к соотношению 5 к 1, даёт защищающей решение стороне силы в 5 раз юльше, чем у оспаривающей стороны. На практике в результате торгов среди тех, кто защищает решение, обычно смещает соотношение в пользу оспаривающей стороны.

Предание (The Remembrance)

Предание - это продолжающаяся героическая сага, в которой описывается история Клана со времён Исхода до нынешних дней. Каждый Клан имеет свою собственную версию *Предания*, отражая различные мнения и восприятие событий. Включение в *Предание* - одна из наивысших почестей, возможных для члена Кланов. Все воины Кланов могут по памяти рассказывать целые отрывки из *Предания*, а письменные копии этой книги являются одной из немногих нетехнических книг, разрешённых в обществе Кланов. Эти книги обычно богато иллюстрированы на манер священных манускриптов и библий средних веков. Воины часто рисуют стихи из *Предания* на боках своих ОмниМехов, истребителей и на бронекостюмах.

Райстар (Ristar)

Одарённого воина на его пути к высокому положению в Клане называют райстаром, это слово буквально означает "восходящая звезда" (*R*/ising *STAR*).

Сафкон (Safcon)

Сафкон - это ритуал Кланов, который позволяет войскам высадиться в мире без предварительного Испытания. При отсутствии сафкона прилетающие DropShip'ы, JumpShip'ы и WarShip'ы разрешается атаковать. Даже в тех случаях, когда корабли Кланов не приближаются к миру для сражения в Испытании, прибывающие корабли могут посылать "луч нейтралитета" - сообщение, показывающее невраждебные намерения - когда они пытаются провести высадку на планету своих подразделений, чтобы избежать любых враждебных действий со стороны обороняющихся.

СаХан (saKhan)

Младший Хан Клана известен как саХан.

Сатарра (Satarra)

Сатарра - это вето, используемое на Советах Клана для прекращения или приостановки споров внутри или между кастами. Традиционно Советы накладывают сатарру только когда переговоры зашли в тупик или спор угрожает функционированию Клана.

Савашри (Savashri)

Эпитет в Кланах.

Сейла (Seyla)

Ритуальный ответ в церемониях Кланов. Источник этого выражения неизвестен, хотя это может быть вариацией французского выражения "c'est la" ("это так"). Другой возможный источник этого выражения - это библейское слово "selah", означающее музыкальное примечание или описание восклицания.

Сибко (Sibko)

Группа вернорождённых детей касты воинов, воспитывающихся и обучающихся вместе. В большинстве Кланов сибко состоит из детей от одних и тех же генетических родителей, и поэтому они в буквальном смысле слова являются родными братьями (сублингвами). Несколько кланов, наиболее известен из которых Клан Волка, создают сибко из членов нескольких Домов Родовых Имен и субкаст. Такие группы небольшие (20 человек, а не сотни или как в сибко с одинаковой генетической основой), где акцент делается на совместных действиях. В обоих типах сибко обычно только 4 или 5 воинов выдерживают своё первое Испытание Положения.

Сибкин (Sibkin)

Члены одного и того же сибко.

Родственнички (Sibbies)

Уничжительное наименование, используемое в Клане Нефритового Сокола для тех членов сибко, которые подверглись ускоренному обучению, и тех, кто своё Испытание Положения прошёл в ходе Кампании на Ковентри. Этот термин также используется как уничижительный эпитет, подразумевающий плохую подготовку, или молодых, неопытных воинов любого типа.

Солама (Solahma)

Воины Кланов, считающиеся слишком старыми для службы в основных частях, переводятся в подразделения соламы. Члены таких подразделений в основном ищут самоубийственные миссии, чтобы погибнуть в бою, но чаще всего они служат как гарнизонные войска.

Стравг (Stravag)

Эпитет в Кланах, возможно комбинация слов "stran", означающего независимость, и "vagon", означающего "рождение".

Суркай (Surkai)

Суркай - это обряд прощения. Когда две стороны не согласны друг с другом, или когда один оскорбляет другого, общество Кланов ожидает от оппонентов исполнения суркай. Это дело чести и гордости - свободно признать свою ошибку и испросить наказание. Клан рассматривает тех, кто не следует

суркаю, как подверженных чужому влиянию, и ищет другие пути для умирения таких членов. Действия, слишком серьёзные для следования суркаю, приводят в Испытанию Обиды.

Суркайрид (Surkairede)

Суркайрид, Рид Прощения, - это обязательство чести, связанное с суркаем. Оно связывает обе стороны и гарантирует, что обидчик более не страдает от бесчестия из-за нанесённой им обиды, как только он принял наказание.

Тумен (Touman)

Боевые силы Клана известны как Тумен.

Троткин (Trothkin)

Используемый формально, этот термин описывает членов расширенного сибко. Чаще всего используется для обозначения членов собрания, а воины часто используют его также когда адресуются к кому-либо, кого они считают выше по положению.

Вернорождённый/Верняга (Trueborn/Truebirth)

Воин Клана, рождённый по программе искусственного выращивания, известен как вернорождённый. В менее формальных ситуациях Кланов используют термин верняга.

Виниры (Vineers)

Члены некоторых Кланов, особенно известны этим Нова Коты, собирают в память о битвах подарки. Эти предметы называют виниры; слово, возможно, получено путём сокращения слова "сувениры".

Зеллбриген (Zellbrigen)

Зеллбриген - это основа правил, регламентирующих дуэли. Эти правила указывают, что подобные действия являются сражениями один на один, и что любые воины, которым не бросили вызов, остаются вне битвы, пока их оппонент не освободится.

Пока воин Клана сражается с противником, никакой другой воин с его стороны не может выбрать в качестве своей цели этого противника, даже если это может означать гибель воина Клана. Вмешательство в дуэль путём атаки противника, который уже сражается, расценивается как основной урон чести, обычно приводящий к понижению в звании, а также превращает битву в кучу-малу.

ОБОЗНАЧЕНИЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ МЕХОВ КЛАНОВ

Наименование в Кланах	Наименование во Внутренней Сфере
Adder	Puma
Bane	Kraken
Black Python	Viper
Conjurer	Hellhound
Dire Wolf	Daishi
Executioner	Gladiator
Fire Moth	Dasher
Gargoyle	Man O'War
Glass Spider	Galahad
Hellbringer	Loki
Horned Owl	Peregrine
Howler	Baboon
Ice Ferret	Fenris
Incubus	Vixen
Kit Fox	Uller
Mad Dog	Vulture
Mist Lynx	Koshi
Huntsman	Nobori-nin
Nova	Black Hawk
Stone Rhino	Behemoth
Stormcrow	Ryoken
Summoner	Thor
Timber Wolf	Mad Cat
Vapor Eagle	Goshawk
Viper	Dragonfly
Warhawk	Masakari

ПРАВИЛА

В этой секции излагаются новые правила для игровых кампаний, отражая присущие подразделениям Кланов-Крестоносцев сильные и слабые их стороны. Эти правила используются с **BattleTech**, **BattleForce2** и **MechWarrior, Second Edition (MWII)** в соответствии с указаниями в тексте. Ссылка на **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare** обозначается как **BTC: RoW**.

Создание сценариев включает в себя правила и таблицы для быстрого создания сценариев **BattleTech**, в то время как **Создание юнитов** позволяет быстро и приблизительно создать подразделения Кланов для участия в игре. В **Тумене Крестоносцев** рассказывается о необязательных правилах для моделирования уникальных характеристик различных Галактик и Кластеров, предварительно описанных в этом руководстве. В заключительных трёх секциях - **Бронекостюмы Крестоносцев**, **Новое оборудование** и **Новые Мехи** - даётся описание и игровая информация для нового вооружения и ТС.

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ

Если не говорится иначе в специальных правилах для каждого типа сценария, следующие правила применяются ко всем сценариям **BattleTech**, созданных с использованием этой системы.

Число игроков

Правила создания миссий написаны для двух игроков. Если есть более 2-х желающих участвовать в игре, просто необходимо разделить их на две команды.

Выбор карты

Для выбора мапшитов сценариев используйте правила **Выбора мапшитов** на с.165. Вся игровая площадь сценария описывается просто как "карта", независимо от количества используемых мапшитов.

Выбор сил

В большинстве сценариев силы сторон одинаковы. Например, каждая сторона может состоять из 1-й тяжёлой Звезды Ветеранов, или 1-й лёгкой Звезды Элиты и 2-х средних Звёзд Регуляров. По обоюдному соглашению состав сил каждой из сторон можно сгенерировать случайным образом по таблицам в разделе **Создание юнитов**, с.168.

Вообще, баланс сил, созданных подобным образом, будет грубым, но обе стороны должны использовать технику либо Внутренней Сферы, либо Кланов. Если один из игроков использует технику Кланов, а его противник - Внутренней Сферы, то равновесия сил наблюдаться не будет - Мехи и МехВоины Кланов лучше их аналогов во Внутренней Сфере. Игроки могут решить эту проблему, если дать стороне, играющей техникой Внутренней Сферы, двойное преимущество или игрок на стороне Кланов берёт половину необходимого в сценарии количества Мехов.

Для более детальной системы балансировки сил смотрите Систему Очков на с.58-60 раздела **Первый удар!** или Систему Battle Value на с.99-124 в **Maximum Tech: The BattleTech Advanced Rulebook**.

Установки

Оба игрока сначала бросают 2D6. Игрок с наибольшим результатом выбирает на карте свой домашний край - край на карте, где он будет выставлять свои юниты. Юниты игрока могут благополучно выходить с карты только со своего домашнего края.

Первый ход начинается по обычным правилам - с броска Инициативы. Все юниты начинают игру вне карты. Юниты игрока могут выставляться на карте в любом гексе домашнего края. Каждый юнит выставляется на карту в ближайшем к домашнему краю полном гексе, и этот гекс считается его первым гексом движения.

Движение и отступление

Карты сценария считаются зафиксированными с момента начала игры. Если не сказано иначе, все юниты, вышедшие с карты не со своего домашнего края, считаются уничтоженными. Юниты, вышедшие с карты со своего домашнего края, считаются отступившими - они до конца сценария считаются вне игры и не могут быть возвращены обратно. Такие юниты не считаются уничтоженными при определении победы.

Юниты могут уйти с карты в результате преднамеренных действий или действий противника - толчка, тарана или смерти сверху.

Половины гексов по краям карты, даже если этот гекс пронумерован, не являются частью карты. Юниты, по какой-либо причине попадающие на такие половины гексов, автоматически считаются вышедшими с карты.

Завершение игры

Обычно сценарий заканчивается, когда все юниты одного из игроков были уничтожены или отступили с карты. В таком случае противник объявляется победителем. Однако в зависимости от типа выбранного сценария игроку может потребоваться выполнить дополнительные задачи или победить на других условиях.

ТИП СЦЕНАРИЯ

При желании один игрок может бросить 1D6 и, проконсультировавшись с таблицей Scenario Type, выбрать тип играемого сценария. Краткое описание и условия победы для каждого типа сценария следуют из таблицы. Или же игроки могут сами выбрать тип сценария или, используя данные типы, смоделировать свой собственный.

Бой насмерть

В этом случае силы противников приблизительно равноценны. Только одна из сторон покинет поле боя живой. Сценарий заканчивается, когда все юниты одной из сторон были уничтожены или отступили с карты. Выжившие объявляются победителями сценария.

Испытание Положения

Испытание Положения определяет очередное воинское звание воина Клана, а в случае для кадета - достоин ли он того, чтобы стать воином. Эти Испытания довольно обычное явление, а в некоторых Кланах они проводятся каждый год для подтверждения воинами своих умений. Следующий сценарий описывает типичное Испытание Положения, которое существует во всех Кланах с небольшими вариациями.

ТАБЛИЦА SCENARIO TYPE	
Бросок 1D6	Тип сценария
1	Бой насмерть
2	Испытание Положения
3	Удержать позицию
4	Извлечение
5	Прорыв
6	Преследование

Испытание Положения лучше разыграть между 4-мя игроками, хотя может быть 2 или 3 игрока. При 4-х игроках 2 из них участвуют в Испытании, на свой выбор пилотируя средний или тяжёлый ОмниМех. Эти ОмниМехи должны быть стандартной конфигурации или, если согласны все игроки, кастомизированные. Эти два пилота имеют уровень опыта Регуляров (Piloting 4, Gunnery 3).

Оставшихся два игрока обороняются, каждый ведёт по 3 ОмниМеха. Игроки должны определить, какие силы обороны будут объявлены. Каждый игрок должен выбрать 3 ОмниМеха, используя соответствующую колонку в таблице Random 'Mech Assignment: Crusader Clan Front-Line на с.169. Первые из них легче самого лёгкого робота атакующего, второй - робот такого же весового класса, а третий - тяжелее тяжёлого Меха атаки. Все три Меха пилотируются Ветеранами Клана (Piloting 3, Gunnery 2).

Все юниты игроков выставляются на карту до начала хода 1. Атакующие Мехи выставляются первыми, на чистых или с дорожным покрытием гексах в пределах 2-х гексов от своего домашнего края и на расстоянии минимум 8-ми гексов друг от друга. Мехи обороны также выставляются на чистых или с дорожным покрытием гексах в пределах 2-х гексов от своего домашнего края.

В этом сценарии строго придерживаются правил Чести Кланов (см. с.172).

Игра продолжается как описано на с.12 раздела **Военная практика** - атакующий Мех сражается с первым (самым лёгким) из его оппонентов в дуэли один на один, в то время как остальные обороняющиеся не вмешиваются. Мех, не участвующий в поединке, не может вмешиваться или атаковать. Когда обороняющийся Мех уничтожен или пилот уступил сражение (чаще всего это происходит тогда, когда Мех очень сильно повреждён или обездвижен - это не наносит урон чести), в сражение на следующем ходу вступает следующий по весу робот обороняющегося.

Если атакующий Мех атакует цель другого атакующего или атакует ещё не вступавшего в сражение Меха, то сражение превращается в кучу-малу. Начиная со следующего хода все защищающиеся Мехи могут перемещаться и атаковать в обычном режиме, и все Мехи могут свободно выбирать себе противников безо всякого нарушения зеллбригена.

Сценарий заканчивается, когда все Мехи одной из сторон будут уничтожены. После победы одного

из атакующих игроков над своим противником он может завершить сценарий в течение любой Конечной Фазы простым объявлением этого. Его противники остаются на карте, но не могут перемещаться или атаковать. Другой атакующий продолжает игру в обычном режиме. Игрок не может сделать такой выбор, если Испытание превратилось в кучу-малу.

Победа в этом сценарии определяется несколько по-другому. Победа каждого из атакующих определяется отдельно. Если он победил одного оппонента, то он достиг неубедительной победы и заслужил звание MechWarrior. При победе над двумя и более оппонентами он одерживает полную победу. Победа над двумя противниками приносит звание Star Commander, над тремя - Star Captain, а победа над четырьмя (неслыханное достижение) - звание Star Colonel. Защищающийся "побеждает", если атакующий не сможет одолеть одного-единственного Меха.

Удержать позицию

В сценарии удержания позиции обороняющийся должен остановить превосходящие силы врага. У атакующего игрока двойное превосходство в силах. Например, если обороняющийся игрок располагает одной Звездой, атакующий игрок может развернуть две Звезды. Игроки могут располагать силами любого размера, как им того хочется, но у атакующего сил в 2 раза больше.

При выборе уровня опыта обороняющийся игрок на уровень выше атакующего. Например, если атакующий игрок управляет Регулярами, обороняющийся командует Ветеранами.

Юниты защищающегося не могут преднамеренно покидать карту.

Сценарий заканчивается, когда все юниты одной из сторон будут уничтожены или отступят с карты. Если защищающийся уничтожит столько же (или больше) атакующих Мехов, сколько у него было в начале сценария, то защищающийся победил. Например, если защищающийся начал игру с одной Звездой, он одерживает победу при уничтожении пяти или больше атакующих юнитов. Во всех других случаях победа присуждается выжившему или контролирующему карту.

Извлечение

В этом сценарии атакующий делает попытку захватить какую-либо цель, например, секретное оружие, важный дипломат или модули памяти компьютера, находящихся позади линии обороны другого игрока.

После того, как игроки кинут кубики и определяют свои домашние края, атакующий тайно выбирает целевой гекс для извлечения. Целевой гекс должен находиться в пределах 4-х рядов гексов от домашнего края противника и на расстоянии минимум 4-х гексов от других краёв. Атакующий записывает номер целевого гекса и название мапшита на клочке бумаги, который он сворачивает и отдаёт нейтральной стороне для сохранения (или защищающийся может просто поместить бумагу в свой карман, не глядя на неё).

Атакующий игрок может показать целевой гекс защищающемуся в течение любой Конечной Фазы. Любой юнит атакующего может подобрать цель извлечения, заняв целевой гекс в течение Конечной Фазы.

В добавок юнит, получивший цель извлечения, может передать её любому дружественному юниту в том же самом или смежном гексах в течение любой Конечной Фазы.

Если юнит, несущий цель извлечения, уничтожен, поместите клочок бумаги в гексе, который занимал уничтоженный юнит. Любой юнит может получить цель извлечения, заняв этот гекс в течение любой Конечной Фазы.

Если атакующий донесёт цель извлечения до своего домашнего края, то он одерживает победу. В других случаях побеждает защищающийся.

Прорыв

В этом сценарии силы атакующего игрока находятся взаперти позади линий обороны другого игрока. Для того, чтобы оказаться в безопасности, атакующий должен пересечь карту сценария и прорваться сквозь силы обороняющегося.

Используйте на один мапшит больше, чем рекомендуется в разделе **Выбор мапшитов**. Например, если в игре участвуют 8 Мехов, то используйте 3 мапшита вместо 2-х. Разместите мапшты в длину, короткими сторонами друг за другом.

Затем игроки бросают 2D6. Игрок с наибольшим результатом выбирает для себя роль атакующего или защитника. Атакующий выбирает один из узких краёв карты как место развёртывания своих сил. Домашний край атакующего находится на противоположном краю карты (цель атакующего - довести свои силы до своего домашнего края).

Обороняющийся может располагать свои юниты в любых гексах карты. В добавок он может спрятать до половины своих юнитов (округляя вниз) по правилам **Скрытых юнитов**.

Сценарий завершается, когда все юниты обороняющегося уничтожены или отступили с карты, или когда все юниты атакующего были уничтожены, отступили или обездвижены. В этом сценарии юнит считается обездвиженным, если он потерял одну или более ног или его гироскоп был разрушен. Юниты атакующего могут благополучно выходить с карты только со своего домашнего края.

Если все юниты атакующего выжили и выходят с карты со своего домашнего края, то он объявляется победителем. Если все силы атакующего были уничтожены или разрушены и никто не вышел с его домашнего края, защищающийся одерживает полную победу.

Если никакие из этих условий не выполняются, то консультируются с таблицей Breakthrough Victory Points для определения очков победы для каждого игрока. Игрок, набравший наибольшее количество очков, одерживает минимально необходимую победу. Если оба игрока имеют одинаковое количество очков, то объявляется ничья.

ТАБЛИЦА BREAKTHROUGH VICTORY POINTS

Очки атакующего

2 за каждый юнит, благополучно вышедший через домашний край

1 за каждый уничтоженный юнит защиты

Очки защищающегося

3 за каждый уничтоженный или разрушенный юнит атакующего

(2 за каждый юнит атакующего, принудительно отступивший с карты)

Преследование

В этом сценарии силы атакующего должны быстро пройти через всю карту, чтобы достичь своего DropShip'a прежде, чем превосходящие силы противника смогут их уничтожить. Используются те же самые правила, что и в сценарии для прорыва, со следующими исключениями.

Защищающийся имеет двойное преимущество в силах. Например, если атакующий командует одной Звездой, у защищающегося должно быть 2 Звезды.

Защищающийся игрок не развёртывает свои силы до хода 2. В течение хода 1 атакующий может выйти на карту и двигаться, не встречая сопротивления, по обычным правилам. Силы защищающегося выходят на карту в Фазе Движения хода 2 с того же края карты, что и атакующий.

ВЫБОР МАПШИТОВ

После выбора типа сценария определите ландшафт для сценария путём выбора мапшитов. Некоторые сценарии требуют определённых типов мапшитов согласно их описаниям. Но в большинстве сценариев игроки могут просто выбирать любые понравившиеся мапшты, или бросить кубики и проконсультроваться с соответствующими таблицами мапшитов для их случайного выбора.

Перед выбором мапшитов определите, сколько мапшитов необходимо использовать. Для большинства игр **BattleTech** наилучшее соотношение - 1 мапшит на 4 Меха или других юнитов. Например, если в сценарии у атакующего и у обороняющегося по одной Звезде (всего 10 Мехов), то лучше всего сыграть на 2-х мапшитах. При игре с обеих сторон по одному Тринарию (всего 30 Мехов) лучше всего играть на 6-и мапшитах. Различные сценарии могут играть с другим отношением мапшит/юнит, необходимо проверять описание таких типов сценариев.

Использование таблиц мапшитов

Игроки могут использовать для случайного выбора мапшитов одну из двух групп таблиц мапшитов на с.167. При использовании таблицы Terrain-Specific Mapsheet один игрок бросает 1D6. Результат определяет, какая таблица ландшафта используется. Например, при результате 1 используется таблица Flatlands Terrain; при результате 2 - таблица Hill Terrain и т.д. (или игроки могут просто выбрать определённый ландшафт и пропустить этот шаг). Обратите внимание, что тип ландшафта Urban выделен в особый раздел. Вообще ландшафт Urban подходит для сценариев, содержащих здания, поэтому игроки могут выбрать этот ландшафт, если это требуется в соответствующем сценарии.

Потом, бросив 1D6, выберите мапшты из соответствующей таблицы. При использовании 2-х мапшитов бросьте 1D6 дважды; при использовании 4-х мапшитов - четыре раза и т.д.

При использовании таблицы Random Mapsheet сделайте два броска 1D6 для каждого мапшита. Первый бросок покажет определённую таблицу Random Mapsheet, из которой выбирается мапшит. Например, при результате 1 используется таблица 1 в Random Mapsheet. Второй бросок покажет, какой именно мапшит взять из этой таблицы.

Все таблицы мапшитов предполагают, что игроки обладают, по меньшей мере, одной копией каждого набора **BattleTech Map Sets 2-5** (для упрощения каждое наименование мапшита сопровождается сокращением набора карт или коробочной игры, содержащей необходимый мапшит). Если результат броска указывает на мапшит, который недоступен, просто повторите бросок.

Размещение мапшитов

Перед размещением мапшитов игроки бросают 2D6. Игрок с наибольшим результатом размещает первым выбранный мапшит на столе или на полу. Другой игрок размещает следующий выбранный мапшит. Сменяя друг друга, игроки размещают оставшиеся мапшеты.

Каждый мапшит должен быть размещён одной из его коротких сторон к короткой стороне уже размещённого мапшита или одной из его длинных сторон к длинной стороне уже размещённого мапшита. В добавок мапшеты должны быть размещены так, чтобы образовывалась непрерывная прямоугольная или квадратная область для игры. В пределах этих правил и руководств, изложенных в описании типа сценария, игроки могут располагать мапшеты по своему усмотрению.

СОЗДАНИЕ ЮНИТОВ

После выбора сценария и мапшитов необходимо создать юниты, участвующие в игре. Игроки могут выбирать свои силы двумя способами. Во-первых, они могут по своему желанию просто набрать любые юниты, основанные на описаниях, изложенных в этой книге ранее и в разделе **Тумен Крестоносцев** (с.171 этой секции). Боевая сила юнита определяется его размером, весовым классом, оснащением и уровнем опыта, и поэтому игроки, желающие создать сбалансированные сражения, должны принять во внимание все эти факторы при подборе своих сил. У игроков должны быть также силы, соразмерные для выбранного сценария.

Во-вторых, игроки могут бросать кубики для случайного подбора сил. При использовании такого способа игроки делают 3 шага: определяют состав своих сил, подбирают Мехов и для каждого юнита устанавливают уровень опыта. Подобный подход не всегда приводит к сбалансированности сил, но игроки могут увеличить вероятность создания сбалансированных сил, используя определённый весовой класс, оснащённость и уровень опыта для обеих сторон перед броском кубиков.

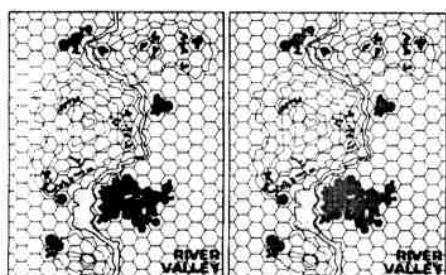
Хотя в данной системе используемые таблицы предполагают, что силы игроков состоят только из Мехов и Элементалов, эти таблицы можно легко приспособить для бронетехники, пехоты и других юнитов.

СОСТАВ СИЛ

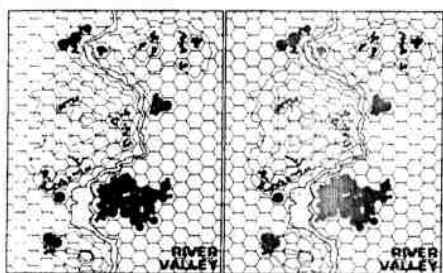
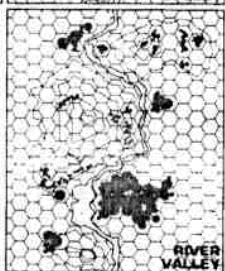
Начните набор своих сил с определения размера каждой из сторон. Чаще всего определённые условия сценария могут указывать на вполне конкретные размеры сил. Игроки могут удлинить время игры, взяв больше юнитов, или сократить, если возьмут меньше. Большинство сражений рассчитано на бой между двумя Звёздами по 5 Мехов в каждой, но игроки по своему желанию могут использовать силы любых размеров.

Торг

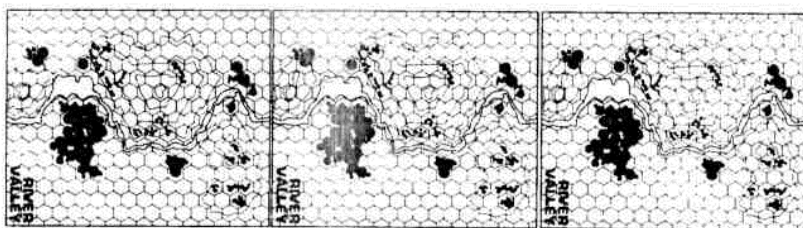
В случае, если когда игроки с обеих сторон используют силы Кланов, можно добавить элемент вызова к процессу выбора сил. Сначала игроки устанавливают размер сил защиты. Потом, начиная с количества юнитов, которые обычно позволяют для атакующего в текущем сценарии, игроки делают ставки, понижая число необходимых юнитов, чтобы определить, какие из них будут иметь честь быть атакующими в сценарии. Игрок с самой низкой заявкой будет атакующим. Если никто из игроков не понижает заявку для атакующего, то атакующий выбирается случайно.



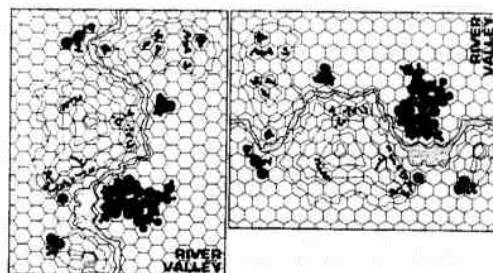
NO



YES



YES



NO

ТАБЛИЦА TERRAIN-SPECIFIC MAPSHEET

Таблица 1: Flatlands Terrain

1D6 Мапшит

- 1 Open Terrain #1 (MS5)
- 2 Open Terrain #2 (MS5)
- 3 Desert Hills (MS2)
- 4 City Ruins (MS2)
- 5 City Street Grid/Park #1 (MS4)
- 6 City Street Grid/Park #2 (MS4)

Таблица 2: Hill Terrain

1D6 Мапшит

- 1 Desert Hills (MS2)
- 2 Rolling Hills #1 (MS3)
- 3 Rolling Hills #2 (MS3)
- 4 City (Hills/Residential) #1 (MS3)
- 5 City (Hills/Residential) #2 (MS3)
- 6 *BattleForce* Map (BF2)

Таблица 3: Mountain

1D6 Мапшит

- 1 Mountain Lake (MS2)
- 2 River Valley (MS2)
- 3 Desert Mountain #1 (MS3)
- 4 Desert Mountain #2 (MS3)
- 5 Large Mountain #1 (MS5)
- 6 Large Mountain #2 (MS5)

Таблица 4: Badlands

1D6 Мапшит

- 1 Desert Sinkhole #1 (MS3)
- 2 Desert Sinkhole #2 (MS3)
- 3 Moonscape #1 (MS5)
- 4 Moonscape #2 (MS5)
- 5 Desert Mountain #1 (MS3)
- 6 Desert Mountain #2 (MS3)

Таблица 5: Wetlands

1D6 Мапшит

- 1 Scattered Woods (MS2)
- 2 Lake Area (MS2)
- 3 Large Lakes #1 (MS4)
- 4 Large Lakes #2 (MS4)
- 5 River Delta/Drainage Basin #1 (MS4)
- 6 River Delta/Drainage Basin #2 (MS4)

Таблица 6: Wooded Таблица

1D6 Мапшит

- 1 Scattered Woods (MS2)
- 2 *BattleTech* Map (BT, MS2)
- 3 Woodland (BP)
- 4 Rolling Hills #1 (MS3)
- 5 Heavy Forest #1 (MS4)
- 6 Heavy Forest #2 (MS4)

Таблица Urban Terrain

1D6 Мапшит

- 1 City Ruins (MS2)
- 2 *CityTech* Map (CT, MS2)
- 3 City (Hills/Residential) #1 (MS3)
- 4 City (Hills/Residential) #2 (MS3)
- 5 City Street Grid/Park #1 (MS4)
- 6 City Street Grid/Park #2 (MS4)

ТАБЛИЦА RANDOM MAPSHEET

Таблица 1

1D6 Мапшит

- 1 Scattered Woods (MS2)
- 2 Desert-Hills (MS2)
- 3 City Ruins (MS2)
- 4 Mountain Lake (MS2)
- 5 *BattleTech* Map (BT MS2)
- 6 *CityTech* Map (CT, MS2)

Таблица 2

1D6 Мапшит

- 1 River Valley (MS2)
- 2 Lake Area (MS2)
- 3 Desert Mountain #1 (MS3)
- 4 Desert Mountain #2 (MS3)
- 5 Desert Sinkhole #1 (MS3)
- 6 Desert Sinkhole #2 (MS3)

Таблица 3

1D6 Мапшит

- 1 Rolling Hills #1 (MS3)
- 2 Rolling Hills #2 (MS3)
- 3 City (Hills/Residential) #1 (MS3)
- 4 City (Hills/Residential) #2 (MS3)
- 5 Heavy Forest #1 (MS4)
- 6 Roll both dice again

Таблица 4

1D6 Мапшит

- 1 Heavy Forest #2 (MS4)
- 2 City Street Grid/Park #1 (MS4)
- 3 City Street Grid/Park #2 (MS4)
- 4 Large Lakes #1 (MS4)
- 5 Large Lakes #2 (MS4)
- 6 Roll both dice again

Таблица 5

1D6 Мапшит

- 1 River Delta/Drainage Basin #1 (MS4)
- 2 River Delta/Drainage Basin #2 (MS4)
- 3 Deep Canyon #1 (MS5)
- 4 Deep Canyon #2 (MS5)
- 5 Large Mountain #1 (MS5)
- 6 *BattleForce* Map (BF2)

Table 6

1D6 Мапшит

- 1 Large Mountain #2 (MS5)
- 2 Moonscape #1 (MS5)
- 3 Moonscape #2 (MS5)
- 4 Open Terrain #1 (MS5)
- 5 Open Terrain #2 (MS5)
- 6 Woodland (BP)

Сокращения

- MS = Набор карт
 CT = *CityTech* коробочная игра
 BT = *BattleTech* коробочная игра
 BF2 = *BattleForce 2* коробочная игра
 BP = *BattlePack Fourth Succession War*

Если атакующий предлагает убрать некоторую часть из его начальных сил, он получает следующие бонусы. Он может добавить +1 к каждому броску по таблице Random Experience Level и получает бонус +1 к броску инициативы на протяжении всего сценария дополнительно для любого другого броска инициативы, на которые он может иметь право. Если атакующий предлагает убрать половину или больше из его стартовых сил, эти бонусы увеличиваются до +2.

Игроки могут не использовать торг при сценарии "Испытание Положения".

ТАБЛИЦА RANDOM WEIGHT-CLASS		
Star Type		
Результат 2D6	Весовой класс	
2	Элементалы	
3-6	Лёгкий	
7-8	Средний	
9-10	Тяжёлый	
11	Штурмовой	
12	Nova (снова бросить 2D6 для определения весового класса)	
Binary/Trinary Type		
Результат 2D6	Весовой класс Звезды Бинария	Весовой класс Звезды Тринария
2-4	2 Лёгких	3 Лёгких
5-6	2 Средних	1 Лёгкий, 1 Средний, 1 Тяжёлый
7	1 Лёгкий, 1 Средний	2 Лёгких, 1 Тяжёлый
8	1 Средний, 2 Тяжёлых	1 Лёгкий, 1 Тяжёлый, 1 Штурмовой
9	1 Тяжёлый, 1 Штурмовой	2 Тяжёлых, 1 Штурмовой
10-11	2 Тяжёлых	1 Средний, 1 Тяжёлый, 1 Штурмовой
12	Supernova Бинария (бросить снова 2D6 для весового класса)	Supernova Тринария (бросить снова 2D6 для весового класса)

Весовой класс

После определения размера каждой из сторон определите её весовой класс. Для сил размера Звезды бросьте 2D6 и проконсультируйтесь с секцией Star Type в таблице Random Weight-Class. При результате 12 подразделение считается как Nova, состоящая из Звезды ОмниМехов и Звезды Элементалов. В этом случае кубики бросьте снова для определения весового класса Мехов в этом подразделении, перебрасывая результат 2 или 12. Обратите внимание, что Nova должна состоять только из ОмниМехов, поэтому для подразделений второго эшелона результат, показавший тип подразделения Nova, нужно перебросить. Для сил размером Бинарий и Тринарий бросьте 2D6 и проконсультируйтесь с секцией Binary/Trinary Type в той же таблице.

После выявления весовых классов Звезды (Звёзд) каждой из сторон воспользуйтесь таблицей Star Composition для определения весовых классов Мехов в каждой из Звёзд.

ТАБЛИЦА STAR COMPOSITION	
Лёгкая Звезда	
Результат 1D6	Весовые классы Мехов
1	5 Лёгких
2-3	4 Лёгких 1 Средний
4-5	3 Лёгких, 2 Средних
6	2 Лёгких, 2 Средних, 1 Тяжёлый
Средняя Звезда	
Результат 1D6	Весовые классы Мехов
1	1 Лёгкий, 4 Средних
2-3	5 Средних
4-5	4 Средних, 1 Тяжёлый
6	3 Средних, 2 Тяжёлых
Тяжёлая Звезда	
Результат 1D6	Весовые классы Мехов
1	2 Средних, 3 Тяжёлых
2-3	1 Средний, 4 Тяжёлых
4-5	5 Тяжёлых
6	1 Средний, 3 Тяжёлых, 1 Штурмовой
Штурмовая Звезда	
Результат 1D6	Весовые классы Мехов
1	1 Средний, 2 Тяжёлых, 2 Штурмовых
2-3	4 Тяжёлых, 1 Штурмовой
4-5	3 Тяжёлых, 2 Штурмовых
6	2 Тяжёлых, 3 Штурмовых

ПРИВЯЗКА МЕХОВ

После определения весовых классов Мехов каждой из сторон воспользуйтесь таблицей Random 'Mech Assignment для выявления конкретных типов Мехов.

При использовании этой таблицы игроки должны установить статус их сил (первый или второй эшелон). При игре Звёздами/Бинариями/Тринариями определённых Кланов-Крестоносцев просмотрите раздел **Тумен Крестоносцев**, с.171 для определения статуса каждой из сторон. Иначе игроки могут просто выбрать статус их сил самостоятельно. Или же игроки могут бросить 1D6 для случайного определения статуса их сил; результат 1-3 - подразделение первого эшелона, результат 4-6 - второго. Помните, что при одинаковом статусе сражающихся сторон увеличивается вероятность длительной битвы.

После определения статуса бросьте 2D6 для нахождения определённого Меха. Если результат указывает на 2-х Мехов через дробь, дополнительно бросьте 1D6. При результате 1-3 берётся первый Мех, при результате 4-6 - второй.

Хотя для определения состава сил любого Клана игроки могут использовать таблицу Random 'Mech Assignment в этой книге, эта таблица составлена специально для юнитов Крестоносцев. При проигрывании сценария с юнитами другого типа воспользуйтесь таблицей Random 'Mech Assignment из соответствующего руководства **BattleTech Field Manual** для более точного подбора сил.

RANDOM 'MECH ASSIGNMENT TABLE: CRUSADER CLAN FRONT LINE

Light							
'Mechs	Blood	Fire	Hell's	Ice	Jade	Star	Wolf
2D6	Spirit	Mandrill	Horses	Hellion	Falcon	Adder	
2	Incubus	Kit Fox B	Fire Moth A	Fire Moth D	Cougar Prime	Kit Fox A	Fire Moth Prime
3	Mist Lynx B	Mist Lynx C	Fire Moth Prime	Mist Lynx A	Cougar Prime	Mist Lynx Prime	Adder C
4	Incubus	Adder Prime	Mist Lynx B	Kit Fox D	Adder A	Kit Fox D	Adder B
5	Kit Fox Prime	Kit Fox A	Mist Lynx Prime	Hellion A	Adder Prime	Fire Moth A	Kit Fox Prime
6	Adder B	Mist Lynx Prime	Hankyu Prime	Hankyu A	Kit Fox D	Adder A	Adder A
7	Kit Fox A	Mist Lynx A	Kit Fox Prime	Hellion Prime	Kit Fox Prime	Mist Lynx B	Adder Prime
8	Mist Lynx B	Kit Fox Prime	Kit Fox B	Adder C	Fire Moth Prime	Adder C	Adder Prime
9	Adder A	Mist Lynx B	Adder Prime	Fire Moth Prime	Fire Moth A	Fire Moth Prime	Mist Lynx Prime
10	Hankyu A	Adder A	Adder B	Fire Falcon A	Fire Falcon A	Hankyu Prime	Mist Lynx A
11	Horned Owl	Mist Lynx D	Fire Moth Prime	Hellion B	Mist Lynx D	Fire Moth D	Kit Fox B
12	Locust IIC	Fire Falcon B	Fire Moth D	Hankyu B	Fire Falcon Prime	Hankyu C	Adder D
Medium							
'Mechs	Blood	Fire	Hell's	Ice	Jade	Star	Wolf
2D6	Spirit	Mandrill	Horses	Hellion	Falcon	Adder	
2	Conjurer	Stormcrow A	Ice Ferret A	Phantom A	Ice Ferret Prime	Viper Prime	Hunchback IIC
3	Conjurer	Hunchback IIC	Phantom Prime	Phantom D	Viper B	Huntsman B	Ice Ferret D
4	Battle Cobra A	Shadow Cat Prime	Ice Ferret Prime	Viper Prime	Viper C	Nova C	Pouncer Prime
5	Stormcrow Prime	Nova C	Viper Prime	Viper A	Nova D	Viper C	Ice Ferret A
6	Nova Prime	Huntsman Prime	Viper B	Black Lanner Prime	Nova Prime	Grendel A	Stormcrow Prime
7	Battle Cobra A	Nova Prime	Nova Prime	Stormcrow B	Stormcrow Prime	Nova Prime	Ice Ferret Prime
8	Nova Prime	Nova A	Stormcrow A	Black Lanner B	Black Lanner Prime	Stormcrow B	Ice Ferret B
9	Stormcrow A	Huntsman A	Nova A	Ice Ferret D	Stormcrow A	Grendel B	Ice Ferret C
10	Griffin IIC	Stormcrow Prime	Stormcrow B	Stormcrow Prime	Black Lanner C	Stormcrow Prime	Phantom Prime
11	Battle Cobra B	Huntsman B	Stormcrow Prime	Stormcrow A	Grendel Prime	Nova Prime	Nova Prime
12	Hunchback IIC	Shadow Cat A	Pouncer Prime	Ice Ferret Prime	Phantom Prime	Viper Prime	Viper A
Heavy							
'Mechs	Blood	Fire	Hell's	Ice	Jade	Star	Wolf
2D6	Spirit	Mandrill	Horses	Hellion	Falcon	Adder	
2	Thresher	Mad Dog B	Linebacker A	Linebacker A	Linebacker Prime	Cauldron-Born Prime	Timber Wolf D
3	Mad Dog B	Summoner C	Summoner A	Mad Dog A	Mad Dog C	Mad Dog Prime	Linebacker A
4	Crossbow B	Summoner B	Summoner Prime	Hellbringer B	Mad Dog Prime	Mad Dog A	Summoner B
5	Timber Wolf D	Cauldron-Born C	Hellbringer A	Summoner C	Hellbringer B	Night Gyr Prime	Timber Wolf B
6	Summoner A	Mad Dog Prime	Hellbringer Prime	Timber Wolf D	Summoner Prime	Timber Wolf Prime	Mad Dog A
7	Crossbow Prime	Cauldron-Born B	Mad Dog A	Linebacker Prime	Summoner D	Cauldron-Born A	Timber Wolf Prime
8	Crossbow Prime	Summoner Prime	Mad Dog Prime	Summoner A	Hellbringer Prime	Hellbringer Prime	Timber Wolf A
9	Grizzly	Summoner A	Timber Wolf D	Linebacker Prime	Night Gyr Prime	Summoner C	Linebacker Prime
10	Crossbow B	Cauldron-Born A	Timber Wolf Prime	Cauldron-Born Prime	Timber Wolf A	Timber Wolf D	Hellbringer Prime
11	Riflesman IIC	Mad Dog A	Timber Wolf B	Hellbringer Prime	Summoner B	Cauldron-Born B	Timber Wolf C
12	Grizzly	Cauldron-Born Prime	Linebacker Prime	Mad Dog C	Night Gyr A	Cauldron-Born C	Linebacker D
Assault							
'Mechs	Blood	Fire	Hell's	Ice	Jade	Star	Wolf
2D6	Spirit	Mandrill	Horses	Hellion	Falcon	Adder	
2	Blood Kite	Turkina B	Dire Wolf Prime	Naga Prime	Gargoyle Prime	Executioner Prime	Warhawk Prime
3	Warhawk Prime	Turkina A	Kingfisher Prime	Gargoyle A	Executioner A	Executioner B	Executioner A
4	Blood Kite	Warhawk B	Warhawk B	Executioner A	Executioner Prime	Kingfisher Prime	Gargoyle C
5	Kingfisher D	Warhawk C	Executioner Prime	Gargoyle C	Turkina B	Naga Prime	Executioner Prime
6	Blood Kite	Gargoyle Prime	Executioner A	Warhawk A	Turkina Prime	Executioner A	Dire Wolf A
7	Kingfisher D	Warhawk A	Gargoyle C	Gargoyle Prime	Warhawk Prime	Kingfisher D	Gargoyle Prime
8	Blood Kite	Warhawk Prime	Gargoyle Prime	Warhawk Prime	Warhawk B	Gargoyle A	Gargoyle A
9	Warhawk C	Gargoyle B	Naga Prime	Gargoyle B	Dire Wolf Prime	Warhawk Prime	Dire Wolf Prime
10	Blood Kite	Turkina Prime	Warhawk Prime	Executioner Prime	Dire Wolf B	Dire Wolf B	Gargoyle B
11	Kingfisher C	Gargoyle A	Warhawk A	Gargoyle Prime	Naga Prime	Gargoyle C	Executioner B
12	Dire Wolf A	Gargoyle C	Dire Wolf A	Naga A	Naga D	Warhawk C	Dire Wolf Widowmaker

RANDOM 'MECH ASSIGNMENT TABLE: CRUSADER CLAN SECOND-LINE

Light 'Mechs 2D6	Blood Spirit	Fire Mandrill	Hell's Horses	Ice Hellion	Jade Falcon	Star Adder	Wolf
2	Howler	MCY-97 Mercury	THE-N Thorn	Horned Owl	Mist Lynx Prime	Locust IIC	Jenner IIC
3	MON-66 Mongoose	HER-1S Hermes	Howler	Howler	THE-N Thorn	HSR-200-D Hussar	Jenner IIC
4	Jenner IIC	Locust IIC	Piranha	MCY-97 Mercury	Howler	Jenner IIC	THE-N Thorn
5	Locust IIC	Incubus	Piranha	Locust IIC	Kit Fox Prime	HER-1S Hermes	Incubus
6	Horned Owl	Jenner IIC	Mercury	Horned Owl	Locust IIC	Incubus	MON-66 Mongoose
7	Locust IIC	Locust IIC	Locust IIC	Incubus	Locust IIC	Jenner IIC	Locust IIC
8	Incubus	Howler	Jenner IIC	Incubus	Jenner IIC	Howler	Locust IIC
9	MCY-97 Mercury	HSR-200-D Hussar	Jenner IIC	HER-1S Hermes	Jenner IIC	Horned Owl	Jenner IIC
10	Incubus	Howler	Incubus	Incubus	MON-66 Mongoose	Horned Owl	MCY-97 Mercury
11	Horned Owl	Howler	HER-1S Hermes	Jenner IIC	Incubus	Locust IIC	HSR-200-D Hussar
12	Piranha	Piranha	Horned Owl	THE-N Thorn	Horned Owl	MCY-97 Mercury	Adder (Prime)
Medium 'Mechs 2D6	Blood Spirit	Fire Mandrill	Hell's Horses	Ice Hellion	Jade Falcon	Star Adder	Wolf
2	Griffin IIC	Conjurer	Hunchback IIC	Hunchback IIC	Stormcrow Prime	Vapor Eagle	Hunchback IIC
3	CRB-27 Crab	Conjurer	STN-3L Sentinel	Shadow Hawk IIC	Nova Prime	Shadow Hawk IIC	Conjurer
4	Conjurer	WVE-5N Wyvern	Conjurer	WVE-5N Wyvern	STN-3L Sentinel	Griffin IIC	Griffin IIC
5	Griffin IIC	STN-3L Sentinel	Shadow Hawk IIC	CRB-27 Crab	Shadow Hawk IIC	KTO-19 Kintaro	CRB-27 Crab
6	Shadow Hawk IIC	Shadow Hawk IIC	Shadow Hawk IIC	Griffin IIC	Conjurer	Hunchback IIC	STN-3L Sentinel
7	Conjurer	Griffin IIC	Shadow Hawk IIC	Vapor Eagle	Conjurer	Shadow Hawk IIC	Griffin IIC
8	Conjurer	Griffin IIC	KTO-19 Kintaro	Griffin IIC	Griffin IIC	Conjurer	WVE-5N Wyvern
9	Shadow Hawk IIC	Shadow Hawk IIC	Griffin IIC	STN-3L Sentinel	Viper Prime	Conjurer	Shadow Hawk IIC
10	Griffin IIC	Hunchback IIC	WVE-5N Wyvern	Conjurer	Hunchback IIC	Griffin IIC	Shadow Hawk IIC
11	CRB-27 Crab	STN-3L Sentinel	Vapor Eagle	Vapor Eagle	KTO-19 Kintaro	WVE-5N Wyvern	Hunchback IIC
12	Hunchback IIC	Vapor Eagle	Vapor Eagle	Conjurer	Vapor Eagle	Vapor Eagle	Ice Ferret Prime
Heavy 'Mechs 2D6	Blood Spirit	Fire Mandrill	Hell's Horses	Ice Hellion	Jade Falcon	Star Adder	Wolf
2	Glass Spider	Black Python	GLT-3N Guillotine	Grizzly	Timber Wolf Prime	Rifleman IIC	BL-6-KNT Black Knight
3	Thresher	BMB-12D Bombardier	Thresher	FLS-8K Flashman	Mad Dog Prime	LNC25-01 Lancelot	Black Python
4	Rifleman IIC	FLS-8K Flashman	CHP-1N Champion	GLT-3N Guillotine	Summoner C	Glass Spider	Glass Spider
5	BL-6-KNT Black Knight	Thresher	Glass Spider	Thresher	EXT-4D Exterminator	Hellfire	Rifleman IIC
6	Thresher	Rifleman IIC	Grizzly	Black Python	Glass Spider	Glass Spider	Glass Spider
7	Grizzly	Rifleman IIC	Rifleman IIC	Black Python	Glass Spider	Hellfire	Glass Spider
8	Rifleman IIC	LNC25-01 Lancelot	GLT-3N Guillotine	Thresher	Rifleman IIC	Grizzly	BMB-12D Bombardier
9	Grizzly	LNC25-01 Lancelot	Rifleman IIC	Grizzly	Rifleman IIC	Hellfire	Rifleman IIC
10	Rifleman IIC	EXT-4D Exterminator	Thresher	Thresher	FLS-8K Flashman	Grizzly	EXT-4D Exterminator
11	Glass Spider	Rifleman IIC	Black Python	LNC25-01 Lancelot	Hellbringer A	Black Python	FLS-8K Flashman
12	BL-6-KNT Black Knight	Thresher	Black Python	Glass Spider	Summoner Prime	GLT-3N Guillotine	Timber Wolf Prime
Assault 'Mechs 2D6	Blood Spirit	Fire Mandrill	Hell's Horses	Ice Hellion	Jade Falcon	Star Adder	Wolf
2	HGN-732 Highlander	Stone Rhino	Supernova	Marauder IIC	Stone Rhino	Stone Rhino	Supernova
3	Marauder IIC	Phoenix Hawk IIC	Stone Rhino	KGC-000 King Crab	Warhawk Prime	Bane	Marauder IIC
4	Stone Rhino	THG-11E Thug	HGN-732 Highlander	Warhammer IIC	THG-11E Thug	HGN-732 Highlander	Naga Prime
5	Blood Kite	KGC-000 King Crab	Warhammer IIC	Phoenix Hawk IIC	Phoenix Hawk IIC	Marauder IIC	CRK-5003-1 Crockett
6	Blood Kite	Warhammer IIC	Warhammer IIC	Phoenix Hawk IIC	Phoenix Hawk IIC	Warhammer IIC	Naga A
7	Blood Kite	Phoenix Hawk IIC	Marauder IIC	Phoenix Hawk IIC	Warhammer IIC	Warhammer IIC	Warhammer IIC
8	Blood Kite	THG-11E Thug	CRK-5003-1 Crockett	Marauder IIC	Warhammer IIC	Stone Rhino	Marauder IIC
9	CRK-5003-1 Crockett	Bane	Bane	Kodiak	Bane	KGC-000 King Crab	KGC-000 King Crab
10	Warhammer IIC	Warhammer IIC	Kodiak	Warhammer IIC	Bane	Phoenix Hawk IIC	Naga D
11	Warhammer IIC	HGN-732 Highlander	Kodiak	THG-11E Thug	HGN-732 Highlander	Bane	THG-11E Thug
12	Supernova	Bane	CRK-5003-1 Crockett	Stone Rhino	Marauder IIC	HGN-732 Highlander	Supernova

Привязка Мехов в MechWarrior

Таблицы Random 'Mech Assignment могут также использоваться для назначения Мехов для нового персонажа серии **MechWarrior**, который входит в один из Кланов-Крестоносцев. В этом случае используйте нижеследующую таблицу вместо стандартной таблицы **MechWarrior** привязки Мехов (с.20, **MWII**). При расчёте статуса персонажа учитывается подразделение, в котором он служил в последний раз.

Если персонаж не служил в составе какого-либо подразделения, считается, что он служит в частях первого эшелона (если он вернорождённый), или во втором эшелоне (если вольнорождённый).

УРОВЕНЬ ОПЫТА И НАВЫКИ

После определения дизайнов Мехов, принадлежащих каждой стороне, игроки определяют уровни опыта своих сил (Новички, Регуляры, Ветераны или Элита). Если игроки используют определённые подразделения Крестоносцев, то они должны проконсультироваться с описанием соответствующих подразделений, которое находится в этой книге. Либо игроки могут самостоятельно установить любые уровни опыта, или использовать таблицу Random Experience Level (игроки могут попытаться сбалансировать сражение, регулируя эти самые уровни опыта своих сил).

После определения уровня опыта своих сил каждый игрок определяет Навыки Пилотирование и Стрельба для своих МехВоинов. По общему соглашению игроки могут просто назначить всем МехВоинам стандартные стартовые уровни опыта (Piloting 5, Gunnery 4). Либо каждый игрок, используя таблицу Random Skills, случайным образом определяет уровни навыков своих МехВоинов. Для этого каждый игрок делает два броска 1D6 для каждого своего МехВоина (добавить +2 к каждому результату броска 1D6 для воинов Кланов). Первый бросок определяет Навык Пилотирование, а второй - Навык Стрельба.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Если все игроки согласны, они могут подкорректировать состав своих подразделений, перемещая Мехи между Звёздами после создания всех своих Мехов и МехВоинов, в то же время МехВоины не могут быть перемещены из прикреплённых к ним Мехов. В этом случае корректировка сил позволяет игрокам группировать в Звёздах Мехи с одинаковыми способностями движения.

ТАБЛИЦА RANDOM EXPERIENCE LEVEL	
Бросок 2D6	Уровень опыта
2-5	Новички
6-9	Регуляры
10-11	Ветераны
12	Элита

Командиры

В некоторых случаях игроки могут пожелать назначить командиров своей Звёзды, Бинария/Тринария, Кластера или Галактики. Обычно в каждом подразделении командиром

назначается МехВоин с самыми высокими навыками и/или самым тяжёлым Мехом, но игроки могут использовать любые другие критерии при назначении командиров. После выбора командиров каждый игрок должен обозначить командные юниты на их рекордшитах.

ТАБЛИЦА RANDOM SKILLS (РАСШИРЕННАЯ)					
1D6 (Новички)	1D6 (Регуляры)	1D6 (Ветераны)	1D6 (Элита)	Piloting	Gunnery
1	-	-	-	7	6
2-3	-	-	-	6	5
4-5	1-2	-	-	6	4
6-7	3-4	1-2	-	5	4
8	5-6	3-4	1-2	4	3
-	7-8	5-6	3-4	3	2
-	-	7-8	5-6	2	1
-	-	-	7-8	1	0

ТУМЕН КРЕСТОНОСЦЕВ

Каждое подразделение обладает некоторыми характерными особенностями и навыками, основанных на их опыте и способностях их командующих. В описаниях Галактик в секции **Сила Кланов** эти характеристики подробно обсуждаются. Следующие игровые правила отражают эти характеристики и служат для добавления к известным правилам **BattleTech**, **BattleForce2** и **MWII**. Эти правила предназначены для того, чтобы разнообразить игровой процесс и увеличить его привлекательность, но не даёт несправедливого преимущества, как гейм-мастерам, так и простым игрокам, если перед началом игры договорились использовать эти дополнительные правила. Точно так же игроки могут изменять любые правила, если они кажутся им неприемлемыми в той или иной кампании. Все нижеследующие правила рассматриваются как правила Уровня 3 и не применимы в турнирных играх.

Большинство из следующих правил разработаны специально для совместного использования с правилами **Создания сценариев** (с.163). При необходимости игроки могут использовать их в ходе игры. Если не заявлено иначе, нижеследующие правила применимы только в играх **BattleTech**.

ЧЕСТЬ КЛАНА

Следующие правила отражают уровни приверженности понятию чести в Кланах, и не соблюдаются в трёх случаях: в дуэли, при физических атаках и при отступлении. С этой целью в правилах есть два уровня приверженности: строгий и с оговорками (соответственно, уровни 1 и 2 в правилах **First Strike!** на с.40-42). Если не сказано иначе, юниты Крестоносцев в сражениях с другими Кланами являются строгими приверженцами понятий чести Клана, а в случае, если противник - Внутренняя Сфера, придерживаются правил чести с оговорками.

Правила Кланов при проведении дуэлей и ограничения на физические атаки применимы только по отношению к МехВоинам вражеских Мехов. Обычные наземные ТС и пехота могут быть атакованы без следования этим правилам. Соответственно, пехота Кланов может не следовать этим же правилам сражения, хотя Точки Элементалов часто придерживаются правил зеллбригена (правила проведения дуэлей).

Правила проведения дуэлей

При использовании правил проведения ритуальных дуэлей, или зеллбригена, игроки за Клан должны объявить цели для каждого из своих Мехов. В ходе дуэли никакой другой Мех из Клана не может вмешиваться в дуэль. Если в дуэль вмешивается другой вражеский юнит, то уже сражающийся воин Клана может атаковать этот юнит, если другой Мех Клана не заявил этот юнит своей целью. Дуэль завершается, если одна из сторон уничтожена, обездвижена или отступила с поля боя.

Воины Клана, строго придерживающиеся правил зеллбригена, будут соблюдать эти правила независимо от действий своего оппонента. МехВоины, придерживающиеся правил с оговоркой, следуют правилам дуэли до тех пор, пока его противник поступает также. Но если любой вражеский юнит нарушает зеллбриген (вмешательство третьего лица; Мех одной дуэли стреляет по Меху из другой дуэли и т.д.), воин Клана может не следовать *любым* правилам поведения на поле боя, превращая сражение в то, что Клан называют кучей-малой.

При любой степени следования правилам отказ юнита Внутренней Сферы твёрдо придерживаться понятий чести в Кланах, касающихся, например, побега, автоматически отменяет зеллбриген. В то же время, если юниты Кланов могут бросать вызовы юнитам Внутренней Сферы, нет никакой необходимости принимать вызовы от юнитов Внутренней Сферы.

Физические атаки

В отличие от формализованного проведения дуэлей, отказ Кланов от физических атак Мехами - традиция неофициальная, хотя и широко распространённая. Воины Кланов, строго следующие правилам зеллбригена, никогда не будут проводить физические атаки. Хотя воины, следующие правилам с оговорками, могут проводить физические атаки, но только если первым это сделал их противник в Фазе Физической Атаки этого хода.

Отступление с поля боя

Хотя МехВоины Кланов рассматривают отступление с поля боя как урон своей чести, многие из них предпринимая такие действия, если того требует честь Клана, выбирая достойный путь для сохранения своих сил для дальнейших сражений.

Это выражается в том, что воины Кланов, строго следующие правилам зеллбригена, даже сильно повреждённые не отступают до тех пор, пока на карте есть вражеские юниты. Воины, следующие правилам с оговорками, могут отступать, но только если юниты сильно повреждены или в этом сценарии приводятся Специальные Правила.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАВИЛ СКРЫТЫХ ЮНИТОВ

Если позволяет сценарий, некоторые юниты могут использовать правила раздела **Скрытые юниты** (с.89, **BTC: RoW**), чтобы скрыть часть или полностью свои силы. Если в сценарии нет такой возможности, то подразделения не могут сделать ничего подобного. Например, в сценарии типа "Преследование" обе стороны с самого начала сценария не могут использовать эти правила. А в сценарии типа "Бой насмерть" одна из сторон может использовать эти правила. Перед использованием этих правил в сценарии игроки должны определить, позволяет ли сценарий такие правила и все ли игроки согласны с тем, что эти правила будут использоваться в данном сценарии.

Если правила сценария уже содержат скрытые юниты, игнорируйте специальные возможности подразделений выставлять скрытых юниты.

ПРЕВЫШЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ И ПРЕИМУЩЕСТВ

Если у обеих сторон равные возможности или способности, то преимущества устраняют друг друга. Например, если два противостоящих юнита имеют преимущество в выборе стороны карты, с которого они вступят, то игнорируйте это преимущество и определите край вхождения по стандартным правилам.

ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

Некоторые подразделения Крестоносцев могут "перехватить инициативу" и добавить бонусы к своим броскам инициативы в играх **BattleTech** (см. с.14, **BTC: RoW**). Бонус равен числу вражеских юнитов, уничтоженных в предыдущем ходу, минус число собственных уничтоженных юнитов.

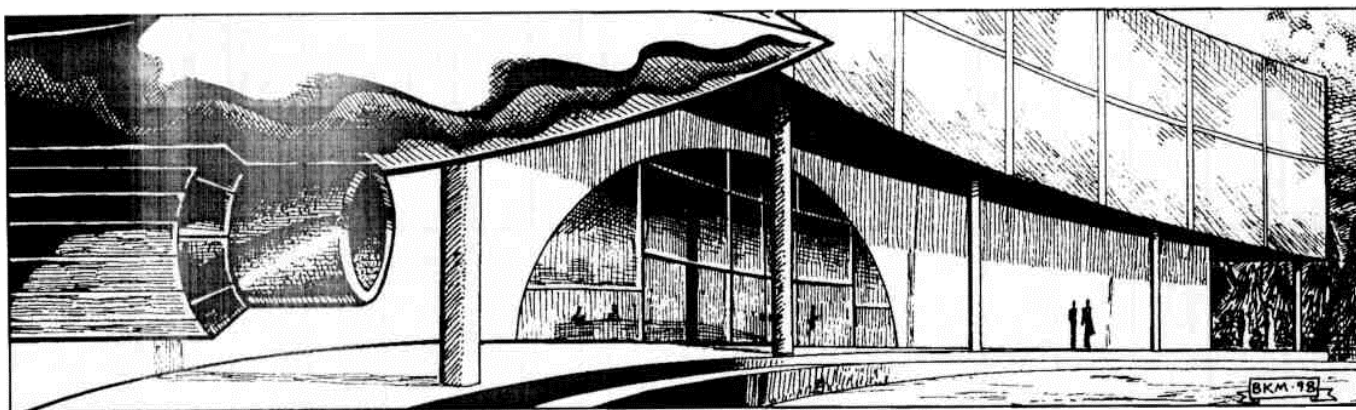
Например, Кластер с такой способностью получает бонус инициативы +2 в текущем ходу, если было уничтожено 4 вражеских юнита и потеряно 2 собственных в предыдущем ходу.

ДВИЖЕНИЕ ЗА КАРТОЙ

Некоторые юниты могут проводить тактические перемещения за линией фронта. Юниты со способностями перемещения вне карты могут в игре перемещаться за картой. Эти юниты могут заново войти в игру с предопределённого края карты. Такая возможность может быть использована только однажды и только если это допускается в данном сценарии. Например, наступающие войска могут не использовать эту возможность в сценариях типа "Прорыв"; в сценарии типа "Удержать позицию" это движение не могут использовать силы обороны.

Чтобы воспользоваться такой возможностью, управляющий игрок записывает выходной гекс и мапшит для каждого юнита с такой способностью. Потом управляющий игрок записывает гекс, мапшит и номер хода, в котором эти юниты войдут в игру снова. Перед повторным выходом на карту уходящий юнит должен оставаться вне карты столько времени, сколько понадобилось бы, чтобы проделать путь от гекса выхода до гекса входа. Для вычисления этого времени сосчитайте число пустых полугексов вдоль края карты между гексами входа и выхода. Разделите это число на Running/Flank MP (округляя вниз). Результат - *минимальное* число ходов юнита, в течение которых он должен оставаться вне карты. Управляющий игрок может при необходимости удлинить это время, но в таком случае необходимо определить ход возвращения при выходе юнита с карты.

Каждый возвращающийся юнит повторно входит на карту в Конечной Фазе хода в установленном порядке. В это время другой игрок должен проверять порядок входа юнита, чтобы убедиться в его правильности. Если движение недопустимо, юнит рассматривается уничтоженным и покидает игру (движение недопустимо, если юнит остаётся вне карты меньше положенного времени или не выходит на указанную позицию, когда это нужно сделать). В кампаниях эти "уничтоженные" юниты могут быть возвращены в игру в более позднем сражении, т.к. в действительности они потеряны, а не уничтожены.



Если возвращающийся юнит выходит на карту в гексе, где находится вражеский юнит или же там находится дружественный юнит, но при этом нарушается правило складывания для этого гекса, то возвращающийся юнит помещается в один из смежных с целевым гекс по выбору противника.

Как только возвращающийся юнит выходит на карту, любой смежный вражеский юнит может немедленно его атаковать по правилам **Выстрелов скрытыми юнитами в упор** (с.89, **ВТС: RoW**). Эта атака не ограничивает способность атакующего юнита атаковать в следующем ходу.

Юниты вне карты не могут участвовать в сражении. Если противник уничтожил все юниты, оставшиеся на карте, до того, как вернулись юниты вне карты, битва считается проигранной.

ОПРОКИДЫВАНИЕ ПРОТИВНИКА

В играх **BattleTech** некоторые подразделения могут "опрокинуть" противника (overrun combat). При некоторых обстоятельствах такие подразделения могут стрелять до того, как двинется или выстрелит противник.

При броске Инициативы для таких войск результат броска покажет Предел Успеха (MoS). Разделите результат на 2, округляя вниз. Результат равен числу отдельных юнитов, которые могут двигаться, определять

цели и проводить стрельбу прежде, чем двинутся и выстрелят другие юниты. Эта везучесть не переносится на последующие ходы (т.е. в тех случаях, когда у игрока везучих юнитов больше, чем доступных Мехов). Например, для подразделений с такой возможностью бросок Инициативы показал 11, а его противник выкинул 6. Это даёт указанным подразделениям Предел Успеха 5, что означает: 2 юнита могут двигаться и стрелять до того, как двинутся любые другие юниты ($5:2=2.5$, округляя до 2).

Юниты, использующие такую возможность, не принимают участия в нормальной последовательности движения/стрельбы. Другими словами, такие юниты не учитываются при чередовании Фаз Движения, Реакции и Оружейной Атаки. Данные юниты могут проводить физические атаки в нормальном режиме в Фазе Физической Атаки.

СПИСКИ КОМАНД ДЛЯ BATTLEFORCE 2

Нижеприведённые новые списки команд используются в играх **BattleForce2**, отражая присущие стили ведения войны каждого из Кланов-Крестоносцев. Списки команд для Кланов Нефритового Сокола и Волка приводятся в руководстве к **BattleForce2**, и здесь не повторяются.

Список команд Клана Духа Крови		Список команд Клана Огненного Мандрила	
11	Hello, HQ?	11	Careful Aim
12	Alpha Strike!	12	Alpha Strike!
13	Stand and Shoot	13	Doubletime March
14	Careful Aim	14	Evasive Action
15	Hello, HQ?	15	Hello, HQ?
16	Doubletime March	16	Evasive Action
17	Alpha Strike!	17	Stand and Shoot
18	Stand and Shoot	18	Stand and Shoot
19	Careful Aim	19	Careful Aim
20	Careful Aim	20	Careful Aim
Список команд Клана Адских Лошадей		Список команд Клана Ледяного Хеллиона	
11	Alpha Strike!	11	Doubletime March
12	Ambush	12	Evasive Action
13	Doubletime March	13	Doubletime March
14	Evasive Action	14	Evasive Action
15	Hello, HQ?	15	Hello, HQ?
16	Luck of the Fox	16	Careful Aim
17	Jam Transmission	17	Fall Back!
18	Stand and Shoot	18	Luck of the Fox
19	Careful Aim	19	Ambush
20	Careful Aim	20	Fall Back!
Список команд Клана Звёздного Ужа			
11	Alpha Strike!	16	Hello, HQ?
12	Alpha Strike!	17	Luck of the Fox
13	Ambush	18	Luck of the Fox
14	Careful Aim	19	Stand and Shoot
15	Doubletime March	20	Stand and Shoot

КЛАН ДУХА КРОВИ

Кешик Кровной Стражи

Этот Кешик пугает своим присутствием на поле боя; если в начале хода Кешик превосходит числом противника в 2 или более раз, он автоматически выигрывает Инициативу в этом ходу.

Вдобавок, всякий раз, когда Кешик выигрывает Инициативу 3 последних хода, с четвёртого хода он автоматически получает способность для четверти (округляя вниз) своих сил опрокидывать противника, и это продолжается до тех пор, пока Кешик превышает числом своего оппонента в 2 или более раз.

Галактика Альфа (Кровность)

Галактика Альфа успокаивает своего противника ложным чувством безопасности, повторяя один и тот же манёвр снова и снова. Как только они заставят противника изменить своим привычкам, они сразу же наносят удар.

Если Галактика Альфа выигрывает Инициативу 4 хода подряд, в 5-м и последующем ходах они могут передвинуть половину своих сил (округляя вниз) после того, как все другие юниты были перемещены.

Галактика Омега (Оптимисты)

Галактика Омега недавно была увеличена, включив в себя уцелевшие части 4-х различных Галактик. Модифицируйте их броски Инициативы на -2, чтобы отразить замешательство, случившееся из-за внезапного притока войск.

Галактика Омикрон

Галактика Омикрон - приверженец выдвижения сил, неизвестных вражескому командиру. Это позволяет им ошеломить своих противников, ударяя из неожиданного места. За каждое последовательное выигрывание Инициативы Галактикой Омикрон управляющий ею игрок может передвинуть по одному юниту последним. Например, если Галактика Омикрон выигрывала Инициативу 4 последовательных хода, она может передвинуть 4 своих юнита последними.

Галактика Сигма

Галактика Сигма прекрасно действует мелкими группами. Всякий раз, когда она разворачивает подразделение меньше Бинария, она получает бонус Инициативы +1. Всякий раз, когда она разворачивает силы больше Бинария, она получает модификатор Инициативы -1.

Галактика Тау

Галактика Тау всегда разворачивает укомплектованные комбинированные подразделения, включая аэрокосмические части. Наземные части работают в паре с аэрокосмическими при наведении аэрокосмических ударов.

Если Галактика Тау выставит АК, истребители получают модификатор попадания -1. Однако из-за отвлечённости на наземные силы, наводящие аэрокосмические части, Галактика Тау получает к Инициативе штраф -2.

Галактика Эпсилон

Галактика Эпсилон очень много времени уделяет быстрому перемещению своих сил в неожиданном направлении, пытаясь ошеломить своего врага.

Все подразделения, сражающиеся против этой Галактики, автоматически получают модификатор попадания +1. Единственный путь

атакующего компенсировать этот модификатор - это быть неподвижным, в этом случае дополнительный модификатор не учитывается. Однако из-за того, что эта Галактика очень много времени уделяет нейтрализации манёвров противника, она получает штраф Инициативы -2.

КЛАН ОГНЕННОГО МАНДРИЛА

Киндраа Сэйнц

Поисковый/ударный Тринарий (Scout|Striker Trinary) из 3rd Sainze Honor Guard Battle Cluster может использовать движение за картой.

Нетерпеливое в самоутверждении, подразделение 7th Sainze Honor Guard Striker Cluster получает модификатор +1 к своей Инициативе, когда по сценарию оно является атакующим.

Командный Бинарий подразделения 14th Sainze Rear Guard Battle Cluster может сделать бросок по таблице первого эшелона при выборе случайных Мехов. Оно получает бонус Инициативы +1, если является защищающимся или находится в лесах, в горах или в городских условиях. Эти модификаторы не суммарны.

Киндраа Фарадей-Танага

Каждый МехВоин из этого Киндраа уровня опытности Ветеран или лучше может 1 раз перебросить 1 проваленный бросок попадания для одного оружия в одном сценарии.

Независимо от количества юнитов на карте, пока все бои идут по правилам зеллбригена, Мехи подразделения 1st Battle Cluster получают модификатор попадания -1 для любого оружия, стреляющего в коротком диапазоне. Если оружие стреляет в минимальном диапазоне или менее, этот бонус не применяется.

Подразделение 16th Assault Cluster получает бонус Инициативы +1, если по сценарию оно является защищающимся

Киндраа Пэйн

За исключением подразделения 1st Battle Payne, все войска этого Киндраа получают бонус Инициативы +1, если сражаются против врага-Крестоносца; бонус увеличивается до +2, если вражеское подразделение из Киндраа Сэйнц. Все Мехи в этом Киндраа являются ОмниМехами.

Тринарий Заслона (Screen Trinary) из подразделения 1st Battle Payne сведущ в стрельбе по Элементалам, поэтому его силы не страдают от обычного модификатора попадания +1 при стрельбе по бронепехоте.

Киндраа Маттила-Кэррол

Средние и лёгкие Мехи этого Киндраа могут использовать движение за картой, затрачивая времени в 1.5 раза больше, чем обычно требуется для перемещений подобного рода. Члены Командного Тринария Киндраа могут использовать движение за картой без штрафа времени.

Подразделение 71st Firestorm Cluster получает бонус Инициативы +2, когда развёрнутые комбинированные войска включают в себя Мехов, истребители и Элементалов, при сражении с противником, который не включает в себя все 3-х типа подразделений.

Если подразделение 301st Firebrand Cluster уничтожит за отдельный ход вражеских Мехов больше, чем потеряет своих, враг сможет двигаться в следующем ходу лишь со скоростью Ходьба/Крейсерская (Walk/Cruise).

Киндраа Бейл-Грант

АКИ Командного Тринария Киндраа получают модификатор попадания -1 против наземных целей.

Подразделение 2nd Battle Cluster - профессионалы в противовоздушных атаках. Его войска получают модификатор попадания -1, когда делают возвратные атаки (return fire attacks) по АКИ.

Как защищающиеся, подразделение 17th Auxiliary Cluster получает бонус Инициативы +2 и может выбрать свой домашний край. Как атакующий, это подразделение автоматически теряет выбор домашнего края и Инициативу в первые 2 хода, после которых оно получает постоянный штраф Инициативы -1.

Киндраа Клайн

Войска Киндраа Клайн имеют ограниченный выбор ОмниМехов. Они могут выставить лишь следующие разработки ОмнииМехов: *Adder*, *Summoner* и *Warhawk*, и из-за отсутствия доступа к средним ОмниМехам войска 1-го эшелона должна использовать средних Мехов 2-го эшелона. Однако знакомство с этими Мехами позволяет получить модификатор -1 к целевым числам Пилотирования. БэтлМехи 2-го эшелона выбираются как обычно.

Подразделение 21st Vanguard Battle Cluster получает бонус Инициативы +3, когда по сценарию оно является защищающимся, но страдает от штрафа -2 к Инициативе, когда по сценарию оно является атакующим.

Подразделение 27th Vanguard Assault Cluster получает бонус Инициативы +1, когда по сценарию оно является защищающимся. Вдобавок его МехВоины получают дополнительный модификатор попадания -1 для оружейных атак против целей в диапазоне 1-го гекса.

Киндраа Мик-Криз

Пилоты АКИ Командного Тринария Киндраа получают модификатор попадания -1 против цели-истребителя, если находится в тыловой арке этого истребителя. Они также получают бонус Инициативы +2 в космосе; а в атмосфере страдают от штрафа -1 к Инициативе, но получают модификатор попадания +1.

Командный Мех Бинария подразделения 11st Battle Force может обменять 1 МР за модификатор попадания +1 для себя и по нему. В этом случае можно потратить до 2 МР. Истребитель Бинария с уровнем опыта Ветеран может заявить беглый обстрел (strafing run), будучи с "большим углом атаки", в этом случае любые попадания рассчитываются по таблице Punch Hit Location; однако после атаки игрок, чтобы избежать столкновения с землёй, должен сделать Бросок Пилотирования с модификатором +2.

КЛАН АДСКИХ ЛОШАДЕЙ

При броске по таблице Star Type and Binary/Trinary для войск Адских Лошадей 1-го эшелона результат броска 6 покажет Нову, вдобавок к обычному шансу при результате 12.

Сильная подготовка пехоты Адских Лошадей также приводит в итоге к солдатам гораздо лучшего качества, чем обычно. Чтобы отразить это, броски попадания всех традиционных (небронированных) пехотинцев Лошадей получают модификатор попадания -1.

Чтобы отразить подготовку в Клане тактике пехотной поддержки, все подразделения Клана Адских Лошадей получают бонус +1 к своим броскам Инициативы вдобавок к любым другим бонусам юнита, когда пехота любого типа

используется в паре с любым другим типом подразделений на поле боя. Этот бонус, естественно, теряется, если Лошади теряют все свои развёрнутые пехотные части. Если с самого начала Лошади вынуждены отказаться от использования пехоты, подразделения Лошадей страдают от штрафа -1 к своей Инициативе.

Кешик Альфа

Присутствие на поле боя Кешика Альфа вселяет в воинов Клана Адских Лошадей чрезвычайную уверенность в том, что победа будет за ними. Чтобы отразить это, подразделения Лошадей, участвующие в каком-либо сражении бок о бок с Кешиком Альфа, получают способность к опрокидыванию противника и выигрышу Инициативы.

Галактика Альфа

Воины Галактики Альфа - свирепые воины, ии обладают способностью опрокидывать противника.

Войска 11th Mechanized Cavalry должны вычесть 2 из результата броска кубика при броске для весовых классов Звезды и Бинария/Тринария. Однако воины этого подразделения уменьшают на 1 все штрафы попадания из-за движения цели. Вдобавок персонажи **MWII**, служащие в подразделении Blackhorse, получают модификатор -1 ко всем социальным Навыкам, использующихся среди Кланов, т.к. служба в 11th Mechanized Cavalry считается высокой почестью.

Ныне переданное Клану Волка как часть контракта между Лошадьми и Волками подразделение 12th Mechanized Cavalry при случайном назначении Мехов могут по 1 разу для каждой Звезды сделать бросок по соответствующей таблице Клана Волка вместо таблицы Адских Лошадей.

30th Mechanized Strike может выбрать свой домашний край, если по сценарию оно является атакующим.

Галактика Бета

Галактика Бета получает бонус к Инициативе +1, когда действует совместно с аэрокосмическими силами, или когда по сценарию она является атакующим. Если же выполняются оба условия, к броску инициативы применяется чистый бонус +2.

666th Mechanized Assault добавляет +2 ко всем броскам для определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария.

77th Mechanized Cavalry при определении случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария должно вычесть 1. Вдобавок они достаточно поднаторели в боях в условиях плохой погоды, характерной для Эдема. Чтобы отразить это, уменьшите наполовину все модификаторы бросков попадания и бросков Навыка Пилотирования, возникающих из-за плохой погоды и видимости, включая условия ночного боя, округляя доли вниз.

Пехота из 333th Mechanized Strike - знатоки по части уклонения от вражеского огня, и приносят своим оппонентам дополнительный модификатор +1 к броскам попадания, сделанным против них.

Галактика Гамма

Гамма страдает от необычайно низкой морали, что приводит в битве к штрафу Инициативы -2. Однако широкое использование Гаммой АКИ даёт всем пилотам истребителей этой Галактики модификатор -1 ко всем броскам попадания и броскам Навыка Пилотирования, когда они вовлечены в атаки типа "воздух-земля".

201st Mechanized Assault может проигнорировать штраф Инициативы Галактики Гамма за низкую мораль, если сражается в любой миссии против подразделений Клана Призрачного Медведя. Далее, игрок за подразделение Bearslayer добавляет +1 к броску, когда определяет случайный весовой класс Звезды и Бинария/Тринария.

Когда делается бросок для определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария для 87th Machanized Cavalry, вычитите из результат броска 2. Аэрокосмические силы этого подразделения, которые включают несколько истребителей *Kirghiz C*, могут использовать эти аппараты для развёртывания на поле боя Элементалов. При развёртывании Элементалов таким способом воспользуйтесь стандартными правилами процедуры сброса БэтлМехов (с.82, **BTC: RoW**).

Галактика Дельта

Галактика Дельта получает бонус к Инициативе +1, когда работает с аэрокосмическими частями. Она также является показательной Галактикой 2-го эшелона Клана Адских Лошадей. Из-за этого для каждой Звезды, задействованной в сценарии, при броске для случайных привязок Мехов Галактика Дельта может дважды сделать бросок по таблице 1-го эшелона.

Когда делается бросок для определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария для 71st Machanized Cavalry, вычитите из результат броска 2. Далее, если войска Лошадей включают аэрокосмические части, игрок за Дельту может выбрать один из мапшитов сценария по соответствующей таблице и может выбрать домашний край карты для 71st Machanized Cavalry. Это подразделение может также движение за картой.

Из-за враждебности, испытываемой командиром 44th, по отношению к Командиру Галактики Дельта, игрок за Дельту вычитает 4 из всех бросков Инициативы при совместных действиях частей 44th и 71st. Уменьшите этот штраф наполовину, если оба командира убиты или не участвуют в битве. 44th добавляет +2 ко всем броскам определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария.

65th Mechanized Assault добавляет +1 к броскам при определении случайного состава Звезды (Star Composition).

Галактика Аппсilon

Галактика Аппсilon специализируется на оборонительных операциях и на ближнем бое. Поэтому её воины получают бонус +1 к своей Инициативе, если действуют как защищающиеся или когда сражаются на любом ландшафте, за исключением ровного (flatland). Их Мехи также получают дополнительный модификатор попадания +1 к оружейным атакам, проводимым в коротком диапазоне. Однако против целей в среднем и длинном диапазоне, воины Галактики Аппсilon добавляют своим целям дополнительный штраф +1. Если не запрещает специфический тип сценария, игрок за эту Галактику может использовать правила скрытых юнитов для не более 1/4 своих сил.

Когда делается бросок для определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария для 108th Machanized Cavalry, вычитите из результат броска 2. Он также может использовать движение за картой.

62nd Mechanized Assault получает способность опрокидывать противника, если сражается на горном, городском или лесном ландшафте.

22nd BattleMech Cluster получает бонус +2 ко всем броскам попадания для атак артиллерии за картой, если на поле боя присутствует пехота.

Галактика Зета

Все подразделения Галактики Зета обладают способностью перехвата Инициативы.

40th Machanized Cavalry вычитает 2 из всех бросков определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария. Далее, подразделение Apollo длительное время работала без воздушной поддержки, поэтому не может эффективно работать с воздушной поддержкой, получая штраф Инициативы -1 в сражениях с участием аэрокосмических сил.

Когда делается бросок для определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария для 229th Machanized Strike, перебросьте любой Мех, который не оснащён минимумом одной установкой SRM или LRM. Если второй бросок указывает на Мех без ракетных ПУ, игрок должен выбрать один из двух результатов.

Галактика Эта

Все подразделения Галактики Эта владеют способностями к опрокидыванию противника и к движению за картой. Вдобавок игрок за Эту может использовать правила скрытых юнитов для не более 1/2 своих сил. В конце каждого хода игрок за Эту должен сделать бросок 2D6. При результате 7 или выше Галактика Эта нарушает правила зеллбригена, позволяя вести массированный оружейный огонь.

Как бунтовщики в Тумене Адских Лошадей, персонажи **MWII**, принадлежащие Галактике Эта, получают штраф +2 ко всем целевым числам бросков социальных Навыков (+4, если игрок служит в 39th BattleMech Cluster), когда взаимодействуют с персонажами Кланов. Персонажи Галактики Эта также получают удвоенную награду Навыка при любом использовании бросков Навыка Безоружный Бой или Ножи, что отражает их тенденцию вступать в ссоры со своими товарищами.

Галактика Тета

Все воины Галактики Тета звания Звёздный Капитан и выше на самом деле более опытные воины по сравнению с другими, действуя как Конюхи (термин Адских Лошадей, означающий инструкторов) по отношению к другим (называемых Жеребятами). Эти офицеры всегда на 1 уровень опыта выше, чем показывает бросок по таблице Random Experience Level, и при привязке Меха могут сделать бросок по соответствующей таблице 1-го эшелона вместо таблицы 2-го эшелона.

Галактика Йота

Галактика Йота никогда не использует зеллбриген и может использовать движение за картой и правила скрытых юнитов. В отличие от других Галактик Адских Лошадей, Йота не получает выгоды от совместной работы с Кешиком Альфа. Персонажи из Галактики Йота считаются своими товарищами хуже подонков, и получают модификатор целевого числа +3 ко всем броскам социальных Навыков, когда взаимодействуют с персонажами Кланов. Т.к. они дерутся часто и в различных стилях, воины Галактики Йота могут улучшить любой Навык по цене на 1 Очко Приключения (Adventure Point) меньше, чем обычно.

КЛАН ЛЕДЯНОГО ХЕЛЛИОНА

Галактика Альфа

Все подразделения Галактики Альфа получают модификатор +1 к своим броскам Инициативы.

Подразделения Элементалов из 150th Hellion Lancers получают модификатор попадания -1 при анти-БэтлМех атаках ног и ройных атаках.

Из-за тяжёлого характера 78th Hellion Lancers и возникающих из-за этого у МехВоинов проблем при работе с ними, это подразделение не получает обычного бонуса Инициативы Галактики Альфа. Однако ко всем броскам при определении случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария применяется модификатор +1.

Галактика Бета

200th Attack Cluster может использовать правила скрытых юнитов для не более 1/2 своих сил.

Члены 121st Hellion Lancers получают бонус Инициативы +1 из-за своего навыка преследования. Вдобавок отдельные лёгкие или средние Звёзды могут роем атаковать отдельную цель. Это даёт всей Звезде модификатор попадания -1 при оружейных атаках. Члены Звезды могут стрелять только в того Меха, который атакован таким способом. После уничтожения цели путём такой ройной атаки вся Звезда должна покинуть поле боя через домашний край как можно быстрее - это как наказание за бесчестное поведение.

Галактика Дельта

Все подразделения Галактики Дельта являются экспертами сражений в опасных или экстремальных условиях. Все воины получают бонус -1 к любым броскам Навыка Пилотирования, требующегося во Враждебных Условиях (с.89-91, **BTC: RoW**). Они также получают бонус Инициативы +1 в таких типах окружающей среды, как горный и лесной ландшафт. Если никакого из этих условий нет, подразделение получает штраф Инициативы -1.

Воины из 53rd Strikers Irregulars постоянно изнуряют себя тяжёлой работой. Из-за этого их персонажам MWII требуется лишь половина необходимых Очков Навыка (Skill Points) для улучшения любого военного Навыка. Однако стоимость (в Очках Навыка) улучшения всех других типов Навыков удваивается.

Галактика Зета

Мастера в искусстве изматывания противника, 3rd Hector Cavaliers постоянно находятся в движении. В Конечной Фазе каждого хода один Мех каждой Звезды может попытаться сделать бросок Навыка Пилотирования с модификатором +2. Успешный бросок даёт этому Меху число MP, равное половине его MP Ходьбы (Walking MP), округляя вниз. Это движение должно быть использовано немедленно (движение происходит в Конечной Фазе) или же оно теряется. Это движение не влияет ни на режим движения, выбранный Мехом в следующем ходу, ни на его модификатор движения цели.

Хотя и неопытные в боях, члены 45th Hector Cavaliers обладают неиссякаемым энтузиазмом. Каждый персонаж MWII из этого подразделения получает дополнительные пункты Лимита (Edge) бесплатно. Только в играх **BattleTech** игроку за это подразделение позволяется сделать 3 переброса за 1 сценарий только по отношению к проваленным броскам Навыка Пилотирования или Стрельбы (но не броски Локации Попадания или Ракетных Попаданий).

Основная Галактики Зета

176th Attack Cluster способен избежать практически любой плохой ситуации. Персонажи MWII этого подразделения получают 1 пункт Лимита бесплатно, и, пока он является членом этого подразделения, ему нужно оплатить лишь половину стоимости дальнейшего наращивания Лимита.

Галактика Тета

Всякий раз, когда Галактика Тета сражается Тринарием или больше, всё подразделение получает штраф Инициативы -2.

Если 180th Attack Cluster сражается в составе комбинированных войск (Мехи, АКИ и Элементалы), он получает бонус Инициативы +2. Члены этого подразделения также являются специалистами в области ведения сражений при низкой гравитации. Они получают модификатор Навыка Пилотирования -1 к любым броскам Пилотирования, требующимся при низкой гравитации. Вдобавок любое повреждение, полученное из-за избыточного движения (см. с.90, **BTC: RoW**) уменьшается на 1 пункт.

Члены 43th Hector Cavaliers, сражающиеся силами размера Звезды или Новы или меньше, получают бонус Инициативы +1.

Из-за постоянных контактов с членами касты торговцев персонажи MWII из 44th Hector Cavaliers могут приобрести улучшение Навыков Переговоры, Оценка и Попрошайничество за половину обычной стоимости (в Очках Навыка).

КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

Кешик Туркины

Воины Кешика Туркины - лучшие, которых только может предложить Клан Нефритового Сокола. Таким образом, один раз за сражение можно перекинуть бросок Навыка Пилотирования или перекинуть неудачный бросок попадания. Кроме того, если в силу обстоятельств в сражении участвует Хан Прайд, игрок за Нефритовый Сокол получает бонус +1 к Инициативе и может дважды в сражении перекинуть бросок Инициативы.

Галактика Гамма

(Галактика Нефритового Сокола)

Воины из Jade Falcon Guards движимы самоутверждением и памятью об Эйдене Прайде. Чтобы это отразить, они получают бонус +1 к броску Инициативы во всех сценариях, где они выступают как атакующие.

1st Falcon Hussars - новички для Внутренней Сферы и рвутся в бой. Это подразделение имеет бонус +2 к броску Инициативы. Но их неискушённость приводит к тому, что никто из этого подразделения не может отказаться от проведения дуэлей чести по правилам зеллбригена и их противник всегда строго придерживается правил чести.

У воинов 3rd Falcon Talon Cluster - опыт сражений в неблагоприятных условиях, что означает половину штрафов (округляя вверх) при сражениях в ночных условиях или при неблагоприятных погодных условиях.

Звёздный Полковник Серен Ньюклэй из 9th Talon Cluster - знаток по части выбора лучших из его подразделения в крупномасштабных сражениях, и поэтому в сценариях **BattleForce2** любая часть, непосредственно управляемая Ньюклэем, может отдавать 2 команды каждый ход, по выбору игрока. Далее, полный 9th Talon может игнорировать эффекты специальной команды *Hello, HQ?*

Галактика Дельта (Галактика Gyrfalcon)

Если сражением командует саХан Саманта Клиз, то игрок получает бонус +2 к броску Инициативы до тех пор, пока её Мех функционален. А если она вышла из игры, Соколы получают штраф -2 к броску Инициативы.

1st Falcon Strikers имеют большой опыт по части стрельбы в движении - уменьшите их модификатор движения атакующего на 1 (минимум до 0). Это подразделение может развернуть максимум 6 ОмниМехов, но зато может развернуть до 6-ти Звёзд Элементалов.

7th Talon предпочитает простые сражения и получает бонус +1 к броску Инициативы, если тип ландшафта Ровный (Flatland) или Холмистый (Hill), но получает штраф -1 в Горной или Городской местности.

Галактика Омега

Воины 4th Falcon Striker Cluster всегда строго следуют понятиям чести, но зато получают штраф за длинный диапазон атаки +3, а не +4. Подразделение получает бонус +1 к броску Инициативы, если сражается с частями Клана Снежного Ворона.

Если в сценарии 8-й ВГК играет роль обороняющегося, то это подразделение уменьшает штраф за атаки на средних и длинных дистанциях на 1 (т.е. штраф на средней дистанции получается +1, на длинной +3). Когда же 8-й ВГК играет роль атакующего, подразделение получает штраф +1 ко всем целевым числам попадания.

Галактика Ро

Тактика ведения сражений Командира Галактики Данфорт напоминает Волчью и позволяет войскам под её командованием использовать тактику, редко наблюдаемую в Тумене Нефритового Сокола. Она может отделять до 1/4 сил Соколов в начале сценария, выставляя их на карте позже. Чтобы это сделать, игрок за Нефритовый Сокол должен обозначить край карты, с которого появятся отделённые войска. В начале каждого хода этот игрок бросает 2D6. Если результат меньше или равен номеру текущего хода, отделённые войска выходят на карту с обозначенного края в течение фазы Движения Соколов. Также подразделение под командованием Данфорт следует понятиям чести с оговорками.

124th Striker Cluster специализируется на штурмовых операциях. Это подразделение может опрокидывать противника и перехватывать Инициативу.

После катастрофы в Пропasti Семор 7th Falcon Regulars оттачивал своё мастерство сражений в холодных погодных условиях. Соответственно, это подразделение не имеет штрафов МР на снежном и ледяном ландшафтах. Вдобавок у них штраф Навыка Пилотирование в ледяных условиях только +3. Но правила скольжения и зыбучести к ним применяются.

Неопытное подразделение Jade Falcon Eyrie Cluster в первом ходу автоматически проигрывает Инициативу и получает штраф -4 к броску Инициативы во втором. В каждом последующем ходу уменьшайте этот штраф на 1. После пятого хода у них нет штрафа Инициативы. Независимо от следования понятиям чести в сражении воины этого подразделения могут проводить физические атаки.

Галактика Йота

2nd Falcon Jaegers специализируются на штурмовых ударах "орбита-поверхность" и получают бонус +3 к броскам Приземления

(Landing) и к броскам атмосферного Управления (atmospheric Control) (см. с.37-38, BattleSpace).

Воины 5th Talon опытные в проведении боёв в городских условиях, получая на таком ландшафте бонус Инициативы +1. Далее, воины этого подразделения могут при скольжении на дорожном покрытии пропустить бросок Навыка Пилотирование, добавив 1 МР при повороте.

Понёсший тяжёлые потери на Ковентри, переукомплектованный 305th Assault Cluster пугает уже одним своим присутствием и получает бонус +2 к броску Инициативы до тех пор, пока имеет численное преимущество 2:1 или лучше. Подразделение предпочитает агрессивную тактику и может опрокидывать противника.

При сражениях с войсками Внутренней Сферы 73rd Striker Cluster может игнорировать все правила чести, а при сражениях с наёмниками получает также бонус +2 к броску Инициативы. Но при сражениях с наёмниками подразделение не может отступить, предпочитая смерть бесчестью.

Неопытные воины из Gyrfalcon Eyrie Cluster в первом ходу автоматически проигрывают Инициативу и получают штраф -4 к броску Инициативы во втором. В каждом последующем ходу уменьшайте этот штраф на 1. После пятого хода у них нет штрафа Инициативы.

Галактика Эпсилон

Рард Хойт пользуется уважением среди воинов своего подразделения, но в общении с другими подразделениями у него имеются затруднения. Как результат, любое подразделение, которым командует Хойт и которое входит в состав Галактики Эпсилон, получает бонус +2 к броску Инициативы, а подразделения, не входящие в состав Галактики Эпсилон, получают штраф -1 к броску Инициативы.

5th Battle Cluster имеет прочную ненависть к Клану Волка и получают бонус +1 к броску Инициативы, когда сражаются с подразделениями этого Клана. Со времён осады Борельтауна на планете Wotan это подразделение стало опытным в проведении оборонных операций, получая бонус +1, если сражается в городских условиях или как защитник (бонусы совокупны и при вражде с Волками, и обычно).

Любое подразделение из состава 10th Talon получает штраф -2 к броску Инициативы.

Галактика Мю

1st Falcon Velites ненавидит пиратов - при встрече с такими врагами уменьшите целевое число попадания на 1.

5th Falcon Regulars обладает необычным оборудованием и может сделать по 1-му броску для каждой Звезды по таблице Мехов 1-го эшелона при случайном подборе Мехов.

5-й ВГК получает штраф -2 к броску Инициативы, если он выступает в сценарии как обороняющийся или когда численно уступает врагу 2:1 или хуже.

При развёртывании подразделений свыше Тринария 9-й ВГК получает штраф -1 к броску Инициативы. Так как 9-й ВГК обладает превосходной материально-технической поддержкой и располагает ремонтным оборудованием, то он получает бонус +1 для всех бросков при использовании правил Сбора и Ремонта (с.94-95, BTC: RoW).

Галактика Лямбда

Знатоки ведения сражений в любых условиях, 22-й ВГК может игнорировать любые модификаторы Инициативы, обусловленные враждебными ландшафтами или окружающей средой.

У 74th Battle Cluster репутация быстрого нападающего: его атакующие Мехи не учитывают модификатор попадания за движение атакующего, если только при выбранном типе движения они израсходовали половину или меньше доступных МР.

Галактика Сигма

Тимур Мальтус, вынужденный оставить пост саХана, по-прежнему остаётся грозным командующим. Любые войска Соколов под его командованием игнорируют все вражеские бонусы к броскам Инициативы.

12th Talon получает бонус +1 к броску Инициативы, если сражается Тринарием или на планете Железная Твердыня (бонусы совокупны, т.е. войска этого подразделения размером с Тринарий на Твердыне получают бонус +2). Но если сражение ведётся силами больше Тринария, подразделение получает штраф -2 к броску Инициативы.

2nd Falcon Velites получает бонус +1 к броску Инициативы при сражениях с частями Клана Волка и могут перехватывать Инициативу.

1st Dragoons - верные Крестоносцы, и получают бонус +1 к броску Инициативы при столкновениях с Хранителями. Подразделение может перехватывать Инициативу и опрокидывать противника, но должно строго придерживаться правил чести.

Галактика Зета

В сражениях с частями Кланов войска под командованием Есукаи Шамбаг получают бонус Инициативы +1. В сражениях с войсками Внутренней Сферы или с бандитами её войска получают штраф Инициативы -2.

В сценариях, где войска 3rd Falcon Velites действуют как обороняющиеся, они получают бонус Инициативы +2. Вдобавок те войска, которые не двигались, получают в этом же ходу модификатор попадания -1.

2nd Falcon Dragoons опытни в проведении сражений в условиях джунглей и болот - уменьшите на таких ландшафтах модификаторы стоимости МР и Навыка Пилотирование на 1.

КЛАН ЗВЁЗДНОГО УЖА

Командование Клана Звёздного Ужа

Оба Кешика укомплектованы элитными войсками, плотнующих лучшее оборудование. При выборе Мехов управляющий игрок может по 1-му разу для каждой Звезды выбрать *любой* ОмниМех Клана. Вдобавок присутствие на поле боя обоих Ханов побуждает войска Клана Звёздного Ужа действовать лучше. Если на поле боя присутствует один или оба Хана, Звёздные Ужи получают бонус Инициативы +2. Если Мех Хана уничтожен и/или Хан убит, все Ужи впадают в бешенство берсерков; они должны немедленно выбрать ближайшую вражескую цель и сразаться с ней до тех пор, пока враг не будет уничтожен или пока враг не покинет поле боя. Кешики также обладают способностями опрокидывать противника и перехватывать Инициативу.

Галактика Альфа

Она особенно подготовлена для длительных сражений. При сражении группами более чем один Бинарий или Тринарий Ужи получают бонус Инициативы +1.

Когда делается бросок для определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария для 5th Adder Assault Cluster, добавьте модификатор +2. Он также обладает способностью опрокидывать противника.

Все Звёзды ОмниМехов из 85th Adder Cavaliers являются Новами. Примените для них модификатор -1 ко всем броскам Навыка Пилотирование, пока они несут Элементалов, так учитывается тот факт, что войска этого подразделения всё ещё приучены аккуратно переносить бронепехоту.

191st Adder Guards могут перехватывать Инициативу.

Галактика Гамма

В основном Гамма плохо управляется большими группами. Если они сражаются более чем одним Бинарием или Тринарием, примените модификатор -2 к броску Инициативы для войска Гаммы.

9th Armored Cavalry Squadron предпочитает сражаться традиционно - с соблюдением зеллбригена. Пока все его войска строго следуют зеллбригену, они получают бонус +2 к броскам Инициативы. Также, когда для них делается бросок для определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария, добавьте к результату броска +2.

При сражении в городских условиях войска 73rd Adder Cavaliers получают бонус Инициативы +2. При сражении на горном или лесном ландшафте они получают бонус Инициативы +1. Персонажи **MWII** из этого подразделения могут приобрести каждый новый уровень Навыка Тактика по цене в половину меньшей, чем обычно (в АР и Очках Навыка), до максимального уровня, равного их значению INT, из-за того, что их Звёздный Полковник Коннери - изобретатель в тактике.

Галактика Дельта

Дельта тесно сотрудничает со своими АКИ. При сражении с участием своих АКИ войска Дельты могут использовать движение по опрокидыванию противника, позволяя своим истребителям провести наземную атаку и покинуть поле боя до того, как будет произведён вражеский огонь. Если они по какой-либо причине лишены прикрытия своими АКИ, они становятся чрезмерно осторожными и получают штраф Инициативы -1.

Когда делается бросок для определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария для 6th Assault Cluster, добавьте модификатор +2. Он также обладает способностью опрокидывать противника.

Когда делается бросок для определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария для 18th Armored Cavalry Squadron, добавьте модификатор +1. При сражении вместе с Элементалами войска этого подразделения получают бонус Инициативы +1.

Галактика Эпсилон

Технический штат Галактики Эпсилон очень профессионален в деле сбора запчастей. Подразделение получает бонус +2 ко всем броскам при использовании правил Сбора и Ремонта (см. с.94-95, **BTC: RoW**).

Когда делается бросок для определения случайного весового класса Звезды и Бинария/Тринария для 13th Adder Assault Cluster, добавьте модификатор +1. Вдобавок они также обладают способностью опрокидывать противника и могут перехватывать Инициативу.

Воины 42nd Adder Cavaliers являются "самым удачливым" в Тумене. Каждый воин награждается дополнительным пунктом Лимита, а персонажи **MWII** с преимуществами Чувство Боя или 6-е Чувство делают броски против этих качеств с модификатором +2 (члены подразделения получают эти бонусы только после 6 месяцев службы в нём).

471st Adder Guards плохо работают с другими подразделениями или при больших формированиях. Если их воины принимают участие в совместной операции с воинами из другого Кластера и/или принимают участие в сражении при размерах собственных сил более одного Бинария или Тринария, примените модификатор Инициативы -1 и модификатор броска Навыка Пилотирование -1.

Временная Галактика Каппа

Сражаясь в городских условиях, Каппа может использовать правила скрытых юнитов для не более 1/2 своих сил. Они также могут следовать зеллбригену и получить модификатор +2 к своим броскам Инициативы.

Воины из 417th Adder Sentinels пользуются множеством форм сражения. Они могут стрелять по двум и более целям, находящихся в передней (Front) арке стрельбы без получения стандартного модификатора +1. При случайном определении состава Звезды управляющий игрок может сделать по 1-му броску для каждой Звезды для определения Меха 1-го эшелона по соответствующей таблице весового класса.

Временная Галактика Мю

При сражении на Холмистом или Горном ландшафте воины Галактики Мю могут перехватить Инициативу и провести опрокидывание противника.

Воины из 178th Adder Sentinels не попадают в засаду, пока сражаются на Холмистом или Горном ландшафте (вражеские силы не могут использовать правила скрытых юнитов). Вдобавок воины из этого подразделения получают бонус Инициативы +1 к своим броскам, если сражение ведётся с подразделением Клана Духа Крови.

Временная Галактика Кси

Кси - наиболее подготовленная и оснащённая Галактика 2-го эшелона в Тумене Клана Звёздного Ужа. При броске для приобретения БэтлМеха управляющий игрок может выбрать одного любого Меха соответствующего класса для каждой Звезды из таблицы для 2-го эшелона. Управляющий игрок может также сделать бросок для каждой Звезды по колонке "ОмниМех".

Все Мехи подразделения 235th Adder Sentinels являются ОмниМехами. При определении случайного состава сил сделайте бросок по таблице для 1-го эшелона.

Временная Галактика Омикрон

Воины этой Галактики относительно молоды и им ещё предстоит научиться чувствовать локтя. При сражении подразделением более одного Бинария или Тринария примените модификатор Инициативы -1.

271st Adder Sentinels испытывает значительные затруднения в обслуживании всех своих действующих БэтлМехов. Для каждого представленного БэтлМеха сделайте бросок 1D6. При результате 6 данный Мех не полностью функционален. Вновь бросьте 1D6, результат

разделите на 2 и примените случайным образом получившееся число критических повреждений к данному Меху. Перебросьте любые попадания, которые выводят из строя (cripple) или уничтожают Мех (3 крита в двигатель, 2 крита в гироскоп, крит в боеприпасы и т.д.).

Временная Галактика Ро

Галактика Ро с начала 1-го игрового хода получает отрицательный модификатор к своему броску Инициативы, равный результату броска 1D6. Этот негативный модификатор остаётся постоянным и неизменным, пока её воины не вступят в сражение (воин Галактики Ро или выстрелил во врага, или попал под обстрел врага). Начиная с хода, в котором её подразделение вступило в сражение, вычитайте из модификатора по 1 каждый ход, прошедший с первого огневого контакта, по модификатор не станет равным 0. Модификатор не может быть меньше 0 (что приводит в итоге к положительному модификатору).

Временная Галактика Сигма

Сигма специализируется на неожиданных атаках. При вступлении в сражение путём высадки в боевых условиях (с.82, **BTC: RoW**) все броски Навыка Пилотирование для приземления делаются с модификатором -2.

Воины 471st Adder Sentinels обладают способностью опрокидывать противника.

Воины из 1143rd Gatekeeper Cluster искущённы в городских сражениях. Они получают бонус Инициативы +2 и бонус Навыка Пилотирование -1, если сражаются на городском ландшафте.

Временная Галактика Тау

1114th Gatekeeper Cluster получает штраф Инициативы -2, если работает с воинами из любого другого подразделения. Если враг превосходит их в отношении 3:2 или выше, они впадают в состояние берсерков. Они движутся к ближайшему вражескому подразделению с наибольшей возможной скоростью и стреляют, по меньшей мере, из максимального количества доступного оружия без перегрева (overheating). Если вражеский юнит находится в смежном гексе, они совершают физические атаки. В состоянии берсерка они получают дополнительный бонус попадания +1.

КЛАН ВОЛКА

Галактика Альфа

Никакое подразделение не получает положительных модификаторов Инициативы, когда сражается с Золотым Кешиком. При совмещённых действиях Кешика и членов 4th Striker Cluster все они могут использовать движение за картой.

Когда в сражении участвуют части 5th Wolf Battle Cluster, противник не может использовать правила скрытых юнитов, пока в сценарии не сказано иначе. Также это подразделение может пометить одну из двух сторон карты как часть своего домашнего края карты (что позволяет им вступать или отступать через домашний край и помеченную сторону). Этот дополнительный "край" начинается с домашнего края карты и его протяжённость по отмеченной стороне составляет только 5 полных гексов.

Галактика Бета (Сумеречные Волки)

Если в сражении одновременно участвуют члены различных Кластеров Беты, управляющий игрок должен сделать бросок Инициативы для каждого присутствующего Кластера. При определении выигравшего Инициативу игрок должен выиграть Инициативу всеми используемыми Кластерами.

Мариэлл Радик из Серебряного Кешика обладает в **MWII** преимуществом - 6-м Чувством. В сражении она автоматически знает, есть ли скрытые юниты, хотя не знает, где они.

2nd Wolf Assault Cluster автоматически выигрывает Инициативу в 1-м ходу сражения. Любой ход, в котором подразделение выиграло Инициативу, приносит ему бонус Инициативы +1 в следующем ходу.

Галактика Гамма (Волчьи Гусары)

Любой ход, в котором 7th Battle Cluster уничтожает или выводит из строя больше вражеских Мехов, чем потеряет своих, приносит им в следующем ходу бонус Инициативы +1. Этот модификатор кумулятивный; если подразделение получает бонус 3 последовательных хода, оно получает бонус Инициативы +3. 7th Battle Cluster сохраняют бонус Инициативы и в тех ходах, когда никто из противников не имеет преимущества в уничтоженных или выведенных из строя Мехах, но если подразделение теряет Мехов больше, чем его противник, оно теряет бонус Инициативы и должно начинать с бонусом 0.

Галактика Дельта (Огрызающиеся Волки)

При сражениях с другим Кланом 2nd Wolf Lancers может пометить в каждом Бинарии или Тринарии по одному Меху как "карикатуру" - Мех, на который наносят знаки отличия того Клана, с кем они сражаются. Противник получает модификатор попадания -1 по таким Мехам. Однако враг получает модификатор попадания +1 против всего остального подразделения, пока все Мехи-"карикатуры" не убраны с карты, не уничтожены или не выведены из строя.

3rd Wolf Lancers получает штраф Инициативы -1 всякий раз, когда на поле боя враг превосходит их числом. Однако все Элементалы этого подразделения могут всегда выставляться с использованием правил скрытых юнитов, если это не запрещено сценарием.

Галактика Тета

Когда в сражении участвует Зелёный Кешик, любой враг, нацелившийся на воина Кешика, может сам стать целью любого воина Теты, имеющего в этом случае модификатор попадания -1.

За исключением Ледяного Хеллиона и Адских Лошадей, подразделения вражеского Клана должны игнорировать традиционные ТС из 2nd Wolf Cavalry, пока те находятся дальше 3-х гексов.

Как защищающиеся, 12th Wolf Regulars могут с использованием правил скрытых юнитов выставить не более 1/2 своих сил и получают бонус Инициативы +2. Как атакующие они не получают этих преимуществ и получают штраф к броскам Инициативы -1.

Если по сценарию они защищаются, то воины 13th Wolf Regulars, двигавшиеся со скоростью Ходьбы, получают лишь ополовиненные модификаторы движения вражеской цели (округляя вниз).

Галактика Йота

Командная Звезда Элементалов Страдака превосходно знает технику уклонения. Любой юнит, пытающийся выстрелить по ним, получает дополнительный модификатор попадания +1.

6th Wolf Regulars может использовать движение за картой, но по удвоенной цене времени, требующегося для такого движения. Эти юниты возвращаются на карту в ходе Фазы Инициативы, а не в Конечной Фазе, и могут двигаться и стрелять в этом же ходу по обычным правилам.

БРОНЕКОСТЮМЫ КРЕСТОНОСЦЕВ

Ранние версии бронекостюма Кланов были сконструированы для специфических боевых задач и окружающих сред. Клан Волка усовершенствовал бронекостюм, он стал известен как бронекостюм Элементал - это был компромисс между различными типами, разработанный для функционирования с равным успехом в любой окружающей среде и для миссий любого типа. Ни одна из ранних версий не была такой многофункциональной, как бронекостюм Волков, из-за чего все они канули в бездну забвения, в то время как Элементал широко распространился во всех Кланах.

После начала Вторжения Кланов во Внутреннюю Сферу статус-кво относительно бронекостюмов было неожиданно нарушено. Первоначально бронекостюм Кланов не имел никакого эквивалента в армиях Внутренней Сферы. Фактически Элементалов ошибочно принимали за инородных захватчиков, когда их впервые заметили среди сил Кланов. Однако как только Внутренняя Сфера начала разработку своего собственного бронекостюма, Кланы стали терять преимущество в этой области. Особенно в последние годы, с демонстрацией новых разработок костюмов вроде "Каназучи" Синдиката Драконов и "Ахиллеса" Лиги Свободных Миров, войска Кланов стали рассматривать Элементалов обойдёнными.

В ответ на это, некоторые Кланы стали вновь разрабатывать бронекостюмы для специфических миссий для поддержки Элементалов на поле боя. Первые два из них рассматриваются подробно ниже: тяжёлый бронекостюм "Гном" Клана Адских Лошадей и бронекостюм "Саламандра" Клана Огненного Мандрила для поджигательных операций.

Если в правилах для каждого описания не сказано иначе, новые бронекостюмы следуют всем правилам стандартных бронекостюмов, приведённым в **BTC: RoW** (с.66-69) и в **MechWarrior Companion** (с.95-97). Оба бронекостюма являются оборудованием **BattleTech** Уровня 2 (Level 2).

БРОНЕКОСТЮМ ГНОМ

В 3054 году по домашним мирам Кланов ходили слухи, что Внутренняя Сфера разрабатывает штурмовой бронекостюм, способную составить конкуренцию Элементалу, разработанному Кланами в последнее столетие. Клан Адских Лошадей, зная, что любой успех в этой области будет угрожать родным мирам, опережая своих товарищей клансменов и Внутреннюю Сферу, немедленно развернул программу по изучению возможности реализации такой концепции. Когда учёные Клана, анализируя прототипы предыдущих вариантов брони Элементал, выяснили, что создать штурмовой бронекостюм можно, Хан Малавай Флетчер приказал разработать подобную систему с использованием технологии Кланов. Флетчер настаивал, чтобы новая броня при сохранении своей подвижности имела увеличенную огневую мощь и была способна противостоять любому типу оружия, кроме наиболее мощного.

Основой для новой разработки стали ранние модели, испытываемые Кланом Адских Лошадей на протяжении его истории. Любая предыдущая попытка заканчивалась неудачей. Однако разработки в металлургической, электронной и миомерной технологиях позволили учёным избежать множества проблем, с которыми они сталкивались ранее.

Разработчики назвали новый бронекостюм Гном, вслед за Элементалом являющийся обитателем сказочного мира. Используя новейшие технологии в миниатюризации и в разработке ферро-волоконной брони, Гнома оснастили таким количеством брони, которая выдержит 2 попадания из клановских средних лазеров. Основным оружием Гнома является малый ER-лазер в правой руке и чётко сформированная клешня левой руки. Вдобавок костюм оснащён несъёмной моделью ПУ Streak SRM-2 вместо съёмной у Элементалов для увеличения диапазона и точности стрельбы. Гном жертвует мобильностью ради огневой мощи и брони, но благодаря улучшенной технологии производства, он менее тяжёл, чем Каназучи. Гном сохранил возможность прыгать, хотя по сравнению с костюмом Элементал он на 33% медленнее. Однако тяжеловесность Гнома уменьшает ловкость пользователя до такой степени, что эффективное проведение ройной атаки против Меха невозможно.

Первые Гномы появились в войсках в Кешике Альфа Клана Адских Лошадей весной 3056 года, и они нанесли поражение традиционным бронекостюмам, используемым Кешиком Омега в ходе ежегодных спаррингов между этими двумя Кешиками. Хотя битва была лишь симулятором сражения, Хан Флетчер настолько был впечатлён возможностями новой брони, что немедленно приказал увеличить её производство.

Игровые Правила BattleTech

Подразделения, оснащённые бронёй Гном, могут прыгать до 2 MP. Каждый бронекостюм Гном имеет Значение Брони (AV, Armor Value), равное 14 пунктам, плюс 1 дополнительный пункт, представляющий собой солдата внутри. Хотя Гномы могут прыгать и, используя правила Механизированной Боевой Брони, перемещаться на борту ОмниМехов, они недостаточно ловкие при проведении анти-БэтлМех атак ног или ройных атак.

В отличие от оружия стандартного костюма Элементал, оружие, смонтированное на Гноме, не является модульным. Каждый костюм Гнома несёт малый ER-лазер. Гном также оснащён специальной ПУ SRM-2, рассчитанной на 2 залпа, при её использовании следуйте следующим правилам: Ракеты имеют профиль диапазона как у Streak SRM Кланов. Бросок, определяющий число ракетных попаданий, делается по стандартной таблице Battle Armor Missiles. Если результат броска указывает на нечётное количество ракет, добавьте 1 ракету к результату броска. Например, если в Звезде активны все 5 её членов, результат 3 покажет попадание 3-х ракет. Однако из-за того, что ракеты улучшенные, результат увеличивается до 4-х ракет.

Игровые Правила MechWarrior

Технический Уровень: 4

Доступность: D

Законность: D

Стоимость: 750,000 C-bills

Энергия: 3/4

Баллистика: 3/4

Схватка: Специальное

Охват: Полный

Ёмкость Повреждения: 170

Движение: 2/3, с прыжком

Физические: +3

Атлетические: +4

BLD: +4

Значение Брони (Battle Value, BV) (за 1 пункт): 360

Основное оружие Гнома - установленный в правой руке малый ER-лазер; вторичного оружия нет. Лазер имеет следующую игровую статистику **MechWarrior**:

Малый ER-лазер (Extended Range Small Laser)

Диапазон: 1-12/13-24/25-36

Энергопотребление: 15

Повреждение: 25D6 + 15

Время Перезарядки: 1

В игре **MWII** установки SRM бронекостюма Гном стреляют также, как и стандартная установка SRM бронекостюма Элементал, за исключением того, что SRM Гнома нельзя отбросить. Левая рука Гнома оснащена клешней, которая добавляет +2D6 к повреждению атаки схватки.

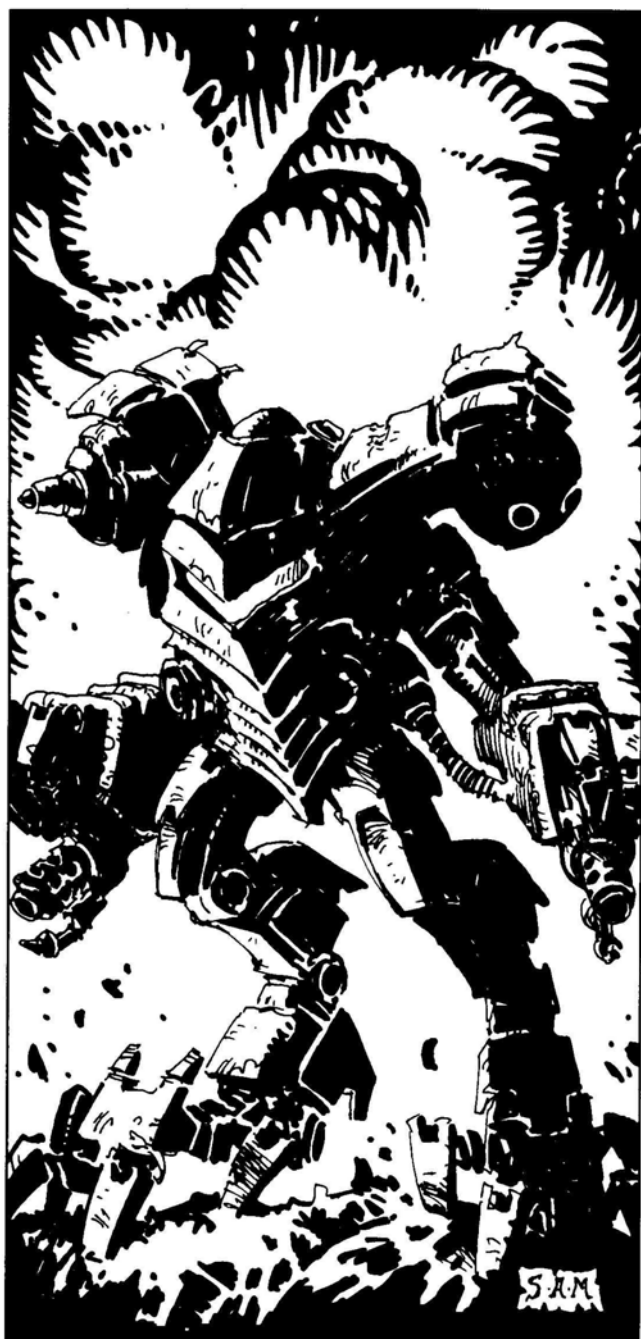
БРОНЕКОСТЮМ САЛАМАНДРА

Учёные Клана Огненного Мандрила были заинтригованы концепцией тяжёлого бронекостюма, но выяснилось, что Клан Адских Лошадей их в её разработке. Благодаря концентрации усилий в области развития технологии, а не путём Испытания Владения, группа учёных из Киндраа Фарадей-Танага решила предпринять уникальный подход к разработке нового бронекостюма.

Одна из ранних версий Элементала, названная Саламандрой в честь существа - элементаля огня, была специально разработана для ведения сражений в городских условиях и противопехотных операций до того, как небронированная пехота вышла из употребления среди Кланов. Учёные Фарадей-Танага выбрали для моделирования своей новой брони данный прототип, увеличив анти-БэтлМех способности костюма. В конечном итоге они создали мощный бронированный костюм партизанского бойца и средство подавления мятежей одновременно.

Более психологическое, нежели физическое оружие, Саламандра имеет угрожающий вид и обладает выбором в оружии, что гарантирует подавление воли любого пехотинца, решившегося противостоять этому костюму. Основное оружие Саламандры - огнемёт, который наносит ущерб противостоящей пехоте, и также может быть использован для повышения уровня нагрева вражеских Мехов. Саламандра несёт огнемёт как у БэтлМеха, подвешенный к каждой руке пониже мощных клешней, используемых при ройных атаках Меха. Ступни костюма также оснащены захватами в виде клешней и магнитов, чтобы легче было взбираться на вражеские Мехи. Как добавочное анти-БэтлМех оружие каждый костюм Саламандры несёт также и одиночную ПУ Inferno SRM, укреплённую над плечом в изолированной трубе.

Чтобы увеличить оружейную нагрузку Саламандры при сохранении манёвренности, разработчики уменьшили бронезащиту Саламандры. Несмотря на это, костюм по-прежнему хорошо защищён от атак, а его броня специально разработана для защиты носителя от огня и атак огнемётом - жизненно необходимый фактор, дающий Саламандре оружейное разнообразие.



Хотя в разработке есть некоторые сложности и Мандрилы постоянно вязнут в обычной борьбе между Киндраа, Саламандра в 3058 году прошла полевые испытания, и к моменту возобновления Вторжения во Внутреннюю Сферу она готова.

Игровые Правила BattleTech

Каждый костюм Саламандра вооружён 2-мя огнемётами. Разберите атаку как обычно, но при определении по таблице Battle Armor Direct Fire того, сколько огнемётов попало в цель, удвойте результат. Каждый костюм также несёт одиночную ПУ Inferno SRM (см. с.117, **ВТС: RoW**). Звезда Саламандр может стрелять из своих SRM лишь 1 раз, при определении числа попавших ракет используйте таблицу Battle Armor Direct Fire.

Каждый бронекостюм Саламандра имеет Значение Брони (AV), равное 7 пунктам, плюс 1 дополнительный пункт, представляющий

собой солдата внутри. Подразделения Саламандр обладают иммунитетом к огню; они не получают повреждения от огнемётов и не страдают от ракет Inferno и огня в гексах их нахождения.

Саламандры имеют 2 мощных, ясно сформированных клешни, а также магнитные ботинки с клешнями, делающих их особенно пригодными для анти-БэтлМех атак ног и ройных атак. Примените модификатор -1 к базовому числу попадания для таких атак. Вдобавок любая попытка стряхнуть роящихся Саламандр посредством ударов или прыгающих движений добавляет модификатор +1 к целевому числу.

Игровые Правила MechWarrior

Технический Уровень: 4

Доступность: D

Законность: D

Стоимость: 475,000 C-bills

Энергия: 2/3

Баллистика: 2/3

Схватка: Специальное

Охват: Полный

Ёмкость Повреждения: 80

Движение: Любое, с прыжком

Физические: +1

Атлетические: +2

BLD: +3

Значение Брони (Battle Value, BV) (за 1 пункт): 247

Каждый костюм Саламандра оснащён 2-мя огнемётами, монтируемыми на руках, - это его основное оружие. Костюм не поддерживает вторичного оружия, хотя и несёт одиночную ПУ Inferno SRM. Это оружие стреляет как и тяжёлая ПУ SRM, за исключением того, что стрельба из него вместо нанесения прямого повреждения воспламеняет пространство места стрельбы.

Клешни костюма Саламандра мощные и острые, добавляя +2D6 к повреждению атаки схватки. Клешни рук и ступней костюма позволяют Саламандре взбираться настолько просто, как будто это ходьба, это приводит к модификатору -4 ко всем целевым числам Навыка Альпинизм. Как и в **BattleTech**, персонажи, носящие Броню Саламандра, не получают повреждения от огневых атак.

НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Хотя Кланов обладают наилучшей оружейной технологией, доступной в изведанном космосе, это не является новшеством. В действительности учёные Кланов не сделали никаких значительных технологических прорывов со времён создания в 2868 году бронекостюма Элементал, в основном из-за того, что не было необходимости.

Перед лицом врага, который использует то же самое оружие на тот же манер и при этом защищён всеми средствами от конфликта согласно кодексу чести, Кланы никогда не начинают гонку вооружения друг с другом.

Всё изменилось с появлением нового врага. После сражений во Внутренней Сфере Кланы увидели врага с Мехами и оборудованием, отличающимися от их собственных. Во-первых, у них не было причин для беспокойства, ведь оборудование Кланов постоянно оказывалось лучше сфероидного. Однако после нескольких поражений, нанесённых Кланам Внутренней Сферой, многие Хань стали побуждать своих учёных к разработке нового оружия, которое можно будет использовать против врага.

Старые привычки трудно изжить, а процесс развития медленный и сложный. Однако Клань всё-таки приготовили несколько сюрпризов, в том числе и преследование Клана Дымчатого Ягуара армией Внутренней Сферы. В действительности же внутренние отчёты Дымчатых Ягуаров показывают, что их учёные были на пороге величайшего прорыва в технологии, если бы этому не помешали защитники Внутренней Сферы.

ТЯЖЁЛЫЕ ЛАЗЕРЫ (HEAVY LASERS)

Воины Кланов-Крестоносцев постоянно давят на своих учёных и техников, чтобы те увеличили разрушительные способности Мехов. Традиционно это означает, что шасси нужно набивать оружием под завязку, иллюстрацией чему служат ОмниМехи *Nova* и *Dire Wolf*. Однако после почти столетия технологического зстоя это привело в прорыву в разработке лазерного оружия. Учёные Клана Звёздного Ужа значительно увеличили ствол и размер кристалла стандартных лазеров, увеличив их нагревательную способность и интенсивность. В итоге т.н. тяжёлый лазер имеет эффективный диапазон как у лазеров Внутренней Сферы, но наносит удвоенное повреждение по сравнению с этим антикварным оружием.

Однако всякая огневая мощь имеет свою цену. Звёздные Ужи достигли увеличенной интенсивности луча ценой всех других условий. Воины, которые использовали новые лазеры, доносят о том, что всякий раз при стрельбе из этого оружия мониторы их кокпитов подвергаются статическим помехам. Очевидно, плохое экранирование эмиттеров лазера - одна из множества жертв, сделанных разработчиками, - и позволяет влиять на ближайшие электромагнитные поля.

Долговременные эффекты на МехВоинов этого излучения неизвестны, но также доставляет некоторое беспокойство большинству Крестоносцев. Уменьшенный по сравнению с ER и импульсными лазерами диапазон также не удовлетворяет воинов, предпочитающих уничтожать врагов издалека. Хотя тяжёлые лазеры стали доступны с декабря 3059 года, они уже широко применяются среди Кланов-Крестоносцев, быстро распространившись из Клана Звёздного Ужа благодаря энергичным Испытаниям за технологию в ответ на усилившуюся активность Внутренней Сферы. Воины Кланов-Хранителей в основном медленнее принимают новое оружие из-за опасения за здоровье пилота.

Игровые Правила

Тяжёлые лазеры используются также, как и стандартные лазеры, за исключением того, что к базовому числу атак, сделанных этим оружием, попадания применяется модификатор +1, что отражает влияние, которое они оказывают на системы кокпита. Это влияние не имеет никаких других игровых эффектов, хотя гейм-мастера **MWII** могут назначать штрафы воинам, длительное время использующим это оружие.

Тяжёлые лазеры являются оборудованием Уровня 2 (Level 2), и могут использоваться в турнирах, если это не запрещено правилами отдельных турниров.

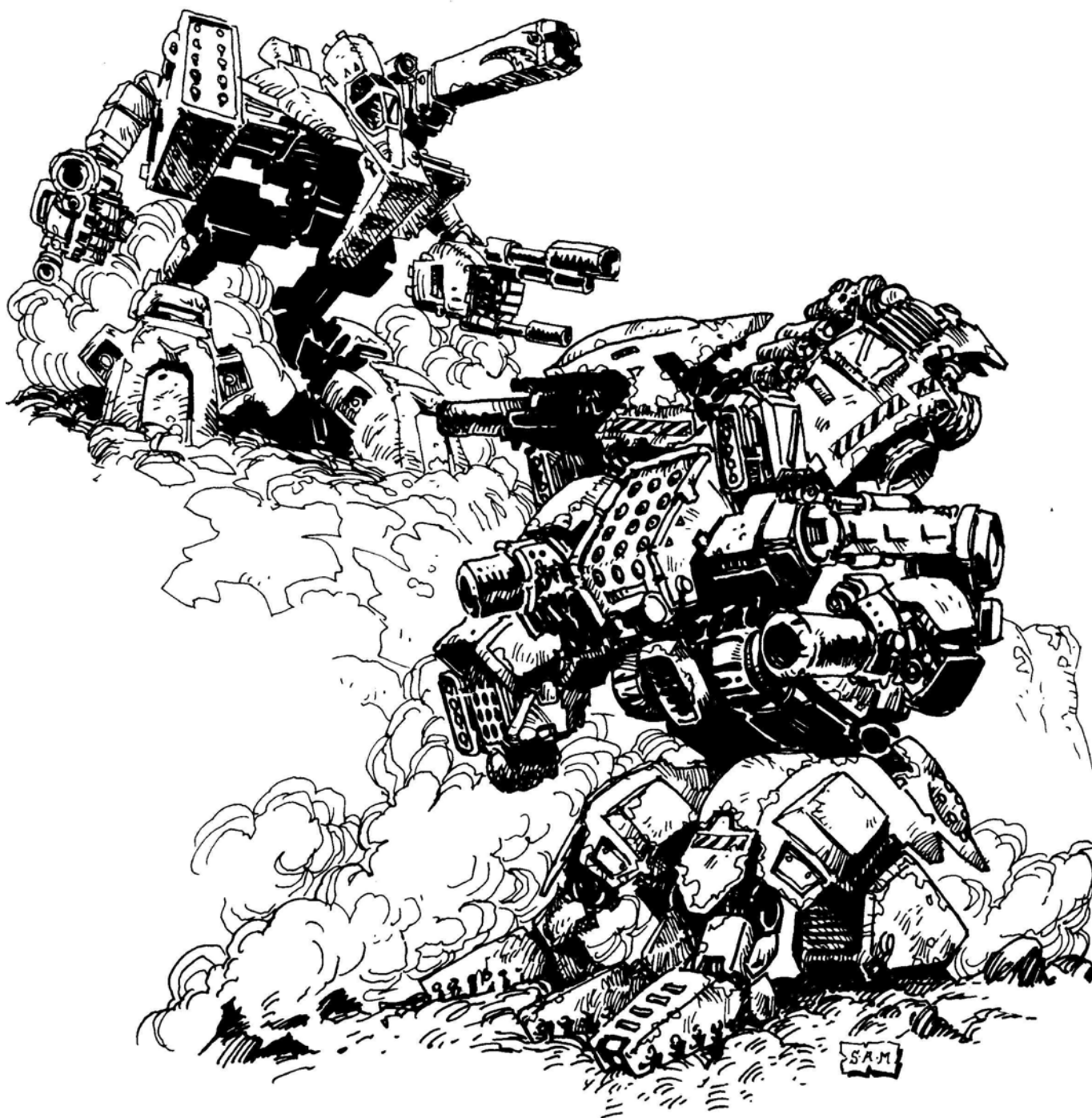
ТАБЛИЦА CRUSADER WEAPON COSTS AND BATTLE VALUE			
Тип	Цена (не заряженного)	Стоимость боеприпасов (за 1 т)	Боевая Ценность (Battle Value, BV)
Heavy Laser (Large)	250.000	-	243
Heavy Laser (Medium)	100.000	-	76
Heavy Laser (Small)	20.000	-	15

ТАБЛИЦА BATTLEFORCE 2 ROSTER SUPPLEMENT							
Наименование	MP	Повреждение PB/M/L	Перегрев	Класс	Броня/ Структура	Ценность в Очках (Point Value)	Особенности
<i>БэтлМехи Кланов</i>							
Blood Kite	3J	7/5/4	3	A	6/7	25	
Hellfire	4	5/4/1	2	H	4/5	15	if
Hellion Prime	7	4/3/-	2	L	3/2	14	omni
Hellion A	7	3/3/2	-	L	3/2	13	omni, if
Hellion B	7	4/3/-	3	L	3/2	10	omni
<i>Бронекостюмы Кланов</i>							
Гном	2J	2/2/-	-	I	3/-	4	car5
Саламандра	3J	1/-/-	-	I	2/-	2	car5

ТАБЛИЦА CRUSADER WEAPONS									
Type	Heat	Dmg	Диапазон				Вес, т	Слоты	Боеприпас
			Min.	Short	Med.	Long			
Энергетическое Оружие									
Heavy Laser (Large)	18	16	-	1-5	6-10	11-15	4	3	-
Heavy Laser (Medium)	7	10	-	1-3	4-6	7-9	1	2	-
Heavy Laser (Small)	3	6	-	1	2	3	0.5	1	-



RULES



BLOOD KITE

Масса: 85 т
Шасси: York XT
Двигатель: 255 Standard
Крейсерская скорость: 32 км/ч
Максимальная скорость: 54 км/ч
Прыжковые двигатели: 3
Дальность: 90 м
Броня: Стандартная
Вооружение:
3 ER Large Lasers
3 LRM-15
3 SRM-4
Производитель: York BattleMech Y3 Facility
Система связи: York Y3-Com
Система наведения и указания цели: York Y3-T&T

КРАТКИЙ ОБЗОР

Когда Хан Сеана Бокуэс развернула свою программу по возрождению ослабленного Клана Духа Крови, её реформы включали и новый взгляд на разработку Мехов. Когда Клан Койота в 2854 году выпустил ОмниМех, Дух Крови мог выставить лишь неполные Галактики. Эта ужасная нехватка оснащения означала, что Дух Крови из-за высоких ставок не сможет участвовать в Испытании Владения ОмниМехом. Поэтому Хан Бокуэс приказала касте учёных свои переработать процедуры разработок Мехов. Каждая новая разработка должна отвечать 4-м требованиям: низкая стоимость, выживаемость, постоянная огневая мощь и максимальная эффективность. Хотя многие из этих требований кажутся здравыми, Дух Крови построил и обкатал множество разработок БэтлМехов, которые нарушали некоторые или все эти требования. Хан Сеана верила, что её Клан должен оптимизировать свою технологию БэтлМехов, т.к. она не предвидела захвата и постройке ОмниМехов.

После нескольких десятилетий конструирования и усовершенствований новая разработка, используя принципы Хана Сеаны, воодушевила касту учёных, и появился *Blood Kite*.

ОСОБЕННОСТИ

Blood Kite чётко соответствует каждому требованию Хана Сеаны Бокуэс. Убрав такое крупногабаритное и дорогое оружие и оборудование, как XL-двигатель, PPC и скорострельные автопушки, у *Kite* при конструировании использовали сверхлёгкие материалы лишь для внутренней структуры и использовали только дешёвое оружие. По отношению к выживаемости рама *Blood Kite* весом в 85 т несёт максимум броневой защиты, доступной для его весового класса. Вдобавок по стандартам Кланов все боеприпасы защищены CASE. Наконец, прыжковые двигатели *Blood Kite* дают ему достаточную по сравнению с другими манёвренность, чтобы выжить, чего не хватает гибнущим машинам потяжелее.

3 больших ER-лазера и 3 LRM-15 (каждая из ПУ дополняется значительным боеприпасом), позволяют *Blood Kite* удерживаться на поле боя гораздо дольше тех Мехов, у которых кончаются боеприпасы. И, наконец, что касается эффективности, имеющееся оружие можно использовать так, что позволительно вести стрельбу из всего оружия сразу. Хотя это вызовет наращивание температуры, оно минимально по сравнению с тем, которое получается у большинства других Мехов такого же весового класса.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ

Успех и гордость Клана Духа Крови, *Blood Kite* выпускается в больших количествах с момента его дебюта в начале 30-го века. Он появился во всех Галактиках и почти в каждом Кластере Тумена Клана Духа Крови.

Тип: **Blood Kite**
Технология: Клан
Тоннаж: 85

Оборудование		Масса
Внутренняя структура:	Endo Steel	4.5
Двигатель:	255	13
Walking MP:	3	
Running MP:	5	
Jumping MP:	3	
Heat Sinks:	21 [42]	11
Gyro:		3
Cockpit:		3
Armor Factor:	240	15
	Внутренняя структура	Кол-во брони
Head	3	9
Center Torso	27	39
Center Torso (rear)		12
R/L Torso	18	27
R/L Torso (rear)		9
R/L Arm	14	24
R/L Leg	18	30

Оружие и боеприпасы	Расположение	Кол-во слотов	Вес
ER Large Laser	H	1	4
ER Large Laser	CT	1	4
LRM 15	RA	2	3.5
Ammo (LRM) 16	RA	2	2
SRM-4	RA	1	1
LRM 15	RT	2	3.5
Ammo (LRM) 16	RT	2	2
SRM-4	RT	1	1
Ammo (SRM) 25	RT	1	1
LRM 15	LT	2	3.5
Ammo (LRM) 16	LT	2	2
SRM 4	LT	1	1
ER Large Laser	LA	1	4
Jump Jet	RT	1	1
Jump Jet	CT	1	1
Jump Jet	LT	1	1

HELLFIRE

Масса: 60 т
Шасси: Star League XT
Двигатель: 240 Standard
Крейсерская скорость: 43 км/ч
Максимальная скорость: 65 км/ч, w/MASC 86 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Дальность: нет
Броня: Ферроволоконная с CASE
Вооружение:
1 Heavy Large Laser
3 LRM-10
2 ER Medium Lasers
2 Heavy Medium Lasers
2 Heavy Small Lasers
Производитель: Arcadia BattleMech Plant CM-T4
Система связи: Hector CC-22E
Система наведения и указания цели: Brim CT-37 Mk. XII

КРАТКИЙ ОБЗОР

После разработки новых тяжёлых лазеров, воины и учёные Клана Звёздного Ужа нуждались в испытательном полигоне для оружия. Для этой цели они выбрали *Lupus*, БэтлМех второго эшелона, давно отклонённый большинством Кланов. Тестирование прошло даже лучше, чем ожидалось, и лазеры были пущены в производство. Учёные Клана Звёздного Ужа немедленно начали длительный процесс переоборудования Мехов *Lupus*, переименованного в *Hellfire*, найденный в Тайнике Брайена Кланов.

СПОСОБНОСТИ

Хотя оружие, установленное на нём, было предназначено для тестирования новых лазеров, в итоговой модели эта конфигурация претерпела незначительные изменения. Множество тяжёлых лазеров в комбинации с парой ER-лазеров дают *Hellfire* слабую огневую мощь на средней и короткой дистанции. 3 установки LRM, не представленные в прототипах, компенсируют короткий диапазон и относительную неточность тяжёлых лазеров.

Изначально предназначенный быть быстрым БэтлМехом, *Hellfire* питается от стандартного 240-сильного сплав-двигателя. Командир Галактики Дженика Тургидсон, контролировавшая разработку и процесс тестирования, настаивала на том, чтобы двигатель был меньше, аргументируя это тем, что БэтлМеху, разработанному в основном для защитной роли, требуется скорее усиленная огневая мощь, нежели скорость. В конце концов она убедила всех в своей правоте, хотя и приказала включить систему MASC, давшую *Hellfire* возможность быстро развивать

большую скорость, чтобы оказаться ближе к врагу.

Недавно с поля боя стали просачиваться унылые отчёты об этом Мехе. К влиянию, оказываемому плохим экранированием от тяжёлых лазеров, добавились сообщения о нескольких взрывах лазерных трубок с катастрофическими результатами. Также система MASC *Hellfire* оказалась на 15% хуже, чем на основном образце, - то ли из-за нового оружия, то ли из-за "возраста" Меха, до конца так и не ясно.

РАЗВЁРТЫВАНИЕ

Почти сотня этих Мехов была переоборудована и поступила в войска, где они действуют во всех Галактиках второго эшелона Клана Звёздного Ужа. Лишь этот Клан обладает *Hellfire* в достаточном количестве. Но, вероятно, вскоре всё изменится - как только другие Кланов наконец увидят в нём властную мощь новых лазеров.

Тип: **Hellfire**

Технология: Клан

Тоннаж: 60

Оборудование	Масса
Внутренняя структура:	6
Двигатель:	11.5
Walking MP:	4
Running MP:	6 (8)
Jumping MP:	0
Heat Sinks:	17 [34]
Gyro:	3
Cockpit:	3
Armor Factor:	9
	<i>Внутренняя структура</i>
Head	3
Center Torso	20
Center Torso (rear)	10
R/L Torso	14
R/L Torso (rear)	7
R/L Arm	10
R/L Leg	14

Оружие и боеприпасы	Расположение	Кол-во слотов	Вес
Heavy Medium Laser	RA	2	1
ER Medium Laser	RA	1	1
Heavy Small Laser	RA	1	0.5
Heavy Medium Laser	LA	2	1
ER Medium Laser	LA	1	1
Heavy Small Laser	LA	1	0.5
LRM 10	RT	2	2.5
LRM 10	RT	2	2.5
SRM-4	RT	3	
Ammo (LRM) 24	RT	2	2
LRM 15	LT	2	4
Heavy Large Laser	LT	3	4
LRM 10	LT	2	2.5
MASC	CT	2	2

HELLION

Масса: 30 т
Шасси: Endo Steel
Двигатель: 210 XL
Крейсерская скорость: 76 км/ч
Максимальная скорость: 119 км/ч, w/MASC 151 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Дальность: нет
Броня: Ферроволоконная
Вооружение:
свободные слоты для 11.5 т
Производитель: Hector MechWorks Facility Alpha
Система связи: HCFA 3035 3.0
Система наведения и указания цели: HCFA 3047 1.5

КРАТКИЙ ОБЗОР

Hellion - прямой результат философии быстрой войны Клана Ледяного Хеллиона. Используя утяжелённую версию шасси *Mist Lynx*, была создана эффективная смесь скорость, брони и огневой мощи. Быстрый и вместительный боец, *Hellion* может выйти на поле боя, появляясь и нанося удар по цели задолго до её ответа. Мех гораздо быстрее, чем другие его класса, что делает его удобным выбором воинами Хеллиона как командного Меха в разведывательных Звёздах.

Обтекаемость *Hellion*'а, его гуманоидный дизайн кажутся угрожающими на поле боя. Противники быстро научились уважать этот Мех, когда он использует свою впечатляющую скорость на полную мощь.

СПОСОБНОСТИ

Hellion был разработан для сбалансированности скорости и огневой мощи на поле боя. Хотя и медленнее, чем модели потяжелее вроде *Ice Ferret* и *Viper*, *Hellion* обладает большим свободным пространством, чем любой из них. Мех также опережает модели полегче, что позволяет нести большее количество крупного оружия, особенно когда задействована система MASC.

Конфигурация Primary этого Меха прекрасно работает в качестве командного Меха Звезды. Установки LRM и SRM позволяют Меху удерживаться на любом ландшафте. 4 средних лазера и 3 ПУ SRM-2 также делают его потенциальным "охотником за головами" вражеских Мехов.

Конфигурация А была перепроектирована по следам конфликта с Внутренней Сферой. В ответ на разнообразие тактик Внутренней Сферы командиры Ледяного Хеллиона используют конфигурацию, которая действует как мобильная платформа для преследования. В этой версии 3 ПУ LRM-10 стали особенно разрушительными при действии в паре с Мехами, оснащёнными системой Narc.

Конфигурация В - другая перепроектировка, ставшая возможной благодаря недавней разработке Звёздными Ужами тяжёлых лазеров. Чуть меньше отдавая дань безопасности, *Hellion В* буквально забит тяжёлыми лазерами - залп из них

собирает вражеского Меха с ног. Разработчики добавили охладители, чтобы скомпенсировать скачкообразное наращивание температуры; однако, пилот, который хоть однажды стрелял из всех тяжёлых лазеров сразу, больше беспокоится о статических помехах его мониторам.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ

Hellion популярен у Ледяного Хеллиона, появившись практически в любой лёгкой Звезде. В других Кланах он менее распространён, но периодически появляется среди Туменов всех домашних миров Кланов. *Hellion* в основном используется как разведывательный командный Мех. Хеллионы также используют его в роли дополнительного резерва Кланов для быстрых средних Мехов вроде *Stormcrow*.

Тип: **Hellion**

Технология: Клан ОмниМех

Тоннаж: 30

Оборудование

		Масса
Внутренняя структура:	Endo Steel	1.5
Двигатель:	210 XL	4.5
Walking MP:	7	
Running MP:	11 (14)	
Jumping MP:	0	
Heat Sinks:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Armor Factor:	105	5.5
	<i>Внутренняя структура</i>	<i>Кол-во брони</i>
Head	3	9
Center Torso	10	15
Center Torso (rear)		5
R/L Torso	7	10
R/L Torso (rear)		4
R/L Arm	5	10
R/L Leg	7	14

Вес и расположение слотов

Локация	Занято	Свободных слотов
Head		1
Center Torso		2
Right Torso	2 Endo Steel 1 MASC	7
Left Torso	3 Endo Steel	7
Right Arm	2 Endo Steel 2 Ferro-Fibrous	4
Left Arm	5 Ferro-Fibrous	3
Right Leg	Double Heat Sink	0
Left Leg	Double Heat Sink	0

Оружие и боеприпасы	Расположение	Кол-во слотов	Вес
<i>Primary Weapons Configuration</i>			
2 ER Medium Lasers	RA	2	2
ER Medium Laser	LA	1	1
LRM 10	RT	2	2.5
Streak SRM-2	RT	1	1
2 Streak SRM-2	LT	2	2
ER Medium Laser	H	1	1
Ammo (Streak) 50	LT	1	1
Ammo (LRM) 15	RT	1	1

Оружие и боеприпасы	Расположение	Кол-во слотов	Вес
<i>Alternate Configuration A</i>			
LRM 10	RA	1	0.5
LRM 10	LA	1	2.5
LRM 10	LT	1	0.5
ER Medium Laser	H	1	1
Ammo (LRM) 12	RA	1	1
Ammo (LRM) 12	LA	1	1
Ammo (LRM) 12	CT	1	1

Alternate Configuration B

Large Heavy Laser	RA	3	4
2 Medium Heavy Lasers	RT	4	2
2 Medium Heavy Lasers	LT	4	2
Small Heavy Laser	H	1	0.5
Double Heat Sink	LT	2	1
Double Heat Sink	RT	2	1
Double Heat Sink	CT	2	1



УКАЗАТЕЛЬ КЛАСТЕРОВ КЛАНОВ-КРЕСТОНОСЦЕВ

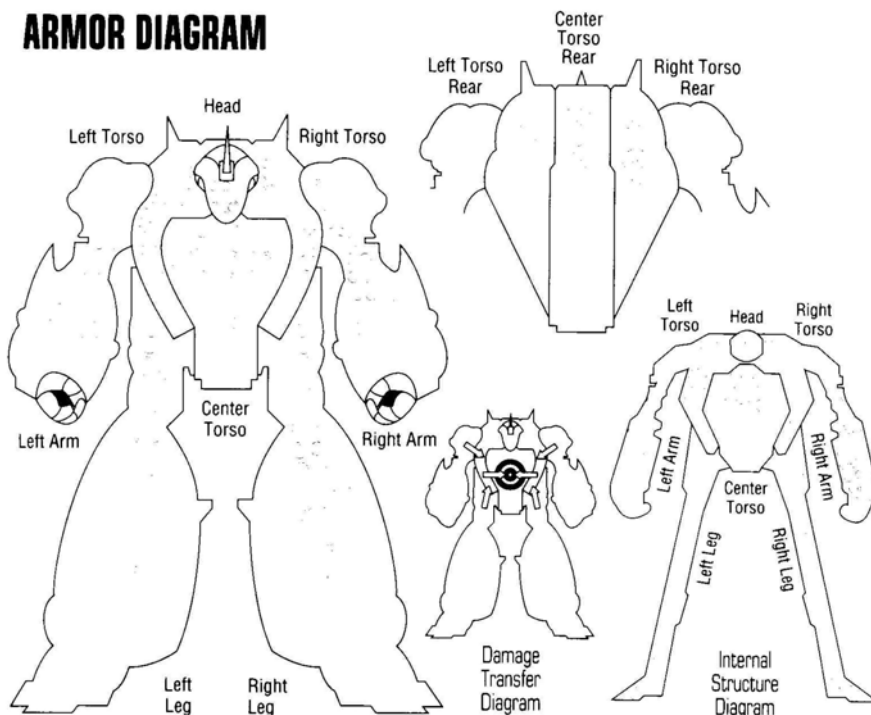
Cluster Name	Status	Page	Cluster Name	Status	Page
Clan Blood Spirit			Clan Hell's Horses		
7th Blood Drinkers Cluster	1	31	Alpha Galaxy Command (Hell's Horses)	1	65
Blood Guard Keshik	1	30	Alpha Keshik (Might Before Metal)	1	64
79th Blood Hussars	1	32	22nd BattleMech Cluster (West Wall Cluster)	2	69
71st Crimson Assault Cluster	1	32	27th BattleMech Cluster (Hades Cluster)	2	70
271st Crimson Assault Cluster	1	32	31st BattleMech Cluster (Zeus Cluster)	2	70
72nd Crimson Cuirassiers Cluster	1	31	35th BattleMech Cluster (The Phantoms)	2	71
17th Crimson Guards	2	35	39th BattleMech Cluster (The Ghostwalkers)	2	71
21st Crimson Guards	2	33	42nd BattleMech Cluster (Shock Force)	2	72
42nd Crimson Guards	2	34	49th BattleMech Cluster (Battle Force)	2	72
73rd Crimson Guards	2	33	53rd BattleMech Cluster (Sweep Force)	2	72
77th Crimson Guards	2	36	61st BattleMech Cluster (Fire and Brimstone)	2	73
79th Crimson Guards	2	35	67th BattleMech Cluster (Greed, Envy, Lust and Pride)	2	73
88th Crimson Guards	2	34	69th BattleMech Cluster (Bottomless Pit)	2	73
98th Crimson Guards	2	33	74th BattleMech Cluster (Unholy Vengeance)	2	73
101st Crimson Guards	2	35	Beta Galaxy Command	1	66
158th Crimson Guards	2	34	Epsilon Galaxy Command	2	69
171st Crimson Guards	2	33	Gamma Galaxy Command	1	67
181st Crimson Guards	2	36	21st Mechanized Assault (Firehorse Cluster)	1	65
221st Crimson Guards	2	36	22nd Mechanized Assault (Icehorse Cluster)	1	65
258th Crimson Guards	2	34	44th Mechanized Assault (Tornado Cluster)	2	68
91st Crimson Vanguard Cluster	1	32	62nd Mechanized Assault (South Wall Cluster)	2	69
37th Red Assault Cluster	1	31	91st Mechanized Assault (East Wall Cluster)	2	69
33rd Red Battle Cluster	1	32	201st Mechanized Assault (Bearslayer Cluster)	1	67
Red Guards	1	31	666th Mechanized Assault (War Cluster)	1	66
55th Red Vanguard Cluster	1	31	888th Mechanized Assault (Death Cluster)	1	66
112th Scarlet Battle Cluster	1	31	11th Mechanized Cavalry (Blackhorse Cluster)	1	65
Scarlet Guards	1	32	12th Mechanized Cavalry (Steelhorse Cluster)	1	65
Clan Fire Mandrill			40th Mechanized Cavalry (Apollo Cluster)	2	70
23rd Air Assault Force (Amber Fire)	2	52	51st Mechanized Cavalry (Nightrider Cluster)	2	71
16th Assault Cluster (Silent Sentinels)	1	47	71st Mechanized Cavalry (Thunderstrike Cluster)	1	68
53rd Assault Cluster (Stalwarts)	1	46	77th Mechanized Cavalry (Famine Cluster)	1	66
17th Auxiliary Cluster (Maginot Line Cluster)	2	50	82nd Mechanized Cavalry (Firestorm Cluster)	1	68
31st Auxiliary Cluster (The Barnburners)	2	50	87th Mechanized Cavalry (Vindicator Cluster)	1	67
1st Battle Cluster	1	47	99th Mechanized Cavalry (Hellhound Cluster)	1	66
3rd Battle Cluster (The Valiant)	1	47	108th Mechanized Cavalry (North Wall Cluster)	2	69
42nd Battle Cluster (Groundfire)	1	50	30th Mechanized Strike (Lightninghorse Cluster)	1	65
11th Battle Force (The Phoenix Cluster)	2	52	45th Mechanized Strike (Worldtaker Cluster)	1	67
1st Battle Payne (Embers of Warfare)	1	48	65th Mechanized Strike (Starfire Cluster)	2	68
2nd Battle Payne (The Lionhearts)	2	48	229th Mechanized Strike (Artemis Cluster)	2	70
4th Elemental Assault Force (The Boarders)	1	52	333rd Mechanized Strike (Pestilence Cluster)	1	66
202nd Firebrand Cluster (The Furies)	2	49	Omega Keshik (Hell's Inferno)	1	64
301st Firebrand Cluster (Citizens of Hades)	2	49	Clan Ice Hellion		
61st Firestorm Cluster (The Brimstone Cluster)	1	49	2nd Assault Cavaliers	1	86
71st Firestorm Cluster (Dante's Torment)	1	49	7th Attack Cluster	1	84
Kindraa Beyl-Grant Command Trinary	1	50	150th Attack Cluster	2	87
Kindraa Faraday-Tanaga Command Trinary	1	47	175th Attack Cluster	2	88
Kindraa Kline Command Cluster	1	51	176th Attack Cluster	2	88
Kindraa Matilla-Carrol Command Trinary	1	49	180th Attack Cluster	2	89
Kindraa Mick-Kreese (Goulet) Command Trinary	1	52	200th Attack Cluster	1	85
Kindraa Payne Command Trinary	1	48	3rd Hector Cavaliers	2	87
Kindraa Sainze Command Trinary	1	46	7th Hector Cavaliers	2	87
87th Mandrill Airborne (Red Skies Cluster)	1	53	43rd Hector Cavaliers	2	89
3rd Sainze Honor Guard Battle Cluster (Banner-Bearers)	1	46	44th Hector Cavaliers	2	89
7th Sainze Honor Guard Striker Cluster (The Fire-Eaters)	1	46	45th Hector Cavaliers	2	87
14th Sainze Rear Guard Battle Cluster	2	46	52nd Hector Cavaliers	2	88
19th Sainze Rear Guard Striker Cluster	2	46	40th Hellion Lancers	1	84
1st Striker Payne (The Fire Dancers)	1	48	77th Hellion Lancers	1	84
12th Support Cluster (The Keystone Cluster)	2	47	78th Hellion Lancers	1	84
27th Vanguard Assault Cluster (Steel Mandrills)	2	51	121st Hellion Lancers	1	85
21st Vanguard Battle Cluster (Hades' Gate)	1	51	150th Hellion Lancers	1	84
42nd Vanguard Battle Cluster (The Fire Ants)	2	51	33rd Striker Irregulars	1	86
32nd Vanguard Battle Cluster (The Watchmen)	2	52	45th Striker Irregulars	1	86
31st Vanguard Striker Cluster (Hell's Wind)	2	51	53rd Striker Irregulars	1	86
			90th Striker Irregulars	1	85



CLUSTER INDEX

Cluster Name	Status	Page	Cluster Name	Status	Page
Clan Jade Falcon			286th Adder Sentinels	2	133
305th Assault Cluster	1	104	300th Adder Sentinels	2	127
3rd Battle Cluster	1	108	312th Adder Sentinels	2	130
5th Battle Cluster	1	105	343rd Adder Sentinels	2	133
53rd Battle Cluster	1	109	362nd Adder Sentinels	2	131
74th Battle Cluster	1	107	383rd Adder Sentinels	2	128
1st Falcon Dragoons	1	108	417th Adder Sentinels	2	127
2nd Falcon Dragoons	2	109	421st Adder Sentinels	2	127
3rd Falcon Dragoons	2	108	428th Adder Sentinels	2	131
1st Falcon Hussars	1	100	460th Adder Sentinels	2	130
1st Falcon Jaegers	1	105	471st Adder Sentinels	2	131
2nd Falcon Jaegers	1	104	504th Adder Sentinels	2	132
5th Falcon Regulars	2	106	522nd Adder Sentinels	2	129
7th Falcon Regulars	2	103	714th Adder Sentinels	2	131
8th Falcon Regulars	2	105	983rd Adder Sentinels	2	130
12th Falcon Regulars	2	103	1001st Adder Sentinels	2	128
18th Falcon Regulars	2	105	1008th Adder Sentinels	2	130
1st Falcon Striker Cluster	1	101	1009th Adder Sentinels	2	127
4th Falcon Striker Cluster	1	102	1015th Adder Sentinels	2	129
3rd Falcon Talon Cluster	1	100	9th Armored Cavalry Squadron	1	124
1st Falcon Velites	1	106	11th Armored Cavalry Squadron	1	123
2nd Falcon Velites	1	108	18th Armored Cavalry Squadron	1	125
3rd Falcon Velites	1	109	5th Assault Cluster	1	123
51st Garrison Cluster	2	104	212th Battle Cluster	1	126
Gyrfalcon Eyrie Cluster	2	104	17th Cavalier Cluster		125
Gyrfalcon Solahma Cluster	2	101	69th Dragoon Cluster	1	124
Jade Falcon Eyrie Cluster	2	103	87th Dragoon Cluster	1	123
Jade Falcon Guards	1	100	193rd Dragoon Cluster	1	126
Jade Solahma Cluster	2	100	822nd Gatekeeper Cluster	2	132
Lambda Solahma	2	107	884th Gatekeeper Cluster	2	127
Omega Solahma Cluster	2	102	899th Gatekeeper Cluster	2	133
5th PGC	2	106	935th Gatekeeper Cluster	2	128
6th PGC	2	105	1114th Gatekeeper Cluster	2	133
7th PGC	2	102	1129th Gatekeeper Cluster	2	131
8th PGC	2	102	1143rd Gatekeeper Cluster	2	132
9th PGC	2	106	133rd Hussar Cluster	1	124
22nd PGC	2	107	206th Hussar Cluster	1	125
24th PGC	2	107	17th Strike Cluster	1	
Sigma Solahma Cluster	2	108			
73rd Striker Cluster	1	104	Clan Wolf		
109th Striker Cluster	1	109	271st Assault Cluster (The Big Bad Wolves)	1	144
124th Striker Cluster	1	103	7th Battle Cluster (The Blood-Drinkers)	1	144
5th Talon Cluster	1	104	11th Battle Cluster (The Watchers)	1	143
7th Talon Cluster	1	101	13th Battle Cluster (The Stalkers)	1	143
8th Talon Cluster	1	101	Gamma Galaxy Command Trinary (The Bronze Keshik)	1	144
9th Talon Cluster	1	100	Theta Galaxy Command Binary (The Green Keshik)	2	146
12th Talon Cluster	1	108	Iota Galaxy Command Trinary (The Blue Keshik)	2	147
5th Talon	2	108	Clan Command Trinary (The Golden Keshik)	1	142
10th Talon	2	105	Delta Galaxy Command Trinary (The Wolfkin Keshik)	1	145
Turkina Keshik	1	99	Beta Galaxy Command Trinary (The Silver Keshik)	1	143
Zeta Solahma	2	109	4th Striker Cluster (The Reivers)	1	142
			103rd Striker Cluster (Red Thunder)	2	144
Clan Star Adder			1st Wolf Assault Cluster (The Inquisitors)	1	142
Adder Command Keshik	1	122	2nd Wolf Assault Cluster (Swift Strikers)	1	143
Adder Quasar Keshik	1	122	5th Wolf Battle Cluster (Ghost Hunters)	1	142
6th Adder Assault Cluster	1	125	2nd Wolf Cavalry	2	146
13th Adder Assault Cluster	1	126	5th Wolf Cavalry	2	146
42nd Adder Cavaliers	1	126	3rd Wolf Guard Battle Cluster (The Sentinels)	1	142
73rd Adder Cavaliers	1	124	9th Wolf Guard Striker Cluster (The Arctic Wolves)	1	143
85th Adder Cavaliers	1	123	1st Wolf Lancers (Steel Wolves)	1	145
132nd Adder Guards	1	125	2nd Wolf Lancers (The Hunting Pack)	2	145
191st Adder Guards	1	123	3rd Wolf Lancers (Wolf Trap)	2	145
471st Adder Guards	1	126	1st Wolf Regulars	2	146
97th Adder Sentinels	1	129	6th Wolf Regulars	2	147
152nd Adder Sentinels	1	121	12th Wolf Regulars	2	146
178th Adder Sentinels	2	128	13th Wolf Regulars	2	146
235th Adder Sentinels	1	129	17th Wolf Regulars	2	147
271st Adder Sentinels	2	130	20th Wolf Regulars	2	147

ARMOR DIAGRAM



1-3

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Heat Sink
4. Heat Sink
5. Heat Sink
6. Heat Sink

1-3 1. Heat Sink
2. Heat Sink
3. Heat Sink
4. Heat Sink
5. Jump Jet
6. LRM 15

4-6 1. LRM 15
2. SRM 4
3. Ammo (LRM 15) 8
4. Ammo (LRM 15) 8
5. Energy Shield
6. (Empty Slot)

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Heat Sink
6. Heat Sink

1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. ER Large Laser
5. Sensors
6. Life Support

1-3

1. Engine
2. Engine
3. Engine

4-6

4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

1-3

1. Gyro
2. Engine
3. Engine

4-6

4. Engine
5. Jump Jet
6. ER Large Laser

Engine Hits ○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

1-3

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Heat Sink
4. Heat Sink
5. Heat Sink
6. Heat Sink

1-3

- 1. Heat Sink
- 2. Heat Sink
- 3. Heat Sink
- 4. Heat Sink
- 5. Jump Jet
- 6. LRM 15

4-6

- 1. LRM 15
- 2. SRM 4
- 3. Ammo (LRM 15) 8
- 4. Ammo (LRM 15) 8
- 5. Ammo (SRM 4) 25
- 6. Endo Steel

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Heat Sink
6. Heat Sink

Type: **Blood Kite** Tonnage: 85
 Movement Points:
 Walking: **3**
 Running: **5** Technology Base:
 Jumping: **3** Clan
 3059

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 ER Lg. Laser	H	12	10	-	8	15	25
1 ER Lg. Laser	CT	12	10	-	8	15	25
1 ER Lg. Laser	LA	12	10	-	8	15	25
1 LRM 15	RA	5	1	-	7	14	21
1 LRM 15	RT	5	1	-	7	14	21
1 LRM 15	LT	5	1	-	7	14	21
1 SRM 4	RA	3	2	-	3	6	9
1 SRM 4	RT	3	2	-	3	6	9
1 SRM 4	LT	3	2	-	3	6	9

Ammo Type	Rounds
LRM 15	48
SRM 4	25

Double

☐ Operational ☐ Disabled

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

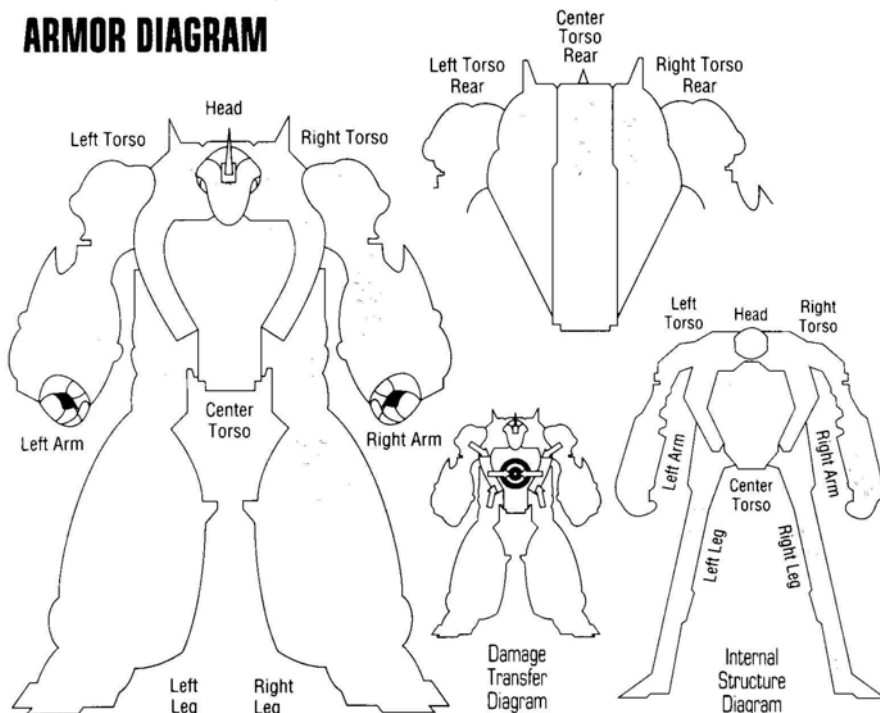
Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
09	
08	+1 Modifier to Fire
07	
06	
05	-1 Movement Points
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Mech Data

Type: **Hellfire** Tonnage: 60
 Movement Points:
 Walking: 4
 Running: 6 (8)
 Jumping: 0
 Technology Base:
 Clan 3059

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 Heavy Med. Laser	RA	7	10	-	3	6	9
1 ER Med. Laser	RA	5	7	-	5	10	15
1 Heavy Sm. Laser	RA	3	6	-	1	2	3
1 Heavy Med. Laser	LA	7	10	-	3	6	9
1 ER Med. Laser	LA	5	7	-	5	10	15
1 Heavy Sm. Laser	LA	3	6	-	1	2	3
2 LRM 10	RT	4	1	-	7	14	21
1 LRM 10	LT	4	1	-	7	14	21
1 Heavy Lg. Laser	LT	18	16	-	5	10	15

Ammo Type LRM 10
 Rounds 24

Total Heat Sinks: 17 (34)

Double

Auto Eject

☐ Operational ☐ Disabled

Warrior Data

Name: _____
 Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____
 Hits Taken
 Consciousness #

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Dead

Heat Scale

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
09	
08	+1 Modifier to Fire
07	
06	
05	
04	-1 Movement Points
03	
02	
01	
00	

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Heavy Medium Laser
- Heavy Medium Laser

- ER Medium Laser
- Heavy Small Laser
- Foot Actuator
- Foot Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again

Left Torso

- Heat Sink
- Heat Sink
- Heat Sink
- Heat Sink
- Heat Sink
- Heat Sink

- LRM 10
- Heavy Large Laser
- Heavy Large Laser
- Heavy Large Laser
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Heat Sink
- Heat Sink

Critical Hit Table

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Brain-Fibrous
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Engine
- Engine
- Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

- Gyro
- Engine
- Engine
- Engine
- MASC
- MASC

Engine Hits ○ ○ ○
 Gyro Hits ○ ○ ○
 Sensor Hits ○ ○ ○
 Life Support ○

Cost: 6,824,960
 Battle Value: 1,495

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Heavy Medium Laser
- Heavy Medium Laser

- ER Medium Laser
- Heavy Small Laser
- Foot Actuator
- Foot Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again

Right Torso (Case)

- Heat Sink
- Heat Sink
- Heat Sink
- Heat Sink
- Heat Sink
- Heat Sink

- LRM 10
- LRM 10
- Ammo (LRM 10) 12
- Ammo (LRM 10) 12
- Roll Again
- Roll Again

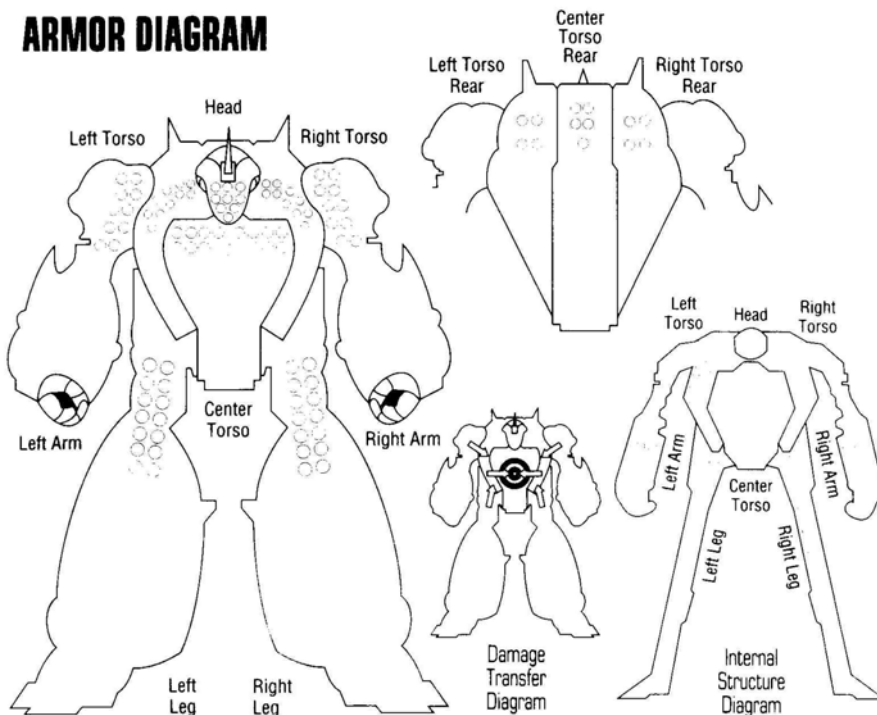
Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Heat Sink
- Heat Sink

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Mech Data

Type: **Hellion PRIME** Tonnage: 30
 Movement Points:
 Walking: 7
 Running: **11 [14]**
 Jumping: 0
 Technology Base:
 Clan
 3059

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
2 ER Med. Laser	RA	5	7	-	5	10	15
1 ER Med. Laser	LA	5	7	-	5	10	15
1 ER Med. Laser	H	5	7	-	5	10	15
1 LRM 10	RT	4	1	-	7	14	21
1 SRM 2 Streak	RT	2	2	-	4	8	12
2 SRM 2 Streak	LT	2	2	-	4	8	12

Ammo Type	Rounds
LRM 10	12
SRM 2 Streak	50

Total Heat Sinks: 10 (20)

○○○○○
○○○○○

Double

Auto Eject

☐ Operational ☐ Disabled

Warrior Data

Name: _____
 Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____
 Hits Taken:

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Consciousness #:

3	5	7	10	11	Dead
---	---	---	----	----	------

Heat Scale

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
09	
08	+1 Modifier to Fire
07	
06	
05	-1 Movement Points
04	
03	
02	
01	
00	

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- ER Medium Laser
- Ferro-Fibrous

- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso (Case)

- XL Engine
- XL Engine
- SRM 2 Streak
- SRM 2 Streak
- Ammo (SRM 2 Streak) 50
- Endo Steel

- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Heat Sink-Fixed
- Heat Sink-Fixed

Critical Hit Table

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- ER Medium Laser
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Roll Again
- Roll Again

Engine Hits ○○○○
 Gyro Hits ○○○○
 Sensor Hits ○○○○
 Life Support ○

Cost: 6,600,425
 Battle Value: 1,439

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- ER Medium Laser
- ER Medium Laser

- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso (Case)

- XL Engine
- XL Engine
- MASC
- LRM 10
- SRM 2 Streak
- Ammo (LRM 10) 12

- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

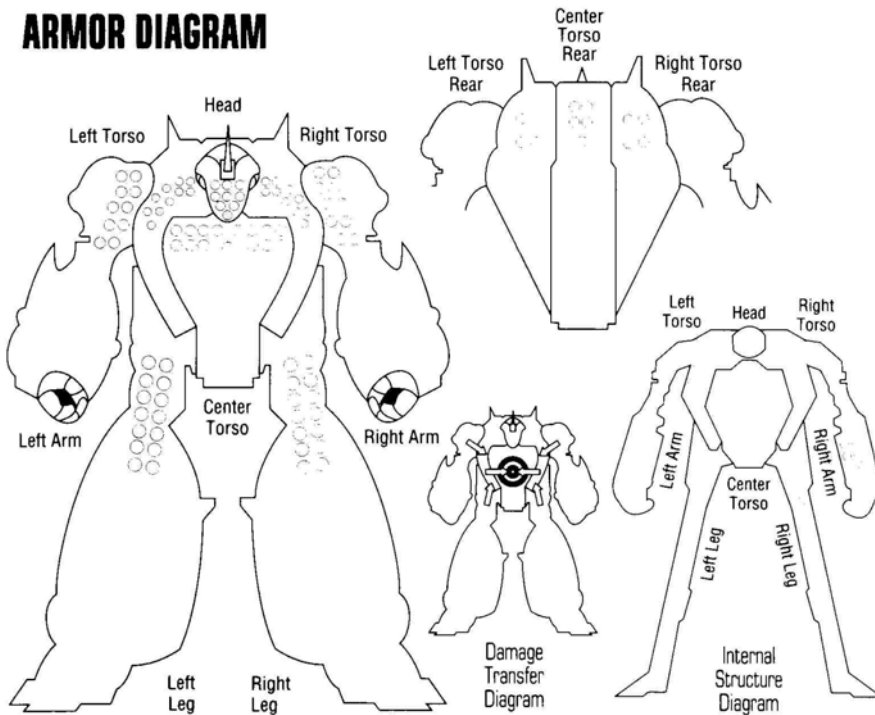
Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Heat Sink-Fixed
- Heat Sink-Fixed

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Left Arm (Case)

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. LRM 10
5. Ammo (LRM 10) 12
6. Ferro-Fibrous

1. Ferro-Fibrous
2. Ferro-Fibrous
3. Ferro-Fibrous
4. Ferro-Fibrous
5. Roll Again
6. Roll Again

Left Torso

1. XL Engine
2. XL Engine
3. Endo Steel
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. Roll Again

1. Roll Again
2. Roll Again
3. Roll Again
4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

Left Leg

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Heat Sink-Fixed
6. Heat Sink-Fixed

Critical Hit Table

Head

1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. ER Medium Laser
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso (Case)

1. XL Engine
 2. XL Engine
 3. XL Engine
 4. Gyro
 5. Gyro
 6. Gyro
1. Gyro
 2. XL Engine
 3. XL Engine
 4. XL Engine
 5. LRM 10
 6. Ammo (LRM 10) 12

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○○○
Sensor Hits ○○○○
Life Support ○

Cost : 6,545,500
Battle Value : 1,290

Right Arm (Case)

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. LRM 10
5. Ammo (LRM 10) 12
6. Ferro-Fibrous

1. Ferro-Fibrous
2. Endo Steel
3. Endo Steel
4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

Right Torso

1. XL Engine
2. XL Engine
3. MASC
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. Roll Again

1. Roll Again
2. Roll Again
3. Roll Again
4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

Right Leg

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Heat Sink-Fixed
6. Heat Sink-Fixed

Mech Data

Type: **Hellion A** Tonnage: 30
Movement Points:
Walking: 7 Technology Base:
Running: 11 (14)
Jumping: 0 Clan 3059

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med	Long
1 ER Med. Laser	H	5	7	-	5	10	15
1 LRM 10	LA	4	1	-	7	14	21
1 LRM 10	RA	4	1	-	7	14	21
1 LRM 10	CT	4	1	-	7	14	21

Ammo Type
LRM 10

Rounds
36

Total Heat Sinks: 10 (20)

○○○○○
○○○○○

Double

Auto Eject

☐ Operational

☐ Disabled

Warrior Data

Name: _____
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____
Hits Taken

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Dead

Consciousness #

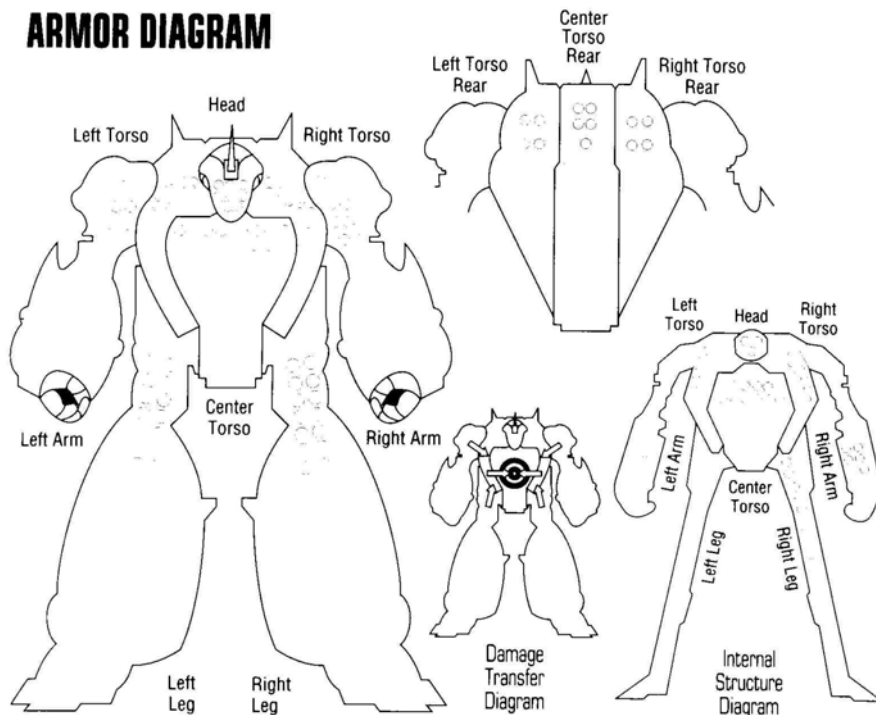
Heat Scale

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	-2 Movement Points
10	
09	+1 Modifier to Fire
08	
07	
06	
05	-1 Movement Points
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Left Arm

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
- 1-3 4. Hand Actuator
5. Ferro-Fibrous
6. Ferro-Fibrous

4-6

Left Torso

1. XL Engine
2. XL Engine
3. Heat Sink-Pod
- 1-3 4. Heat Sink-Pod
5. Heavy Medium Laser
6. Heavy Medium Laser

4-6

Left Leg

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Heat Sink-Fixed
6. Heat Sink-Fixed

Critical Hit Table

Head

1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. Heavy Small Laser
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso

1. XL Engine
2. XL Engine
3. XL Engine
- 1-3 4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

4-6

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○○○
Sensor Hits ○○○○
Life Support ○○○○

Cost : 6,659,900
Battle Value : 1,043

Right Arm

1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
- 1-3 4. Heavy Large Laser
5. Heavy Large Laser
6. Heavy Large Laser

4-6

Right Torso

1. XL Engine
2. XL Engine
3. MASC
- 1-3 4. Heat Sink-Pod
5. Heat Sink-Pod
6. Heavy Medium Laser

4-6

Right Leg

1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Heat Sink-Fixed
6. Heat Sink-Fixed

Mech Data

Type: **Helion B** Tonnage: 30
Movement Points:
Walking: 7 Technology Base:
Running: 11 [14]
Jumping: 0 Clan
3059

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 Heavy Lg. Laser	RA	18	16	-	5	10	15
2 Heavy Med. Laser	RT	7	10	-	3	6	9
2 Heavy Med. Laser	LT	7	10	-	3	6	9
1 Heavy Sm. Laser	H	3	6	-	1	2	3

Ammo Type Rounds

Total Heat Sinks: 13 (26)

○○○○○○○ Double

Auto Eject

☐ Operational ☐ Disabled

Warrior Data

Name: _____
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____
Hits Taken

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Dead

Consciousness #

Heat Scale

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
09	
08	+1 Modifier to Fire
07	
06	
05	-1 Movement Points
04	
03	
02	
01	
00	

УКАЗАТЕЛЬ

А

Адская Подкова, 63
Амиролт, Эрик, 39-40, 54-55
Аркадия, 20
Аэрокосмические части, 8
 знаки отличия пилотов, 11
 организация, 9

Б

Банасек, Томас, 112, 113
Бокуэс, Дэвин, 20, 21, 23
Бокуэс, Трой, 29
Бронекостюм Гном, 181-183
Бронекостюм Саламандра, 183-184
Бронемашины, 9, 181-184
BattleForce 2
 прилагаемые списки, 185
 списки команд, 173
Бэтчелл, 13

В

Вард, Владимир, 7, 57, 78, 93, 137-138, 141
Вард, Фелан, 7, 92, 136
Весовой класс, 168
Военные
 командная структура, 11-12, 42-44, 58-60,
 78-80, 110-119
 подразделения, 7-10, 81
 практика, 12-15, 94-96, 138-141
 тактика, 15
 эстетика, 10-12
Воин, 8, 11-12, 60
Война Отказа, 6-7, 57, 94, 114, 136-137
Вольнорождённые воины, 80

Г

Глоссарий, 159-162
Государственный Глашатай, 21
Гражданская Война Амариса, 19-20, 37, 90-91
Гражданская Война Пентагона, 37

Д

Движение за картой, 172-173
ДеЛорель, Таня, 63
ДеШевалье, Аарон, 90, 110
Доктрина Скрытой Надежды, 6, 37, 57
Дуэль, 15, 172

З

Звёздная Лига, 5
Звёздный Адмирал, 11
Звёздный Капитан, 11, 60
Звёздный Командир, 11, 60
Звёздный Коммодор, 11
Звёздный Полковник, 11, 60
Зеллбриген, 15, 117
Знаки отличия Предания, 12
Знаки отличия, 11-12, 28, 44-45, 60, 96-97, 120
Золотой Век, 23, 39, 54, 75-76, 91-92, 113-114,
 135-136

И

Игровые правила BattleTech, 183, 184
ИльХан, 11
ИльЧи, 21, 24

Испытание Владения, 14
Испытание Обиды, 13, 14
Испытание Отказа, 14
Испытание Положения, 13-14, 17, 81, 163-164
Испытание Родового Права, 14
Испытание Уничтожения, 14-15

К

Кадеты
 Испытание Положения, 13-14, 17
 средства обучения, 17
 тестирование, 16-17
Кампания на Пентагоне, 53-54, 74-75, 91, 111
Кейдж, Сэллин, 83
Келлер, Джес, 29
Келлер, Дэрил, 25, 29
Керенская, Катя, 141
Керенская, Наташа, 92
Керенский, Александр, 6, 53, 57, 90, 110
Керенский, Николас, 6, 20, 22, 37-38, 74-76, 90-91,
 110-111, 134
Керенский, Ульрик, 6, 57, 92, 136-137
Клан Адских Лошадей, 7, 24, 39-40, 135
 бронекостюм Гном, 181-183
 военная структура, 58-60
 Галактика Альфа, 65, 150, 175
 Галактика Апсилона, 69, 151, 176
 Галактика Бета, 66, 151, 175
 Галактика Гамма, 67, 151, 176
 Галактика Дельта, 68, 151, 176
 Галактика Зета, 70, 151, 176
 Галактика Йота, 73, 152, 176
 Галактика Тета, 72, 152, 176
 Галактика Эта, 71, 151, 176
 знаки отличия, 60
 история, 53-57
 Кешик Альфа, 175
 Кешики Лошадей, 64
 командиры, 150
 награды, 61-63
 отношения с Кланами, 58-59
 Родовые Имена, 53
 униформа, 60-61
Клан Баррока, 21-25, 38, 41-42, 113-115
Клан Бриллиантовой Акулы, 24, 39, 54, 78, 135,
 137
Клан Волка, 7, 22, 38, 42, 54, 77-78, 91, 93, 113
 военная практика, 140-141
 военная структура, 138-139
 Галактика Альфа, 142, 157, 180
 Галактика Бета, 143, 157, 180-181
 Галактика Гамма, 144, 157, 181
 Галактика Дельта, 145, 158, 181
 Галактика Йота, 147, 158, 181
 Галактика Тета, 146, 158, 181
 история, 134-138
 космический резерв, 157
 отношения с Кланами, 139-140
 Родовые Имена, 134
 униформа, 141
Клан Гигантского Скорпиона, 4, 76
Клан Духа Крови, 7, 39, 93, 114-115
 военная структура, 25-27
 Временная Галактика Омикрон, 33, 148, 174

- Временная Галактика Сигма, 34, 148, 174
 Временная Галактика Тау, 35, 149, 174
 Временная Галактика Эпсилон, 36, 149, 174
 Галактика Альфа, 31, 148, 174
 Галактика Омега, 32, 148, 174
 знаки отличия, 28
 история, 19-25
 Кешик Кровной Стражи, 30, 174
 командиры, 148
 отношения с Кланами, 26, 27
 Родовые Имена, 20
 убранства, 28
 униформа, 27-28
 Клан Дымчатого Ягуара, 42, 77, 92-93, 113-115, 136-138
 Клан Звёздного Ужа, 7, 25, 42
 военная структура, 110-119
 Временная Галактика Мю, 128, 156, 180
 Временная Галактика Омикрон, 130, 156, 180
 Временная Галактика Ро, 131, 156, 180
 Временная Галактика Каппа, 127, 156, 180
 Временная Галактика Кси, 129, 156, 180
 Временная Галактика Сигма, 132, 157, 180
 Временная Галактика Тау, 133, 157, 180
 Галактика Альфа, 123, 155, 179
 Галактика Гамма, 124, 155, 179
 Галактика Дельта, 125, 155, 179
 Галактика Эпсилон, 126, 156, 179-180
 знаки отличия, 120
 история, 110-115
 командиры, 122, 155, 179
 отношения с Кланами, 110-111, 116-117
 Родовые Имена, 110
 униформа, 119-120
 Клан Койота, 23-24, 39-40, 55-56, 76, 91, 112-113, 135
 Клан Ледяного Хеллиона, 7, 41, 93, 135, 137
 военная структура, 78-80
 военные части, 81
 Галактика Альфа, 84, 152, 177
 Галактика Бета, 85, 152, 177
 Галактика Дельта, 86, 152, 177
 Галактика Зета, 87, 152-153, 177
 Галактика Тета, 89, 177
 история, 74-78
 Основная Галактика Зета, 88, 153, 177
 отношения с Кланами, 78-79
 подготовка, 80-81
 почести, 82-83
 Родовые Имена, 74
 униформа, 81-82
 Клан Мангуста, 111-113
 Клан Морской Лисы, см.
 Клан Бриллиантовой Акулы
 Клан Нефритового Сокола, 6, 7, 23, 78, 113, 134-137
 военная практика, 94-96
 Галактика Гамма, 100, 153, 177
 Галактика Дельта, 101, 153, 178
 Галактика Зета, 109, 155, 179
 Галактика Йота, 104, 154, 178
 Галактика Лямбда, 107, 154, 179
 Галактика Мю, 106, 154, 178
 Галактика Омега, 102, 153-154, 178
 Галактика Ро, 103, 154, 178
 Галактика Сигма, 108, 154-155, 179
 Галактика Эпсилон, 105, 154, 178
 знаки отличия, 97
 история, 90-94
 Кешик Туркины, 99, 177
 командные части, 153
 отношения с Кланами, 94-95
 Родовые Имена, 90
 убранства, 98
 униформа, 96-97
 честь, 92
 Клан Нова Кота, 54, 135
 Клан Облачной Кобры, 75, 114-115
 Клан Огненного Мандрила, 7, 24, 76, 91, 93
 бронекостюм Саламандра, 183-184
 военная структура, 42-44
 знаки отличия, 44-45
 история, 37-42
 Киндраа Бейл-Грант, 43, 50, 150, 175
 Киндраа Клайн, 44, 51, 150, 175
 Киндраа Маттила-Кэррол, 43, 49, 149-150, 174
 Киндраа Мик-Криз, 44, 52, 150, 175
 Киндраа Пэйн, 43, 48, 149, 174
 Киндраа Сэйнц, 43, 46, 149, 174
 Киндраа Фарадей-Танага, 43, 47, 149, 174
 Киндраа, 38
 лидерство, 45
 отношения с Кланами, 40-43
 ритуалы, 45
 Родовые Имена, 37
 убранства, 45
 униформа, 44-45
 Клан Призрачного Медведя, 56-57, 111, 137
 Клан Снежного Ворона, 24-25, 92, 93
 Клан Чёрной Вдовы, 22, 38, 54, 76, 111, 134
 Клан Стальной Гадюки, 20-21, 23, 92, 94, 111
 Клан-Хранители, 6, 40, 113-114, 136
 Клиз, Саманта, 93, 95, 98, 101
 Кобб, Джеймс, 63
 Командир Галактики, 11, 60
 Командир Точки, 11, 60
 Компромисс Драгун, 77, 113-114
 Контракт при торге, 56
 Конфедерация Капеллы, 37
 Королевский Полк Чёрного Дозора, 19
 Кричелл, Элиас, 93, 94, 137
 Круг Равных, 13
 Кэррол, Аманда, 45, 51

Л
 Лаири, Дагмар, 121

М
 МакКенна, Тобиас, 116, 122
 МакФэдден, Бри, 29
 Мапшиты, 165-166, 167
 Mex *Blood Kite*, 187
 Mex *Hellfire*, 188
 Mex *Hellion*, 189-190
 MexВоин, 8, 11, 183, 184
 Миры Пентагона, 20
 Мур, Люциус, 75, 77

Н
 Навыки, 171
 Награда "Знак Лошади", 61-63
 Награды, 12, 28, 45, 61-63, 82-83, 98, 120
 Н'Бута, Кассиус, 114, 120
 Нова Капитан, 60
 Нова Командир, 60

О

Оборудование, 184-190
Озис, Линкольн, 93, 138
ОмниИстребители, 8-9
ОмниМех, 8
Операция "Возрождение", 114
Операция "Клондайк", 111
Опрокидывание противника, 173
Организационная доктрина, 9-10
Оружие, 185

П

Пайк, Табита, 120
Першоу, Каэль, 98
Пехота, 9
Подготовка, 17, 80-81, 96
Полоса Предания, 83
Полуостров Чистилище, 53-54
Правила
 бронекосяков, 181-184
 нового оборудования, 184-190
 создания юнитов, 166-171
 сценариев, 163-166
 Тумена, 171-181
Правила отступления, 172
Правила скрытых юнитов, 172
Правила юнитов, 166-171
Прайд, Марта, 92-95, 98-99, 138
Предел, 13
Преимущества, 172
Привязка Меха, 168-171
Пэйн, Дэрил, 45
Пэйн, Лаура, 37, 38, 48

Р

Радик, Мариэлл, 141
Ритуал Таврование, 61-63
Ритуал Поглощения, 14
Ритуал принятия, 12
Ритуалы, 12, 45, 141
Родовые Имена, 12, 14, 20, 37, 53, 74, 90, 110, 134
Руд, Коннор, 83
Рукопожатие Кейджа, 83

С

СаХан, 11, 60
Сибко, 16-17, 81
Смит, Уильям, 40, 55 56
Состав сил, 166, 168
Способности, 172
Станислов, Хранитель, 116, 121
Степень качества, 18
Степень лояльности, 18

Структура званий, 10-12

Сценарии, 163-166
Сценарий "Бой насмерть", 163
Сценарий "Извлечение", 164-165
Сценарий "Преследование", 165
Сценарий "Прорыв", 165
Сценарий "Удержать позицию", 164
Сэйнц, Гэррит, 45

Т

Таблица "Состав Звезды", 168
Тактика, 15
Торг
 правила, 166, 168
 практика, 12-13
 стратегия, 13
Траскотт, Абсалом, 110-111, 116
Тэни, Аса, 77-78, 83, 84, 93, 137
Тяжёлые лазеры, 185

У

Убранства, см. Награды
Униформа, 12, 27-28, 44-45, 60-61, 81-82, 96-97, 119-120, 141
Уровень опыта, 171

Ф

Физические атаки, 172
Флетчер, Малавай, 57, 63
Формирование "Бинарий", 10
Формирование "Галактика", 10
Формирование "Звезда", 10
Формирование "Кластер", 10
Формирование "Нова", 10
Формирование "Точка", 9-10
Формирование "Тринарий", 10
Формирование "Удвоенная Звезда", 10

Х

Хан, 11, 60
Хоукер, Ян, 78, 137

Ч

Честь, 92, 171-172

Ш

Шмитт, Карианна, 25, 28, 30
Шмитт, Коллин, 19-23, 27
Шоуэрс, Лео, 6, 92, 114, 136
Штайнер-Дэвион, Виктор, 93, 96

Э

Элементалы, 9, 11, 76, 135



WE ARE THE CLANS

Nearly three hundred years ago, the Star League was torn apart when the lies and deceptions of the petty House Lords launched the Inner Sphere into endless war. The Great Father Aleksandr Kerensky led our forefathers, the remnants of the righteous Star League army, away from that chaotic despotism. In turn, his son Nicholas forged us into the Clans: a society dedicated to becoming the greatest fighting force in all of history. We grew stronger with each generation, awaiting the day when we would return to the Inner Sphere to save it from itself.

Now is the time of the Return. Some among the Clans oppose the Crusaders' campaign of conquest, but we know that true enlightenment can only come to the misguided rabble of the Successor States through total subjugation. We will crush their honorless armies with our OmniMechs and plant the flag of the Clans on sacred Terra. Only then will the true Star League have returned to the Inner Sphere.

—LINCOLN OSIS, ILKHAN OF THE CLANS

The first of two volumes on the Clans, **Field Manual: Crusader Clans** describes the seven most aggressive Clans: Blood Spirit, Fire Mandrill, Hell's Horses, Ice Hellion, Jade Falcon, Star Adder and Wolf. This sourcebook describes the tactics, uniforms and battle histories of each Clan, plus special rules that reflect the unique capabilities of each Galaxy, new weapons, equipment, exclusive Crusader BattleMechs® and more.



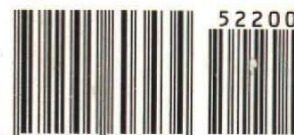
FASA
CORPORATION

or use with

BATTLETECH® & MECHWARRIOR®

BATTLETECH®, BATTLEMech®, MECH® and MECHWARRIOR® are Registered Trademarks of FASA Corporation. BATTLETECH FIELD MANUAL: CRUSADER CLANS™ is a Trademark of FASA Corporation. Copyright © 1998 FASA Corporation. All Rights Reserved. Printed in the USA.

ASA Corporation.



52200

9 781555 603434

ISBN# 1-55560-343-2 \$ 22.00

CRUSADER CLANS



MECHWARRIOR

ELEMENTAL

AEROSPACE

**DROPSHIP
JUMPSHIP**

TECHNICIAN



CLAN BLOOD SPIRIT



Following his successful Trial of Position, this former member of the technician caste stands proud as a new Blood Spirit MechWarrior.



Kingfisher, Guard Keshik

The Blooding



Rank Insignías



Point Commander



Star Commander



Star Captain



Star Colonel



Galaxy Commander



saKhan



Khan

Point Insignías



Point 1



Point 2



Point 3



Point 4



Point 5



CLAN FIRE MANDRILL



Rank Insignias

Point Commander



Star Commander



Star Captain



Star Colonel



Kindraa Leader



Khan



Convinced of his Kindraa's superiority, this infantry Point Commander guards a valuable Clan asset: A Cauldron-Born OmniMech.

Point Insignias



Point 1



Point 2



Point 3



Point 4



Point 5



Cauldron-Born, Kindraa Sainze Command Trinary



CLAN HELL'S HORSES

Point Insignias



Point 1



Point 2



Point 3



Point 4



Point 5

Rank Insignias



Warrior



Point Commander



Star Commander



Nova Commander



Star Captain



Nova Captain



Star Colonel



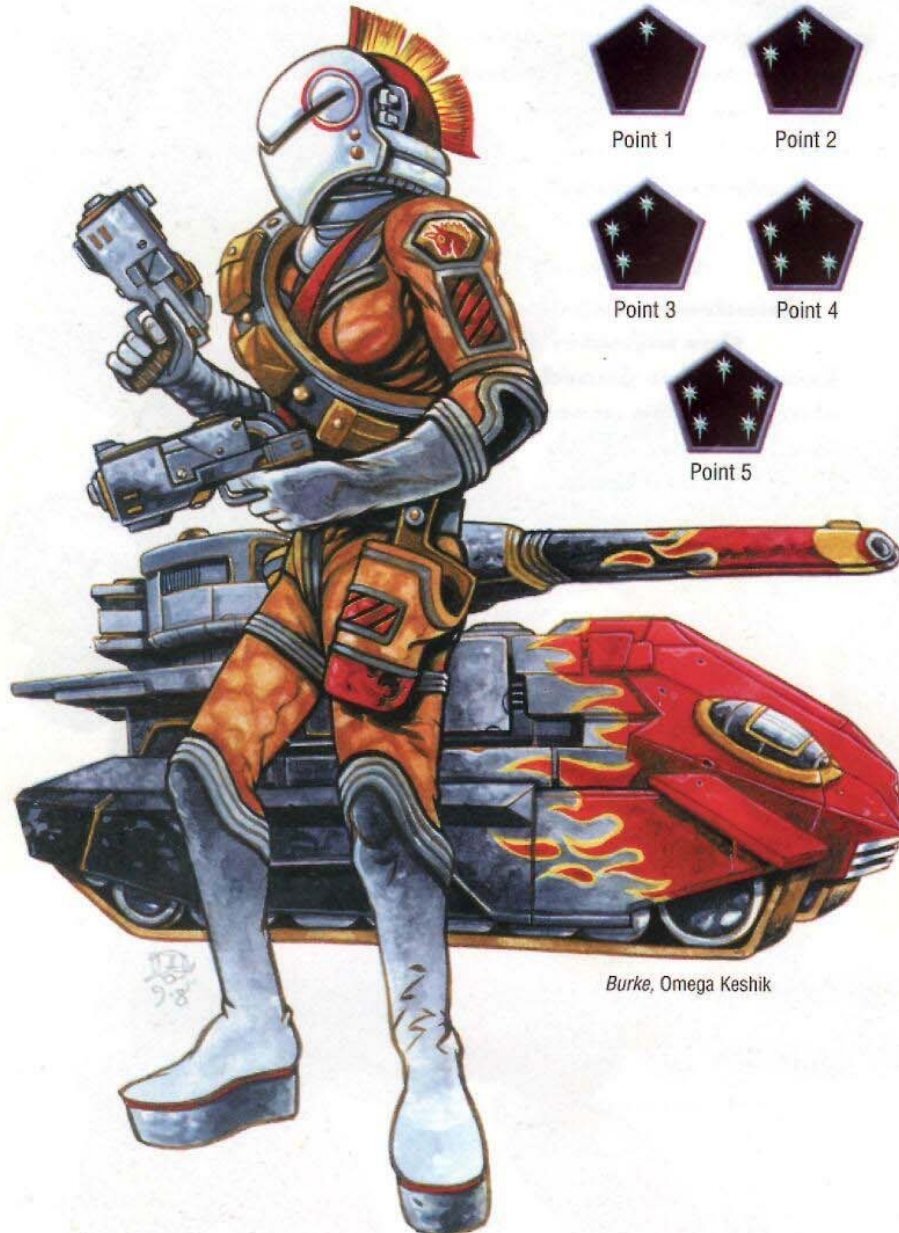
Galaxy Commander



saKhan



Khan

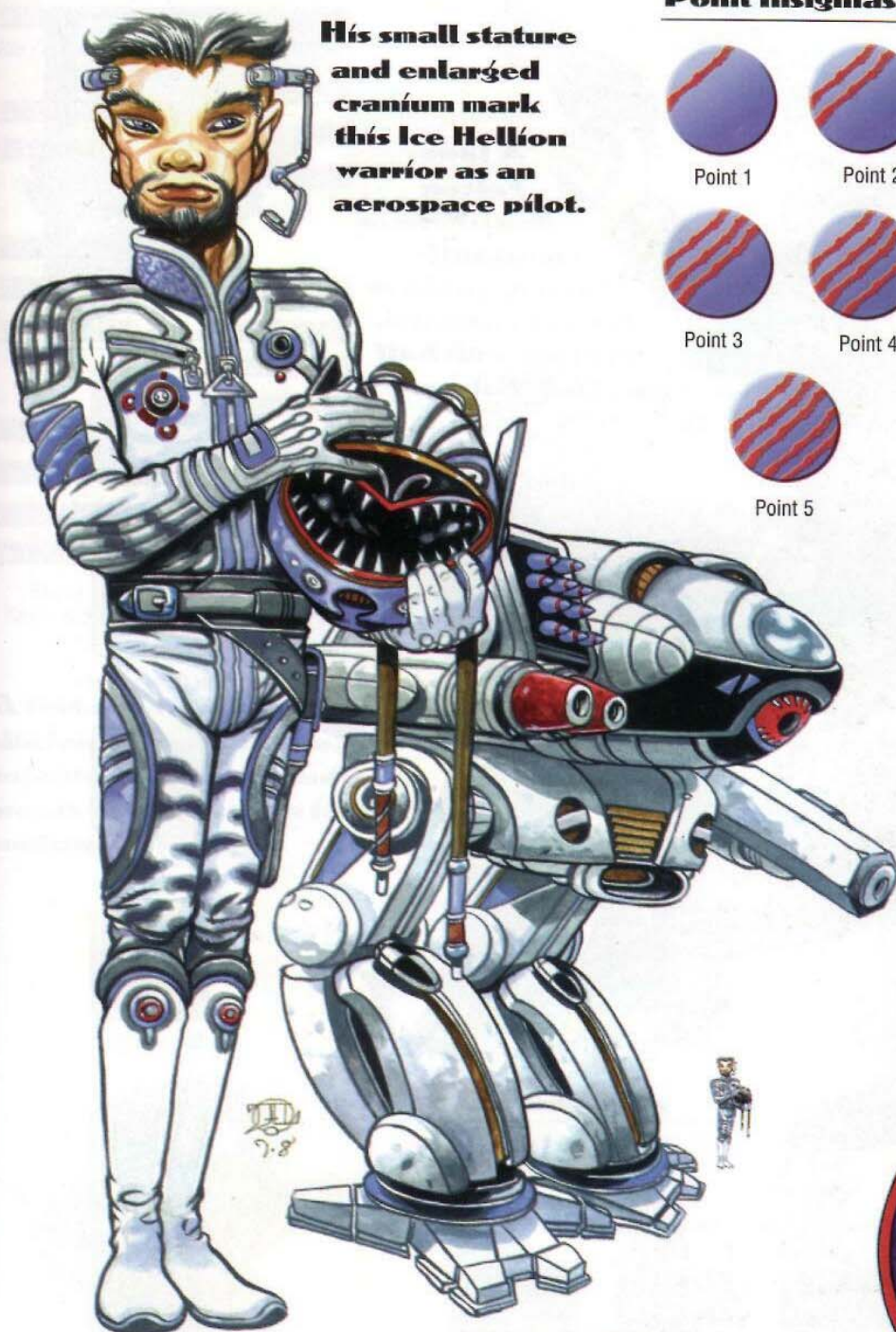


Burke, Omega Keshik

This warrior can be identified as a Hell's Horses tank commander by her dual pistols and distinctive crested helmet.



CLAN ICE HELLIONS



His small stature and enlarged cranium mark this Ice Hellion warrior as an aerospace pilot.

Point Insignías



Point 1



Point 2



Point 3



Point 4



Point 5

Rank Insignías



Point Commander



Star Commander



Star Captain



Star Colonel



Galaxy Commander



Khan



Black Lanner, Seventh Attack Cluster



CLAN JADE FALCON



A Jade Falcon MechWarrior is instantly recognizable in his field uniform, complete with half cape and "Falcon Helmet."



Summoner, Turkina Keshik



Rank Insígnias



Point Commander



Star Commander



Star Captain



Star Colonel



Galaxy Commander



Khan

Point Insígnias



Point 1



Point 2



Point 3



Point 4



Point 5

CLAN STAR ADDER



Rank Insignías

Star Commander	
Star Captain	saKhan
Star Colonel	
Galaxy Commander	

A testament to Star Adder's disdain of ostentation, this infantry trooper proudly wears the utilitarian field uniform of his Clan.



Nova, Adder Quasar Keshik



Point Insignías

Point 1	Point 2	Point 3	Point 4	Point 5



CLAN WOLF

Rank Insignías



Point
Commander



Star
Commander



Star Captain



Star Colonel



Galaxy
Commander



Khan

A product of genetic manipulation, this giant Elemental proves his fanaticism by the enhanced imaging tattoos on his body.

Point Insignías



Point 1



Point 2



Point 3



Point 4



Point 5



Elemental, The Golden Keshik